РЕГЛАМЕНТ

НА НАЦИОНАЛНАТА ОЛИМПИАДА ПО ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ (НОИТ)

ПРЕЗ 2026-2027 УЧЕБНА ГОДИНА

I. НОИТ

1. Обща информация

Олимпиадата по информационни технологии се провежда в съответствие с Правилата за организиране и провеждане на ученическите олимпиади и националните състезания, утвърдени със Заповед № РД 09-2784/29.10.2019 г., изменена със Заповед № РД 09-474/25.02.2021 г. и допълнена със Заповед № 09-1248/14.06.2021 г., изменена и допълнена със Заповед № РД 09-2454/23.02.2022 г., изменена и допълнена със Заповед № РД 09-3084/ 17.05.2022 г. и изменена и допълнена със Заповед № РД 09-4129/14.12.2023 г. на министъра на образованието и науката на Република България.

Олимпиадата по информационни технологии (ИТ) се провежда в три кръга – общински, областен и национален. За участие в нея се допускат всички ученици от V до XII клас, които участват в три състезателни групи:

Първа състезателна група: от V до VII клас

Втора състезателна група: от VIII до X клас

Трета състезателна група: от XI до XII клас включително.

Учениците разработват собствен проект (софтуерен продукт) в определено направление за съответната възрастова група под ръководството на научни ръководители (учители, изследователи и др.).

В разработката на проекта могат да участват до двама ученици. Всеки участник има право да участва само в един проект, в една състезателна група и в едно направление. За участие в олимпиадата се допускат само проекти, които не са участвали в национален кръг на предишни олимпиади, за създаването им е използван лицензиран или свободно разпространяван софтуер. При използване на външни ресурси (текст, аудио, видео, графични изображения, анимации) учениците спазват лицензионните изисквания на авторите на тези ресурси.

Ученици от по-ниска състезателна група могат да се явяват в следваща състезателна група и да участват в класирането за тази група. В такива случаи, на финален кръг те полагат тест, който отговаря на състезателната група, в която е проектът.

Авторите на представените проекти ги разработват и предоставят в съответствие с изискванията на общото право на обществено ползване ГНУ (GNU General Public License version 3) – https://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.en.html (неофициален превод на български език - https://vanyog.com/index.php?pid=90).

2. Провеждане на НОИТ

Текуща информация за сроковете, организацията и въпроси, свързани с провеждането на олимпиадата по ИТ, се публикува своевременно на сайта на олимпиадата: https://edusoft.fmi.uni-sofia.bg.

1) Регистрация на проект

За участие в олимпиадата всеки ученик трябва да има валиден адрес на електронна поща и персонална регистрация на сайта за организиране на олимпиадата (https://edusoft.fmi.uni-sofia.bg). Регистрацията трябва да бъде на български език и да включва актуални данни за ученика (трите имена, училище, клас, град – да се актуализира всяка година).

За участие в общинския кръг на олимпиадата учениците трябва да регистрират на сайта ѝ идеен проект (виж точка 2 – *Общински кръг*, по-долу).

За участието си в националната олимпиада по информационни технологии ученикът, в случай че има навършени 16 години, или съответно родителят/настойникът/попечителят, носещ родителска отговорност за ученика, предварително подава до директора на училището, в което се обучава, декларация за информираност и съгласие (по утвърден образец съгласно Приложение № 2 към Заповед № РД 09-2784/29.10.2019 г. или съответно Приложение № 3 към Заповед № РД 09-2784/29.10.2019 г.) за публикуване на:

- резултатите на ученика и личните му данни (трите имена на ученика, училище, клас, населено място);
- снимки и/или видео с негово участие за целите и за популяризирането на събитието.

Декларациите за информираност и съгласие се съхраняват в училището две години след изтичане на учебната година, в която е проведена олимпиадата, след което се унищожават по сигурен начин.

Всеки участник преди областния кръг е длъжен да качи цялата информация, свързана с проекта (изходни кодове; изпълними кодове; документация; презентация; указания за инсталация и изпълнение и други необходими файлове; адрес, на който е публикуван проектът – за интернет базирани проекти), на адрес и по начин, указан в сайта за организиране на олимпиадата. При самата регистрация в областния кръг всеки участник предава на електронен или хартиен носител попълнена и подписана декларация (Приложение 4).

Актуализация с окончателна версия на проект е възможна в периода от обявяване на допуснатите проекти до началото на националния кръг. В актуализирания архив се предоставя гореописаната документация, свързана с проекта, и сканирано копие на декларацията (Приложение 4).

2) Общински кръг

Учениците започват своето участие в олимпиадата с идеен проект, който трябва да регистрират на сайта на олимпиадата **преди общинския кръг**. Регистрацията на проект задължително е на **български език** и включва: име на проекта, ръководител на проекта, анотация, възрастова група и направление, в което участва. При избора на подходящо

направление учениците и техните ръководители се съобразяват с критериите и изискванията към всяко направление, посочени в т. II 2. и т. IV. Анотацията включва анализ на потребностите, цел, задачи, потребители, основни очаквани характеристики, съществуващи решения и план за реализация. Учениците защитават идейния си проект пред училищната комисия и демонстрират регистрацията си на сайта на олимпиадата. Училищната комисия изпраща списък с одобрените от нея проекти в училището координатор, съгласно сроковете, указани в Графика на провеждане, и в съответствие с Правилата за организиране и провеждане на ученическите олимпиади и национални състезания, утвърдени от МОН.

3) Областен кръг

Учениците участват в **областния кръг** със същия проект, одобрен на общинския кръг, който вече трябва да има завършен вид. Учениците качват цялата информация относно проекта на адрес, указан в сайта на олимпиадата. Те трябва да демонстрират и защитят пред областната комисия своя проект, както и да покажат, че са качили информацията за проекта на указания адрес в указаните срокове. При защитата на проекти се оценява представянето на проекта с акцентиране на най-важните елементи, спазването на регламента за време, начина на изказване, контакта с публиката, точността при отговарянето на въпроси, адекватната реакция при задаване на въпроси, подходящото поведение при технически проблем.

Областната комисия изпраща в МОН и до националната комисия списък с одобрените от нея проекти за участие в националния кръг, съгласно сроковете, указани в графика на Олимпиадата.

4) Национален кръг

За явяване на **националния кръг** се допускат до 15 проекта във всяка категория, но не повече от 100 проекта общо за олимпиадата, съгласно т. 9.5 от Приложение № 1 от Правилата за организиране и провеждане на ученическите олимпиади и на националните състезания в държавните, в общинските, в частните училища и в чуждестранните училища на територията на република България. Проектите за финалния кръг се избират измежду допуснатите проекти от областните комисии. Националната комисия прави подбора на базата на представените списъци с одобрени от областните комисии проекти за участие в националния кръг, документация и цялата качена информация по всеки проект.

За състезателните групи V-VII клас и VIII-X клас се допускат до 15 проекта, а за състезателна група XI-XII клас за направлението с най-много проекти, предложени за финала, се допускат до 14 проекта, а за останалите две направления до 13 проекта.

Националният кръг се провежда присъствено или онлайн, като редът за организиране и явяване на учениците се определя от нормативни актове, свързани с организиране и провеждане на ученическите олимпиади.

Националният кръг се провежда в два етапа и за трите състезателни групи:

1. Етап: „*Тест по информационни технологии“*;
2. Етап: „*Защита на разработените проекти“*.

Окончателната програма за националния кръг се изработва от членовете на Националната комисия.

Тестът се провежда в рамките на един астрономически час с помощта на електронна платформа, която гарантира автоматичност и обективност при оценяването.

Въпросите от финалния тест в отделните състезателни групи не се публикуват.

Националната комисия изготвя протокол за явилите се ученици и за техните резултати, съдържащ получените точки и оценка по шестобалната система. Начинът на формиране на състезателен резултат е описан в точка IV.3 Класиране.

II. НАПРАВЛЕНИЯ

1. Възрастови групи

Учениците, които участват в Националната олимпиада по информационни технологии (НОИТ), се състезават в три възрастови групи – от V до VII клас, от VIII до X клас и от XI до XII клас включително.

