



شیوه‌نامه محور برنامه‌نویسی جشنواره نوجوان خوارزمی



زندگی در جهان حاضر، نیازمند شناخت و توانمندی در استفاده از فناوری‌های نوین در راستای ثروت‌آفرینی و بالندگی است. یکی از پایه‌ای‌ترین این توانمندی‌ها، سواد برنامه‌نویسی است و حل مساله به شیوه مهندسی است. محور برنامه‌نویسی جشنواره نوجوان خوارزمی، به دنبال توانمندسازی شما در مهارت‌های الزامی زندگی مانند سواد رسانه‌ای، تفکر منطقی و حل مساله است و از طریق رویارو کردن شما با مسائل واقعی و دادن فرصت تمرین درک و استدلال استراتژیک و مدیریت پروژه و کار تیمی، با تاکید بر محتوای کتاب‌های درسی مانند ارائه الگوریتم کارها، رسم روندنما، رعایت نکات ایمنی و ارگونومی زمینه را برای رشد شما فراهم می‌کند.

مراحل مدرسه‌ای، منطقه‌ای و استانی

گام ۱: پروژه‌های نرم‌افزاری

این محور شامل سه بخش اصلی **طراحی وبسایت، تولید نرم‌افزارهای کاربردی (اپلیکیشن)، و تولید بازی (گیم)** است. شما می‌توانید خلاقیت خود را با استفاده از زبان برنامه‌نویسی دلخواه خود و در محیط کدنویسی مورد علاقه در قالب برنامه کاربردی تلفن همراه (اپلیکیشن موبایل)، برنامه‌های کاربردی تحت ویندوز، بازی یا تارنما/وبسایت تعاملی ارائه نمایید.

توجه: تمام برنامه‌های کاربردی، اعم از برنامه‌های دسکتاپ یا موبایل، وبسایت و بازی‌های ساخته شده، بدون کدنویسی (کدینگ) قابل قبول نخواهد بود.

گام ۲: طراحی و تولید محصول

در این گام ضمن تعریف یک پروژه نرم‌افزاری و طراحی آن با رعایت موارد مندرج در جدول زیر یک تارنما/وبسایت، بازی/گی، یا برنامه کاربردی/اپلیکیشن را در محیط‌های استاندارد کدنویسی تولید و ارائه کنید.

گام ۳: تهیه مستندات از فرایند تولید اثر به صورت عکس یا فیلم

گام ۴: ارزیابی غیرحضوری

در این گام مستندات ارائه شده بررسی می‌گردد و گروه‌هایی که شرایط شرکت در این رویداد را دارند برای ارائه و دفاع اثر انتخاب می‌گردند.

گام ۵: ارائه و دفاع اثر

در این مرحله ضمن ارائه پروژه خود، به سوالات داوران پاسخ خواهید داد و از اثر خود دفاع خواهید کرد.



شیوه‌نامه محور برنامه‌نویسی
جشنواره نوجوان خوارزمی



۱۰۰ امتیاز

ارزیابی محور برنامه‌نویسی - زیر محور نرم‌افزارهای کاربردی

شناسه گروه در همگام:	تاریخ: ساعت:
عنوان برنامه کاربردی:	حوزه کاربرد:

ردیف	معیار	ضریب	۰	۱	۲	۳	۴	۵
۱	تکمیل دقیق و ارسال فرم مشخصات به همراه اثر	۱						
۲	میزان مطابقت کارایی اثر با توضیحات شناسنامه و طراحی اولیه	۲						
۳	داشتن واسط کاربری مورد پسند کاربر، چیدمان کاربردی و ساده و یکدست عناصر (دکمه‌ها، متن، تصاویر و...) و گویا بودن محیط و عناصر و اجزای نرم‌افزار و حرکت و هدایت آسان کاربر حین اجرای برنامه	۲						
۴	داشتن راهنما و نوشتن عنوان برنامه و مشخصات صاحب اثر در بخش «درباره ما»	۱						
۵	اجرای کامل نرم‌افزار و عملکرد صحیح کلیه اجزا و بخش‌های مختلف نرم‌افزار (حرکت المان‌ها، محاسبه امتیازات، ارتباط صفحه‌ها، پیوندها، پخش فیلم و...)	۲						
۶	قابل نصب بودن بر روی تلفن همراه و استفاده از حسگرها و امکانات اختصاصی تلفن همراه	۲						
۷	تعاملی بودن و استفاده بهینه و مناسب از پایگاه داده، کدها و ابزارهای پیشرفته	۱						
۸	قابلیت تجاری‌سازی در داخل و خارج کشور و تناسب محتوای نرم‌افزار با نیازهای روز جامعه، برنامه درسی دوره تحصیلی و فرهنگ ایرانی-اسلامی	۱						
۹	میزان خلاقیت و نوآوری در ایده و اجرا، عدم وجود نمونه مشابه داخلی و خارجی، اصالت طرح و محیط نرم‌افزار	۲						
۱۰	حجم بهینه نسخه قابل نصب برنامه و سرعت بالای اجرای آن	۱						
۱۱	برخوردار بودن فیلم ارسالی همراه اثر، از مواردی نظیر: توضیح بازار هدف برنامه، مراحل طراحی و پیاده‌سازی، مزیت‌های آن بر نمونه‌های مشابه، نحوه اجرا و توضیح کدها توسط دانش‌آموز	۲						
۱۲	ارائه گواهی ثبت (در مراجع ذیصلاح)	۱						
۱۳	پاسخ صحیح به پرسش‌های داوران	۲						
جمع امتیاز								

