

REGULAMENT CONCURSUL „VIANU GAME JAM”

PREZENTARE GENERALA

Art. 1 Argument: Jocul face parte din activitățile recreative ale copiilor și adolescenților. Concursul Vianu Game Jam este despre crearea de jocuri care să poată fi integrate în procesul educațional utilizând elemente ale jocului cum ar fi mecanica unui joc, fair-play, recompensa.

Concursul „**Vianu Game Jam**” se află la a treia ediție, este organizat de către **Colegiul Național de Informatică Tudor Vianu din București**, în parteneriat cu **RGDA - Romanian Game Developers Association**. În comisia științifică a acestui concurs sunt profesori de informatică recunoscuți pentru rezultatele obținute cu elevii la concursurile și olimpiadele naționale și internaționale.

Concursul „**Vianu Game Jam**” propune un nou tip de educație în România, learning by doing prin realizarea de jocuri educaționale.

Concursul se adresează elevilor pasionați de informatică care doresc să-și folosească sau să-și dezvolte aptitudinile în activități extrașcolare.

Art. 2 Scopul concursului este realizarea de jocuri pe o temă dată, într-un timp limitat la 7 zile, cu respectarea regulamentului jocului.

Art. 3 Grupul țintă sunt elevii de gimnaziu și de liceu pasionați de realizarea de jocuri pe calculator. Concursul se adresează elevilor de gimnaziu și de liceu interesați de crearea de jocuri online.

Art. 4 Obiectivele specifice ale concursului „**Vianu Game Jam**” sunt:

- realizarea de jocuri educaționale pe o temă dată, care pot fi integrate în activitățile didactice;
- atragerea atenției elevilor asupra importanței domeniului IT prezentând tehnologia computerelor și dezvoltarea de aplicații într-un mod aplicativ și creativ, ce se deosebeste de predarea tradițională;
- atragerea atenției elevilor asupra importanței domeniului IT, prezentând programarea computerelor și dezvoltarea de aplicații într-un mod aplicativ.

Art. 5

DREPTUL DE PARTICIPARE

Concursul este deschis tuturor persoanelor fizice care, până la limita de înscriere în concurs, respectiv 8 mai 2026 sunt elevi la o unitate de învățământ și care au domiciliul în România.

CONDITII DE PARTICIPARE

- Înscrierea la acest concurs este posibilă numai online, cu ajutorul Internetului, prin completarea unui formular de înscriere care va fi localizat pe site-ul Colegiului Național de Informatică „Tudor Vianu”.
- Participanții la concurs vor fi informați despre regulamentul și desfășurarea concursului

pe pagina oficiala a concursului <http://vianugamejam.lbi.ro> creată pe site-ul Colegiului Național de Informatică „Tudor Vianu”.

- Pentru a participa la acest concurs, este obligatoriu ca participanții să se înscrie în echipe de cate 2-5 membri - un mentor (profesor) și 1-4 elevi care pot face dovada apartenenței la o unitate de învățământ liceal sau gimnazial din Romania.
- Regula înscrierii este urmatoarea: un elev poate participa la concurs doar într-o singură echipă la o singură secțiune, în timp ce mentorul se poate înscrie ca mentor al mai multor echipe. Se pot înscrie și echipe compuse din cu elevi de la instituții de învățământ diferite, condiția fiind ca elevii să nu mai facă parte și din alte echipe.

Art. 6. DEFĂȘURAREA CONCURSULUI

Înscrierea în concurs se face doar prin intermediul formularului care va fi disponibil pe pagina oficială a Colegiului Național de Informatică „Tudor Vianu” și pe pagina concursului <http://vianugamejam.lbi.ro> care trebuie completat cu datele echipei: nume profesor, nume elev 1, nume elev 2, adrese e-mail, numar de telefon si titlul proiectului.

Data limita pentru înscriere în concurs este 8 mai 2026, ora 23:59.