За възрастова група V – VII клас учениците разработват проекти в следните направления:

1) Мултимедийни проекти
2) Интерактивни проекти

За възрастова група VIII – X клас учениците разработват проекти в следните направления:

1) Софтуерни приложения
2) Мултимедийни приложения

За възрастова група XI – XII клас учениците разработват проекти в следните направления:

1) Роботика и изкуствен интелект (ИИ)
2) Разпределени приложения
3) Съвременни системи за визуална информация

2. Направления

Състезателна група V – VII клас

1) Направление „Мултимедийни проекти“

Мултимедийният проект представлява софтуерен продукт, който да демонстрира представяне по избрана тема **чрез целенасочено съчетание на естетични, убедителни и атрактивни мултимедийни възможности** (уеб сайт, анимация, презентация, видео, демонстрация на резултати от проект или самостоятелно изследване, портфолио и др. подобни). Примерни такива проекти: мултимедийна игра, интересна история, реализирана като компютърна презентация, мултимедиен разказ (под формата на уеб сайт или компютърна презентация), учебна демонстрация. Допускат се елементи на интерактивност, но основният акцент е върху **въздействието върху крайния потребител**. Типични технологични средства

за изготвяне на подобно приложение са например: MS PowerPoint, облачни презентационни приложения; OpenShot, Animoto, YouTube Studio и други приложения за създаване на видео и анимация; HTML 5, CSS, уеб (сайт) конструктори и др. подобни. Ако продуктът е под формата на уеб сайт, той трябва да е публикуван в интернет и да е достъпен по време на областния и националния кръг на олимпиадата.

2) Направление „Интерактивни проекти“

Интерактивните проекти целят създаването на софтуерен продукт, в който на преден план е **алгоритмично управлявано** взаимодействие с потребителя. Проектът трябва да има конкретна цел и предназначение. Примерни такива проекти: мултимедийна игра, динамично-управлявана история, мултимедийно приключение (компютърна симулация или игрови компоненти – gamification, учебна симулация). Проектът може да е реализиран под формата на уеб сайт, интерактивна презентация или самостоятелно приложение. Желателно е използването на елементи на програмиране с помощта на визуално-блокови или скриптови езици. Типични технологични средства за изготвяне на подобно приложение са например: Scratch, App Inventor, Alice, Python; MS PowerPoint с използване на Visual Basic for Applications, HTML или уеб сайт конструктори с добавен код на JavaScript, TypeScript, PHP; Node.js® и др.

Състезателна група от VIII – X клас

1) Направление „Софтуерни приложения“

Самостоятелен софтуер, предназначен за решаване на конкретен бизнес и/или социален проблем. Възможно е да бъде разработен като настолно (десктоп), мобилно или интернет приложение. Софтуерът трябва да е създаден за решаване на конкретна задача или за изпълнение на отделна ***полезна*** за потребителя ***функция***. Конкретната задача трябва да има практическо приложение (например счетоводна програма, самоучител, планиране на задачи).

За приложения, които са самостоятелни програми, трябва да са предоставени и средства за инсталация и деинсталация. Добра практика е приложенията за мобилни устройства да са публикувани в съответните официални магазини. При проекти, които представляват интернет приложения, същите трябва да са достъпни онлайн по време на оценяването и защитите на проектите (т.е. на практика от регистрацията за областния кръг до завършването на националния кръг), за да могат да бъдат тествани от журито в интернет среда. На журито трябва да са предоставени тестови акаунти за всяка роля в тях.

Примери**:**

- ***Бизнес приложения*** – счетоводни програми, приложения, които автоматизират процеса на продажби, приходи и разходи при дадено производство, на изготвяне на планове за доставка и продажба, складово стопанство и др. При този тип програмни продукти е необходимо да се заложат принципите (формули, валутни курсове) на изчисляване (получаване) на крайния резултат, както и да се предостави възможност за тяхното лесно актуализиране.

- ***Самоучител*** **–** самообучаваща програма, която предоставя материал за изучаване, усвояване и неговата проверка чрез различни медийни формати и набор от инструменти.
- ***Приложни програми*** – програма за автоматично изготвяне на седмичното разпределение на часовете в училище, за индивидуално планиране на дейности, за различни социални взаимодействия, за планиране на развлечения и др. подобни.
- **Мобилни приложения** – програми за инсталиране и използване от умни телефони и други мобилни устройства (търсене на аптеки в района на мобилното устройство, търсене на приятели в района на мобилното устройство, автоматично генериране на отчет за излет или екскурзия и др.)
- ***Интернет приложения*** – портали за обслужване на комуникациите в дадена организация, социални платформи, системи за електронно обучение, системи за управление на транзакции и др.

2) Направление „Мултимедийни приложения“

Това направление съчетава, надгражда и доразвива направленията от състезателна група V – VII клас. Използват се сходни информационни технологии, но по различен начин и с различни цели. Тук акцентът е върху подбора на подходящи информационни технологии за създаване на сложни комплексни интерактивни мултимедийни приложения и тяхното използване в много по-голяма дълбочина на детайлите. В редица случаи постигането на желаните мултимедийни ефекти е невъзможно без самостоятелно програмиране от страна на учениците с използване на езици и скриптове за програмиране. Оригиналността в прилагането и комбинирането на технологиите играе важна роля. Много по-голямо значение има максимално ефективното използване на технологиите, спазването на изискванията за сигурност и защита на информацията, за надеждност и документиране на завършения софтуерен продукт.

Видеоклипове и филми не се считат за мултимедийни приложения, дори и да предоставят базова интерактивност под формата на средства за навигация в тях. Интерактивен филм е допустим в тази категория, ако изображението се генерира в реално време или се предоставя възможност за достатъчно богата интерактивност, реализирана софтуерно от участника.

Примери:

Мултимедийна игра

Мултимедийна симулация

Интерактивен филм

Интерактивна електронна галерия

Мултимедийно интерактивно портфолио

Интерактивно уеб базирано мултимедийно приложение (напр. уеб базирана игра)

Състезателна група XI – XII клас

1) *Направление „Роботика и изкуствен интелект (ИИ)“*

Съвременните технологии в областта на роботиката, изкуствения интелект (ИИ) и интернет на нещата (IoT) представляват постижения, които интегрират сложни алгоритми, машинно обучение, автономни системи и свързани устройства за решаване на реални проблеми. Това направление е фокусирано върху иновативни проекти, които се занимават с разработването на най-съвременни (cutting-edge) технологии в тези сфери, включително автономни роботи, невронни мрежи, компютърно зрение, естествена езикова обработка, управление на сензори и вградени устройства и много други. Тук влизат решения, които могат да бъдат самостоятелни инициативи с напълно нови подходи или да надграждат върху вече съществуващи технологии, за да ги усъвършенстват и оптимизират. Акцентът е към интеграцията на ИИ с хардуер и IoT, като например в роботизирани системи за реално време, където данните от сензорите се обработват локално за бързи реакции, преди да се предадат към облачни платформи за по-дълбок анализ.

Създаването на иновативни решения в областта на ИИ (AI), машинното обучение (ML), Интернет на нещата (IoT) или обработката на големи обеми данни са част от основните акценти на категорията. Проектите могат да се фокусират изцяло върху:

- разработването на AI/ML модели от нулата или надграждане на съществуващи такива чрез намаляване на размера (quantization), фино настройване (fine tuning), усилващо обучение (reinforcement learning) + генериране, допълнено с извличане (Retrieval Augmented Generation - RAG) и други техники за инженеринг на контекста (context engineering);
- създаването на AI агенти за решаване на сложни проблеми;
- интеграцията на IoT устройства (поне две) за събиране и обмен на данни, като целта е интелигентна обработка на данните, пристигащи от тях;
- разработването на софтуер от ниско ниво върху съществуващ хардуер;
- обработката и анализа на големи обеми данни в реално или близко до реално време.

Всеки от тези аспекти е напълно достатъчен сам по себе си, без задължителна необходимост от комбиниране с други елементи. Ключови аспекти за решаване включват етични въпроси на ИИ, сигурност на системите, интероперабилност между платформи и устройства, точност на моделите, намаляване на пристрастия в данните и ефективна обработка на информация от IoT източници.

