

Hodnocení

Bodové hodnocení	
Splnění všech bodů zadání	10
Vyhotovení příložených dotazníků	5+5
Zhotovení projektu v C#	25
Realizace volitelného přesahu	25
Bonusové rozšíření	10
Spolupráce v týmu a role	10
Prezentace	10
Dokumentace průběhu	5
Sebehodnocení	5
Celkem	100 (+ 10 za bonus)

Součástí hodnocení bude také slovní komentář a odůvodnění bodování. Bodování u jednotlivých osob ve skupině se může lišit přinejmenším ve vztahu k bodu *Spolupráce v týmu a role*, případně vzhledem k celkovému přístupu k projektu.

Převod bodů na výslednou známku:

Výsledná známka	Počet bodů
Výborný	100-95
Chvalitebný	94-85
Dobrý	84-70
Uspokojivý	69-50
Neuspokojivý	49-0

Upřesňující kritéria některých bodů zadání

Splnění všech bodů zadání

Úspěšně jste zhotovili, vyplnili nebo se účastnili všech bodů určených v instrukcích.

Vyhotovení přiložených dotazníků

Před zahájením projektu jste vyplnili dotazník.

Druhý dotazník jste vyplnili po zhotovení projektu.

Zhotovení projektu v C#

Kritéria pro úspěšnost jsou následovná:

- úlohy budou řešeny v jazyku C#
- kód bude autentický vašemu "programátorskému rukopisu" (plagiáty a programy přílišné podobnosti nebudou hodnoceny)
- programy budou splňovat zásady čistého kódu
- všechny proměnné, funkce, metody budou korektně pojmenovány
- kód bude mít standardní čitelný formát
- různé mezery, nedostatky a díry v programu budou ošetřeny
- program nebude obsahovat nadbytečné nebo nefungující bloky kódu
- běh programu a implementovaná řešení budou okomentovány vlastními slovy

Realizace volitelného přesahu

Z navrženého výběru nebo dle vlastního uvážení sestavíte k projektu jeho přesah.

Bonusové rozšíření

Byli jste schopni posunout svůj kód na vyšší úroveň, než je v jeho základním zadání, např. vytvořili jste složitější aplikaci skrze rozšíření jejích funkcí, využili jste externích knihoven nebo jiných nástrojů, případně jste zhotovili smysluplné uživatelské rozhraní.

Bonusové rozšíření vychází z vlastní iniciativy, a proto není striktně zadáno.

Volitelný přesah

Přesah práce je libovolný, lze však vybírat z následujících okruhů (s ohledem na vybraný projekt):

- Kulturní vlivy, psychologie, relevance her
- Interaktivní design, vizualizace problému a umění
- Animace a návrh video her
- Multimediální tvorba otevírající diskusi
- Porovnání technických a matematických metod a efektivnosti

Prezentace

Představíte svůj projekt. Každý účastník ve skupině ukáže, na čem pracoval.

Instrukce a průběh

Sestavte skupinu a určete role

- Sestavte skupiny v rozsahu 1-4 žáků a domluvte se na tom, jak si v projektu rozdělíte role.
- Práce by měla být rozdělena rovnoměrně mezi účastníky.

Vyberte si projekt

- Vyberte z nabídky úloh projekt, kterým se chcete zabývat.
- Zvažte zaměření jednotlivců ve skupině a zvolte vhodné rozšíření úkolu.
- Zároveň vyberte tak, ať se úlohy ve třídě neopakují.

Zjistěte něco o problému

- Zahajte výzkum, kde zmapujete, čeho se problém týká, a jak se řeší.

Programujte

- Úlohu naprogramujte dle základního zadání, případně ji rozšiřte za bonusové body.

Pracujte na přesahu

- Zrealizujte zvolený přesah.
- Pokud to přesah a zadání dovoluje, zapojte do Vašeho výzkumu další učitele a studenty školy.

Průběžně dokumentujte pokrok

- Pokud je to vhodné, vytvořte fotodokumentaci, kterou přiložíte do prezentace.

Prezentujte

- V prezentaci objasněte, čím se Váš problém zabýval a také, jaké jste si zvolili role v týmu a přesah. Vaši volbu zdůvodněte.
- Prezentujte hotové řešení a dílo.
- Popište průběh zhotovení jednotlivých částí. Pokud je to vhodné, zahrňte fotodokumentaci.
- Na konci prezentace zhodnoťte, co se povedlo a kde je prostor pro zlepšení.
- Závěrem vytvořte prostor pro diskusi nad projektem.