

ИКТ В НОС

Курсови проекти

Тема №24

Оценяване

Формиране на оценката

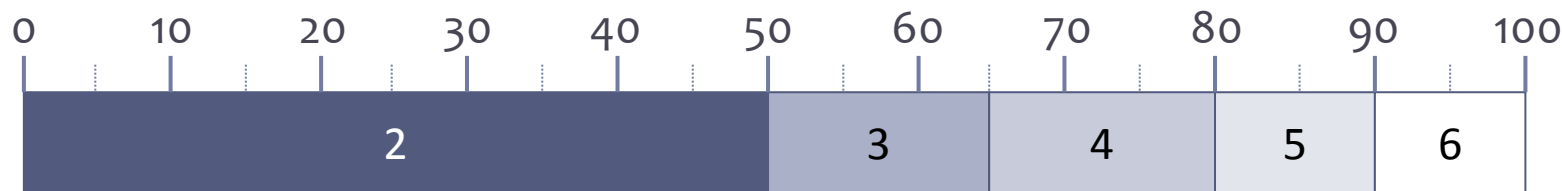


Точкова система

- Тестове – 80 точки (4 теста по 20 точки)
- Проект – 30 точки

Скала

- Курсът е взет при поне 50% от точките





Проект

Обща информация



Тема за проект

- Предварително определен набор от теми
- Може да се предложи нова тема
- Проектите са индивидуални
- Изискват проучване и креативност от ваша страна

Съдържание



Общо съдържание на проект

- HTML страница с прилежащите ѝ ресурси
- Описва темата, оформена като урок
- Съдържа интерактивна софтуерна част



Критерии за проект

- Образователност – 10 точки
- Програмност – 10 точки
- Графичност – 10 точки
- Интерактивност – 10 точки

Обща оценка на проект

- Максимално 30 точки

Образованность

Образователен критерий



Същност

- Доколко е образователен проекта
- Добре ли е интерпретирана темата
- Има ли проявена изобретателност

Оценяване

- Урочна част и как се работи със софтуера – 50%
- Поне две различни задачи – 50%



Към текста

- Изцяло собствен, в краен случай преразказан
- В никакъв случай – копиран (от Wikipedia, Romagalo и т.н.)

Към илюстрациите

- По възможност да са собствени
- В краен случай чужди, но с източник и лиценз

Към задачите

- Да са собствени и концептуално различни
- Изпълними със софтуера + снимоти + решения



Програмност

Програмен критерий



Същност

- Сложност на софтуерната реализация
- Оформеност на кода

Оценяване

- Сложност – 50%
- Оформеност – 50%



Към кода

- Задължително използване на Suica
- Изцяло собствен код, а не адаптиран от лекции, упражнения или от други проекти
- Добре оформен и коментиран

Към ролята на кода

- Да подкрепя темата на проекта
- Да се ползва от задачите

Графичност

Графичен критерий



Същност

- Красота на представения проект
- Интуитивна и плавна анимация

Оценяване

- HTML и CSS красота – 30%
- Статична Suica красота – 40%
- Динамична Suica красота – 30%



Към HTML/CSS

- Изцяло собствен код, а не адаптиран
- Ефективно използване на тези технологии

Към статична Suica красота

- Тримерна сцена със собствени графични обекти
- Подходящи цветове, текстури, стилове

Към динамична Suica красота

- Плавна анимация на графичните елементи
- Включително и при интерактивност и каскадност

Интерактивность

Интерактивен критерий



Същност

- Промяна на графичните обекти с мишката
- Промяна на сцената и гледната точка
- Промяната да води до косвена промяна (каскадност)

Оценяване

- Интерактивност – 50%
- Каскадност – 50%



Към интерактивността

- Да е интуитивна и смислена (полезна) за темата
- Реализирана чрез движения и цъкане с мишката
- Да има поне две концептуално различни промени

Към каскадността

- Да е в реално време, докато се променя обект

Грешки

Често срещани грешки



- Твърде слабо ползване на Suica
- Плагиатстване на текст, илюстрации, стил или код
- Прекалено елементарна програмна част
- Липса на интерактивност и каскадност
- Ниска креативност и творчество

Съвети



Разни съвети

- Обмислете добре съдържанието на проекта, проучете темата и изберете какво да допринесете към нея
- Запознайте се с критериите и спазвайте изискванията
- Не преписвайте, не копирайте, не адаптирайте



ИКТ в НОС

Край

Коментари, въпроси