Важно е да се каже, че базови проекти без иновативен AI/ML/IoT принос са неподходящи за категорията. Прост софтуер означава елементарни програми като калкулатор или скрипт за данни, без сложни алгоритми. Собствен хардуер се отнася за самостоятелни устройства като сензор, без интеграция с интелигентен софтуер. Препращане на данни към съществуващи ИИ приложения визира директно използване на приложен програмен интерфейс (API) като към приложението ChatGPT, без модификация или оригинален код. Единично IoT устройство означава само един модул без мрежа и интелигентна обработка.

Примерни проекти за участие:

Система за наблюдение на качеството на въздуха в градовете

Система за контрол на градско движение

Система за управление на отпадъци

Обработка и анализ на отворени данни в реално време *(отворени данни могат да бъдат намерени на https://data.egov.bg/ или https://data.europa.eu/en)*

Система за автономно управление на дронове

Система за управление на умен дом

Система за анализ на социални медии за обществено мнение по различни теми

Надграждане на съществуващи ИИ модели за подпомагане на клиентската удовлетвореност на дружество

Виртуален асистент за управление на задачи

Система за контрол на разпределението на електричеството

Интелигентен не играещ герой (NPC)

2) Направление „Разпределени приложения“

Този тип приложения представляват клиент-сървър приложения, които спазват HTTP протокола за комуникация в интернет и които предоставят софтуерни услуги (наречени още уеб услуги). Акцентът в това направление трябва да бъде върху използването на RESTful уеб услуги, предоставяни чрез REST програмни интерфейси (APIs). Типичните софтуерни системи, отговарящи на това направление, са разпределени системи, базирани на използване на REST програмни интерфейси и използващи формати като JSON и XML за обмен на интернет ресурси. Много често тези софтуерни системи са многослойни, със сложни софтуерни архитектури, и позволяват много лесно и гъвкаво разширяване и добавяне на нови възможности. Тук попадат и всички алтернативи на REST стандарт като GraphQL, SOAP и др. Важно е да се отбележи, че различните видове графичен потребителски интерфейс (уеб сайт, мобилно приложение, десктоп приложение) попадат в тази категория.

Избирането и използването на подходящи технологии и практики е от съществено значение. Наличието на автоматични тестове за верификация на коректността на работа на разработваните приложения се оценява високо. Повече за тестовете можете да научите на: https://en.wikipedia.org/wiki/Software_testing. Други практики, които е препоръчително да се използват са:

- Feature flagging or feature toggling
- CI/CD, Microservices
- Outcome-driven development
- Functional programming – formally verified software
- Containerization
- Serverless-functions as a service
- Test Driven Development

Примерни приложения:

- Сложни портали, интегриращи разнообразни услуги;
- Системи за онлайн търговия и трансакции;
- Портални приложения тип социална мрежа;
- Системи за управление на съдържанието.

Допуска се и създаване на важни самостоятелни услуги, които да бъдат впоследствие интегрирани в различни по-сложни разпределени системи с различно предназначение.

Проектите, разработени в това направление, трябва да бъдат публикувани в интернет преди областния кръг и да бъдат реално съществуващи и достъпни преди и по време на националния кръг. Участниците са длъжни да предоставят тестови акаунти за всички основни роли в проекта (администратор, потребител, ръководител и др.) за всички планирани нива на достъп за всяка съответна роля.

3) Направление „Съвременни системи за визуална информация“

За разлика от сходните две категории в по-малките възрастови групи, в тази основна част е разработването на софтуер. Акцентът пада върху създаването на приложение, в което основен компонент са визуалните ефекти и симулации. Тук се набляга върху обработката и презентирането на визуална информация. За такива се смятат приложенията, които съдържат:

- Игрови двигатели (Game engines): Unreal, Unity, Godot, GameMaker;
- Приложни програмни интерфейси (APIs) от ниско ниво за графики и бързи изчисления: CUDA, cuDNN, Vulkan, OpenGL, WebGL, DirectX;
- Виртуална реалност (VR): Oculus SDK и подобни инструменти за програмиране свързани със съответния headset;
- Разширена реалност (AR): Huawei SDK, Android SDK, iOS SDK, гореописаните технологии за VR;
- ИИ и компютърно зрение (computer vision): TensorFlow, Keras, PyTorch, Pandas, OpenCV и доста други.

Тъй като при подобни приложения има силна нужда от оптимизация по време и скорост, особено внимание ще бъде обръщано на подбраните технологии и дали се прилагат общоприети практики да се постига такава оптимизация. Авторите трябва да представят убедителна аргументация, че с избраната архитектура и инструменти приложението може да работи също толкова добре, когато се развива, усложнява и прилага в реални условия.

Всеки проект трябва да отдели значително внимание на това откъде се взимат различните визуални компоненти (Assets) и какви са лицензите за тях. Разработването на собствени компоненти ще се оценява подобаващо.

Специално направление в тази област представляват проекти, свързани с компютърното зрение (computer vision). Например създаване на 3D скенер, самоуправляващи се роботи на базата на визуални данни, камера, следяща обекти и т.н.

Видео клипове и филми не попадат в тази категория, дори и да предоставят базова интерактивност под формата на средства за навигация в тях. Интерактивен филм е допустим

в тази категория, ако изображението се генерира в реално време или се предоставя възможност за достатъчно богата интерактивност, реализирана софтуерно от участника.

Тези приложения не се ограничават до конкретна платформа или среда.

Примерни приложения:

- Симулатор на движение по път;
- Обзавеждане на стая в реално време;
- Игри – 2D и 3D;
- Робот-асистент, който борави с визуални данни;
- Инструменти и приложения за обработка на изображения или 3D модели.

III. ГРАФИК И ЗАДЪЛЖЕНИЯ

1. Основни участници в олимпиадата по ИТ

Описание на различните роли на всички участници в НОИТ:

- участник (ученик) – всички ученици от V до XII клас.
- ръководител – учител или специалист, който оказва методическа подкрепа на учениците при създаването на проекти.
- училищна комисия – определя се със заповед на директора на училището и има за задача да провери всички регистрирани ученици от училището за участие в олимпиадата по ИТ и да определи кои от тях могат да продължат участието си в областния кръг.
- училище координатор – определя се със заповед на началника на РУО за всяка област и има специфична роля за приемане и организиране на областния кръг, както и евентуално за участие на ученици от областта, класирани за националния кръг.
- директор на училище координатор.
- квестор – учител, който следи всички ученици в дадена зала да спазват правилата за провеждане на олимпиадата .
- отговорник за зала – учител, който отговаря за провеждане на даден кръг от олимпиадата в дадена учебна зала (тест или защити на проекти). Обикновено след завършване на съответния кръг, попълва и предава протокол по образец.
- администратор на сайта на НОИТ – отговаря за публикуване на всички новини и резултати, както и за нормалното функциониране на сайта.
- експерт по ИТ в РУО – отговаря за провеждане на олимпиадата по ИТ в съответната област и координира провеждането на отделните кръгове в областта и работата на училището координатор.
- областна комисия – отговаря за провеждането на областния кръг. Назначава се от съответното РУО в областта.

- национална комисия – отговаря за цялостното провеждане на олимпиадата. Назначава се със заповед от министъра на образованието и науката. Председателят на Националната комисия организира нейната работа и е в тесен контакт с представителите на МОН и експертите по ИТ в РУО.

2. График на провеждане

Таблица с графика за провеждане на отделните етапи е неразделна част от регламента (стр. 13) и ще се публикува на сайта на олимпиадата. Тъй като графикът зависи и от епидемичната обстановка в страната, както и от решенията и разпорежданията на Министерството на здравеопазването, той ще бъде своевременно обновяван, за да отразява всички текущи заповеди и разпоредби.

