

ORGANIZAČNO-TECHNICKÉ POKYNY pre zabezpečenie 39. ročníka súťaže ZENIT v programovaní

V zmysle Smernice Ministerstva školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej republiky číslo 23/2017, ktorou sa mení smernica č. 6/2013 o organizovaní, riadení a finančnom zabezpečení súťaží detí a žiakov škôl a školských zariadení, vyhlasuje Ministerstvo školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej republiky 39. ročník súťaže ZENIT v programovaní.

V školskom roku 2022/2023 je metodickým, organizačným a finančným garantom Štátny inštitút odborného vzdelávania v Bratislave, v súlade so schváleným štatútom č. 2467/94 zo dňa 11. 11. 1994.

Štátny inštitút odborného vzdelávania a Celoštátna odborná komisia ZENIT zodpovedá za obsah a plnenie Organizačno - technických pokynov 39. ročníka súťaže ZENIT. ZENIT v programovaní je národným finále Skills Slovakia medzinárodnej súťaže zručnosti mladých **Euroskills**.

Pri organizovaní, riadení a finančnom zabezpečení súťaže je potrebné dodržiavať Organizačný poriadok súťaží ZENIT v elektronike, programovaní a v strojárstve, ktorý schválilo Ministerstvo školstva, vedy, výskumu a športu SR dňa 7. septembra 2017 pod číslom 2017/971:58-IOEO s účinnosťou od 1. januára 2018. Súťažné a organizačné pokyny a propozície zohľadňujú bezpečnosť a ochranu zdravia a hygienické zásady.

Súťaž ZENIT sa organizačne člení na školské a krajské kolá, ktoré vyvrcholia celoštátnou súťažou.

Termíny súťažných kôl sú záväzné a žiadame o ich dodržanie.

Školské kolá – online kategória A, B	jednotne v celej SR v rámci celoeurópskeho týždňa programovania Code Week kategória A,B: 18. októbra 2022 (utorok) kategória Web, Grafik: 19. októbra 2022	Úspešných riešiteľov úloh z každej kategórie zo školských kôl poslať realizátorovi krajského kola, ktorého určí RÚSS v sídle kraja. Riaditeľ školy zodpovedá za odovzdanie zoznamu postupujúcich podľa pokynov realizátora do krajského kola.
<p>V kategórii A, B, budú zadané príklady školského kola zverejnené na internetovej stránke http://zenit.svsbb.sk/prog . Riešenie úlohy v kategóriách A, B treba ihneď po skončení školského kola zaslať - odovzdať pomocou webového portálu http://zenit.svsbb.sk/prog .</p> <p>Pre žiakov tých škôl, kde sa školské kolo nekoná v kategórii Web, budú zadané príklady školského kola zverejnené na internetovej stránke http://zenit.svsbb.sk/web. Riešenie úlohy v kategórii WEB treba ihneď po skončení školského kola zaslať - odovzdať pomocou webového portálu http://zenit.svsbb.sk/web</p> <p>Na stránke budú tiež zverejňované linky a odkazy na cvičné príklady – podobné tým, ktoré budú ako úlohy zadávané v jednotlivých kolách súťaže.</p>		

<p>Krajské kolá kategória A, B - online</p> <p>kategória Web, Grafik - prezenčne</p>	<p>jednotne v celej SR kategória A,B: 24. novembra 2022 (štvrtok)</p> <p>kategória Web, Grafik: 23. novembra 2022 (streda)</p> <p>(Zadané úlohy dostanú školy včas).</p>	<p>Výber súťažiacich a ich počet určia krajské hodnotiace komisie na základe zhodnotenia zaslaných riešení zo školského kola.</p> <p>Zoznam postupujúcich do celoštátneho kola zaslať ihneď organizátorovi celoštátnej súťaže na e-mail:</p> <p>andrea.kuncova@spsehalova.sk</p>
<p>Celoštátne kolo</p>	<p>21. – 23. februára 2023</p>	<p>Stredná priemyselná škola elektrotechnická, Hálova 16, 851 01 Bratislava, www.spsehalova.sk, riaditeľka školy: Ing. Iveta Šafránková</p> <p>Štátny inštitút odborného vzdelávania, Bellova 54/a, Bratislava, podpora smerovania mládeže, Bellova 54/a, 837 63 Bratislava mail: vlasta.puchovska@siov.sk,</p>

Do celoštátneho kola postupuje jeden víťaz z každej kategórie.