DEFASURAREA CONCURSULUI - Pași de urmat

Inscrierile au loc in perioada **1 aprilie – 8 mai 2026.**

Concursul se va desfasura în perioada **12-17 Mai 2026.**

Premierea va avea loc pe **29 mai 2026.**

PASUL 1 - Inscriere: data limita – 8 mai 2026, ora 23:59.

- Înscrierea în concurs se face doar prin intermediul formularului care va fi disponibil pe pagina oficială a Colegiului Național de Informatică „Tudor Vianu” pe care trebuie completat cu datele echipei: nume profesor, nume elev 1, nume elev 2, adrese e-mail, numar de telefon si titlul proiectului.
- Următoarele **informații** trebuie completate **în mod obligatoriu la înscrierea în concurs:**
 - datele personale ale membrilor echipei - mentor si 1-4 elevi (*Titlu proiect, nume, prenume, numar de telefon la care poate fi contactat, adresa de e-mail activ, unitate de invatamant, localitate, judet*)
- Participantii vor primi confirmarea de participare la concurs în funcție de ordinea înscrierii în concurs, în baza de date a Organizatorului, constând în mesajul de la sfârșitul înscrierii în concurs și copia răspunsurilor primită pe e-mail. Din momentul primirii acestei confirmări, participantul este înscris în concurs.

PASUL 2 Anunțarea temei și începerea concursului: 12 Mai 2026

PASUL 3 : Susținerea probei de concurs 12-17 Mai 2026.

- Prin participarea la concurs, se dorește evidențierea pozitivă a utilizării jocurilor online prin realizarea de proiecte cu rol educațional și utilitar
- Toate echipele participante înscrise în concurs, vor participa în format fizic sau online la concurs și la jurizare în **perioada 26-28 Mai 2026.**

Pasul 4: Anunțarea echipelor câștigătoare 29 Mai - vor fi anuntate cele 3 echipe castigatoare - 3 premii, 1 premiu I, 1 premiu II, 1 premiu III

- Echipele desemnate castigatoare în urma jurizarii vor fi anunțate și afișate pe pagina concursului <http://vianugamejam.lbi.ro> aflată pe site-ul oficial al Colegiului Național de Informatică „Tudor Vianu” și pe canalul de Youtube al RGDA – Romanian Game Developers Association.

Art 7. Pentru jurizare se utilizeaza baremul de evaluare din ANEXA 1.

Art. 8

DESCRIEREA PREMIILOR ȘI DESEMNAREA CÂȘTIGĂTORILOR

- În cadrul Concursului "**Vianu Game Jam**" se vor desemna prin jurizare internă și de specialitate, realizata de Comisia științifică a concursului, la finalul concursului, un număr de **3** proiecte de jocuri câștigatoare.
- Echipele castigatoare vor fi desemnate prin jurizare de specialitate, desfasurata în perioada **26-28 mai 2026**.
- Echipele castigatoare nu pot solicita si Organizatorul nu va acorda niciunui dintre echipele câștigatoare contravaloarea premiului în bani. Organizatorul nu își asuma responsabilitatea pentru cazurile în care echipele câștigatoare au furnizat date sau informații incorecte ce duc la imposibilitatea acordarii premiilor.

ANUNTAREA ECHIPELOR CASTIGATOARE SI VALIDAREA PREMIILOR

- În conformitate cu legislatia in vigoare, Organizatorul este obligat să facă publice numele echipelor castigatoare și caștigurile acordate în cadrul acestui Concurs. Numele echipelor câștigatoare vor fi afișate pe site-ul oficial al concursului <http://vianugamejam.lbi.ro> pe data de **30 Mai 2026**.
- Validarea echipelor castigatoare: **3 (trei)** premii- pentru proiectele care au fost considerate cele mai bune și ale caror nume au fost comunicate pe pagina oficiala a concursului. <http://vianugamejam.lbi.ro> și pe canalul de Youtube al RGDA.
- Răspunderea asupra datelor înscrise în formularul participanților aparține exclusiv acestora. Organizatorul nu își asumă responsabilitatea eventualei imposibilități a acordarii premiilor din cauza indicării unor date false.