IV. Критерии за оценяване

1. Задължителни изисквания към всеки проект

> ***Проект е:*** *компютърна система, която представлява самостоятелен софтуерен продукт. Проектът трябва да бъде завършен от гледна точка на потребителя, да включва изходен (сорс) код, подробна документация, ръководство за потребители, средства за защита и сигурност на информацията и да отговаря на определени критерии, специфицирани в т. 4 от настоящия регламент. Проектът трябва да бъде разработен в рамките на едно от посочените в т. II. 2. направления.*

Всеки проект трябва да отговаря на следните задължителни изисквания:

- Зачитане на авторски права – никъде в текст или ресурси, използвани в проекта, не трябва да се нарушават някакви авторски права;
- Предоставяне на изходни кодове – всеки ученик трябва да предостави пълните изходни кодове на своите програми като част от документацията на проекта;
- Достъп до онлайн проекти – всеки проект, свързан с присъствие в интернет, трябва да бъде наличен в интернет на указаните от учениците в документацията адреси, по всяко време на проверка на проектите (поне една седмица преди началото на областния кръг и поне един месец след завършване на финалния кръг на Олимпиадата);
- Тестови акаунти при наличие на потребителски роли – учениците да предоставят в документацията тестови акаунти за всички потребителски и администраторски роли, чрез които комисията да може да провери функционирането на проекта за всяка една от тях;
- Лиценз на проекта – всеки проект се предоставя с лиценз в съответствие с изискванията на общото право на обществено ползване ГНУ (GNU General Public License version 3) – https://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.en.html;
- Еднократно участие на национален кръг на НОИТ - проект, който е участвал на национален кръг, независимо в коя категория, не се допуска за повторно участие;

- Да попълни декларация за използване на ИИ както е указано в Приложение 5 Ако се установи използване на ИИ без изискуемото подробно описание, при съществена непълнота, възпрепятстваща проверката, или при неверни сведения проектът се декласира.

Проекти, за които не е спазено дори и едно от задължителните изисквания, не се допускат до участие в олимпиадата и се декласират.

2. Оценяване на допуснат проект

Тук е описана общата конструкция на оценката. За отделните елементи има препратка към приложенията. Общата конструкция е с 4 елемента: максимално 100 точки, като:

- 20 точки за общи характеристики (оригиналност, цели, функционалност, завършеност, приложимост, иновативност);
- 25 точки за проектиране (избор на технологии, удобен интерфейс, графични изображения, лесна навигация);
- 35 точки за реализация (качество, код, стандарти, автоматични тестове, използване на система за контрол на версиите (предоставен акаунт за достъп), ресурси, ефективност, бързодействие, обработване на грешки, графично оформление);
- 20 точки за защита (представяне, поведение, отговори, документация, рекламни материали).

3. Класиране

Общата оценка се формира от оценките от теста и от защитата на проект по време на националния кръг. Теглото на теста в крайната оценка на всеки един участник е 50%, а останалите 50% се формират от качествата, представянето и защитата на разработения проект.

Крайната оценка на всеки участник се определя по следния начин:

а) Отличен (6) на ученика, класиран на първо място на националния кръг на олимпиадата, и на учениците, получили поне 90% от средния брой точки на първите трима;

б) Отличен (5,75) на учениците, получили от 85% (включително) до 90% от средния брой точки на първите трима;

в) Отличен (5,50) на учениците, получили от 75% (включително) до 85% от средния брой точки на първите трима.

По аналогичен начин се поставят оценките *Много добър* и *Добър*.

Финалното класиране се прави въз основа на получените оценки по време на националния кръг.

V. Приложения

1. **Приложение 1 – примерна документация на проект**

2. **Приложение 2 – декларация към Заповед № РД 09-2784/29.10.2019 г. за участие в НОИТ**

3. **Приложение 3 – декларация към Заповед № РД 09-2784/29.10.2019 г. за участие в НОИТ**

4. **Приложение 4 – декларация за участие в НОИТ**

5. **Приложение 5 – декларация за използване на ИИ**

6. **Приложения 6а - 6ж – протоколи за оценка на проект**

Приложение 6а – протокол за оценка в „Мултимедийни проекти“

Приложение 6б – протокол за оценка в „Интерактивни проекти“

Приложение 6в – протокол за оценка в „Софтуерни приложения“

Приложение 6г – протокол за оценка в „Мултимедийни приложения“

Приложение 6д – протокол за оценка в „Роботика и изкуствен интелект“

Приложение 6е – протокол за оценка в „Разпределени приложения“

Приложение 6ж – протокол за оценка в „Съвременни системи за визуална информация“

7. **Приложение 7 – протокол за допускане до финален кръг на НОИТ**

График на провеждане

НА НАЦИОНАЛНАТА ОЛИМПИАДА ПО ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ (НОИТ)

ПРЕЗ 2026 - 2027 УЧЕБНА ГОДИНА

1) Общински кръг

СРОК	Задължения на комисиите	Задължения на учениците
7.11.2026 г.	**Националната комисия** публикува информация на сайта за отваряне на регистрацията и списъка с училища координатори по области.	
До 12.12.2026 г.		Регистриране на идеен проект на сайта на олимпиадата.
13.12.2026 г.	**Националната комисия** изпраща до всяко РУО списък на всички регистрирани проекти.	
До 15.12.2026 г.	**Училищната комисия** проверява дали регистрираните проекти на учениците от училището отговарят на изискванията.	Представят разпечатка от регистрираната на сайта анотация на проекта. Отговарят на поставени от комисията въпроси.
До 15.12.2026 г.	**Училищната комисия** изготвя обобщен протокол с всички допуснати до областния кръг проекти по направления.	Отстраняват пропуските в регистрациите на проектите в съответствие с препоръките на училищната комисия.
16.12.2026 г.	Училищните комисии изпращат на училището координатор протоколите с допуснатите до областния кръг проекти по направления. Протоколите се изпращат по електронен път и до ресорния експерт в РУО.	
21.12.2026 г.	Училищата-координатори изпращат на националната комисия обобщен протокол с всички допуснати до областния кръг проекти. Обобщеният	

	протокол се изпраща по електронен път на адрес: edusoft@fmi.uni-sofia.bg и до ресорния експерт в РУО.	
До 21.12.2026 г.	**Националната комисия** публикува на сайта на олимпиадата конспекти за теста по информационни технологии и примерен вариант на тестове в различните състезателни групи.	
09.01.2027 г.	**Националната комисия** публикува на сайта на олимпиадата пълен списък на допуснатите до следващия кръг проекти въз основа на получените протоколи от училищата координатори.	

2) Областен кръг

СРОК	Задължения на комисиите	Задължения на учениците
30.01.2027 г.	**Националната комисия** обявява начало на етапа на предаване на проектите за областния кръг по електронен път	
до 25.02.2027 г.		Предават на училищна комисия документацията – приложение 1, и декларация – приложения 2, 3 и 4, на хартиен носител.
до 27.02.2027 г.	**Училищната комисия** предава на училището координатор комплекти документация (приложение 1) и декларации (приложения 2, 3 и 4) за всеки от проектите на хартиен носител.	
28.02.2027 г.	**Училищата координатори** изготвят график за защита на проектите, изпращат го на националната комисия за	

	публикуване на сайта на олимпиадата и до ресорния експерт в РУО.	
до 1.03.2027 г.		Качват на edusoft.fmi.uni-sofia.bg по дадени там указания изходни и изпълними кодове, документация и всички други документи, свързани с проектите.
2.03.2027 г.	**Националната комисия** изпраща линк с проектите на всяко РУО.	
до 06.03.2027 г.	**Областните комисии** провеждат публично защитата на проектите и изготвят протокол с резултатите по направления (приложения 6а – 6ж). Проектите се оценяват по критериите (т. 4 от настоящия регламент).	Защитават публично проектите пред областните комисии и всички други ученици, учители и гости чрез презентация и демонстрация на проекта.
10.03.2027 г.	**Областните комисии** изпращат до националната комисия и в МОН обобщени протоколи (приложение 7) на електронен носител.	

3) Национален кръг

СРОК	Задължения на комисиите	Задължения на учениците
17.04.2027 г.	**Националната комисия** публикува на сайта на олимпиадата списък на допуснатите до националния кръг проекти.	
5.05.2027 г.	**Националната комисия** публикува на сайта на НОИТ програма на олимпиадата – начален час за тест, примерен график за представяне и защита на проекти.	
8.05.2027 г.	**Националната комисия, със съдействието на квесторите и отговорниците по зали**, провежда	Всеки полага индивидуално тест и участва в защитата на своя проект.

	тестовото изпитване и защитата на проектите по направления. Тестовото изпитване се провежда в рамките на 1 астрономически час. Защитата на всеки проект е в рамките на 20 минути, включително и времето за задаване на въпроси.	
11.05.2027 г.	**Националната комисия** обявява на сайта на НОИТ победителите и лауреатите от олимпиадата.	

