

Załącznik nr 1 Kryteria oceny prototypu aplikacji mobilnej

1. Jakość pomysłu - *max 40 punktów*
 - 1) Oryginalność i innowacyjność – *max 10 punktów*
 - 2) Atrakcyjność dla dzieci i młodzieży – *max 25 punktów*
 - 3) Ciekawa prezentacja wyników – *max 5 punktów*
2. Jakość wykonania - *max 45 punktów*
 - 1) Jakość kodu – *max 10 punktów*
 - 2) Jakość interfejsu użytkownika – *max 15 punktów*
 - 3) Stopień ukończenia – *max 10 punktów* (0 punktów gdy większość funkcji nie działa lub tylko symuluje docelową funkcjonalność; 10 punktów - wszystkie funkcje z menu programu działają, aplikacja prawidłowo pobiera i wyświetla dane, obiekty wirtualne są wyświetlane prawidłowo i dostosowane do tematyki danych)
 - 4) Stopień interaktywności obiektów wirtualnych – *max 10 punktów* (0 punktów – brak interaktywności (statyczne obrazy); 10 punktów – obiekty można zapytać o coś i dostać odpowiedź, złapać, sterować nimi w celu realizacji jakiejś misji)
3. Przydatność w dydaktyce, walory edukacyjne - *max 15 punktów*
4. Możliwości rozwoju i „wdrażalność” prototypu do wersji produkcyjnej - *max 30 punktów*
 - 1) Potencjał rozwojowy aplikacji (łatwość dodawania nowych tematów / źródeł danych, tworzenia nowych obiektów wirtualnych, przystosowania aplikacji do nowych grup użytkowników) – *max 10 punktów*
 - 2) Nakład pracy potrzebny do usunięcia ewentualnych błędów, dopracowania wszystkich założonych funkcji i wprowadzenia aplikacji do sklepu Google Play lub App Store – *max 10 punktów* (10 punktów, gdy na koniec Hackathonu aplikacja już jest w sklepie)
 - 3) Łatwość przygotowania materiałów pomocniczych np. wyzwalaczy do obiektów wirtualnych – *max 10 punktów*