REGULAMENTUL
CONCURSULUI „Tekwill Junior Ambassadors”, ediția a VII-a
(din cadrul programului „Tekwill în Fiecare Școală”)

CAPITOLUL I: DISPOZIȚII GENERALE

Art. 1. Organizatorii Concursului „Tekwill Junior Ambassadors” (TJA) sunt Asociația Națională a Companiilor din Domeniul Tehnologiilor Informaționale și ale Comunicațiilor (ATIC) și proiectele „Tekwill” în parteneriat cu Ministerul Educației și Cercetării, denumiți în continuare „Organizatori”.

Art. 2. Concursul își propune dezvoltarea în rândul elevilor a competențelor digitale, creative, valorificarea ideilor inovative cu impact social pentru comunitate, sporirea interesului pentru disciplinele din domeniul IT precum și susținerea tinerilor talentați din Republica Moldova.

Art. 3. Taxa de participare în concurs este de 150 mdl/elev, profesorii sunt scutiți de această taxă. De exemplu dacă în echipă sunt 2 elevi, costul participării este de 300 mdl per echipă. Aceasta taxă, va fi utilizată pentru acoperirea costurilor organizării concursului, precum închirierea sălii, pregătirea materialelor și premiilor pentru participanți. În plus, taxa de participare ajută la susținerea financiară a competiției și asigură continuitatea acestuia în viitor.

- Plata poate fi efectuată prin intermediul scanării QR Code-ului și indicarea Categoriei la care se înscrie echipa (click pe secvența de text subliniată). Plata se efectuează o singură dată pentru toți membrii echipei.
- Profesorul va înscrie fiecare echipă în concurs și se va asigura de atașarea confirmării de plată în formular.

Art. 4. Concursul se desfășoară în cadrul a nouă categorii de participare. Pentru fiecare categorie sunt propuse tematici orientative menite să ghideze participanții în realizarea proiectelor finale. Totuși, creativitatea nu are limite, echipele pot propune și alte teme originale, conform propriei viziuni. Produsele și tematicile pentru fiecare categorie sunt prezentate mai jos:

1. Categoria de **Programare a Algoritmilor în C/C++** - elevii vor participa în cadrul unui maraton de rezolvare a problemelor în timp real ce țin de activitatea umană cotidiană, socială, prin identificarea algoritmilor potriviți și scrierea soluției-cod în limbajele C/C++;
2. Categoria **Design Grafic** – în etapa semifinală, elevii vor avea ca sarcină elaborarea unei identități vizuale pentru o mică afacere autohtonă. În etapa finală, aceștia vor realiza, în timp real, un poster pe o tematică secretă, care va fi anunțată în ziua finalei.
3. Categoria de **Proiectare și Dezvoltare Web** – elevii vor avea ca sarcină crearea unui website pentru o afacere mică autohtonă, asociație obștească sau instituție publică locală.
4. Categoria de **Antreprenoriat** – elevii vor dezvolta o idee de startup.
   Direcții tematice propuse:
   - Dezvoltă o idee de startup care îi ajută pe tineri să gestioneze mai responsabil resursele financiare personale;
   - Dezvoltă o idee de startup care oferă o soluție sustenabilă pentru reutilizarea materialelor și reducerea deșeurilor generate în comunitățile locale;
   - Dezvoltă o idee de startup care răspunde dificultăților întâmpinate de elevi în accesarea oportunităților de învățare și dezvoltare personală;

- Dezvoltă o idee de startup care răspunde provocărilor micilor producători agricoli în promovarea și valorificarea produselor locale;
- Dezvoltă o idee de startup care contribuie la formarea unor obiceiuri sănătoase în rândul adolescenților;
- Dezvoltă o idee de startup care contribuie la creșterea accesibilității produselor sau serviciilor pentru persoanele cu dizabilități.

5. Categoria de **Dezvoltarea Aplicațiilor Mobile** – elevii vor dezvolta o soluție digitală (joc sau aplicație) cu rol educativ.
   Direcții tematice propuse:
   - Dezvoltă o aplicație sau un joc care previne siguranța și comportamentul responsabil în prezența câinilor fără stăpân;
   - Dezvoltă o aplicație sau un joc mobil care îi învață pe copii și adolescenți să identifice tentativele de fraudă online și să își protejeze banii și datele personale;
   - Dezvoltă o aplicație sau un joc mobil care îi ajută pe adolescenți să înțeleagă gestionarea bugetului personal, economisirea și consumul responsabil;
   - Dezvoltă o aplicație sau un joc mobil care îi învață pe utilizatori să sorteze corect deșeurile și să înțeleagă importanța reciclării;
   - Dezvoltă o aplicație sau un joc mobil educativ care îi ajută pe elevi să înțeleagă importanța alimentației echilibrate și a activității fizice;
   - Dezvoltă o aplicație sau un joc mobil care îi ajută pe tineri să descopere patrimoniul cultural și istoria localităților din Republica Moldova prin activități interactive.

6. Categoria de **Inteligență Artificială** – elevii vor dezvolta un proiect cu elemente de Inteligență Artificială.
   Direcții tematice propuse:
   - Identifică o problemă legată de identificarea timpurie a bolilor plantelor și dezvoltă un prototip bazat pe inteligență artificială care să demonstreze o posibilă soluție;
   - Identifică o problemă privind acumularea deșeurilor în spațiile publice și dezvoltă o soluție bazată pe AI care să contribuie la identificarea sau clasificarea acestora;
   - Identifică o dificultate întâmpinată de elevi în procesul de învățare și dezvoltă un prototip AI care să contribuie la personalizarea experienței educaționale;
   - Identifică o barieră de acces la informații pentru persoanele cu dizabilități și dezvoltă o soluție bazată pe AI care să contribuie la reducerea acesteia;
   - Identifică o problemă legată de recunoașterea mesajelor frauduloase și dezvoltă un model AI care să contribuie la clasificarea mesajelor potențial periculoase;
   - Identifică o problemă privind utilizarea ineficientă a energiei în clădiri și dezvoltă un prototip AI care să permită analiza sau estimarea consumului energetic pe baza datelor disponibile.

7. Categoria **Video Storytelling** – elevii vor elabora un video motivațional / inspirațional după conceptul *Un personaj - o istorie - un video.*
   Direcții tematice propuse:
   - Descoperă un profesor din comunitatea ta care a influențat pozitiv parcursul elevilor și spune povestea dedicării sale printr-un video.

- Descoperă un antreprenor local care a transformat o idee într-o afacere și prezintă povestea provocărilor și reușitelor sale.
- Descoperă un voluntar care contribuie la schimbări pozitive în comunitate și spune povestea motivației și implicării sale.
- Descoperă o persoană care contribuie la păstrarea tradițiilor locale și prezintă povestea pasiunii și activității sale.
- Descoperă un sportiv din comunitatea ta care a depășit dificultăți pentru a-și urma pasiunea și spune povestea perseverenței sale.
- Descoperă o persoană care se implică activ în protejarea mediului și prezintă povestea inițiativelor și impactului său asupra comunității.
- Descoperă o persoană care sprijină constant alte persoane din comunitate și spune povestea contribuției sale, evidențiind motivația și provocările întâmpinate;
- Realizează un video care spune povestea primelor experiențe de independență financiară ale unui adolescent, evidențiind modul în care utilizarea cardului maib junior îl ajută să ia decizii, să economisească și să își gestioneze responsabil banii.

