

Istruzioni sulle modalità di consegna del Progetto

Ecco cosa dovete fare per consegnare il progetto: una volta completata la vostra app, e ENTRO il giorno 11 Aprile 2017 (ore 23:00) dovete inviare all'indirizzo email admin@progettonerd.it

il seguente materiale:

1. Il file .aia del vostro progetto. Questo file lo generate scegliendo in alto a sinistra **Project → Export selected project (.aia) to my computer** Il codice verrà scaricato sul vostro computer, e potrete vostra volta spedirlo a noi (e a chi volete). Questo file ci serve per visualizzare il codice che avete scritto.
2. Il file .apk , che generate dal menu **Build → App (save .apk to my computer)** Questo file consente di installare la vostra app su qualunque cellulare Android (NOTA: Chiunque installi la vostra app (cioè un ".apk" file) dovrà cambiare la configurazione sul cellulare per consentire l'installazione di applicazioni "non-market")
3. Un file (docx o pdf) con una **breve** descrizione della vostra App, seguendo lo schema qui allegato (Schema Descrizione App)

Come valuteremo i progetti?

I progetti saranno valutati da un team formato dai docenti del Dipartimento di Informatica e dai tutor IBM che hanno collaborato al progetto NERD? La valutazione terrà conto della qualità e complessità del codice generato e della originalità e creatività della app. Anche la parte visiva (grafica e layout) avrà un certo peso.

Selezione e presentazione pubblica dei 10 migliori progetti

Il giorno 27/04/2017 pomeriggio, dalle 14:00 **presso l'aula Cabibbo presso la città Universitaria, al piano terra della facoltà di Fisica, edificio E. Fermi**, i 10 migliori progetti faranno una presentazione del loro lavoro. I team possono usare filmati, power point, piccole rappresentazioni teatrali, testimonial, o qualsiasi altra tecnica di "pitching" che avranno appreso durante la giornata dedicata allo scopo (turno A Giovedì 16 marzo, Turno B Giovedì 23 marzo). Ogni presentazione NON può durare più di 5 minuti. I 10 team finalisti verranno comunicati il giorno stesso, quindi tutti i team dovranno preparare la loro presentazione (imparare a comunicare fa parte del programma di questa attività). Questa giornata NON può essere saltata!

Premiazione e Giornata Finale

La premiazione delle 3 migliori App avverrà GIOVEDÌ 4 maggio **dalle ore 14:30 presso la sala ODEION in Città Universitaria** (P.le Aldo Moro 5, edificio ex Facoltà di Lettere, Museo Arte Classica, dove abbiamo organizzato la giornata inaugurale).

Come annunciato, oltre ad alcuni gadgets, le premiate potranno partecipare ad un corso Corso di 3 giorni presso la sede IBM Torino sull'utilizzo di BlueMix

(<https://console.ng.bluemix.net/>)

Schema descrizione App

Nome della App:

Numero del Team:

Nomi delle componenti e scuola/e:

Cognome	Nome	Scuola

Obiettivi della App (max 10 righe):

Come si utilizza (se è un gioco, come si svolge il gioco) (10-15 righe):

Difficoltà incontrate nel coding, e come sono state risolte (10-15 righe)