



LIEPĀJAS UNIVERSITĀTE

Dabas un inženierzinātņu fakultāte

Reģ. Nr. 3042000219
Lielā iela 14. Liepāja. LV-3401; tālr.: 63454046
Fakss: 63424223; e-pasts: dif@liepu.lv

Datorzinātņu olimpiādes NOLIKUMS

Olimpiādes mērķi

1. Paaugstināt jaunatnes interesi par datorzinātnēm un programmēšanu.
2. Meklēt un atrast Liepājā un tai tuvajos novados radošus jauniešus, kas interesējas par datorzinātnēm un programmēšanu.
3. Stimulēt šo jauniešu darbu, radot papildu iespēju pielietot mācību procesā vai patstāvīgi apgūtās zināšanas jaunā situācijā.
4. Sniegt saskarsmes iespējas jauniešiem ar kopējām interesēm.
5. Iepazīstināt jauniešus ar studiju iespējām Liepājas Universitātē, rosinot jauniešus mērķtiecīgai profesijas izvēlei.

Konkurss "Algoritmiņš" 7. un 8. klašu skolēniem

- Konkursa **dalībnieki**
Konkursā var piedalīties skolēnu komandas no Liepājas un tai tuvo novadu skolām. Katrā komandā 2 dalībnieki. Komandu skaits no vienas skolas nedrīkst pārsniegt skolā esošo paralēlo 7. klašu skaitu. Konkursā drīkst piedalīties arī jaunāku klašu skolēni.
- Konkursa **norise**
Skolēnu komandām 60 minūšu laikā tiek piedāvāts risināt dažādus uzdevumus – veidot uzdevumu risinājuma algoritmu aprakstus, zīmēt blokshēmas, noteikt algoritma darbības rezultātu, kā arī sastādīt algoritmus programmā SCRATCH.
- Komandu darba **vērtēšana**
Skolēnu iesniegtās atbildes vērtē Liepājas Universitātes pasniedzēji. Uz brīvprātības pamatiem konkursa darbu labošanā var iesaistīties informātikas skolotāji un studiju programmu "Datorzinātnes" un "Informācijas tehnoloģija" studenti.
- Norises **vieta un laiks**
Konkurss "Algoritmiņš" norisināsies 10. aprīlī Liepājas Universitātē, Krišjāņa Valdemāra ielā 4.

Programmēšanas konkurss skolēniem

- Konkursa **dalībnieki**
Konkursā individuāli var piedalīties skolēni no Liepājas un tai tuvo novadu skolām.
- Konkursa **norise**
Konkursa laikā skolēniem 3 stundu garumā tiek piedāvāts risināt dažādus uzdevumus – veidot uzdevumu risinājuma algoritmu aprakstus, blokshēmas un programmas, sastādīt programmas pēc algoritma apraksta vai blokshēmas. Programmu sastādīšanai skolēns var izvēlēties VBA, Pascal vai C++ programmēšanas valodu. Ja skolēns vēlas izmantot kādu citu programmēšanas valodu, tas jādara zināms olimpiādes organizatoriem reģistrēšanās brīdī. Iespēju robežās jautājums tiks risināts.
- Skolēnu darbu **vērtēšana**
Skolēnu sniegtās atbildes vērtē Liepājas Universitātes pasniedzēji. Uz brīvprātības pamatiem konkursa darbu labošanā var iesaistīties informātikas skolotāji un studiju programmu "Datorzinātnes" un "Informācijas tehnoloģija" studenti.
- Norises **vieta un laiks**
Programmēšanas konkurss norisināsies 9. aprīlī Liepājas Universitātē, Krišjāņa Valdemāra ielā 4.

Programmēšanas konkurss studentiem

- Konkursa **dalībnieki**
Konkursā individuāli var piedalīties studenti no Liepājas Universitātes.
- Konkursa **norise**
Konkursa laikā studentiem 3 stundu garumā tiek piedāvāts risināt dažādus uzdevumus – veidot uzdevumu risinājuma algoritmu aprakstus, blokshēmas un programmas, sastādīt programmas pēc algoritma apraksta vai blokshēmas. Programmu sastādīšanai students var izvēlēties C++ vai C# programmēšanas valodu. Ja students vēlas izmantot kādu citu programmēšanas valodu, tas jādara zināms olimpiādes organizatoriem reģistrēšanās brīdī. Iespēju robežās jautājums tiks risināts.
- Studentu darbu **vērtēšana**
Studentu sniegtās atbildes vērtē Liepājas Universitātes pasniedzēji.
- Norises **vieta un laiks**
Programmēšanas konkurss norisināsies 9. aprīlī Liepājas Universitātē, Krišjāņa Valdemāra ielā 4.

Konkurss skolēniem "Datorzinātnes – tas ir interesanti"

- Konkursa **dalībnieki**
Konkursā var piedalīties skolēnu komandas no Liepājas un tai tuvo novadu skolām. Katrā komandā 3 līdz 5 dalībnieki.
- Konkursa **norise**
Skolēniem jāizstrādā mājas lapa par tēmu "Datorzinātnes, tas ir interesanti". Mājas lapas saturu, dizainu un izstrādes rīkus izvēlas skolēni paši. Izstrādātā mājas lapa, līdz 8. aprīlim, jāizvieto uz servera, kuru pēc reģistrācijas norāda olimpiādes organizētāji.
- Darbu **vērtēšana**
Konkursam iesniegtās mājas lapas vērtē Liepājas Universitātes pasniedzēji. Vērtējot mājas lapu, tiek ņemts vērā tās saturs, dizains un tehnoloģiskais risinājums.
- Norises **vieta un laiks**
Konkurss norisinās neklātienē, laika posmā līdz 8. aprīlim.

Konkurss studentiem "Virtuālā dabaszinātņu muzeja ekspozīcija"

- Konkursa **dalībnieki**
Konkursā var piedalīties studentu komandas no Liepājas Universitātes. Katrā komandā 3 līdz 5 dalībnieki.
- Konkursa **norise**
Studentiem jāizstrādā mājas lapu par tēmu "Virtuālā dabaszinātņu muzeja ekspozīcija". Mājas lapas saturu, dizainu un izstrādes rīkus izvēlas studenti paši. Izstrādātā mājas lapa, līdz 8. aprīlim, jāizvieto uz servera, kuru pēc reģistrācijas norāda olimpiādes organizētāji.
- Darbu **vērtēšana**
Studentu izstrādātās mājas lapas vērtē Liepājas Universitātes pasniedzēji. Vērtējot mājas lapu, tiek ņemts vērā tās saturs, dizains un tehnoloģiskais risinājums.
Liepājas Universitāte patur tiesības labākos darbus publicēt publiskai pieejai un izmantot Virtuālā dabaszinātņu muzeja darbības nodrošināšanai.
- Norises **vieta un laiks**
Konkurss norisinās neklātienē, laika posmā līdz 8. aprīlim.

Reģistrēšanās olimpiādei

Olimpiādes dalībniekiem laikā no 1. marta līdz 31. martam jāaizpilda reģistrācijas anketa tīmekļa vietnē <http://datorzinatnes.liepu.lv>.

Uzvarētāju apbalvošana

Visu konkursu uzvarētāju apbalvošana notiks 11. aprīlī Liepājas Universitātē..