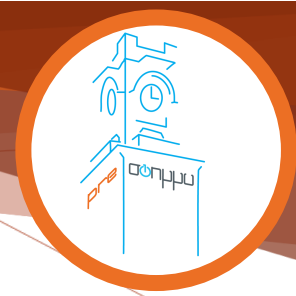


The House of Rising Apps

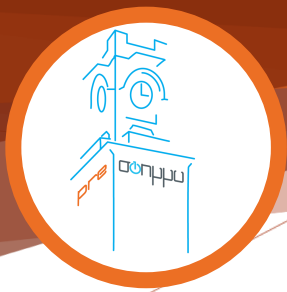




Περιεχόμενα

Η ιδέα - Πώς ξεκίνησε;	2
Θέμα διαγωνισμού.....	2
Λίγα λόγια για τον διαγωνισμό	2
Πότε και πού θα διεξαχθεί;	3
Ποιοι μπορούν να πάρουν μέρος;	3
Τι γνώσεις πρέπει να έχουν οι συμμετέχοντες;	3
Πώς δηλώνω συμμετοχή;.....	3
Βραβείο	4
Πρόγραμμα διημέρου	4
Κανονισμοί διεξαγωγής.....	4
Κριτική επιτροπή	7
Κριτήρια αξιολόγησης.....	7





Η ιδέα - Πώς ξεκίνησε;

Για πρώτη φορά, το preΣΦΗΜΜΥ θεσμοθετήθηκε στο ΣΦΗΜΜΥ 8 που διεξήχθη το 2015 στην Πάτρα. Ένα χρόνο αργότερα, ο διαγωνισμός συνεχίστηκε στα Χανιά και την σκυτάλη φέτος παίρνει η διοργανώτρια Ξάνθη για να συνεχίσει αυτήν την παράδοση.

Πρόκειται για ένα διαγωνισμό που θα “ζεστάνει” τους συνέδρους για το μεγαλύτερο Συνέδριο Φοιτητών Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών (και όχι μόνο) στην Ελλάδα. Αυτή η πρωτοβουλία θέλει να καταστήσει το ΣΦΗΜΜΥ έναν διαρκή πυρήνα γνώσης και δημιουργικότητας που δεν περιορίζεται στην παρουσίαση ιδεών και εργασιών, αλλά επιβραβεύει την προσπάθεια κάθε φοιτητή να εξελίξει με βασικά εργαλεία τις καινοτόμες ιδέες που εμφανίζονται συνέχεια στην επιστήμη μας.

Θέμα διαγωνισμού

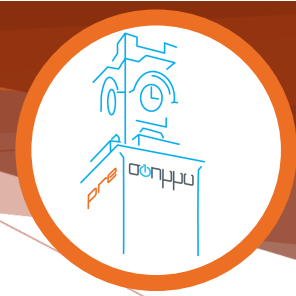
Το θέμα του preΣΦΗΜΜΥ 3 ονομάζεται «House of rising apps» και αναφέρεται στα smart houses και τις σύγχρονες τεχνολογίες γύρω από αυτά. Περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με αυτό, θα ανακοινωθούν λίγες εβδομάδες πριν την έναρξη του.

Λίγα λόγια για τον διαγωνισμό

Το preΣΦΗΜΜΥ είναι ένας pre-warming διαγωνισμός τύπου hackathon που χωρίζεται σε δύο φάσεις. Στην πρώτη φάση, οι συμμετέχοντες μαζεύονται σε ένα χώρο για δύο μέρες, οργανώνονται σε ομάδες και υλοποιούν ένα project. Ο διαγωνισμός στρέφεται γύρω από μια συγκεκριμένη θεματική ενότητα είτε κατασκευαστικού τύπου (arduino, raspberry pi κλπ.) είτε προγραμματιστικού (mobile εφαρμογές, web υπηρεσίες κλπ). Στο τέλος του διημέρου η κάθε ομάδα αναπτύσσει σε ένα βαθμό την ιδέα της και μετά από μία προκαθορισμένη προθεσμία καταθέτει ένα βίντεο (demo) και μια αναφορά (report) με μέγιστη διάρκεια 3 λεπτών.

Στη συνέχεια, η κριτική επιτροπή επιλέγει τα καλύτερα projects, τα οποία θα περάσουν στην 2^η και τελική φάση του διαγωνισμού που πραγματοποιείται στην διοργανώτρια πόλη. Οι ομάδες που προκρίνονται, παρουσιάζουν τα project τους κατά τη διάρκεια της 3^{ης} ημέρας του συνεδρίου μπροστά στο κοινό και την κριτική επιτροπή. Στο τέλος, βραβεύεται το καλύτερο project, ενώ υπάρχουν έπαινοι και άλλα τιμητικά βραβεία.