8. Categoria de **Inteligență Emoțională în Comunicare** – elevii vor susține un discurs motivațional.

   Direcții tematice propuse:
   - Pornind de la experiența sau perspectiva ta, construiește un discurs despre de ce eșecul poate deveni o etapă importantă în drumul spre succes;
   - Construiește un discurs despre importanța exprimării emoțiilor și despre cum curajul de a cere ajutor poate schimba viața unui tânăr;
   - Pornind de la propria experiență, construiește un discurs despre puterea empatiei într-o lume în care oamenii sunt tot mai conectați digital, dar nu întotdeauna și emoțional;
   - Construiește un discurs despre importanța păstrării autenticității personale într-o lume influențată de rețelele sociale și inteligența artificială;
   - Construiește un discurs despre importanța acceptării diferențelor dintre oameni și despre rolul fiecăruia în crearea unei comunități incluzive;
   - Construiește un discurs despre curajul de a-ți urma propriul drum, chiar și atunci când așteptările celor din jur sunt diferite;
   - Construiește un discurs despre de ce vocea tinerilor contează în schimbarea comunităților și cum implicarea personală poate inspira alte persoane;
   - Pregătește un discurs în care să explorezi emoțiile și provocările asociate primelor experiențe de independență financiară, evidențiind modul în care acestea influențează deciziile personale, relațiile cu cei din jur și gestionarea responsabilă a banilor, pornind de la experiența utilizării primului card bancar maib junior.

9. Categoria **Educația Digitală** – elevii din clasele I–IV vor elabora în timp real un proiect digital corespunzător nivelului de studiu, demonstrând competențe de bază în utilizarea tehnologiei și gândirea algoritmică.
   - Clasa I – prelucrări digitale elementare (aranjarea imaginilor, desen digital simplu);
   - Clasa II – creare de conținut digital și programare vizuală de bază;
   - Clasa III – prezentare digitală cu elemente interactive;
   - Clasa IV – proiect cu element de coding (poveste, animație sau joc în Scratch).

Art. 5. Etapele concursului:

- Start Competiție: **3 noiembrie 2026**
- Termen limită de înregistrare a echipelor în competiție: **31 decembrie 2026**
- Termen limită de depunere a dosarului de participare la următoarele categorii: Design Grafic și Proiectarea și Dezvoltarea Web – **21 februarie 2027**
- Olimpiada Națională de Inteligență Artificială: **6 martie 2027**
- Maratonul de Programare a Algoritmilor în C/C++: **6 sau 7 martie 2027**
- Anunțarea echipelor semifinaliste pentru concursul TJA Regional la categoriile: Design Grafic și Proiectarea și Dezvoltarea Web: **10 martie 2027**
- TJA Regional la Chișinău (regiunile Centru, Nord și mun. Chișinău): **27 martie 2027**
- TJA Regional la Cahul pentru categoriile: Sud (Cahul, Taraclia, Leova și Cantemir) și UTA Găgăuzia: **3 aprilie 2027**
  Notă! Etapele regionale vor fi determinate de numărul de participanți din fiecare regiune și categorie.
- Concurs Educația Digitală: **24 aprilie 2027**
- Termen limită de depunere a dosarului de participare la categoriile: Aplicații Mobile, Inteligență Artificială, Video Storytelling, Antreprenoriat și Inteligența Emoțională în Comunicare – **5 mai 2027**
- Anunțarea echipelor finaliste la concursul TJA Național la toate categoriile: **24 mai 2027**
- TJA Național la Chișinău: **12 iunie 2027**

CAPITOLUL II: CONDIȚII DE ÎNSCRIERE ȘI PARTICIPARE LA CONCURS

Art. 6. Participarea la Concurs:

a) Concursul este destinat atât elevilor din instituțiile de învățământ general secundar cât și studenților din colegiile și școlile profesional tehnice din Republica Moldova, care fac parte din programul „Tekwill în Fiecare Școală”.
b) Concursul se desfășoară în limba română, însă proiectele finale vor fi acceptate atât în limba română cât și limba rusă.
c) Sunt invitați să participe la concurs elevii claselor a I-a - a XII-a, care au studiat în școală cursuri din cadrul programului „Tekwill în Fiecare Școală” în perioada: septembrie 2020 – prezent, indiferent de anul academic când s-a studiat cursul TIFS.
d) Câștigătorii concursului „Tekwill Junior Ambassadors” care au obținut locul I sau Premiul Mare în edițiile precedente, nu pot participa repetat la aceeași categorie în cea de-a VII-a ediție a concursului. Acești elevi pot însă participa și concura la alte categorii dacă întrunesc condițiile de participare.
e) Participanții concursului „Tekwill Junior Ambassadors” din edițiile precedente care nu au ocupat primul loc pot participa și-n acest an la aceeași categorie dacă doresc.
f) Pentru 6 categorii din cele 9 ale concursului – participarea elevilor este condiționată de existența unei echipe formate din 2 elevi și a unui profesor. Excepție sunt 3 categorii, unde numărul elevilor din echipe variază. Astfel, pentru categoriile: Programarea Algoritmilor în C/C++, Educația Digitală și Inteligența Emoțională în Comunicare echipele vor fi formate dintr-un singur elev și un profesor.
g) Un elev poate participa concomitent în mai multe categorii oferite de concursul „Tekwill Junior Ambassadors” ediția VII-a, dacă întrunește toate cerințele și condițiile acelei categorii.
h) Un elev poate participa doar într-o singură echipă din fiecare categorie a concursului.
i) Echipele vor fi formate din elevi și profesori din aceeași instituție de învățământ. Nu există un număr minim sau maxim de echipe desemnate din partea fiecărei școli.
j) Elevii ce formează o echipă trebuie să fie din aceeași treaptă de învățământ (gimnazială sau liceală), dar nu este neapărat să fie din aceeași clasă.
k) Profesorul care ghidează echipa trebuie să fi finalizat programul de formare continuă „Tekwill în fiecare școală” (TIFS) și să predea oricare disciplină TIFS elevilor săi. Un profesor poate fi Mentorul mai multor echipe de elevi și poate participa cu toate echipele în concurs.
l) Rolul profesorului constă în mentorarea elevilor și de a-i pregăti pentru competiție.
m) Profesorul poate mentora și înregistra la competiție un număr nelimitat de echipe doritoare.
n) Fiecare echipă poate trimite doar un singur proiect la categoria cursului studiat în școală ce sunt enumerate în Art. 4 al acestui Regulament.
o) Fiecare echipă primește **10 puncte bonus** pentru prezentarea proiectului dezvoltat pe paginile personale de social media ale membrilor echipei. Prezentarea poate fi realizată sub forma unui **video sau a unei postări statice**. Punctajul bonus se acordă pentru categoriile: **Design grafic, Proiectare și dezvoltare web, Inteligență artificială (cu excepția Olimpiadei Naționale de Inteligență Artificială), Aplicații mobile, Antreprenoriat și Video storytelling**. Postarea trebuie să menționeze participarea la Tekwill Junior Ambassadors, categoria aleasă și să prezinte pe scurt proiectul dezvoltat. Exemple de texte care pot fi adaptate:

> *„Anul acesta particip la Tekwill Junior Ambassadors, la categoria [categoria]. Împreună cu echipa mea, am dezvoltat [denumirea proiectului], care [ce face proiectul sau ce problemă rezolvă].”*

„Vă prezentăm [denumirea proiectului], realizat de echipa noastră pentru Tekwill Junior Ambassadors, la categoria [categoria]. Am pornit de la [ideea sau problema identificată] și am creat [scurtă descriere a soluției].”
Pentru acordarea punctajului bonus, echipa trebuie să atașeze ***dovada publicării, linkul către postare și capturi de ecran, în momentul încărcării proiectului final****, astfel încât echipa „Tekwill în Fiecare Școală” să poată verifica informațiile.*

p) Profesorul care ghidează echipa/echipele de elevi trebuie să se asigure că proiectul prezentat de echipă respectă legislația națională cu privire la proprietatea intelectuală, precum și condițiile prezentului Regulament.

