

KAUNO INFORMACINIŲ TECHNOLOGIJŲ MOKYKLA
RESPUBLIKINIS PROFESINIO MEISTRISKUMO KONKURSAS

„<>WEB dev challenge 2024 </>“

NUOSTATAI

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Respublikinį profesinio meistriskumo konkursą „<>WEB dev challenge 2024 </>“ organizuoja ir vykdo Kauno informacinių technologijų mokykla.
2. Konkurse kviečiami dalyvauti Lietuvos profesinių mokyklų moksleiviai gebantys taikyti WEB aplikacijų kūrimo technologijas.
3. Vertinami dalyvių asmeniniai pasiekimai.
4. Konkurso nuostatai reglamentuoja konkurso organizavimo ir vykdymo tvarką.

II. KONKURSO TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

5. Konkurso tikslas – ugdyti moksleivių gebėjimą spręsti problemas taikant pažangias WEB technologijas, skatinti kūrybiškumą ir bendradarbiavimą.
6. **Konkurso uždaviniai:**
 - 6.1. Skatinti problemų sprendimą pasitelkiant programavimą, kaip mąstymo būdą.
 - 6.2. Ugdyti gebėjimą kurti WEB aplikacijas pagal kliento nustatytus reikalavimus.
 - 6.3. Sudaryti sąlygas naudoti pažangias WEB technologijas, kurias naudojamos kuriant išmanius verslo WEB sprendimus.
 - 6.4. Sudaryti sąlygas pademonstruoti žinias, kurias įgijo mokykloje taikant konkrečioje probleminėje situacijoje.
 - 6.5. Skatinti profesinio mokyklų mokytojų ir moksleivių, bei verslo atstovų bendradarbiavimą.

III. KONKURSO DALYVIAI

7. Konkurso dalyviai – užsiregistravę profesinių mokyklų moksleiviai.

IV. KONKURSO ORGANIZAVIMO TVARKA

8. Konkursas vyks 2024 m. kovo 28, 29 dienomis Kauno informacinių technologijų mokykloje.
Mokyklos adresas: Laisvės al. 33, LT44311 Kaunas, tel. 8 (37) 201710.

9. Dalyviai registruojasi adresu: <https://forms.gle/CPV6SYyEiGZrbc5z5> iki 2024-03-08

10. Maksimalus dalyvių skaičius iš vienos mokyklos konkrečioje konkurso kategorijoje: 2 dalyviai.

11. Maksimalus dalyvio amžius konkurso dieną: 25 metai.

12. Dalyvių maitinimu rūpinasi organizatorius.

13. Konkurso pradžia 2024 m. kovo 28 d. 9:00 val.

14. Konkurso pabaiga 2024 m. kovo 29 d, 18 val.

V. KONKURSO UŽDUOTYS IR REIKALAVIMAI DARBAMS

15. Konkursas vykdomas dvi dienas. Užduotys suskirstytos į F ir B modulius. Pirmą dieną dalyviai atlieka B modulio užduotis (bus kuriama Back-End aplikacija), o antrą dieną F modulio užduotis (bus kuriama Front-End aplikacija).

16. Konkurso dalyviai užduotis atliks 2 amžiaus kategorijose (1 kategorija: 10 – 12 klasių mokiniai, 2 kategorija: mokiniai po 12 klasių iki 25 metų amžiaus).

17. Konkurso dalyviai turi būti susipažinę, bei gebėti taikyti WEB technologijas pagal kategoriją, kurioje dalyvauja:

17.1. 1 kategorija:

Front-End: HTML5, CSS3, JavaScript.

Back-End: bet kuri iš išvardintų: PHP, JavaScript, C#, Java, Python ir MySQL.

Kita: GIT

17.2. 2 kategorija:

Front-End: HTML5, SASS, JavaScript, React JS, REST API

Back-End: MySQL, bet kuri iš išvardintų: PHP, JavaScript, C#, Java, Python.

Kita: GIT

17.3. 1 kategorijos užduotis:

17.3.1. **B modulis:** Pagal pateiktą probleminę sritį ir susijusius reikalavimus sukurti WEB aplikaciją, kurioje aplikacijos vartotojas apdoroja duomenis esančius duomenų bazėje (kuria, keičia, šalina ir atvaizduoja).

17.3.2. **F modulis:** Pagal pateiktą probleminę sritį ir susijusius reikalavimus sukurti WEB aplikaciją, kurioje vartotojas gali atlikti duomenų paiešką ir filtravimą pagal nustatytus kriterijus.

17.4. 2 kategorijos užduotis:

17.4.1. **B modulis:** Pagal pateiktą probleminę sritį ir susijusius reikalavimus sukurti WEB aplikaciją API, kurioje aplikacijos vartotojas siųsdamas GET ir POST užklausas iš klientinės aplikacijos gauna duomenis JSON formatu, atlieka duomenų paiešką, saugo duomenis duomenų bazėje, bei autentifikuojasi. Atliekant šią užduotį vartotojo sąsaja nebus kuriamas.

17.4.2. **F modulis:** Pagal pateiktą probleminę sritį ir susijusius reikalavimus sukurti WEB aplikaciją, kurioje vartotojas panaudodamas B modulyje sukurtą API, kaip duomenų šaltinį gali prisijungti ir atlikti veiksmus susijusius su duomenų apdorojimu (filtravimu, kūrimu, šalinimu ir keitimu).

17.5. Atliekant darbą dalyviai galės naudotis teksto redaktoriais, bei integruotomis programavimo aplinkomis (pvz. PHP storm, WEB storm arba kt.).

17.6. Atlikus užduotį, kodas turi būti įkeltas į viešą GIT repositoriją (GitHub, GitLab, BitBucket ar kt.).

17.7. Užduoties (vieno modulio) atlikimo laikas 6 val.

VI.KONKURSO DARBŲ VERTINIMO KOMISIJA IR ORGANIZAVIMAS

18. F ir B modulių rezultatai yra sumuojami.

19. Konkurso užduotys vertinamos pagal šiam konkursui sukurtą vertinimo metodiką.

20. Vertintojai:

- Vyr. Vertintojas – profesijos mokytojas metodininkas (Euroskills ekspertas) Martynas Kašelionis
- Kauno informacinių technologijų mokyklos mokytojas
- Vertintojas iš kitos mokyklos (atrenkamas “burtų” keliu)
- Verslo atstovas

21. Kiekvienas vertintojas pildo savo vertinimo lentelę.

22. Vertinimo kriterijai bus aprašyti vertinimo metodikoje.

VII. APDOVANOJIMAI

23. Konkurso I - III vietų laimėtojai apdovanojami prizais ir diplomais. Visi kiti dalyviai ir mokytojai gaus pažymėjimus apie dalyvavimą konkurse.

VIII. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

24. Konkurso metu mokytojams vyks mokymai mokytojams kibernetinio saugumo tema. Seminarą ves Kauno informacinių technologijų mokyklos profesijos mokytojas metodininkas Andrius Zykas ir Kauno informacinių technologijų mokyklos profesijos mokytojas Edgaras Pangonis.

25. Papildomą informaciją apie konkurso organizavimą teikia profesijos mokytojai:

25.1. Martynas Kašelionis, mob. +370 612 17830, el.p. martynas.kaselionis@kitm.lt;