Za odoslanie zoznamu postupujúcich žiakov do krajského a celoštátneho kola súťaže je zodpovedný riaditeľ školy, v ktorej sa usporiadalo nižšie kolo súťaže.

V prípade rovnosti počtu bodov rozhoduje o postupe do vyššieho kola príslušná odborná hodnotiaca komisia, (1 postupujúci žiak z kraja).

Je potrebné zabezpečiť aby výsledky boli zverejňované až po prekontrolovaní. V prípade hodnotenia, je nutné aby čiastkové úlohy boli určitým spôsobom bodovo odstupňované podľa priority, aby sa v prípade rovnosti bodov dalo jednoznačne určiť, ktorí súťažiaci postupuje. Aby v prípade rovnosti bodov napr. nepostúpil žiak, ktorý bude vo výsledkovej tabuľke prvý, iba kvôli tomu, že je tabuľka generovaná podľa priezviska, ale mohol by postúpiť žiak, ktorý mal čiastkové úlohy s vyššou prioritou lepšie bodovo ohodnotené.

Súťažné kategórie

Predsedníctvo Celoštátnej odbornej komisie ZENIT v spolupráci so Štátnym inštitútom odborného vzdelávania na svojom zasadnutí dňa **14. júna 2022** v Bratislave schválilo pre odbor programovanie štyri súťažné kategórie A, B, Web, Grafik a bodové hodnotenie:

Kategória A - žiaci 3. a 4. ročníka stredných škôl – online

Kategória B - žiaci 1. a 2. ročníka stredných škôl - online

Kategória Web – Web Developer – žiaci 1.-4. ročníka stredných škôl - prezenčne

Kategória Grafik – Graphic Designer – žiaci 1.-4. ročníka stredných škôl - prezenčne

Registrácia súťažiacich - školské kolo:

Súťažiaci v kategóriách A, B sa registrujú na portále <http://zenit.svsbb.sk/prog> .

Súťažiaci v kategórií Web sa registrujú na portále <http://zenit.svsbb.sk/web> .

Súťažiaci v kategórií Grafik sa registrujú na portále <http://zenit.svsbb.sk/grafik>

Registrácia v kategórii Web je možná:

- **ako škola** - ak škola organizuje školské kolo a má dostatočný počet (minimálne 3) súťažiacich. Následne všetkých svojich súťažiacich pridá do systému. (Škola si svojich žiakov hodnotí sama).

Registrácia v kategórii Grafik je možná:

- **ako škola** - ak škola organizuje školské kolo a má dostatočný počet (minimálne 3) súťažiacich. Následne všetkých svojich súťažiacich pridá do systému. (Škola si svojich žiakov hodnotí sama).

Obsah súťaže:

V kategóriách A a B

Vo všetkých kolách budú súťažiaci riešiť zadania v určenom časovom limite. Budú mať k dispozícii počítače kompatibilné s IBM-PC, vybavené prekladačmi TURBO PASCAL v. 7.0; TURBO C 2.0 a vyššími a DELPHI v. 6.0 a vyššími, Free Pascal, Java, Python.

Počas súťaže môžu žiaci používať ľubovoľnú literatúru, nesmú však použiť žiadne programy ani texty prinesené na DVD nosičoch, alebo USB kľúčoch.

V kategórii Web - Web Developer

Súťažiaci budú riešiť zadanie v určenom časovom limite. Vyžadované znalosti: HTML, PHP, MySQL, JavaScript.

Súťažné úlohy sú rozdelené do dvoch hlavných častí:

- spracovanie grafických podkladov a návrh stránok
- návrh webových stránok pomocou HTML, XML, DHTML, JavaScript, XHTML s využitím aplikačného softvéru
- využitie CSS
- optimalizovanie stránky pre rôzne prehliadače (posledné aktualizované verzie) s rôznymi rozlíšeniami
- dodržiavanie W3C štandardov (<http://www.w3.org>)
- vytváranie, vkladanie a úprava obrázkov, ich optimalizácia pre web
- implementácia verejnej a administračnej časti webu
- programovanie na strane servera
- vytvorenie aplikácie založenej na PHP a MySQL.