CAPITOLUL III: CERINȚE FAȚĂ FIECARE CATEGORIE DIN CONCURS

Art. 7. Cerințe față de categoria: Programarea Algoritmilor în C/C++

a) Această categorie este deschisă doar pentru elevii care au studiat în perioada: septembrie 2020 – prezent cursul de „Programare a Algoritmilor în C/C++" în cadrul proiectului TIFS în școala sa.
b) Echipele pentru această categorie vor fi constituite dintr-un singur elev și profesor.
c) Elevul, poate participa și în alte categorii a concursului „Tekwill Junior Ambassadors" ediția VII, dacă întrunește toate cerințele și condițiile acelei categorii.
d) Rolul profesorului constă în mentorarea elevului, și de a-l pregăti pentru competiție. În timpul maratonului, elevul intră în sală singur și lucrează la rezolvarea problemelor de sine stătător, iar profesorul îl așteaptă în hol până la finalizarea maratonului.
e) Elevul poate forma o echipă doar cu profesorul care îi predă cursul de „Programare a Algoritmilor în C/C++" în școala în care studiază.
f) Maratonul presupune rezolvarea a patru probleme timp de trei ore ce țin de activitatea umană cotidiană, socială, prin identificarea algoritmilor potriviți și scrierea soluției-cod în limbajele C/C++.
g) Problemele propuse spre rezolvare vor conține itemi din întregul modul de „Programare în C/C++" și itemi din modulul de „Algoritmică".
h) Platforma propusă pentru rezolvarea problemelor va fi anunțată de mentori cu câteva săptămâni înainte de competiție. Dar, un exemplu de platformă pe care ar putea fi desfășurat concursul este Hackerrank.com.
i) Exemplu de simulare de concurs găsiți pe acest link: https://www.hackerrank.com/tja23
j) Rezolvarea problemelor de la concursul din anul 2023 găsiți pe acest canal YouTube: https://www.youtube.com/@tekwillinfiecarescoala
k) Câștigătorii vor fi identificați de platformă în dependență de punctajul acumulat. Dacă punctajul acumulat este același la mai multe persoane – în calcul va participa și timpul de rezolvare a problemei, adică ora la care a fost încărcată soluția finală.
l) Contestațiile vor fi posibile de depus și acceptate spre revizuire doar timp de 24 de ore de la anunțarea rezultatelor.
m) Pentru echipele de la treapta liceală se vor selecta echipele câștigătoare (Loc I, Loc II, Loc III și Mențiune) din 2 regiuni: Chișinău și Național (Nord, Centru, Sud și UTA Găgăuzia). Pentru echipele de la treapta gimnazială se vor selectata echipele câștigătoare (Loc I, Loc II, Loc III și Mențiune) la nivel de țară.
Notă! În dependență de numărul de înregistrări la Maraton va fi luată decizia de a organiza treapta liceală în 2 regiuni.
n) Câștigătorii își vor ridica premiile pe 12 iunie 2027, la Finala concursului Tekwill Junior Ambassadors.
o) Formularul de înregistrare în concurs va fi completat până pe 31 decembrie 2026: https://forms.gle/7z8hDXhuPCY6EE1j8

Art. 8. Cerințe față de categoria Design Grafic:

Categoria Design Grafic se desfășoară în două etape:

I. **Etapa semifinală**, în care echipele vor realiza un set complet de produse de identitate vizuală pentru o afacere mică autohtonă, producătoare de bunuri sau prestatoare de servicii *(Este interzisă participarea echipelor cu proiectele dezvoltate în edițiile anterioare)*;

II. **Etapa finală**, în care echipele finaliste vor participa la o probă practică desfășurată în timp real, constând în crearea unui poster pe o tematică secretă, anunțată în ziua competiției.

Etapa semifinală – elaborarea identității vizuale

a) Proiectul echipei va respecta tematica selectată pentru această categorie – elaborarea unei identități vizuale pentru o afacere mică autohtonă, la liberă alegere, care nu are un logotip sau a cărui identitate vizuală necesită un rebranding.
b) Un avantaj îl vor avea echipele care vor demonstra că afacerea sau organizația selectată și-a exprimat interesul de a i se crea o identitate vizuală și că aceasta urmează a fi preluată. Această condiție este opțională.
c) În cadrul acestei categorii pot participa atât elevi din treapta gimnazială, cât și liceală.
d) Condiție obligatorie: elevul trebuie să fi studiat cursul „Design Grafic" în cadrul programului școlar și în cadrul proiectului „Tekwill în Fiecare Școală".
e) Echipele vor fi constituite din doi elevi și un profesor. Elevii pot forma o echipă doar cu profesorul care le predă cursul de „Design Grafic" în școala lor.
f) Proiectul va include următoarele elemente obligatorii:
    i. Logotip – format PDF și PNG, vectorial, plasat pe un spațiu de 1500×1500 pixeli (inclusiv spațiul liber), în format RGB.
    ii. Carte de vizită – format PDF, JPG sau PNG (72 dpi), mărimi 55×85 mm sau 90×50 mm; se pot utiliza mock-upuri.
    iii. Eticheta produsului sau a serviciului – format PDF, JPG, PNG (72 dpi); în lipsa etichetei se pot utiliza machete de tip tote bag, cutie de cadou etc.
    iv. Banner-cover pentru pagina de Facebook a afacerii – format PDF, 1640×624 pixeli, 72 dpi, orientare orizontală.
g) Pentru realizarea produselor se vor utiliza exclusiv programele Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign, Figma, Inkscape sau GIMP.
h) Nu vor fi acceptate produsele realizate în aplicații precum Canva, Photopea sau alte instrumente similare. Produsele realizare cu AI vor fi descalificate.
i) Recomandări tehnice și estetice:
    i. Logotipul trebuie să transmită clar identitatea companiei și să fie lizibil la orice dimensiune;
    ii. Se pot utiliza maximum două fonturi;
    iii. Dacă logotipul conține un simbol grafic, acesta trebuie să fie în armonie cu fontul;
    iv. Niciun element grafic (logotip, carte de vizită, etichetă etc.) nu trebuie deformat neproporțional;
    v. Nu se vor utiliza imagini de calitate slabă sau rezoluție joasă.
j) Dosarul echipei (produsele finale și fișierele sursă) va fi evaluat conform criteriilor din Anexa 1 a prezentului regulament.
k) Formularul de înregistrare în concurs se completează până la 31 decembrie 2026: https://forms.gle/gU3fgZNUu37sRqmR8.
l) Dosarul de depunere a proiectului final pentru etapa semifinală va fi transmis până la 21 februarie 2027 și va conține:
    i. Formularul de recepționare a lucrărilor finale completat de coordonatorul echipei. (va fi disponibil pe site-ul concursului www.tja.md)
    ii. Prezentarea în format PDF sau PPT (format orizontal 4:3 sau 16:9) ce include toate elementele identității vizuale;
    iii. Atașarea separată a fișierelor sursă pentru fiecare produs creat.

Etapa finală – proba practică în timp real

a) În cadrul etapei finale, echipele calificate vor participa la o probă practică în timp real, în care vor realiza un poster pe o tematică secretă, anunțată în ziua finalei.
b) Odată cu anunțarea tematicii, echipele vor primi un set de reguli și recomandări („tips") care vor trebui respectate la elaborarea posterului, pentru a asigura coerența și calitatea vizuală a produselor.
c) Fiecare echipă va trebui să dispună de un laptop propriu, complet funcțional, pe care să elaboreze lucrarea utilizând aplicațiile acceptate (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign, Figma, Inkscape sau GIMP).
d) Durata probei practice este de 3 ore.
e) Lucrarea va fi realizată exclusiv de elevi, fără implicarea profesorului coordonator. Profesorul va aștepta în afara sălii (în coridor) pe durata probei.
f) Lucrarea va fi evaluată de comisia de jurizare în baza criteriilor de creativitate, tehnicalitate și coerență vizuală.
g) Scopul acestei probe este de a testa originalitatea și aplicarea cunoștințelor practice dobândite în cadrul cursului de „Design Grafic".