Документацията на проекта е файл във формат pdf с име на файла, съвпадащо с регистрационния номер на проекта. В него се прави детайлно представяне на проекта с илюстрации от потребителския интерфейс. Описанието включва следните части:

1. **ТЕМА:**
2. **АВТОРИ** (за всеки се посочват: трите имена, ЕГН, телефон, имейл, училище, клас):
3. **РЪКОВОДИТЕЛ** (трите имена, телефон, имейл, длъжност):
4. **РЕЗЮМЕ:**

4.1. Цели (предназначение, кратък анализ на потребностите и на съществуващите решения)

4.2. Основни етапи в реализирането на проекта (основни дейности, роли на авторите)

4.3. Ниво на сложност на проекта − основни проблеми при реализация на поставените цели

4.4. Логическо и функционално описание на решението – архитектура, от какви модули е изградено, какви са функциите на всеки модул, какви са взаимодействията помежду им и т.н.

4.5. Реализация − обосновка за използвани технологични средства, алгоритми, литература, програмни приложения и др.

4.6. Описание на приложението – как се стартира и/или инсталира, как се използва, как се поддържа

4.7. Заключение – какъв е основният резултат, дали има приложения до момента, какви възможности съществуват за развитие и усъвършенстване

Описанието на проекта трябва да бъде с формат А4, размер на символите 12, междуредие 1.5 реда, шрифт – Times New Roman.

Цялата предавана информация трябва да бъде групирана в архив с име – номера на проекта от регистрацията, и да има следната минимална структура:

Минимална задължителна структура

```
project/
├── README.md
├── LICENSE
├── CHANGELOG.md
│
├── src/
├── tests/
├── assets/
│
├── docs/
│   ├── noit/
│   │   └── 1234.pdf
│   ├── installation.md
│   ├── user-guide.pdf
│   ├── architecture.md
│   ├── testing.md
│   ├── security.md
│   ├── online-addresses.md
```

```
    └── third-party-resources.md

├── presentation/
    ├── presentation.pptx
    └── presentation.pdf

└── demo/
    └── demo-video.mp4
```

Най-важното е всяка папка от архива да съдържа действително необходимите файлове, а тези които не се използват могат да бъдат изпуснати.

Приложение № 2
към Заповед № РД 09-2784/29.10.2019 г.

Д Е К Л А Р А Ц И Я

за информираност и съгласие
на родител/настойник/попечител на участник
в Националната олимпиада по информационни технологии

Долуподписаният/ата……..…,
(име, презиме, фамилия на родителя/настойника/попечителя)

с адрес: ……..……,

телефон: ……, родител/настойник/попечител *(излишното се зачертава)*

на ….……...……,
(име, презиме, фамилия на ученика)

който/която е ученик/ученичка от……клас в ……..……..……

…….....
(наименование на училището, населено място, област)

I. Д Е К Л А Р И Р А М:

1. Запознат/а съм с целта и средствата на обработка на личните данни на сина ми/дъщеря ми (три имена, училище, клас, населено място, резултати от олимпиадата/състезанието), а именно за участие в **Националната олимпиада по информационни технологии през учебната 2026/2027 година**, в това число и с цел осигуряване на публичност и популяризиране на постиженията на участниците съгласно утвърдените със заповед на министъра на образованието и науката Правила за организиране и провеждане на ученическите олимпиади и на националните състезания в държавните, в общинските, в частните училища и в чуждестранните училища на територията на Република България.

2. Запознат/а съм, че администратор на личните данните е директорът на училището, в което се обучава ученика, както и с координатите за връзка с него.

3. Наясно съм, че обработването на личните данни е необходимо за организирането и провеждането на олимпиадата.

4. Запознат/а съм, че популяризирането на резултатите на участниците се извършава въз основа на свободно изразено, конкретно, информирано и недвусмислено съгласие от ученикът, в случай че има навършени 16 години, или съответно от родителя/настойника/попечителя, носещ родителска отговорност за ученика, чрез подаване в училището, в което се обучава, за трите кръга на всяка олимпиада, декларация за информираност и съгласие за публикуване на:

4.1. резултатите на ученика от олимпиадата/състезанието, ведно с личните му данни (трите имена на ученика, училище, клас, населено място);

4.2. снимки и/или видео с негово участие за целите и за популяризирането на събитието.

5. Запознат/а съм, че при липса на изрично изразено съгласие:

5.1. по т. 4.1. – резултатите от олимпиадата/състезанието на съответния ученик се обявяват публично с фиктивен номер вместо имената на ученика;

5.2. по т. 4.2. – на ученика се предоставя възможност, да не бъде включен в снимковия материал.

6. Запознат/а съм, че фиктивният номер по т. 5.1. се предоставя на ученика от училището, в което се обучава.

7. Запознат/а съм с правата ми съгласно Глава III на Общия регламент относно защитата на данните, които са правата на информация, достъп, коригиране, изтриване, ограничаване на обработването и преносимост на данните, както и с правото ми на жалба до надзорен орган.

8. Запознат/а съм, че правото на изтриване на публикувани лични данни, за които първоначално е декларирано съгласие, се упражнява от ученика, в случай че има навършени 16 години, или съответно от родителя/настойника/попечителя, носещ родителска отговорност за ученика, или от упълномощено лице, чрез писмено подаване на искане до директора на училището, пред когото съгласието е декларирано.

9. Запознат/а съм, че личните данни (на хартиен носител и в електронен формат) ще бъдат обработвани и съхранявани при спазване на разпоредбите на нормативните актове в областта на защита на личните данни и приложимото българско и европейско законодателство.

II. Като родител/настойник/попечител *(излишното се зачертава)* на сина ми/дъщеря ми, **ДЕКЛАРИРАМ,** че съм:

Съгласен/ Не съм съгласен *(излишното се зачертава)* същият/същата да бъде заснет/а във видео- или фото-формат във връзка с участието му/й в Националната олимпиада по информационни технологии.

Съгласен съм/ Не съм съгласен *(излишното се зачертава)* заснетите изображения да бъдат свободно публикувани, включително в електронен или цифров вид, с цел публичност на Националната олимпиада по информационни технологии.

Съгласен съм/ Не съм съгласен *(излишното се зачертава)* личните данни на сина ми/дъщеря ми (трите имена, училище, клас, населено място), ведно с резултатите му/й от **Националната олимпиада по информационни технологии** за учебната 2026/2027 година, да бъдат обявени публично.

Подпис на родителя: ……..….

Подпис на участника (ученика): ……..…… Дата: …….

Приложение № 3
към Заповед № РД 09-2784/29.10.2019 г.

Д Е К Л А Р А Ц И Я

за информираност и съгласие
на ученик (навършил 16 годишна възраст), участник
в Националната олимпиада по информационни технологии

Долуподписаният/ата……..…,
(име, презиме, фамилия на ученика)

ученик/ученичка от……клас в ……..……..……

…….....
(наименование на училището, населено място, област)

Дата на раждане: …….

Във връзка с участието ми в **Националната олимпиада по информационни технологии през учебната 2026/2027 година**

I. Д Е К Л А Р И Р А М:

1. Запознат/а съм с целта и средствата на обработка на личните ми данни (три имена, училище, клас, населено място, резултати от олимпиадата/състезанието), а именно за участието ми в **Националната олимпиада по информационни технологии през учебната 2026/2027 година**, в това число и с цел осигуряване на публичност и популяризиране на постиженията на участниците съгласно утвърдените със заповед на министъра на образованието и науката Правила за организиране и провеждане на ученическите олимпиади и на националните състезания в държавните, в общинските, в частните училища и в чуждестранните училища на територията на Република България.

2. Запознат/а съм, че администратор на личните данните е директорът на училището, в което се обучавам, както и с координатите за връзка с него.

3. Наясно съм, че обработването на личните данни е необходимо за организирането и провеждането на олимпиадата.

4. Запознат/а съм, че популяризирането на резултатите на участниците се извършава въз основа на свободно изразено, конкретно, информирано и недвусмислено съгласие от ученикът, в случай че има навършени 16 години, или съответно от родителя/настойника/попечителя, носещ родителска отговорност за ученика, чрез подаване в училището, в което се обучава, за трите кръга на всяка олимпиада, декларация за информираност и съгласие за публикуване на:

4.1. резултатите на ученика от олимпиадата/състезанието, ведно с личните му данни (трите имена на ученика, училище, клас, населено място);

4.2. снимки и/или видео с негово участие за целите и за популяризирането на събитието.