Hardvérové vybavenie:

- Každý súťažiaci bude mať k dispozícii počítač/notebook s operačným systémom Windows a dvoma zobrazovacími jednotkami.

- Súťažiaci si môžu priniesť vlastný notebook, klávesnicu, myš a grafický tablet (Wacom, alebo podobné zariadenie).

Softvérové vybavenie: Textové editory a vývojové prostredia: Notepad++ 6.3+, PSPad 4.5+, NetBeans IDE 7+, SublimeText 3+,

- Prehliadač dokumentov PDF, program na komprimovanie/dekomprimovanie súborov (zip, rar, 7z, ...), prehliadač obrázkov,
- FTP klient (v prípade, že sa používa externé serverové riešenie): FileZilla 3.7+

Organizátor školského, krajského, celoštátneho kola zabezpečí serverové riešenie, buď pomocou lokálneho servera (na každom počítači, ktorý budú mať súťažiaci k dispozícii, alebo externého servera (kde sa budú môcť súťažiaci pripájať a testovať svoje riešenie).

Na serveri je nutné mať nainštalované: PHP 5.3+, MySQL 5.4+, Apache 2.2+ (pri lokálnom riešení je to možné realizovať napríklad balíčkom Xampp - apachefriends.org , ako portable riešenie UniformServer - uniformserver.com alebo UwAmp - uwamp.com) a umožniť prístup k databáze napríklad pomocou externého softvéru phpMyAdmin alebo Adminer.

Doplňujúce informácie k jednotlivým kolám nájdete na adrese <http://zenit.svsbb.sk/web>.

Počas súťaže môžu žiaci používať ľubovoľnú literatúru, nesmú však použiť žiadne programy ani texty prinesené na prenositeľných médiách (USB, telefón, ...).

V kategórii Grafik – Graphic Designer

Súťažiaci budú riešiť zadanie v určenom časovom limite. Vyžadované znalosti : Adobe Photoshop, Adobe Illustrator / Corel , Adobe InDesign, Adobe Bridge, Adobe Acrobat, práca so súborami.

Súťažné úlohy sú rozdelené do dvoch hlavných častí:

- spracovanie grafických podkladov a návrh propagačných materiálov
- návrh propagačných materiálov pomocou zvolených grafických programov
- dodržiavanie štandardných alebo preddefinovaných orezových značiek
- dodržiavanie farebných profilov podľa ich následného použitia (tlač, web) alebo inštrukcií zo zadania
- vytváranie, vkladanie a úprava obrázkov, ich optimalizácia pre tlač
- generovanie a exportovanie PDF dokumentov podľa požiadaviek s vyžadovanými nastaveniami (farebné profily, orezové značky, verzia PDF, nastavenie kompresie alebo farebnej konverzie)
- tlač navrhnutých podkladov a ich následná ručná finalizácia
- vytvorenie papierového modelu reklamného predmetu
- orezovanie propagačných materiálov podľa orezových značiek
- lepenie firemných dokumentov na spoločnú podložku
- 1 postupujúci z krajských kôl na celoštátnom kole k dispozícii dva monitory.

Hardvérové vybavenie:

- Každý súťažiaci bude mať k dispozícii počítač/notebook s operačným systémom min. Windows 7 alebo vyšším

- Každý súťažiaci musí mať k dispozícii počítač s minimálnymi hardwarovými požiadavkami:
- CPU - Intel Core i3/ AMD, Ryzen 3, RAM zvýšiť na 8GB, VGA - 2GB
- Každý súťažiaci musí mať k dispozícii monitor minimálnej uhlopriečky 19" a viac
- Súťažiaci si môžu priniesť vlastnú klávesnicu, myš a grafický tablet (Wacom, alebo podobné zariadenie).

Softvérové vybavenie:

- Grafické editory: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, (Corel, Adobe Lightroom), Adobe Bridge, Adobe InDesign, Adobe Acrobat
- Textové editory a vývojové prostredia: Microsoft Word, Note Pad
- FTP klient alebo Total Commander (v prípade, že bude potrebné úlohy umiestniť na sieťovú jednotku).