Πότε και πού θα διεξαχθεί;

Το Σαββατοκύριακο 30 Σεπτεμβρίου - 1 Οκτωβρίου 2017 θα πραγματοποιηθεί η 1^η φάση του preΣΦΗΜΜΥ 3. Κάθε Ίδρυμα διαθέτει τοπική οργανωτική επιτροπή, η οποία θα φροντίσει να υπάρχει ειδικά διαμορφωμένος χώρος, ώστε να μπορέσετε να δημιουργήσετε, να εξελίξετε και να συζητήσετε τις ιδέες σας και να προκύψει το βέλτιστο δυνατό αποτέλεσμα, που είμαστε σίγουροι πως θα εντυπωσιάσει.

Κάθε Ίδρυμα διαθέτει τοπική οργανωτική, η οποία θα φροντίσει να υπάρχει ειδικά διαμορφωμένος χώρος, ώστε να μπορέσετε να δημιουργήσετε, να εξελίξετε και να συζητήσετε τις ιδέες σας και να προκύψει το βέλτιστο δυνατό αποτέλεσμα. Η 2^η φάση του διαγωνισμού θα διεξαχθεί στην Ξάνθη την 3^η μέρα του συνεδρίου.

Ποιοι μπορούν να πάρουν μέρος;

Ο οποιοσδήποτε, είτε είναι Ηλεκτρολόγος Μηχανικός και Μηχανικός Υπολογιστών, ή Πληροφορικός ή όποιος γνωρίζει και ασχολείται με τον προγραμματισμό.

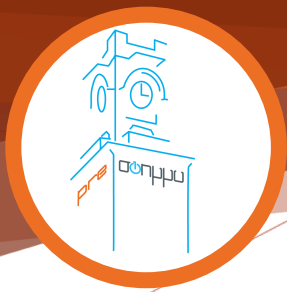
Τι γνώσεις πρέπει να έχουν οι συμμετέχοντες;

Οι συμμετέχοντες έχουν βασικές γνώσεις προγραμματισμού και της τεχνολογίας του raspberry pi και του arduino. Η συμμετοχή σε διαγωνισμούς τύπου hackathon βοηθάει τους συμμετέχοντες να αναπτύξουν τις ικανότητές τους, να διευρύνουν τους προγραμματιστικούς ορίζοντές τους και να εξοικιωθούν με την τεχνολογία του raspberry pi και του arduino, καθώς και με τις έννοιες της ομάδας, της συνεργασίας και της υλοποίησης ενός project μέσα σε αυστηρά προκαθορισμένο χρόνο.

Πώς δηλώνω συμμετοχή;

Αρκεί να απευθυνθείτε στην τοπική οργανωτική επιτροπή του ιδρύματός σας και μέσω αυτής να συμπληρώσετε τα στοιχεία της ομάδας σας, όπως το όνομά της, τα ονοματεπώνυμα των μελών της και αυτά με τη σειρά τους θα αποσταλούν σε εμάς.





Βραβείο

Το μεγάλο βραβείο - έκπληξη της νικήτριας ομάδας θα ανακοινωθεί μετά το τέλος της 1^{ης} φάσης του διαγωνισμού, ενώ θα υπάρξουν έπαινοι και άλλα τιμητικά βραβεία.

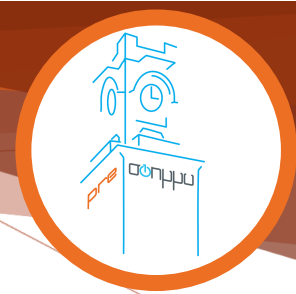
Πρόγραμμα διημέρου

	Ημέρα 1 ^η Σάββατο, 30 Σεπτεμβρίου 2017	Ημέρα 2 ^η Κυριακή, 1 Οκτωβρίου 2017
08:45	Άφιξη των ομάδων	
09:00	Εξήγηση διαδικασίας και κανονισμών	Kick Off: «Let the project begin - Final day»
09:15	Προετοιμασία χώρου	
09:30	Kick Off: «Let the project begin»	
13:00	Lunch Break	
14:00	2nd half: «Let the project continue»	2nd half: «Let the project end»
21:00		«DEMO your project»
22:00	Αποχώρηση ομάδων	

Κανονισμοί διεξαγωγής

Για την ομαλή διεξαγωγή του διαγωνισμού, καλό είναι να οριοθετήσουμε κάποιους κανόνες που θα πρέπει να ληφθούν σοβαρά υπόψη και να τηρηθούν από τις συμμετέχουσες ομάδες, όπως είναι ο παρακάτω «δεκάλογος» του preΣΦΗΜΜΥ 3:





1. Προετοιμασία από πριν και υλικά που χρειάζονται

Η υλοποίηση των project θα γίνει μέσα στο διήμερο του διαγωνισμού, αλλά μέχρι τότε μπορείτε να σκεφτείτε ιδέες, να τις συζητήσετε με τους φίλους σας και να προετοιμάσετε τα υλικά που θα χρειαστείτε. Κάθε ομάδα μπορεί να φέρει μαζί της τα υλικά που θα χρησιμοποιήσει - laptops, raspberries, arduinos, leds, και ό,τι άλλο φανταστείτε. Οπότε σκεφτείτε ελεύθερα το project που θα υλοποιήσετε και θα εντυπωσιάσει το κοινό και την κριτική επιτροπή.