Art 9. ERORI, COMUNICARI PUBLICITARE NECORESPUNZATOARE, LIMITAREA RASPUNDERII

Organizatorul nu va putea fi facut responsabil de apariția nici uneia dintre următoarele situații care poate duce la neacordarea premiilor prezentului Concurs:

- pierderea statutului de câștigator ca urmare a imposibilității contactării persoanei respective din motive independente de Organizator;
- pierderile sau întârzierile înscrierilor pe website, generate de defecțiuni tehnice independente de voința Organizatorului, respectiv pierderi, întârzieri sau orice alte probleme cauzate de providerul de Internet / conexiunea Internet a participantului;
- situatiile în care mai multe persoane (participanți sau nu la concurs) revendică drepturi de autor aferente materialelor prezentate de către participanți (inclusiv difuzare, redifuzare,

reproducere etc.) sau situațiile în care materialele respective încalca orice drepturi / prejudiciaza imaginea vreunei persoane fizice sau juridice;

- imposibilitatea de a accesa formularul de înscriere în concurs din motive independente de Organizator;
- imposibilitatea Organizatorului de a contacta câștigătorii, din motive independente de acesta;
- organizatorul nu va fi răspunzător de nerespectarea, de către utilizatori, participanți și câștigători ai premiilor, a oricărei condiții sau al oricărui termen cuprins în prezentul Regulament, nici de necomunicarea, de către participanți și respectiv câștigători ai premiilor, a tuturor datelor și informațiilor precizate în prezentul Regulament;
- organizatorul nu va fi răspunzător pentru niciunul dintre prejudiciile ce ar putea fi suferite de către câștigător în legătură cu premiile câștigate, indiferent de natura acestor prejudicii, cu excepția situațiilor expres prevăzute de lege și care ar institui o astfel de răspundere;
- organizatorul este îndreptățit să ia toate măsurile necesare în caz de fraudă sau de tentativa de fraudă a acestui Concurs, a sistemului folosit, precum și în cazul oricărui abuz sau oricaror altor fapte sau tentative care ar putea afecta imaginea Organizatorului.

Art. 10. RESPONSABILITATEA ORGANIZATORULUI

Organizatorul concursului va acorda premiul persoanei castigatoare în conformitate cu specificațiile acestui regulament. Orice hotarare asupra concursului luată de către Comisia de organizare a concursului este finală și nu se supune nici unui recurs.

Art.11 ANGAJAMENTE, CONFIDENȚIALITATEA DATELOR

- Prin comunicarea datelor personale în modalitățile indicate în mod expres prin acest **Regulament**, participanții prezentului concurs își exprima acordul expres și neechivoc ca datele lor personale să intre în baza de date a Organizatorului în vederea efectuării deliberării, validării, atribuirii premiului.
- Prin prezentul Regulament, tuturor participanților la promovare le sunt garantate drepturile în conformitate cu legea 677/2001 privind protecția persoanelor cu privire la prelucrarea datelor cu caracter personal și libera circulație a acestor date, lege care oferă persoanelor vizate dreptul la informare, dreptul de acces la date, dreptul de intervenție asupra datelor și dreptul de opoziție.
- Scopul prelucrării este de a valida echipele castigatoare și de a acorda premiile.

Art.12 FORȚA MAJORĂ

Pentru scopul acestui Regulament, **Forța Majoră** înseamnă orice eveniment extern care nu poate fi controlat, remediat sau previzionat de către Organizator și a cărui apariție pune pe acesta din urmă în imposibilitatea de a-și îndeplini obligațiile asumate prin Regulament în conformitate cu prevederile art.1351 Cod civil.

Atunci când invocă Forța majoră, Organizatorul, este obligat să comunice participanților la concurs, în termen de **5 (cinci)** zile de la apariția cazului de forta majora, existența acestuia.

Art 12. REGULAMENTUL CONCURSULUI

Regulamentul concursului este disponibil în mod gratuit pe pagina concursului găzduită pe site-

ul Colegiului Național de Informatică „Tudor Vianu”

Prin participarea la acest concurs, participantii sunt de acord să se conformeze acestui regulament. Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica și actualiza acest regulament ori de câte ori este necesar în funcție de desfășurarea campaniei.