5. Запознат/а съм, че при липса на изрично изразено съгласие:

5.1. по т. 4.1. – резултатите от олимпиадата/състезанието на съответния ученик се обявяват публично с фиктивен номер вместо имената на ученика;

5.2. по т. 4.2. – на ученика се предоставя възможност, да не бъде включен в снимковия материал.

6. Запознат/а съм, че фиктивният номер по т. 5.1. се предоставя на ученика от училището, в което се обучава.

7. Запознат/а съм с правата ми съгласно Глава III на Общия регламент относно защитата на данните, които са правата на информация, достъп, коригиране, изтриване, ограничаване на обработването и преносимост на данните, както и с правото ми на жалба до надзорен орган.

8. Запознат/а съм, че правото на изтриване на публикувани лични данни, за които първоначално е декларирано съгласие, се упражнява от ученика, в случай че има навършени 16 години, или съответно от родителя/настойника/попечителя, носещ родителска отговорност за ученика, или от упълномощено лице, чрез писмено подаване на искане до директора на училището, пред когото съгласието е декларирано.

9. Запознат/а съм, че личните данни (на хартиен носител и в електронен формат) ще бъдат обработвани и съхранявани при спазване на разпоредбите на нормативните актове в областта на защита на личните данни и приложимото българско и европейско законодателство.

II. Като ученик-участник (навършил 16 годишна възраст), **ДЕКЛАРИРАМ,** че съм:

Съгласен/ Не съм съгласен *(излишното се зачертава)* да бъда заснет/а във видео- или фото-формат във връзка с участието ми в **Националната олимпиада по информационни технологии през учебната 2026/2027 година**.

Съгласен съм/ Не съм съгласен *(излишното се зачертава)* заснетите изображения да бъдат свободно публикувани, включително в електронен или цифров вид, с цел публичност на Националната олимпиада по информационни технологии.

Съгласен съм/ Не съм съгласен *(излишното се зачертава)* личните ми данни (трите имена, училище, клас, населено място), ведно с резултатите ми от **Националната олимпиада по информационни технологии през учебната 2026/2027 година**, да бъдат обявени публично.

Подпис на участника (ученика): ……..……

Подпис на родителя …… Дата: …….

Приложение 4

ДЕКЛАРАЦИЯ
за участие в Националната олимпиада по информационни технологии

Долуподписаният ……, ЕГН ….……., ученик в …… клас, учащ в ……, гр. ……, заявявам, че при разработката на проект, рег. номер ……, с който участвам в Националната олимпиада по ИТ, съм:

Използвал съм следните лицензирани средства за разработка:

- .....
- .....

Trial версии на програмните продукти:

- ……
- Програмният код е мое дело

Ресурсите, които съм използвал, са:

- лично мои
- предоставени от техните автори с разрешение.....
- свободно разпространяващи се …….

Според регламента на олимпиадата по ИТ предоставям съгласно Общото право на обществено ползване ГНУ (GNU General Public License – GNU GPL) безвъзмездно за използване създадения от мен продукт в системата на образованието в Република България.

Дата: …….. Декларатор:.....

Гр. …….

Приложение 5

ДЕКЛАРАЦИЯ
за използване на средства с изкуствен интелект (ИИ)

Долуподписаният ……, ЕГН …… ученик в …… клас, учащ в ……, гр. ……, заявявам, че при разработката на проект, рег. номер ……, с който участвам в Националната олимпиада по ИТ, съм:

Използвал съм средства с ИИ за:

Област на използване	**Да**	**Не**
Разработване на проекта — идеи, код, данни, визуални и други материали	☐	☐
Документация, презентация и материали за представяне	☐	☐
ИИ като част от функционалността на проекта	☐	☐

Декларираме, че посочените сведения са верни и пълни. Ако във всички редове е отбелязано „Не“, декларираме, че не сме използвали ИИ в посочения обхват.

При отбелязан поне един отговор „Да“ сме описали използването в раздели А, Б и В и сме приложили записите, позволяващи проследяване и проверка. Разграничили сме приноса на ИИ от собствената си работа.

Можем да обясним използваните резултати, направените от нас промени и проверките. Носим отговорност за предаденото съдържание, спазването на авторските права и лицензите и защитата на лични и поверителни данни.

Запознати сме, че при доказано използване на ИИ без изискуемото подробно описание, при съществена непълнота, възпрепятстваща проверката, или при неверни сведения проектът се декласира по реда на регламента.

Имена на участника	**Дата**	**Подпис**

Подписват всички участници; при необходимост се добавят редове. При липса на използване на ИИ приложения А, Б и В не се попълват. Подписването и подаването следват общите правила на олимпиадата.

Раздел А
Карта на използван ИИ инструмент

Попълва се отделна карта за всеки инструмент или различна използвана конфигурация. Картите се означават А01, А02 и т.н. Разширявайте полетата според необходимостта.
Карта №:

1 Идентификация и достъп

Наименование на инструмента и доставчик:
Модел и версия: [точно означение; ако не са достъпни — „не се предоставят от доставчика“]
Адрес или приложение: [URL / приложение и версия; разширение за среда за разработване]
Начин на използване: [уеб интерфейс / API / локален модел / вградена функция]

Период на използване: [от — до; дата на достъп при неизвестна версия]
Участници, използвали инструмента:

2 Роля в проекта

Отбележете приложимото: ☐ идеи и проектни решения ☐ програмен код
☐ откриване на грешки и тестове ☐ данни ☐ текст и редакция
☐ изображения / звук / видео ☐ работеща ИИ функционалност
☐ друго: [уточнете]
Конкретни цели и задачи: [каква помощ е търсена и за какво]
Свързани записи за използване: [Б01, Б02 …]

3 Условия за повторение и проверка

Настройки и параметри: [режим; системни инструкции, зададени от участниците; temperature / seed, ако са достъпни; или „неприложимо“]
Среда и зависимости: [операционна система; библиотеки; версии; хардуер, ако има значение]
Изисквания за достъп: [регистрация; платен план; локална инсталация; ограничения]
Промени или недостъпност на услугата: [известни ограничения; запазени записи и алтернативна демонстрация]
При ИИ в работещия проект: [модул за интеграция; конфигурация; тестов режим; инструкция за стартиране без предоставяне на лични ключове]
Не включвайте пароли, API ключове или данни за лични профили. Скритите вътрешни инструкции на доставчика не се изискват. Описват се достъпните настройки и инструкциите, зададени от участниците.

Раздел Б

Запис за конкретно използване на ИИ

Копира се за всяка задача или свързана последователност от взаимодействия. Записите се означават Б01, Б02 и т.н. Пълните разговори и големите файлове се прилагат отделно с препратки към тях.
Запис № и свързана карта: [Б01; А01]
Дата или период и участник: [Попълнете]

1 Задача и входни материали

Конкретна задача: [какво трябваше да бъде постигнато]
Заявки и уточнения: [точен текст или път към пълния запис; обозначение на съобщенията]
Подаден контекст и файлове: [инструкции; код; данни; файлове и версии; източник и основание за използване]

2 Резултат и собствен принос

Получен резултат: [описание и път към запазения оригинален отговор или генериран файл]
Използване в проекта: [точен файл, функция, раздел или материал; версия / commit, ако има]
Собствена работа: [какво е прието; какво е променено, отхвърлено или разработено самостоятелно; препратка към сравнение или история]
Проверка на резултата: [тестове и очаквани резултати; проверка на факти / източници / лиценз; установени грешки и корекции]

3 Стъпки за възпроизвеждане

Опишете реда на действията с достатъчна точност или посочете приложена инструкция.

Стъпка	Действие и вход	Очакван резултат или проверка
1	[подготовка и настройки]	[готова среда]

Стъпка	Действие и вход	Очакван резултат или проверка
2	[подаване на заявки и материали]	[характеристики на резултата]
3	[обработка и интегриране]	[файл / тест / демонстрация]

Ограничения и допустими разлики: [недостъпна версия; променлив отговор; кои свойства трябва да се запазят]
Не се изисква дословно идентичен нов отговор. Изискват се запазване на действително използвания резултат и описание на процеса, позволяващо повторение при достъпни условия и проверка на приноса.

