

# Регламент за категория “Уеб и софтуерна разработка”

В категория „**уеб и софтуерна разработка**“ в Софтуниада може да участва всеки, който се е регистрирал за състезанието, като участието е **в отбор с няколко участници** или **самостоятелно** (по избор).

## Практически проект

Отборите разработват **практически софтуерен проект с отворен код** на тема по свой избор.

Проектът може да е **уеб приложение, мобилно приложение, десктоп приложение, вградено приложение, cloud приложение, експертна система** или друго приложение, система или услуга, в

която програмирането заема значима част от разработката.

Проектът трябва да е с **отворен код**, достъпен публично в Интернет (например в **GitHub**).

Трябва да се предостави линк (**URL**), от където проектът може да се тества онлайн или да се изтегли,

за да се инсталира локално.

Позволено е **проектът да е участвал** вече и в други състезания и конкурси.

В един отбор могат да участват **до 5 души**, като на финалите е достатъчно да присъства поне един представител, който да защити проекта.

## Критерии за оценяване

Критериите за оценяване на софтуерните проекти са следните:

### Приложимост

- Решава ли приложението **значим проблем от практиката**?
- Ясно ли е **кой е потребителят** и той наистина ли има нужда от този проект?
- **Уникална** ли е разработката или дублира вече съществуващи проекти?
- **Завършен** и пълнофункционален ли е проектът или е на ниво идея / прототип?
- Ползваемо ли е приложението (**UX & usability**)?

### Техническо изпълнение

- Използвани ли са подходящи **технологии**?
- **Качествен** ли е кодът, архитектурата и процесът на разработка?
- **Ефективни** ли са алгоритмите и техническите решения?

### Презентация и защита

- **Описанието** на проекта дава ли ясна идея какво е направено и какъв проблем е решен?
- **Презентиран** ли е проектът по заинтригуващ начин по време на защитата?
- Направено ли е атрактивно **демо на живо**, показващо най-важната функционалност?
- Отговорено ли е адекватно за **въпросите** по време на защитата?

Журието дава точки по всеки от критериите по своя преценка, а накрая резултатите са обобщават, за да се излъчат победителите.

## Процес на оценяване

Конкурсът „Софтуниада – уеб и софтуерна разработка“ се провежда в два етапа:

**Изпращане на проекти:** документация + линк към проекта + линк към сорс кода.

**Участие на финалите:** представяне и защита на живо.

Журито разглежда изпратените в определения срок проекти и **класира най-силните** от тях за представяне и защита на живо на финалите на Софтуниадата.

## Допустимост на проектите

Позволено е използването на:

Всякакви **езици за програмиране и технологии** за разработка и всякакви платформи с отворен

лиценз.

Всякакви **хардуерни устройства:** телефони, таблети, микроконтролери и други.

Може да се използва външна **експертна помощ**, но не и да се копира и преправя чужд проект.

**Не се позволява** да участват:

Проекти, при които значима част от разработката **не е авторска** или не е писана от екипа, участващ в състезанието. Например проекти, базирани на готова платформа или библиотека, като WordPress

сайт (без значителни авторски добавки) или игра с Unreal Engine (без значителни авторски добавки).

Проекти с **неморално съдържание** или цел.

Проекти, използващи **комерсиален софтуер** или библиотеки. Допускат се trial версии. Проекти, които не са с публично достъпен **отворен код**.

Проекти, в които има **фиктивен участник**, който не е допринесъл значително за разработката.

## Документация и демо

Всеки екип трябва изпрати за своя проект **документация** (1-2 страници), съдържаща поне следната информация:

**Заглавие** на проекта.

**Категория**, в която участва проекта: уеб приложение / софтуерна разработка

**Възрастова група:** до 16 години / над 16 години.

Кратко **описание:** какъв проблем решава (с 5-10 изречения) и с какво е уникален проектът.

**Екип**, разработил проекта: SoftUni username, имена, контакти на участниците. **Линк** (URL) за изтегляне / инсталация на проекта (**демо**)

- При **уеб приложение** се дава линк демо страницата на приложението + **пароли за достъп**.
- При мобилно / десктоп / друго приложение се изпраща **линк към инсталатор** на приложението, от където може да се свали демо или пълнофункционална версия.
- Ако приложението изисква специализиран хардуер или **среда за изпълнение**, вместо

инсталатор / демо страница, да се подготви кратко **видео представяне**. **Използвани технологии**: изброяват се най-важните.  
**Сорс код**: линк към сорс кода на проекта в Интернет, от където е видна заслугата на всеки от екипа.