Art. 9. Cerințe față de categoria Proiectare și Dezvoltare Web:

a) Proiectul echipei va respecta tematica selectată pentru această categorie – dezvoltarea unui website pentru o afacere mică autohtonă, asociație obștească, sau organizație/instituție publică locală la liberă alegere.
b) Un avantaj vor avea echipele care vor demonstra că afacerea sau organizația selectată și-a exprimat interesul de a i se crea un website și ulterior va fi preluat. Aceasta condiție este opțională.
c) În cadrul acestei categorii pot participa atât elevi din treapta gimnazială cât și liceală.
d) Condiție obligatorie: elevul a început să studieze cursul de „Proiectare și Dezvoltare Web" în cadrul programului școlar și în cadrul proiectului „Tekwill în Fiecare Școală".
e) Echipele pentru această categorie vor fi constituite din doi elevi și un profesor.
f) Elevii pot forma o echipă doar cu profesorul care le predă cursul de „Proiectare și Dezvoltare Web" în școala în care studiază.
g) Proiectul (website-ul) dezvoltat va corespunde specificațiilor tehnice enumerate în Anexa 2.
h) Pentru crearea website-ului se vor folosi doar limbajele studiate în cadrul cursului: HTML, CSS. Folosirea limbajului JavaScript – „core" este opțională pentru treapta gimnazială, și obligatorie pentru treapta liceală.
i) Este acceptată folosirea bibliotecilor și framework-urilor pentru stilizarea și adaptarea contentului la viewport, precum Bootstrap, Jquery etc. Se acceptă și integrarea unor servicii web pentru a da un aspect mai interactiv site-ului web.
j) Nu se acceptă folosirea constructorilor de site-uri ca de exemplu WordPress, Wix etc.
k) Nu se acceptă folosirea framework-urilor JS precum Angular, React, Vue etc.
l) Pentru păstrarea datelor și utilizarea unor servicii back-end se permite doar utilizarea serviciului Firebase/Supabase, nu se apreciază părțile sistemului realizate în alte tehnologii back-end. Nu se utilizează servere NodeJS. Nu se utilizează Python, PHP, NodeJS, Java, C# sau alte limbaje ce nu fac parte din cursul - Proiectarea și Dezvoltarea Web.
m) **CATEGORIC** se interzice plagiatul.
n) Website-ul creat va conține următorul disclaimer: Acest website a fost realizat în cadrul competiției „Tekwill Junior Ambassadors" organizată de proiectul „Tekwill în Fiecare Școală" și nu reflectă neapărat opinia proiectului.

o) Echipele ce vor concura la categoria WEB, vor participa pentru început la o competiție la nivel regional (Sud, UTA Găgăuzia, Nord, Centru, mun. Chișinău). Iar echipele câștigătoare din fiecare regiune vor concura pentru un loc câștigător la nivel național.
p) Dosarul echipelor (produsele finale și fișierele sursă) vor fi evaluate conform criteriilor de evaluare menționate în Anexa 2.
q) Formularul de înregistrare în concurs va fi completat până pe 31 decembrie 2026: https://forms.gle/tqLE6tE7eRNMWnNJA
r) Dosarul de depunere a proiectului final în concurs va fi prezentat până pe 21 februarie 2027 și va conține:
    i. Formular de recepționare a lucrărilor finale completat online de Coordonatorul echipei. (va fi disponibil pe site-ul concursului www.tja.md)
    ii. Produsul final și fișierele sursă care demonstrează autenticitatea website-ului creat.

Art. 10. Cerințe față de categoria Antreprenoriat

a) Proiectul echipei va respecta tematica selectată pentru această categorie – dezvoltarea unei idei de Startup într-un domeniu relevant.
Direcții tematice propuse:
    - Dezvoltă o idee de startup care îi ajută pe tineri să gestioneze mai responsabil resursele financiare personale;
    - Dezvoltă o idee de startup care oferă o soluție sustenabilă pentru reutilizarea materialelor și reducerea deșeurilor generate în comunitățile locale;
    - Dezvoltă o idee de startup care răspunde dificultăților întâmpinate de elevi în accesarea oportunităților de învățare și dezvoltare personală;
    - Dezvoltă o idee de startup care răspunde provocărilor micilor producători agricoli în promovarea și valorificarea produselor locale;
    - Dezvoltă o idee de startup care contribuie la formarea unor obiceiuri sănătoase în rândul adolescenților;
    - Dezvoltă o idee de startup care contribuie la creșterea accesibilității produselor sau serviciilor pentru persoanele cu dizabilități.

b) Echipele pot aborda și alte domenii similare, care contribuie la dezvoltarea unei societăți inovatoare și responsabile.
c) Această categorie este deschisă doar pentru elevii de la treapta liceală.
d) Echipele pentru această categorie vor fi constituite din doi elevi și un profesor.
e) Se permite ca echipa să fie constituită dintr-un singur elev ce studiază disciplina opțională „Antreprenoriat”, iar cel de-al doilea elev al echipei preia responsabilitatea de a dezvolta prototipul produsului ce necesită competențe tehnice dobândite la alte discipline/cursuri TIFS din domeniul IT (Aplicații Mobile, Inteligența Artificială, Web).
f) Elevii, pot participa și în alte categorii a concursului „Tekwill Junior Ambassadors” ediția VII, dacă întrunesc toate cerințele și condițiile acelei categorii.
g) Elevii pot forma o echipă doar cu profesorul care le predă unul din următoarele cursuri TIFS predate în școala sa: „Antreprenoriat”, „Inteligența Artificială”, „Dezvoltarea Aplicațiilor Mobile” sau „Proiectarea și Dezvoltarea Web”.
h) Echipele ce vor concura la categoria de Antreprenoriat, vor participa doar la etapa națională.
i) Echipele vor prezenta ideea Startup-ului după un model de business CANVAS.

j) Dosarul echipelor (produsele finale și fișierele sursă) vor fi evaluate conform criteriilor de evaluare menționate în Anexa 3.
k) Formularul de înregistrare în concurs va fi completat până pe 31 decembrie 2026:
    - https://forms.gle/tRLaGhszKvseBVR68.
l) Dosarul de depunere a proiectului final în concurs va fi prezentat până pe 5 mai 2027 și va conține:
    i. Formular de recepționare a lucrărilor finale completat online de Coordonatorul echipei. (va fi disponibil pe site-ul concursului www.tja.md)
    ii. Prezentarea PowerPoint ce va conține descrierea ideii de Startup și descrierea conceptului produsului, modelul Canvas și după disponibilitate prototipul produsului (poze, video).

