



ANEXA 1

La Regulamentul concursului național “Hardcore Entrepreneur 3.0”

Juriul va evalua aspecte esențiale ale aplicațiilor dezvoltate, cât și ale prezentărilor participanților. Cele mai importante aspecte analizate de către juriu vor fi: execuția tehnică (40 puncte) - complexitatea codului, corectitudinea codului, interfața aplicației și cât de ușor este aplicația de utilizat, coerența funcționalităților; valoarea antreprenorială / ideea aplicației (30 puncte), claritatea și veridicitatea planului de afacere / business plan-ului (Hint: un plan de afacere coerent trebuie să acopere partea de sustenabilitate, profit și analiză a componentei sociale.), ideea și utilitatea practică a aplicației, în vremuri grele (de exemplu, în pandemie), posibilitățile de dezvoltare și monetizare pe viitor a aplicației; calitatea prezentării / pitch-ului (30 puncte).

Punctajul maxim este de 100 de puncte. Ierarhizarea participanților se stabilește în ordinea descrescătoare a punctajelor obținute.

Punctajele vor fi oferite astfel:

Execuția tehnică (40 PUNCTE):

- Complexitatea codului (10 PUNCTE). Se va evalua și în raport cu categoria de vârstă, astfel o echipă cu un cod complex respectiv simplist comparativ cu vârsta lor, va avea un punctaj mare respectiv un punctaj mic. (1 punct cod simplist, 10 puncte cod complex, plus puncte intermediare pentru valori intermediare);
- Corectitudinea codului (10 PUNCTE). Se va evalua funcționalitatea totală și parțială a funcțiilor utilizate în aplicație. (1 punct aplicație nefuncțională, 10 puncte aplicație fără nicio eroare, plus puncte intermediare pentru valori intermediare);

- Interfața aplicației (10 PUNCTE). Se va evalua aspectul general al aplicației și ușurința cu care un utilizator poate folosi diferitele funcții fără explicații sau tutoriale de utilizare. (1 punct aplicație cu aspect neplăcut și o experiență de utilizare negativă, 10 puncte aplicație frumoasă și ușor de utilizat, plus puncte intermediare pentru valori intermediare);
- Coerența funcționalităților (10 PUNCTE). Se va evalua dacă funcționalitățile incluse în aplicație se îmbină cu ușurință în design-ul aplicației, experiența utilizatorului și scopul general al aplicației. (1 punct fără coerență, 10 puncte aplicație cursivă și plăcută în utilizare (fără funcții random), plus puncte intermediare pentru valori intermediare).

Valoarea antreprenorială (30 PUNCTE):

- Ideea aplicației (10 PUNCTE). Cele 10 puncte vor fi oferite în două categorii diferite de câte 5 puncte fiecare:
 - o Ideea ta rezolvă o problemă sau aduce o îmbunătățire pentru o soluție deja existentă (care la rândul ei rezolvă o problemă)? (1 punct nu - soluția nu rezolvă nicio problemă, 5 puncte da - rezolvarea sau completarea este evidentă, plus puncte intermediare pentru valori intermediare).
 - o Ideea se adresează unui grup bine stabilit de utilizatori? (spre exemplu: utilizatori de anumită vârstă, un anumit venit, din o locație anume sau de o anume profesie). (1 punct nu - grupul țintă nu există, 5 puncte da - grupul țintă este foarte bine stabilit, plus puncte intermediare pentru valori intermediare).
- Planul de afaceri (10 PUNCTE). Planul de afaceri trebuie să aibă obiective SMART (în română - Specifice – țintește o arie specifică pentru dezvoltare, Măsurabile – cuantificate sau cel puțin prezintă un indicator de progres, Asignate – cine sunt cei responsabili de realizarea lor, Realiste – cât mai aproape de adevăr folosindu-se de resursele disponibile, Încadrate în Timp – specificarea timpului când obiectivele vor fi îndeplinite.) - (1 punct nu, nu există obiective SMART în planul de afaceri, 10 puncte da planul este foarte bine pus la punct, plus puncte intermediare pentru valori intermediare).
- Posibilitățile de dezvoltare și monetizare (10 PUNCTE). Cele 10 puncte vor fi oferite în două categorii diferite de câte 5 puncte fiecare:
 - o Există posibilitate de dezvoltare? Este planul antreprenorial sustenabil și sunt specificate resursele folosite în mod corect? (1 punct nu - ideea nu are o logică de dezvoltare corectă și sustenabilă, 5 puncte da - planul este posibil de dezvoltat și este sustenabil pe termen lung, plus puncte intermediare pentru valori intermediare).
 - o Profitabilitate: Planul este monetizabil și aduce un plus financiar fondatorilor lui sau comunității în care este implementat după o anumită perioadă de timp? (1 punct nu - fondatorii și comunitatea ar ieși în pierdere oricât de lungă ar fi implementarea, 5 puncte da - planul este profitabil pentru fondatori sau pentru comunitate, plus puncte intermediare pentru valori intermediare).