Pomôcky:

- Pravítko, orezávač, lepidlo, rezacia podložka

Časť napr. 2ks rezacích podložiek zostane po skončení súťaže komisii za účelom ich použitia na ďalšom kole.

- Tlačiareň

Organizátor celoštátneho kola zabezpečí : farebná tlačiareň v miestnosti súťaže Grafik – Graphic Designer, resp. v blízkosti súťažnej miestnosti v minimálnej tlačovej veľkosti A3.

Organizátor školského, krajského, celoštátneho kola navrhne vizuálnu podobu určeného zadania v digitálnej a tlačenej forme (zadaním bude špecificky určené ktoré bude potrebné dodať aj v tlačenej podobe). Počas práce si svoj postup súťažiaci môže zvoliť sám podľa potreby. Zadanie bude hotové realizáciou všetkých zložiek (digitálnej, tlačenej a manuálnej).

Doplňujúce informácie k jednotlivým kolám nájdete na adrese <http://zenit.svsbb.sk/grafik>.

Počas súťaže môžu žiaci používať ľubovoľnú literatúru, nesmú však použiť žiadne programy ani texty prinesené na prenositeľných médiách.

Hodnotenie:

Hodnotí sa celková kvalita vypracovanie zadania z vizuálneho a obsahového charakteru. V hodnotení sa hodnotia viaceré aspekty pozostávajúce z objektívnej a subjektívnej časti. Objektívna časť pozostáva z hodnotenia splnenia podmienok vyplývajúcich zo zadania (či žiak napr. použil orezovú značku v PDF dokumente alebo nie) má/nemá. Subjektívne hodnotenie pozostáva z hodnotenia farieb, kompozície, práce s typografiou a pod. (každý bod hodnotí člen komisie sám bez konzultácie a následne sa výsledky porovnávajú - v prípade veľkého rozdielu hodnotenia ich komisia znova prehodnocuje).

Hodnotiacia tabuľka je zostavená tak, aby sa čo najviac približovala pomeru 55/45 (55 – subjektívne hodnotenie (kreatívna časť), 45 – objektívne hodnotenie (splnenie zadania – podmienok).

Pri rovnosti bodov na postupujúcich miestach, rozhodne príslušná komisia o jednom postupujúcom do vyššieho kola. Odborná hodnotiacia komisia má právo určiť pred súťažou ďalšie pomocné kritériá hodnotenia, s ktorými súťažiacich oboznámi.

Z dôvodu potreby času na hodnotenie odporúčame, aby začala súťaž prvý deň v takom čase, aby skončil súťažný čas min. 2 hodiny pred otváracím ceremoniálom.


Ocenenie

Vo všetkých kolách a súťažných kategóriách sa stanoví celkové poradie a určia sa úspešní riešitelia, ktorí vyriešili zadanú úlohu. Všetci súťažiaci celoštátneho kola získajú účastnícke certifikáty, víťazi (prví piati) v každej kategórii dostanú diplomy a prví traja v každej kategórii finančné ocenenia formou poukážok.

Víťazi celoštátneho kola v kategórii Web a Grafik budú nominovaní k účasti na Euroskills v odbore Web Development a Graphic Design.

Súhlas s použitím diela

Prihlásením sa do súťaže dáva súťažiaci Štátnemu inštitútu odborného vzdelávania so sídlom Bellova 54/A, 837 63 Bratislava, IČO (ďalej len ako „ŠIOV“) v súlade s § 65 a súvisiacimi zákona č. 185/2015 Z.z. Autorského zákona v znení neskorších predpisov (ďalej len ako „Autorský zákon“) **súhlas (licenciu)** na použitie diela zaslanej/odovzdanej do súťaže. Súhlas na použitie diela udeľuje v plnom rozsahu v zmysle § 19 ods. 4 Autorského zákona, t. j. na použitie diela na účely Súťaže vrátane zverejnenia diela na národnej a medzinárodnej úrovni pre účely Súťaže. Súhlas na použitie diela poskytuje v neobmedzenom rozsahu s účinnosťou podpisu prihlášky do Súťaže a to bezodplatne.


Ing. Branislav Hadár
riaditeľ ŠIOV