**Подробна документация** (незадължителна): по желание се предоставя подробна документация по проекта. Тя може да е по-обемна и може да съдържа:

- Потребителско ръководство с инструкции за използване и снимки на екрана.
- Техническа документация: архитектура, дизайн решения, използвани технологии, други.
- Друга информация, свързана с проекта.

При желание можете да използвате **шаблона за документация** на проектите:  
[Softuniada-Project-Documentation-Template](#).

Проектът може да се изпрати в незавършен вид и **да се доразработи** през времето след изпращане на документацията до защитата на финалите.

## Участие във финалите

За участие във **финалите** в конкурса „Софтуниада – уеб / софтуерна разработка“ се класират най-силните проекти във всяка категория и всяка възрастова група, определени от журито.

## Защита на живо

Класираните за финалите проекти участват в **защита на живо**. Екипите имат на разположение **мултимедиен проектор**, на който да презентират, демонстрират и защитават на живо проектите си пред комисията на журито в рамките на **15 минути + 5 минути за въпроси**. Всеки екип трябва да подготви **собствен лаптоп** + друга необходима техника.

В представянето на живо трябва да се включат следните компоненти:

**Представяне на проекта**: какво прави, каква задача решава, с какво е уникален?

**Демонстрация**: да се демонстрира на живо как работи проекта – най-важните функционалности.

**Екип**: няколко думи за екипа и **принос на всеки участник** (по възможност с commit logs).

**Отговаряне на въпроси**: членовете на екипа отговарят на технически и други въпроси по проекта, отправени от журито и присъстващите в залата.

## Време за представяне

Защитата на всеки проект е стриктно ограничена

**до 20 минути**: ○ 12-15 минути  
**представяне + демо**.

- До 5 минути за **въпроси**.

На 20-тата минута журито прекъсва представянето и преминава към следващия проект. Отборите разполагат с до 5 минути за **настройка на техниката**. Моля, тествайте всичко предварително (например как да изкарате картина на мултимедийния проектор).

## Инструкции за използване на техниката

Как да **включи проектора** от учебните зали в СофтУни към своя лаптоп?

1. Свържете лаптопа с **HDMI кабела**, който е на катедрата (трябва да имате HDMI порт на лаптопа).
2. Ако нямате **HDMI порт** на лаптопа, извадете от бялата кутия на катедрата **VGA към HDMI преходник**. Свържете преходника към **VGA порта** на лаптопа, включете USB-кабела от преходника към лаптопа.
3. Ако сте под **Mac** и имате само **display port**, използвайте **преходник от display-port към HDMI**.
4. Ако сте с **Windows 7** или по-висока версия на Windows, натиснете [**Windows бутона**] + [**P**], за да изберете на кой екран да се извади изображение (**duplicate / extend screen**). Под други операционни системи използвате клониране или разширяване на дисплея.
5. Ако желаете **звукът от лаптопа** да се чува през колоните, включете аудио кабела от усилвателя и настройте лаптопа спрямо операционната система.
6. Ако не се получава, потърсете техническа помощ или сменете лаптопа с друг.

Как да се закача за **Интернет**?

1. Използвайте **мрежовите кабели**, достъпни всяко работно място в учебните зали на СофтУни. Връзката ще се конфигурира автоматично и ще получите IP адрес по DHCP.
2. Използвайте **безжичната мрежа** като резервна възможност за свързване с Интернет. При огромен брой потребители в залата е възможно WiFi връзката да е нестабилна или да не работи. Използвайте WiFi мрежата „**SoftUni**“ без парола.

## Възрастови групи

Участието е в две възрастови групи с две отделни класирания:

Младша възраст –  
**до 16 години.**  
Старша възраст –  
**над 16 години.**

Регламентът за участие за отделните възрасти е еднакъв, но класирането е отделно.

Позволява се в отборите да има участници от **двете възрастови групи**, като ако един от членовете на отбора има навършени 16 години, отборът се състезава към старшата възрастова група.

## Жури

Журито във всяка категория се състои от **трима души**, експерти по разработка на софтуер с дългогодишен опит. Те оценяват изпратените в срок проекти и **класират най-силните за финалите**.