Art. 11. Cerințe față de proiectul echipelor de la categoria de Aplicații Mobile

a) Această categorie este deschisă doar pentru elevii din treapta liceală ce studiază disciplina „Proiectarea și Dezvoltarea Aplicațiilor Mobile" în școală, în cadrul proiectului TIFS.
b) Proiectul echipei va respecta tematica selectată pentru această categorie – elaborarea unei soluții digitale (joc sau aplicație) cu rol educativ.
Direcții tematice propuse:
    - Dezvoltă o aplicație sau un joc care previne siguranța și comportamentul responsabil în prezența câinilor fără stăpân;
    - Dezvoltă o aplicație sau un joc mobil care îi învață pe copii și adolescenți să identifice tentativele de fraudă online și să își protejeze banii și datele personale;
    - Dezvoltă o aplicație sau un joc mobil care îi ajută pe adolescenți să înțeleagă gestionarea bugetului personal, economisirea și consumul responsabil;
    - Dezvoltă o aplicație sau un joc mobil care îi învață pe utilizatori să sorteze corect deșeurile și să înțeleagă importanța reciclării;
    - Dezvoltă o aplicație sau un joc mobil educativ care îi ajută pe elevi să înțeleagă importanța alimentației echilibrate și a activității fizice;
    - Dezvoltă o aplicație sau un joc mobil care îi ajută pe tineri să descopere patrimoniul cultural și istoria localităților din Republica Moldova prin activități interactive.
c) Echipele pentru această categorie vor fi constituite din doi elevi și un profesor.
d) Elevii, pot participa și în alte categorii a concursului „Tekwill Junior Ambassadors" ediția VII, dacă întrunesc toate cerințele și condițiile acelei categorii.
e) Elevii pot forma o echipă doar cu profesorul care le predă cursul de „Proiectare și Dezvoltare a Aplicațiilor Mobile" din cadrul programului TIFS în școala sa.
f) Pentru crearea aplicației mobile este admisă utilizarea oricărei biblioteci, framework.
g) Pentru crearea aplicației mobile nu există nici o restricție cu privire la limbajul de programare și mediul de dezvoltare utilizat.
h) Dosarul echipelor (produsele finale și fișierele sursă) vor fi evaluate conform criteriilor de evaluare menționate în Anexa 4.
i) Formularul de înregistrare în concurs va fi completat până pe 31 decembrie 2026: https://forms.gle/uJnTg1BNmm4j7nFP9
j) Dosarul de depunere a proiectului final în concurs va fi prezentat până pe 5 mai 2027 și va conține:
    i. Formular de recepționare a lucrărilor finale completat online de Coordonatorul echipei. (va fi disponibil pe site-ul concursului www.tja.md)
    ii. Proiectul final și fișierele sursă care demonstrează autenticitatea acestuia.

Art. 12. Cerințe față de categoria Inteligență Artificială

a) Această categorie este deschisă doar pentru elevii din treapta liceală.
b) Proiectul echipei va respecta tematica selectată pentru această categorie – elaborarea unui proiect cu elemente de Inteligență Artificială drept răspuns la o problemă din comunitate sau o problemă de mediu.
c) Pentru crearea produselor se vor folosi următoarele programe: Intel Open Vino.
d) Prezentarea PowerPoint a proiectului cu elemente de AI va conține informații cu privire la următoarele aspecte:
    i. Definirea scopului – precizarea enunțului problemei, stabilirea părților interesate, nevoile acestora, contextul și beneficiile părților interesate.
    ii. Achiziții de date / Surse de date – stabilirea datelor necesare soluționării problemei (învățării modelului), sursa de date, siguranța acesteia, etica colectării și utilizării datelor
    iii. Explorarea și vizualizarea datelor – înțelegerea relațiilor și tendințelor dintre date, stabilirea strategii de alegere a modelului.
    iv. Modelarea – alegerea modelului AI ce corespunde cel mai bine pentru soluționarea problemei date, argumentarea alegerii acestuia în comparație cu alte modele.
    v. Evaluare – evaluarea performanței modelului prin prezentarea matricei confuziilor, acuratețea, precizia, etc.
    vi. Revizuirea codului de către colegi/mentori (feedback-ul obținut de la persoane terțe).
    vii. Argumentarea utilității / impactului general (argumentarea impactului după aplicarea proiectului).
    viii. Potențiale discuții/colaborări cu primării/companii în vederea aplicării.
e) Dosarul echipelor (produsele finale și fișierele sursă) vor fi evaluate conform criteriilor de evaluare menționate în Anexa 5.
f) Formularul de înregistrare în concurs va fi completat până pe 31 decembrie 2026: https://forms.gle/mHoEPs43EBa5LJmPA
g) Dosarul de depunere a proiectului final în concurs va fi prezentat până pe 5 mai 2027 și va conține:
    i. Formular de recepționare a lucrărilor finale completat online de Coordonatorul echipei. (va fi disponibil pe site-ul concursului www.tja.md)
    ii. Descrierea succintă a proiectului, inclusiv problema selectată și soluția identificată într-un fișier PowerPoint.
    iii. Link către codul proiectului încărcat pe GitHub
    iv. Fișier README ce va include o enumerare a tuturor surselor (data sources) folosite, inclusiv și instrucțiuni clare cu privire la rularea proiectului.

Art. 13. Cerințe față de categoria Video Storytelling

a) Categoria Video Storytelling se desfășoară într-o singură etapă și presupune realizarea unui material video care prezintă povestea unei persoane reale, al cărei parcurs, experiență, realizări sau implicare în comunitate poate constitui o sursă de inspirație pentru ceilalți.
b) Echipele participante vor identifica un personaj viu din școala, localitatea sau comunitatea lor și vor realiza un material video care să evidențieze povestea acestuia, motivația, provocările întâmpinate și impactul acțiunilor sale.
c) Materialul video trebuie să respecte principiul **„Un personaj – o istorie – un video”**, având în centrul narațiunii o singură persoană și povestea autentică a acesteia.

Direcții tematice propuse:

- Descoperă un profesor din comunitatea ta care a influențat pozitiv parcursul elevilor și spune povestea dedicării sale printr-un video.
- Descoperă un antreprenor local care a transformat o idee într-o afacere și prezintă povestea provocărilor și reușitelor sale.
- Descoperă un voluntar care contribuie la schimbări pozitive în comunitate și spune povestea motivației și implicării sale.
- Descoperă o persoană care contribuie la păstrarea tradițiilor locale și prezintă povestea pasiunii și activității sale.
- Descoperă un sportiv din comunitatea ta care a depășit dificultăți pentru a-și urma pasiunea și spune povestea perseverenței sale.
- Descoperă o persoană care se implică activ în protejarea mediului și prezintă povestea inițiativelor și impactului său asupra comunității.
- Descoperă o persoană care sprijină constant alte persoane din comunitate și spune povestea contribuției sale, evidențiind motivația și provocările întâmpinate;
- Realizează un video care spune povestea primelor experiențe de independență financiară ale unui adolescent, evidențiind modul în care utilizarea cardului maib junior îl ajută să ia decizii, să economisească și să își gestioneze responsabil banii.

d) Această categorie este deschisă pentru elevii din ambele trepte de învățământ: gimnazială și liceală și care studiază disciplina de „Video Storytelling” din cadrul proiectului TIFS în școala sa.
e) Echipele din cadrul acestei categorii vor fi constituite din 2 elevi și 1 profesor.
f) Elevii pot forma o echipă doar cu profesorul care le predă cursul de „Video Storytelling” din cadrul programului TIFS în școala sa.
g) În crearea produsului video se va ține cont de următoarele:
   - **TIP PRODUS:** reportaj
   - **STRUCTURA** Prezența tuturor componentelor:
     - muzica background
     - voiceover
     - interviuri (cel putin 1 interviu)
     - subtitre pentru interviuri+ pentru voiceover
   - Durata: **maxim 3 minute, 180 secunde**
   - **SCENARIUL**
     - păstrarea firului narativ pe toata durata videoului
     - claritatea mesajului
   - **ASPECT VIZUAL**
     - cadrele filmate (calitate maximă la tehnica disponibilă, utilizarea luminii, stabilizare)
     - unghiuri creative
     - utilizarea corectă a spațiului pentru interviuri
   - **ASPECT TEHNIC**
     - tehnica de editare a videoului (cât de „curată”/corectă este editarea)
     - editarea conform regulilor învățate în cadrul orelor VS (lucru cu sunetul, cadrare, culori, utilizarea elementelor grafice, intro/outro)
   - **CREATIVITATE. IMPACT**
     - Detalii din scenariu/ video care fac produsul diferit și memorabil.
   - Video trebuie sa fie editat de elevi