Раздел В

Опис на доказателствата и проверка на комплектността

Проект и версия: [Попълнете]

1 Опис на приложените файлове

Всеки запис от приложение Б сочи към съответните файлове от този опис. Посочвайте относителни пътища в предадения архив. Добавяйте редове според необходимостта.

№	Файл или папка	Съдържание и свързан запис
В01	[AI/requests/B01.txt]	[заявки, уточнения и контекст; Б01]
В02	[AI/outputs/B01.txt]	[пълен използван отговор; Б01]
В03	[AI/inputs/…]	[входни материали и версии; Б01]
В04	[AI/changes/…]	[собствени промени; Б01]
В05	[AI/tests/…]	[тестове, резултати и инструкции; Б01]
В06	[добавете]	[добавете]

Пътищата са примерни. Допустими са TXT, MD, PDF, HTML, JSON, изображения, код и други подходящи формати. Външна връзка може да допълва, но не заменя предадените съществени записи.

2 Правила за попълване

За многократна еднотипна помощ, например допълване на код или езикова редакция, може да се попълни общ запис Б. Посочват се периодът, всички засегнати файлове, обхватът на помощта и история на промените или други достатъчни записи. Само избрани примерни заявки не доказват пълния обхват.

Описват се и резултати, които не са копирани пряко, но са повлияли върху използвани проектни решения. При неприлагане на дадено поле се вписва „неприложимо“ с кратка причина; липсваща информация не се замества с предположение.

При заличаване на лични данни или тайни се използват ясни заместители, например [API_KEY]. Отбелязват се видът и причината за заличаването; запазва се достатъчно информация за проверка.

При разрешена нова версия на проекта декларацията и приложенията се актуализират и се предават в съответния срок. Изискванията и редът за проверка и деклариране се определят от регламента.

3 Проверка преди предаване

☐ Отбелязани са отговорите за всички области и са положени подписите.
☐ Всички използвани инструменти имат карта А и свързани записи Б.
☐ Посочени са точните части на проекта и собствените промени.

☐ Приложени са входните материали, заявките и използваните резултати.
☐ Описани са проверките, стъпките за повторение и ограниченията.
☐ Всички препратки работят; няма пароли, ключове или излишни лични данни.

Приложение 6а

Протокол за оценка на проект в направление „Мултимедийни проекти“ с рег. № ……

Защитен на ..... кръг, проведен на.....

Критерии	**Точки**	**Макс. т.**
Общи характеристики: ● Оригиналност на темата и/или решението ● Яснота, комплексност и значимост на поставените цели ● Предоставена функционалност ● Степен на завършеност, достоверност, актуалност ● Приложимост ● Използват се нови технологии или по иновативен начин		20
Проектиране: Подходящо избрани технологии ● Използват се по предназначение ● Покриват изискванията на задачата ● Използват се ефективно Удобен и интуитивен интерфейс: ● Интуитивна навигация и откриване на нужна функция ● Лесно четене и възприемане на информацията ● Спазени са езиковите норми на българския език ● Графични изображения с добро качество и позициониране ● Използваем и достъпен дизайн		25
Реализация: Качество на изпълнението: ● Добре именувани програмни единици ● Подреденост и четливост на кода ● Подредена структура на работните директории Качество на системата: ● Бързо действие ● Контрол за грешки и изключения ● Ниво на стабилност Естетическо оформление: ● стил ● подбор на цветове ● разпределение на елементите ● авторски компоненти и дизайн		35
Представяне: ● Представяне и защита на проекта ● Документация ● Рекламни материали		20
Общо:		100

Комисия:1 .....

2 .....

3 .....

Приложение 6б

Протокол за оценка на проект в направление „Интерактивни приложения“ с рег. №

Защитен на ..... кръг, проведен на.....

Критерии	**Точки**	**Макс. т.**
Общи характеристики: ● Оригиналност на темата и/или решението ● Яснота, комплексност и значимост на поставените цели ● Предоставена функционалност ● Степен на завършеност, достоверност, актуалност ● Приложимост ● Използват се нови технологии или по иновативен начин		20
Проектиране: Подходящо избрани технологии ● Използват се по предназначение ● Покриват изискванията на задачата ● Използват се ефективно Удобен и интуитивен интерфейс: ● Интуитивна навигация и откриване на нужна функция ● Лесно четене и възприемане на информацията ● Спазени са езиковите норми на българския език ● Графични изображения с добро качество и позициониране ● Използваем и достъпен дизайн		25
Реализация: Качество на изпълнението: ● Добре именувани програмни единици ● Подреденост и четливост на кода ● Подредена структура на работните директории Качество на системата: ● Бързо действие ● Контрол за грешки и изключения ● Ниво на стабилност Естетическо оформление: ● стил ● подбор на цветове ● разпределение на елементите ● авторски компоненти и дизайн		35
Представяне: ● Представяне и защита на проекта ● Документация ● Рекламни материали		20
Общо:		100

Комисия: 1 .....

2 .....

3 .....

Приложение 6в

Протокол за оценка на проект в направление „Софтуерни приложения“ с рег. № ……

Защитен на ..... кръг, проведен на.....

Критерии	**Точки**	**Макс. т.**
Общи характеристики: ● Оригиналност на избраната тема и/или на предложеното решение ● Яснота, комплексност и значимост на поставените цели ● Пълнота на предоставената функционалност ● Степен на завършеност, достоверност, актуалност ● Приложимост ● Използват се нови технологии или по иновативен начин		20
Проектиране: Подходящо избрани технологии ● използват се по предназначение ● покриват изискванията на задачата ● използват се ефективно Подходящо избрана архитектура ● добре структурирани слоеве и програмни модули ● разделяне на визуализацията от бизнес логиката ● осигурява стабилност и сигурност ● използва се ефективно Потребителски интерфейс и изживяване (UI / UX) ● ясна навигация или откриване на нужната функционалност ● естетическо оформление ● взаимодействие с потребителя		25
Реализация: Качество на изпълнението: ● Именуване на програмни единици (променливи, функции и др.) ● Подреденост и четливост на кода и наличие на коментари ● Спазване на стандарти, защита на данни, валиден код ● Ефективно използване на ресурсите Качество на системата: ● Бързо действие - оптимизация на кода на ниво изпълнение ● Лесна инсталация и експлоатация ● Ниво на стабилност и сигурност, защита от популярни атаки ● Адекватна обработка на грешки и непредвидени събития Потребителски интерфейс и изживяване (UI / UX) ● Разпределение на компонентите ● Авторски компоненти и дизайн ● Лесно четене, въвеждане и възприемане на информацията ● Спазени са книжовно-езиковите норми ● съвместимост, разделителна способност на екрана, цветови режими		35
Представяне и защита на проекта ● валидиране и верифициране (доказателства от тестване) ● наличие на потребителска документация ● добре структурирано описание на системата (документацията за НОИТ) ● рекламни материали (рекламен сайт, социални мрежи, стикери и д.р.) ● представяне (поведение, спазване на време, акцент върху важните неща) ● защита (отговаряне на въпроси, представяне на аргументи)		20
Общо:		100

Комисия: 1 .....

2 .....

3 .....

Приложение 6г

Протокол за оценка на проект в направление „Мултимедийни приложения“ с рег. № ……

Защитен на ..... кръг, проведен на.....