Calitatea prezentării (30 PUNCTE):

- Prezentarea a fost scurtă, clară și a conținut îndeajuns de multe informații astfel încât juriul să își poată forma o idee clară despre ideea aplicației, modul de implementare și impactul acesteia? (15 PUNCTE) (1 punct nu - prezentarea a fost neclară și nu a conținut îndeajuns de informații, 15 puncte da - prezentarea a respectat cele trei criterii, plus puncte intermediare pentru valori intermediare).
- Prezentarea a fost captivantă cu un mod de expunere a informațiilor creative? (15 PUNCTE) (1 punct nu - prezentarea a fost plictisitoare, 15 puncte da - prezentarea a fost captivantă și creativă, plus puncte intermediare pentru valori intermediare).

Jury Form for Hardcore Entrepreneur 3.0

By participating in the jury of Hardcore Entrepreneur 3.0 you agree with not sharing any information about the participants or the code they submit.

*Required

Introductory section

Name of the team (from the archive) *

.....

Name of the jury member *

.....

The app: 40% of the total points will be assigned to the technical quality of the project, such as complexity of the code, no errors (correct code), the UI and the intuitiveness of the app and the coherence of functionalities.

1. What is the complexity of the code / application given the age category of the team? (10%) *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Code too basic ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Complex, well-written code

Feedback code complexity: *

2. What is the degree of conformity of the code? (10%)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nonfunctional app ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ No errors

Feedback code conformity: *

3. How pleasant and easy to use is the graphical user interface (UI) of the app? (10%)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Unpleasant UI, negative experience ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Pleasant UI, nice experience

Feedback UI look and user experience: *

4. How coherent and meaningful are the implemented functionalities given the app's final purpose? (10%)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Not relevant at all ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Very coherent & eloquent

Feedback coherence of functionalities: *

The business: 30% of the total points will be assigned to the entrepreneurial value of the business plan, such as the idea, the utility of the app especially in a difficult situation like a pandemic / war and the development opportunity.

1. How well does the app's idea solve a problem or improves an already existing solution? (5%)

1 2 3 4 5

No, it doesn't ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Yes, it is obvious

Feedback utility of the idea: *

2. How well-defined is the target audience of the application? (5%)

	1	2	3	4	5	
Non-existing target	☐	☐	☐	☐	☐	Well-defined target

Feedback target: *.....

3. Does the business plan contain SMART goals (Specific, Measurable, Achievable, Relevant, and Time-Bound)? (10%)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
No SMART goals	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Very clear SMART goals

Feedback SMART goals: *.....

4. Does the app show a great development and sustainability potential according to the business plan? (5%)

	1	2	3	4	5	
No development potential	☐	☐	☐	☐	☐	Long-term development potential

Feedback development potential: *.....

5. Is the idea profitable? (5%)

	1	2	3	4	5	
No, the investment will be lost	☐	☐	☐	☐	☐	Yes, the idea is profitable

Feedback profitability: *.....

The pitch: 30% of the total points will be assigned to the presentation of the app; there are no rules here apart from the language (the pitch has to be presented in English, French or German)

6. How concise was the pitch? (15%)

	1	2	3	4	5	
Unclear, short pitch	☐	☐	☐	☐	☐	Pitch according to instructions

Feedback pitch conciseness: *.....

7. How original and entertaining was the pitch? (15%)

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Final section

12. What are the strengths of the project? *
.....

13. What are the weaknesses of the project? *
.....