- Pentru crearea produsului video se va folosi oricare program din cele enumerate în curriculumul cursului de Video Storytelling sau prezentate la sesiunile de mentorat.
- **IMPORTANT**: produsul video trebuie filmat exclusiv de către elevi. Nu se admit imagini video generate de AI, sau preluate din alte surse
- **STRUCTURA:** 90 % - imagini filmate de elevi, 5% - arhiva scolii (poze, video), 5% - elemente grafice desenate în alte programe sau generate de AI (se aplică la cifre, elemente demne de a fi evidențiate prin careva elemente grafice, interactive).

h) Produsul echipelor vor fi evaluate conform criteriilor de evaluare menționate în Anexa 6.
i) Formularul de înregistrare în concurs va fi completat până pe 31 decembrie 2026: https://forms.gle/LnRMh9mVUctLhdmU6
j) Dosarul de depunere a proiectului final în concurs va fi prezentat până pe 5 mai 2027 și va conține:
   i. Formular de recepționare a lucrărilor finale completat de Coordonatorul echipei. (va fi disponibil pe site-ul concursului www.tja.md)
   ii. Produsul video

Art. 14. Cerințe față de categoria Inteligență Emoțională în Comunicare

a) Elevii vor susține un discurs motivațional.
Direcții tematice propuse:
   - Pornind de la experiența sau perspectiva ta, construiește un discurs despre de ce eșecul poate deveni o etapă importantă în drumul spre succes;
   - Construiește un discurs despre importanța exprimării emoțiilor și despre cum curajul de a cere ajutor poate schimba viața unui tânăr;
   - Pornind de la propria experiență, construiește un discurs despre puterea empatiei într-o lume în care oamenii sunt tot mai conectați digital, dar nu întotdeauna și emoțional;
   - Construiește un discurs despre importanța păstrării autenticității personale într-o lume influențată de rețelele sociale și inteligența artificială;
   - Construiește un discurs despre importanța acceptării diferențelor dintre oameni și despre rolul fiecăruia în crearea unei comunități incluzive;
   - Construiește un discurs despre curajul de a-ți urma propriul drum, chiar și atunci când așteptările celor din jur sunt diferite;
   - Construiește un discurs despre de ce vocea tinerilor contează în schimbarea comunităților și cum implicarea personală poate inspira alte persoane;
   - Pregătește un discurs în care să explorezi emoțiile și provocările asociate primelor experiențe de independență financiară, evidențiind modul în care acestea influențează deciziile personale, relațiile cu cei din jur și gestionarea responsabilă a banilor, pornind de la experiența utilizării primului card bancar maib junior.

b) Această categorie este deschisă pentru elevii din ambele trepte de învățământ: gimnazială și liceală și care studiază disciplina de „Inteligența Emoțională în Comunicare” din cadrul proiectului TIFS în școala sa.
c) Echipele din cadrul acestei categorii vor fi constituite dintr-un singur elev și un profesor
d) Elevii pot forma o echipă doar cu profesorul care le predă cursul de „Inteligență Emoțională în Comunicare” în școala în care studiază.

e) Elevul este cel ce va prezenta discursul, profesorul doar îl ghidează și nicidecum nu scrie discursul pentru elev.
f) În pregătirea discursului se va ține cont de următoarele:
   - Durata: maxim 5-6 minute
   - Obligatoriu ca discursul să aibă o structura bine definită, un mesaj profund și un scop clar
   - Discursul nu trebuie să fie învățat pe de rost
   - Exemple de discursuri găsiți pe canalul de youtube TEDx Talks: https://www.youtube.com/user/tedxtalks
g) Discursul elevilor va fi evaluat conform criteriilor de evaluare menționate în Anexa 7
h) Formularul de înregistrare în concurs va fi completat până pe 31 decembrie 2026: https://forms.gle/WxGXe6DxowY5ny6eA
i) Dosarul de depunere a proiectului final în concurs va fi prezentat până pe 5 mai 2027 și va conține:
   i. Formular de recepționare a lucrărilor finale completat online de Coordonatorul echipei. (va fi disponibil pe site-ul concursului www.tja.md)
   ii. Înregistrarea video a discursului.

Art. 15. Cerințe față de categoria Educație Digitală

a) Categoria Educație Digitală are drept scop dezvoltarea competențelor digitale, logice și creative ale elevilor din clasele I–IV, prin aplicarea cunoștințelor dobândite la cursul „Educație Digitală” în cadrul unei probe practice desfășurate în timp real.
b) Această categorie este destinată exclusiv elevilor din ciclul primar (clasele I–IV) care au studiat cursul „Educație Digitală” în cadrul programului „Tekwill în Fiecare Școală”.
c) Participanții concurează individual, fiind ghidați de profesorul coordonator, care le predă disciplina „Educație Digitală” în instituția de învățământ. Profesorul are rol de mentor și sprijin logistic, fără a interveni în timpul probei.
d) Concursul pentru categoria Educație Digitală se va desfășura în luna aprilie în cadrul unui eveniment separat.
e) Proba se va desfășura în timp real, timp de 2 ore, la fața locului, în spațiul indicat de organizatori.
f) În cadrul acestei perioade, elevii vor primi un set de sarcini digitale practice, adaptate nivelului clasei (I–IV), și le vor rezolva individual.
   - Clasa I: recunoașterea și aranjarea corectă a secvențelor logice de acțiuni; realizarea unor activități digitale simple (ex. ordonare imagini, desen digital);
   - Clasa a II-a: completarea și testarea unor programe simple în medii vizuale (ex. ScratchJr), evidențiind repetiția și succesiunea logică;
   - Clasa a III-a: rezolvarea sarcinilor de logică digitală și elaborarea unor mini-prezentări interactive;
   - Clasa a IV-a: realizarea unei animații sau a unui joc simplu în Scratch, utilizând instrucțiuni condiționale și evenimente.
g) Sarcinile vor fi evaluate imediat după încheierea probei de către comisia de jurizare.
h) Evaluarea sarcinilor realizate de elevi se va efectua conform criteriilor de apreciere prevăzute în Anexa 8 a prezentului regulament.
i) În caz de punctaj egal, departajarea se va face în funcție de timpul de finalizare și gradul de complexitate al sarcinilor rezolvate.
j) Formularul de înregistrare în concurs pentru categoria Educație Digitală se completează de către profesorul coordonator până la 31 decembrie 2026, accesând linkul: https://forms.gle/ScZVcszK5MLKdSu47

CAPITOLUL IV: ETAPA DE EVALUARE ȘI JURIZARE

Art. 16. Evaluarea tuturor proiectelor depuse de echipe până la termenul limită anunțat în Art. 5 va fi efectuată de Mentorii programului TIFS de la fiecare categorie. În urma evaluării proiectelor, Mentorii vor selecta maxim 10-12 proiecte finaliste de pe fiecare treaptă de învățământ și fiecare regiune sau la nivel național (în dependență de specificul fiecărei categorii).

Art. 17. Jurizarea proiectelor de la categoriile Design Grafic și Web va avea loc mai întâi la nivel regional (Sud, UTA Găgăuzia, Centru, mun. Chișinău, Nord), în dependență de numărul de echipe înregistrate. Echipele câștigătoare (Loc I, Loc II, Loc III și Mențiune) de la fiecare treaptă de studiu și din fiecare regiune vor avea timp la dispoziție să îmbunătățească produsul lor și să-l trimită pentru etapa națională până pe 05 mai 2027.

Art. 18. Jurizarea proiectelor de la categoriile Inteligență Artificială, Aplicații Mobile, Video Storytelling, Antreprenoriat și Inteligența Emoțională în Comunicare va avea loc doar la nivel național. Echipele finaliste vor fi invitate să-și prezinte proiectul în fața juriului la evenimentul TJA Național desfășurat pe 12 iunie la Chișinău.

