



# AASTA TEGIJA 2025

## Tarkvaraarendaja kutsevõistlus

### OSALEJAD

Tarkvaraarendaja kutsevõistlus on mõeldud IT Akadeemia tarkvaraarendaja eriala II ja III kursuse õpilastele ning tarkvaraarendaja eriala I kursuse õpilastele. Võistlusel osalevad ITA23, ITA22 ja VS24 õppegruppide õpilased.

### VÕISTLUSTE AJAKAVA, ÜLESANDED JA LÄBIVIIMISE KORD

Võistlus toimub 03.03.2025 ja 04.03.2025. Võistlus on meeskonnatöö, meeskonna suurus on **maksimaalselt 3 liiget**. Võistlustöö nominaalne täitmisaeg on 12 akadeemilist tundi.

#### **I. Võistluspäeva algus 03.03 kell 08.30**

- ülesande tutvustus;
- korraldajad jagavad vajaliku infot;
- hakkame tööle!

#### **I. Võistluspäev jätkub 03.03 kell 09:00 – 11.45**

- ülesande lahendamine;
- I vahehindamine kell 11:45 – 12.30.

**Lõuna 12:30-13:00**

#### **I. Võistluspäev jätkub 03.03 kell 13:00 – 16.00**

- ülesande lahendamine;
- lahenduse testimine;
- II vahehindamine;
- võimalus küsida nõu korraldajalt.

#### **II. Võistluspäev 04.03 kell 08.30 – 12:30**

- ülesande lahenduse täiendamine ja viimistlemine;
- lahenduse testimine;
- valminud lahenduse esitlemine kell 11:45 – 12.30 ja III vahehindamine;

**Lõuna 12:30-13:00**

#### **II. Võistluspäev 04.03 kell 13.00 -14.00**

- finaali ja auhindamine.

## **VÖISTLUSÜLESANNE**

Tuleb valmistada rakendus, mis aitab vähendada toidujäätmeid ja keskkonnamõjusid, edendades kogukonnasisest koostööd, säästlikku tarbimist ning tõstes teadlikkust kestlikust eluviisist.

### **Võistlusülesanne sisaldab järgmisi alateemasid:**

- rakenduse prototüübi analüüsimine ja selle järgi sisu optimeerimine erinevatele seadmetele, materjalide ettevalmistus ja töötlus,
- kliendipoolse rakenduse loomine ja/või serveripoolse rakenduse loomine.

### **Võistlusülesannete käigus tuleb läbida järgnevad etapid:**

- meeskonna tööjaotus
- nõuete väljaselgitamine
- kasutaja vajaduste analüüs
- kasutajalugude kirjutamine ja prioritseerimine
- tööprotsessi paikapane ja selle järgimine
- rakenduse tehniline kavandamine
- rakenduse arendamine
- rakenduse esitlemine

## **HINDAMINE**

### **Hinnatakse:**

- väärtuspakkumine – oma projekti eesmärgistamine, väärtuse välja toomine – 5 punkti
- meeskonnatöö, rollide jagamine ja täitmine – 5 punkti
- *backlog* (projekti ülesannete ja tegevuste loetelu) – 5 punkti
- rakenduse “puhas kood” – 15 punkti
- rakenduse vastavus etteantud prototüübile – 20 punkti
- rakenduse funktsionaalsus – 25 punkti
- rakenduse ülesehituse loogilisus – 10 punkti
- info kvaliteet ja ligipääsetavus – 10 punkti
- finaalis tehtu esitlemine – 5 punkti

## **NB! PILDISTAMINE JA SOTSIAALMEEDIA**

Kutsevõistlustel toimub sündmuse jäädvustamiseks pildistamine ja/või filmimine. Pildistatut või filmitut tohib avaldada kooli sotsiaalmeediaplatvormidel ning meediaväljaannetes. Kui osaleja ei soovi temast piltide/videomaterjali avalikustamist, tuleb sellest teavitada kohapeal fotograafi.



**Võistlusreeglite rikkumisel, sh korraldajatega suhtlemine võistlusülesande sooritamisel ajal, on kohtunike kogu otsusega võimalik punktisummat vähendada kuni 5 punkti ulatuses.**

Võistlejaid hindab minimaalselt 3-liikmeline žürii, mille koosseisu kuuluvad erialaõpetajad ja võimalusel tööandjate esindajad.

### **AUTASUSTAMINE**

Välja antakse ainult 1 koht. 1 koht - Aasta Tegija 2025 Tarkvaraarendaja. Aasta Tegija lõpugala toimub 7. märtsil 2025 algusega 12.00 Kopli 1B konverentsisaalis.

### **REGISTREERIMINE**

Osalemine on registreerimise põhiselt.

Võistlejad teatavad meeskondade koosseisud. Võistlejad registreerib võistlusele kutseõpetaja Anna Karutina, [anna.karutina@voco.ee](mailto:anna.karutina@voco.ee).

### **PILDISTAMINE JA SOTSIAALMEEDIA**

Kutsevõistlustel toimub sündmuse jäädvustamiseks pildistamine ja/või filmimine. Pildistatut või filmitut tohib avaldada kooli sotsiaalmeediaplatvormides ja meediaväljaannetes.