Критерии	**Точки**	**Макс. т.**
Общи характеристики: ● Оригиналност на избраната тема и/или на предложеното решение ● Яснота, комплексност и значимост на поставените цели ● Пълнота на предоставената функционалност ● Степен на завършеност, достоверност, актуалност ● Приложимост ● Използват се нови технологии или по иновативен начин		20
Проектиране: Подходящо избрани технологии ● използват се по предназначение ● покриват изискванията на задачата ● използват се ефективно Подходящо избрана архитектура ● добре структурирани слоеве и програмни модули ● разделяне на визуализацията от бизнес логиката ● осигурява стабилност и сигурност ● използва се ефективно Потребителски интерфейс и изживяване (UI / UX) ● ясна навигация или откриване на нужната функционалност ● естетическо оформление ● взаимодействие с потребителя		25
Реализация: Качество на изпълнението: ● Именуване на програмни единици (променливи, функции и др.) ● Подреденост и четливост на кода и наличие на коментари ● Спазване на стандарти, защита на данни, валиден код ● Ефективно използване на ресурсите Качество на системата: ● Бързо действие - оптимизация на кода на ниво изпълнение ● Лесна инсталация и експлоатация ● Ниво на стабилност и сигурност, защита от популярни атаки ● Адекватна обработка на грешки и непредвидени събития Потребителски интерфейс и изживяване (UI / UX) ● Разпределение на компонентите ● Авторски компоненти и дизайн ● Лесно четене, въвеждане и възприемане на информацията ● Спазени са книжовно-езиковите норми ● съвместимост с различни браузъри, разделителна способност на екрана, цветови режими		35
Представяне и защита на проекта ● валидиране и верифициране (доказателства от тестване) ● наличие на потребителска документация ● добре структурирано описание на системата (документацията за НОИТ) ● рекламни материали (рекламен сайт, социални мрежи, стикери и д.р.) ● представяне (поведение, спазване на време, акцент върху важните неща) ● защита (отговаряне на въпроси, представяне на аргументи)		20
Общо:		100

Комисия: 1 .....

2 .....

3 .....

Приложение 6д

Протокол за оценка на проект в направление „Роботика и изкуствен интелект“ с рег. № ……

Защитен на ..... кръг, проведен на.....

Критерии	**Точки**	**Макс. т.**
Общи характеристики: ● Оригиналност на темата, подхода или AI/ML/IoT решението ● Яснота, комплексност и значимост на целите за реални проблеми ● Пълнота на предоставената функционалност ● Степен на завършеност, достоверност, актуалност ● Приложимост ● Иновативно използване на съвременни технологии		20
Проектиране: Подходящо избрани технологии ● използват се по предназначение ● покриват изискванията на задачата ● използват се ефективно Подходящо избрана архитектура ● добре структурирани слоеве и програмни модули ● разделяне на бизнес логиката от останалата част ● осигурява стабилност и сигурност ● използва се ефективно Потребителски интерфейс и изживяване (UI / UX) ● ясна навигация или откриване на нужната функционалност		25
Реализация: Качество на изпълнението: ● Именуване на програмни единици (променливи, функции и др.) ● Подреденост и четимост на кода ● Спазване на стандарти, защита на данни, валиден код ● Ефективно използване на ресурсите Качество на системата: ● Оптимизация за реално време (бързи реакции, локална обработка) ● Стабилност и обработка на грешки ● Сигурност (защита от атаки, safety guardrails) ● Адекватна обработка на грешки и непредвидени събития ● Използване на система за контрол на версиите ● Автоматично тестване и проверка Потребителски интерфейс и изживяване (UI / UX) ● Леснота на взаимодействие		35
Представяне и защита на проекта ● валидиране и верифициране (доказателства от тестване) ● наличие на потребителска документация ● добре структурирано описание на системата (документацията за НОИТ) ● рекламни материали (рекламен сайт, социални мрежи, стикери и д.р.) ● представяне (поведение, спазване на време, акцент върху важните неща) ● защита (отговаряне на въпроси, представяне на аргументи)		20
Общо:		100

Комисия: 1 .....

2 .....

3 .....

Приложение 6е

Протокол за оценка на проект в направление „Разпределени приложения“ с рег. № ……

Защитен на ..... кръг, проведен на.....

Критерии	**Точки**	**Макс. т.**
Общи характеристики: ● Оригиналност на избраната тема и/или на предложеното решение ● Яснота, комплексност и значимост на поставените цели ● Пълнота на предоставената функционалност ● Степен на завършеност, достоверност, актуалност ● Приложимост ● Използват се нови технологии или по иновативен начин		20
Проектиране: Подходящо избрани технологии ● използват се по предназначение ● покриват изискванията на задачата ● използват се ефективно Подходящо избрана архитектура ● добре структурирани слоеве и програмни модули ● разделяне на визуализацията от бизнес логиката ● осигурява стабилност и сигурност ● използва се ефективно Потребителски интерфейс и изживяване (UI / UX) ● ясна навигация или откриване на нужната функционалност ● естетическо оформление ● взаимодействие с потребителя		25
Реализация: Качество на изпълнението: ● Именуване на програмни единици (променливи, функции и др.) ● Подреденост и четливост на кода и наличие на коментари ● Спазване на стандарти, защита на данни, валиден код ● Ефективно използване на ресурсите Качество на системата: ● Бързо действие - оптимизация на кода на ниво изпълнение ● Лесна инсталация и експлоатация ● Ниво на стабилност и сигурност, защита от популярни атаки ● Адекватна обработка на грешки и непредвидени събития ● Използване на система за контрол на версиите ● Автоматично тестване и проверка Потребителски интерфейс и изживяване (UI / UX) ● Разпределение на компонентите ● Авторски компоненти и дизайн ● Лесно четене, въвеждане и възприемане на информацията ● Спазени са книжовно-езиковите норми ● съвместимост, разделителна способност на екрана, цветови режими		35
Представяне и защита на проекта ● валидиране и верифициране (доказателства от тестване) ● наличие на потребителска документация ● добре структурирано описание на системата (документацията за НОИТ) ● рекламни материали (рекламен сайт, социални мрежи, стикери и д.р.) ● представяне (поведение, спазване на време, акцент върху важните неща) ● защита (отговаряне на въпроси, представяне на аргументи)		20
Общо:		100

Комисия: 1 .....

2 .....

3 .....

Приложение 6ж

Протокол за оценка на проект в направление „Съвременни системи за визуална информация“ с рег. № ……

Защитен на ..... кръг, проведен на.....

Критерии	**Точки**	**Макс. т.**
Общи характеристики: ● Оригиналност на избраната тема и/или на предложеното решение ● Яснота, комплексност и значимост на поставените цели ● Пълнота на предоставената функционалност ● Степен на завършеност, достоверност, актуалност ● Приложимост ● Използват се нови технологии или по иновативен начин		20
Проектиране: Подходящо избрани технологии ● използват се по предназначение ● покриват изискванията на задачата ● използват се ефективно Подходящо избрана архитектура ● добре структурирани слоеве и програмни модули ● разделяне на визуализацията от бизнес логиката ● осигурява стабилност и сигурност ● използва се ефективно Потребителски интерфейс и изживяване (UI / UX) ● ясна навигация или откриване на нужната функционалност ● естетическо оформление ● взаимодействие с потребителя		25
Реализация: Качество на изпълнението: ● Именуване на програмни единици (променливи, функции и др.) ● Подреденост и четливост на кода и наличие на коментари ● Спазване на стандарти, защита на данни, валиден код ● Ефективно използване на ресурсите Качество на системата: ● Бързо действие - оптимизация на кода на ниво изпълнение ● Лесна инсталация и експлоатация ● Ниво на стабилност и сигурност, защита от популярни атаки ● Адекватна обработка на грешки и непредвидени събития ● Използване на система за контрол на версиите ● Автоматично тестване и проверка Потребителски интерфейс и изживяване (UI / UX) ● Разпределение на компонентите ● Авторски компоненти и дизайн ● Лесно четене, въвеждане и възприемане на информацията ● Спазени са книжовно-езиковите норми ● съвместимост, разделителна способност на екрана, цветови режими		35
Представяне и защита на проекта ● валидиране и верифициране (доказателства от тестване) ● наличие на потребителска документация ● добре структурирано описание на системата (документацията за НОИТ) ● рекламни материали (рекламен сайт, социални мрежи, стикери и д.р.) ● представяне (поведение, спазване на време, акцент върху важните неща) ● защита (отговаряне на въпроси, представяне на аргументи)		20
Общо:		100

Комисия: 1 .....

2 .....

3 .....

Приложение 7

Направление .....

Списък

на предложените за допускане до национален кръг ученици в Олимпиадата по информационни технологии

област ....., проведен на .....

Пореден №	Регистрационен № на проект	Име на проект	Автор 1: име, презиме, фамилия	Клас	Автор 2:име, презиме, фамилия	Клас	Образователна институция	Ръководител	Град, област	Точки (незадължителен)

Забележка: Когато авторите на проекта са двама ученици от различни училища, за всеки от тях се посочват името на училището, населеното място и областта.