Art. 19. Componența comisiei de jurizare va fi formată din experți în domeniul categoriei evaluate. În comisia de jurizare nu vor participa persoane fără de experiență practică sau cunoștințe avansate în domeniul categoriei respective.

Art. 20. Comisia de jurizare are următoarele competențe:

- revizuiește și analizează proiectele prezentate de fiecare echipă finalistă de la fiecare treaptă de învățământ conform criteriilor de jurizare;
- selectează echipele câștigătoare a concursului (Loc I, Loc II, Loc III și Mențiune);
- prezintă punctajul final al tuturor echipelor jurizate.

Art. 21. Jurizarea proiectelor va avea loc offline în cadrul evenimentelor TJA regionale și TJA național, și va consta în analiza proiectelor elaborate de fiecare echipă conform Art. 8-14. Echipa care va trimite dosarul incomplet va fi descalificată din competiție.

Art. 22. Decizia comisiei de jurizare este definitivă și nu poate fi contestată.

Art. 23. Desfășurarea concursului

a) Participarea la concurs presupune acceptarea deplină a regulilor prezentului regulament, precum și respectarea drepturilor de autor.
b) Informații suplimentare cu privire la organizarea și desfășurarea concursului, pot fi găsite pe site-ul concursului www.tja.md.

CAPITOLUL V. PREMIEREA ȘI STIMULAREA PARTICIPANȚILOR

Art. 24. Juriul stabilește clasamentul general a rezultatelor obținute.

Art. 25. Premiile vor fi acordate echipelor câștigătoare la nivel național, pentru fiecare treaptă de învățământ școlar.

Excepție fac categoriile „Programarea Algoritmilor în C/C++” și „Educație Digitală”, pentru care premiile vor fi oferite la nivel regional, respectiv repartizate pe clasele I–IV, în temeiul punctajului maxim acumulat de către participanți, precum urmează:

Categoria	Treapta gimnazială	Treapta liceală
Design Grafic	Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă	Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă
Proiectarea și Dezvoltarea Web	Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă	Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă
Programarea Algoritmilor în C/C++ (mun. Chișinău)		Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă
Programarea Algoritmilor în C/C++ (Național: Nord, Centru, Sud și UTA Găgăuzia)		Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă
Programarea Algoritmilor în C/C++ (Gimnaziu / național)	Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă	
Proiectarea și Dezvoltarea Aplicațiilor Mobile		Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă
Inteligența Artificială		Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă
Antreprenoriat		Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă
Video Storytelling	Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă	Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă

	Mențiune – 1 echipă	Mențiune – 1 echipă
Inteligența Emoțională în Comunicare	Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă	Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă
Educația Digitală	**Clasa I** Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă	**Clasa II** Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă
	Clasa III Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă	**Clasa IV** Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă

Art. 26. Punctajul maxim oferit de fiecare membru al juriului va fi de 100 de puncte. Criteriile specifice pentru fiecare categorie sunt detaliate în Anexele regulamentului. În linii generale criteriile vor fi următoarele: **Tehnicalitate** (respectarea caracteristicilor tehnice conform articolelor din regulament pentru fiecare categorie); **Abordarea socială** (s-a respectat tematica stabilită pentru fiecare categorie, a fost selectată o problemă bazată pe un caz real); **Creativitatea proiectului** (produselor); **Aplicabilitate** (soluția identificată are o aplicabilitate reală, produsul va fi preluat de organizația pentru care a fost dezvoltat); **Lucrul în echipă** (eficiența lucrului în echipă, distribuirea rolurilor și responsabilităților, rolul profesorului doar ca mentor și ghidare).

Art. 27. Echipele finaliste vor fi responsabile de imprimarea propriilor materiale, vizuale, postere pentru a le prezenta membrilor juriului.

Art. 28. Organizatorii își rezervă dreptul de a elimina o treaptă de învățământ ca și categorie de jurizare în cazul în care numărul proiectelor recepționate și care corespund criteriilor anunțate sunt mai puțin de 10-12 la număr.

Art. 29. Fiecare membru al echipei câștigătoare va primi un premiu individual.

Art. 30. Informații despre concurs, precum și rezultatele concursului vor fi publicate în diferite surse mass-media, dar și pe site-ul www.tja.md.

Anexa 1

Criterii de evaluare a proiectelor la categoria de Design Grafic (semifinală)

Criteriu	Subcriteriu	Punctaj
1. Relevanța conceptului	Alegerea unei afaceri reale, autohtone, care necesită o identitate sau rebranding	5 puncte
	Conceptul reflectă valorile, mesajul și domeniul de activitate al afacerii	5 puncte
2. Tehnicalitate	Respectarea proporțiilor și a regulilor de compoziție	10 puncte
	Utilizarea corectă a spațiului de siguranță și a alinierii elementelor	10 puncte
	Imagini bine integrate	10 puncte
	Armonie cromatică, tipografie potrivită, echilibru vizual, contrast	15 puncte
3. Creativitate și impact vizual	Originalitate și unicitate în concept	20 puncte
4. Aplicabilitate și funcționalitate	Design aplicabil în materiale digitale și print, diverse formate	10 puncte
	Implementabilitatea reală în contextul afacerii (este un avantaj, dar nu obligatoriu	5 puncte
5. Prezentarea pitch-ului	Argumentare și justificare, răspunsuri la întrebări	5 puncte
	Claritate, coerență în structură și prezentare	5 puncte
Total		**100 puncte**

Anexa 2

Criterii de evaluare a proiectelor la categoria de Proiectare și Dezvoltare Web

Criteriu	Subcriteriu	Punctaj
1. Designul site-ului	Combinarea adecvată a culorilor, fontului, aranjarea și consistența. Utilizarea elementelor grafice de înaltă calitate. Antetul și footer-ul paginilor site-ului respectă același stil în toate paginile site-ului.	25 puncte
2. UI/UX	Experiența de lucru, interactivitatea site-ului și volumul realizat. Intuitivitatea utilizării site-ului, afișarea elementelor fără probleme. Cât de comod îi este utilizatorului să acceseze componentele site-ului.	25 puncte
3. Funcționalități Javascript	Site-ul dispune de funcționalități interactive JS. Sunt scrise scripturi care generează dinamic conținut. Codul JS este scris după practici bune.	25 puncte
4. Adaptivitatea siteului pentru diferite dispozitive (în special telefon mobil și desktop)		15 puncte
5. Aplicabilitatea și hostarea	Cât de bine rezolvă problema afacerii și corespunde tematicii. Argumentarea creării acestui website și care ar fi avantajul utilizării lui. Site-ul este hostat (opțional).	10 puncte
Total		**100 puncte**

Proiectul (website-ul) dezvoltat va corespunde specificațiilor tehnice enumerate mai jos:

- Site-ul realizat corespunde vizual misiunii afacerii mici autohtone selectate Site-ul este organizat în mapă separată
- Imaginile/Fișierele de stil/ Fișierele de scripting sunt puse în mapă separată, în folderul- părinte al proiectului
- În elementul meta sunt specificate: cuvintele-cheie ale site-ului, descrierea site-ului pentru a fi ulterior ”vizibil” și motoarelor de căutare
- Site-ul de promovare a unei persoane juridice (afaceri), trebuie să conțină paginile sau componentele de bază: ”About Us”, ”Products / Services”, ”Contact Us”
- Componenta / pagina cu contacte va conține: nr de telefon, email, adresa fizică, o hartă a locului sau a persoanei juridice promovate
- Sistemul de navigare prin site, meniul, este intuitiv, ușor de identificat
- Sistemul de navigare este funcțional
- Sistemul de navigare este prezent în toate paginile site-ului (dacă site-ul are la bază mai multe pagini)
- Site-ul conține legături interne (ancore) – dacă este realizat în baza unei pagini
- Site-ul conține cel puțin o legătură externă