Inspector școlar pentru activitățile extrașcolare

Nume

Semnătură

Director Colegiul Național de Informatică „Tudor Vianu”

Prof. Claudia Emilia Anghel

Semnătură

ANEXA 1

Baremul de evaluare pentru Concursul Regional Vianu Game Jam

Nivelul de performanță

- **Insuficient (1-5 puncte)**
- **Satisfacator (6 -10 puncte)**
- **Bine-realizat (11-15 puncte)**
- **Exceptional (16-20 puncte)**

Organizarea/ Specificații

Insuficient (1-5 puncte):

- **Interfața:** Elementele de conținut ale jocului nu sunt dezvoltate. Jocul este incomplet sau neterminat. Mesajul transmis nu este clar
- **Codul jocului:** Codul jocului nu demonstrează înțelegerea și folosirea corectă a algoritmilor utilizați în crearea lui.
- **Documentația:** Documentația este neorganizată și incompletă.
- **Creativitatea (Demonstratie/Prezentare):** Elementele de joc nu sunt organizate sau nu

au legături între ele. Conținutul nu respectă cerința din concurs. Mecanica jocului este confuză.

Satisfacator (6 -10 puncte)

- **Interfața:** Elementele de conținut ale jocului sunt în mare dezvoltate, dar lipsesc anumite elemente. Mesajul dorit nu este receptat în totalitate prin conținutul său.
- **Codul jocului** Codul jocului demonstrează o înțelegere de baza a algoritmilor utilizați în crearea lui.
- **Documentația:** Documentatia este neorganizata sau incompletă.
- **Creativitatea (Demonstratie/Prezentare)** Elementele de joc nu sunt organizate sau nu au legături între ele. Conținutul nu respectă cerința din concurs. Mecanica jocului este confuză.
-

Bine-realizat (11-15 puncte)

- **Interfața :** Elementele de conținut ale jocului sunt dezvoltate și au legătură între ele. Mesajul dorit este receptat în totalitate prin conținutul său.
- **Documentația:** Documentatia este bine organizată și completă. Nu prezintă detalii privind realizarea jocului și tehnologia utilizată și care au fost provocările întâlnite în realizarea acestuia. Sunt prezente câteva probleme ce trebuie corectate în documentație dar proiectul jocului este complet.
- **Codul jocului** Codul folosit denotă o înțelegere buna a algoritmilor utilizați în crearea jocului. Sunt prezente câteva probleme ce trebuie corectate dar jocul realizat este, în mare, complet.
- **Creativitatea (Demonstratie/Prezentare)** Elementele de joc sunt bine organizate și nu sunt greșeli științifice. Conținutul respectă cerința din concurs.

Exceptional (16-20 puncte)

- **Interfața :** Elementele de conținut ale jocului sunt dezvoltate și au legătură între ele. Mesajul dorit este receptat în totalitate prin conținutul său. Modul de transmitere a mesajului este inedit.
- **Codul jocului** Codul jocului este bine scris și organizat, demonstrand o înțelegere excelentă a algoritmilor utilizați în joc. Secvențele de cod importante sunt comentate și descrise în documentație.
- **Documentația:** Documentația este bine organizată și completă. Descrie foarte clar modul în care s-a realizat proiectul jocului, tehnologia utilizată, prezintă detalii privind execuția și provocarile întâlnite. De asemenea scopul realizării jocului este foarte clar prezentat.
- **Creativitatea (Demonstratie/Prezentare)** Elementele de joc sunt bine organizate și nu sunt greșeli științifice. Conținutul respectă cerința din concurs. O idee urmează o alta idee, într-o succesiune logică. Proiectul de joc este clar, bine realizat, oferind atenție și este îndreptat către nevoile audienței.

Inspector școlar pentru activitățile extrașcolare

Nume

Semnătură

Director Colegiul Național de Informatică „Tudor Vianu”

Prof. Claudia Emilia Anghel

Semnătură