- Scrolling-ul este minimizat și este doar vertical - este realizată cerința de adaptare a conținutului la diferite ecrane. Web site-ul este accesibil pe diferite dispozitive, arată bine și este accesibil și pe dispozitive mobile
- Site-ul arata bine și este prezentat corect în diferite browsere (minimum 2) – compatibilitate Cross-browser
- Sunt realizate referințe spre rețelele de socializare – site-ul trebuie să posede vizibilitate.
- Toate resursele disponibile pe site sunt accesibile și se încarcă fără erori.
- Codul este bine formatat, corespunde normelor și nu este plagiat.
- Nu se accepta constructoare de site-uri (Wix, Wordpress, etc).
- În timpul competiției nu se accepta folosirea unui șablon (cod deja pregătit) a altui site
- Contrastul culorilor text-background de pe site este adecvat – textul este citibil
- Dacă afacerea selectată are deja un logo, atunci acesta va fi prezent pe toate paginile
- Dimensiunea standard a fontului utilizat dă lizibilitate texului
- Au fost utilizate fonturi corespunzătoare, cel mult 2 fonturi folosite în site
- Au fost utilizate corect filtrele de culoare, transformările, gradientele
- Au fost stilizate corect elementele sistemului de navigare
- Stilizarea acoperă culori, font-uri, margini (borders), linii, înălțime, lățime, imagini de fundal
- Imaginile sunt corect integrate, au același format
- Au fost amplasate elementele corect în pagina(ile) site-ului – utilizând și spațierea.

Anexa 3

Criterii de evaluare a proiectelor la categoria de Antreprenoriat

Criteriu	Subcriteriu	Punctaj
1. Abordarea	Definirea clară a problemei şi opţiunea de afacere	15 puncte
2. Tehnologie	Produsul oferit de startup foloseşte tehnologia avansată	15 puncte
3. Unicitate	Produsul oferit de startup este unic şi inovator	15 puncte
5. Piaţa şi concurenţa	Startup-ul a identificat concurenții și a stabilit diferențieri	15 puncte
6. Finanţe şi fezabilitate	Startup-ul este un model de afaceri realist, viabil și profitabil	15 puncte
7. Prototipul produsului	Startup-ul are un prototip al produsului său (opțional)	10 puncte
8. Prezentarea echipei	A fost oferită toată informația necesară. Prezentare coerentă	15 puncte
Total		**100 puncte**

Anexa 4

Criterii de evaluare a proiectelor la categoria de Aplicații Mobile

Criteriu	Subcriteriu	Punctaj
1.Design si UX	-A fost definită și implementată o navigare simplă și comodă între ecranele de bază a aplicației; -Componentele de design utilizate în fiecare ecran au un aspect estetic frumos și sunt aranjate bine pe ecran; -Componentele de design sunt egale și consistente în toată aplicația în fiecare ecran; -A fost selectată și utilizată o paleta de culori astfel combinând cât mai bine diferite culori în același ecran; Interfață grafică este foarte aproape de sugestiile ghidului de design Material sau oricare alt ghid selectat	25 puncte
2. Funcționalitate și Complexitate	-Aplicația are 2 sau mai multe ecrane și o navigare bine definită și implementată între ele; -Aplicația conține componente complexe ca liste (RecyclerView); -Codul este bine formatat, citibil, simplu, scalabil și corespunde tuturor convențiilor	25 puncte
3.Aplicabilitate în Business	-A fost clar definită problema care urmează să fie rezolvată prin intermediul elaborării unui sistem informatic; -A fost clar explicată soluția propusă pentru rezolvarea problemei definite; -A fost făcut un studiu de piață prin care sau analizat bine soluțiile existente; -Au fost făcute analize despre utilitatea sistemului informațional; -A fost validată soluția prin comunicarea cu potențialii investitori/compania client sau cu potențialii utilizatori; -Soluția se află deja în perioada de testare de către potențialii clienți	30 puncte
4.Prezentarea	A fost oferită toată informația necesară.Prezentarea echipei a fost coerentă	10 puncte
5.Lucru în echipă	-Fiecare a avut un rol în echipa și a fost responsabil de o anumită parte a proiectului; -Echipa a lucrat într-un mod autonom, stabil și productiv	10 puncte
Total		**100 puncte**

Atenție: este admisă utilizarea oricărei biblioteci, framework, nu este nici o restricție în privința limbajului de programare și mediu de dezvoltare.

Anexa 5

Criterii de evaluare a proiectelor la categoria de Inteligență Artificială

Criteriu	Subcriteriu	Punctaj
1. Ideea sau problema abordată	Problema abordata este una reala și este prezentată o soluție plauzibilă	20 puncte
2. Modelul realizat	Modelul este realizat pe date tabulare	10 puncte
	Modelul include prelucrarea imaginilor sau a textului	15 puncte
3. Platforma software	Modelul este realizat în cadru unei aplicații (aplicație mobilă, website, aplicație desktop)	20 puncte
	Aplicația are implementată o interfață grafică	20 puncte
4. Lucru în echipă	Este prezenta o clară împărțire a responsabilităților	5 puncte
	Fiecare membru poate răspunde la întrebările legate de partea sa a aplicației	10 puncte
TOTAL:		**100 puncte**

Anexa 6

Criterii de evaluare a proiectelor la categoria de Video Storytelling

Criteriu	Subcriteriu	Punctaj
1.Structura	Prezenta tuturor componentelor: - muzica background - voiceover - interviu - subtitre pentru interviuri+voice over - respectarea duratei stricte de 180 secunde	20 puncte
2.Scenariul	- păstrarea firului narativ pe toata durata videoului - claritatea mesajului	20 puncte
3.Aspect vizual	- cadrele filmate (calitate maxima la tehnica disponibilă, utilizarea luminii, stabilizare) - unghiuri creative - utilizarea corectă a spațiului pentru interviuri	20 puncte
4.Aspect tehnic	- tehnica de editare a videoului (cât de „curată”/corectă este editarea) - editarea conform regulilor învățate în cadrul orelor VS (lucru cu sunetul, cadrare, culori, utilizarea elementelor grafice, intro/outro)	20 puncte
5.Creativitate. Impact	Detalii din scenariu/ video care fac produsul diferit si memorabil.	20 puncte
Total		**100 puncte**

Anexa 7

Criterii de evaluare a proiectelor la categoria de Inteligență Emoțională în Comunicare

Criteriu	Subcriteriu	Punctaj
1. Structura	Introducere, cuprins, încheiere, scop, îndemn	20 puncte
2. Dezvoltarea poveștii	Construirea firului narativ, punctul culminant, fluența	10 puncte
3. Tehnica	Folosirea jocului de cuvinte, umor, exagerare	10 puncte
4. Conectarea cu publicul	Exprimarea emoțiilor, reacția publicului	20 puncte
5. Voce	Flexibilitate, volum, ritm, tonalitate	10 puncte
6. Atitudine	Sinceritate, siguranța, entuziasm, naturalețe	20 puncte
7. Exprimare	Gramatica, pronunție, vocabular adaptat publicului	10 puncte
Total		**100 puncte**

Anexa 8

Criterii de evaluare a proiectelor la categoria de Educație Digitală

Criteriu	Subcriteriu	Punctaj
1. Acuratețea tehnică	Cât de bine sunt respectate cerințele tehnice ale sarcinii	20 puncte
2. Creativitate și Originalitate	Unicitatea și inovația proiectului	20 puncte
3. Complexitate și Gândire logică	Se va evalua cât de bine este structurată logica programului.	20 puncte
4. Finalizarea proiectului	Proiectul este complet și funcțional.	20 puncte
5. Prezentarea și Comunicarea	Capacitatea elevului de a-și explica proiectul.	20 puncte
Total		**100 puncte**