2. Σχηματισμός ομάδας (αριθμός μελών και όνομα ομάδας)

Ένας ικανοποιητικός αριθμός μελών είναι από 2 έως 5 το μέγιστο άτομα ανά ομάδα. Επιπλέον, οι συμμετέχοντες θα δώσουν και ένα χαρακτηριστικό όνομα στην ομάδα τους.

3. Fair play of coding

Οι συμμετέχοντες είναι ΦΟΙΤΗΤΕΣ και μόνο (προπτυχιακοί / μεταπτυχιακοί / διδακτορικοί φοιτητές από οποιαδήποτε σχολή - ΟΧΙ ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ!). Επιπλέον, δεν επιτρέπεται κάποιο μέλος της κριτικής επιτροπής της 1ης φάσης, καθώς και οι επιτηρητές από μια ΤΟΕ να λάβουν μέρος στο preΣΦΗΜΜΥ 3 ως συμμετέχοντες.

Όσοι συμμετέχουν οφείλουν να είναι πάντα στην ώρα τους και να τηρούν το ωρολόγιο πρόγραμμα του διημέρου. Τυχόν καθυστερήσεις ή αργοπορημένες αφίξεις δεν βοηθούν στην ομαλή διεξαγωγή του διαγωνισμού και λειτουργούν εις βάρος τους. Επίσης, μετά τη λήξη του χρόνου, οι συμμετέχοντες σταματούν να δουλεύουν το project τους και απομακρύνονται από το χώρο εργασίας τους.

Η κάθε ομάδα δουλεύει μόνη της, συγκεντρωμένη σε αυτό που σκοπεύει να κάνει, χωρίς συνεργασίες και «αλληλοβοήθειες» με άλλες ομάδες που βρίσκονται στον ίδιο χώρο, ή ακόμα και να ζητήσει βοήθεια από κάποιον βοηθό (εξωτερικό παράγοντα)! Μια τέτοια ενέργεια δυσφημεί το ίδιο το preΣΦΗΜΜΥ και αμφισβητεί την αξιοπιστία του. Συνεπώς, μια τέτοια εξέλιξη φέρει τις ανάλογες επιπτώσεις, όπως για παράδειγμα ο αποκλεισμός της ομάδας από τη συνέχεια του διαγωνισμού. Παρά το όποιο αποτέλεσμα, σημασία έχει η κάθε ομάδα να είναι τίμια απέναντι στις άλλες συμμετέχουσες ομάδες.

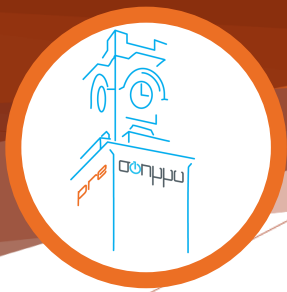
4. Πνευματική ιδιοκτησία ® - Copyrights

Οι ομάδες έχουν τα πλήρη δικαιώματα όλων όσων υλοποιούν, τόσο του κώδικα που αναπτύσσουν όσο και της ίδιας της ιδέας τους. Σε περίπτωση λογοκλοπής, μπορούν οι συμμετέχοντες να απευθυνθούν στην τοπική οργανωτική επιτροπή για την διευθέτηση του προβλήματος.

5. «Fresh» & «Handmade» Code, όχι copy paste

Όλοι μαζί οι συμμετέχοντες ξεκινούν να γράφουν κώδικα την ίδια στιγμή, μόλις δοθεί το σύνθημα εκκίνησης. Ο κώδικας αυτός γράφεται για πρώτη φορά στον χώρο διεξαγωγής του διαγωνισμού και δεν θα πρέπει να αποτελεί προϊόν λογοκλοπής ή προπαρασκευής, ούτε και αυτούσιας αντιγραφής/αναπαραγωγής από μια εξωτερική πηγή. Με άλλα λόγια, κανείς δεν επιτρέπεται να αναζητήσει και να ανατρέξει σε παλαιότερα και ήδη υπάρχοντα projects και να βασιστεί πάνω σε αυτά!





6. Οπτικοακουστικό υλικό - «DEMO your project»

Στο τέλος της 2^{ης} ημέρας, η κάθε ομάδα θα πρέπει να κάνει demo, δηλαδή να καταγράψει με βίντεο και φωτογραφίες το project της, τα οποία θα στείλει για αξιολόγηση εντός μιας καθορισμένης προθεσμίας. **Υπενθυμίζουμε ότι απαγορεύεται η δημιουργία παρουσίασης powerpoint!** Σε περίπτωση πρόκρισης της ομάδας στην δεύτερη φάση, δίνεται η δυνατότητα 3λεπτης παρουσίασης του demo και εξήγησης του project μπροστά στο κοινό, καθώς και οι απαντήσεις στις ερωτήσεις που θα κάνει η κριτική επιτροπή.

7. Σύνταξη του report paper

Κάθε ομάδα θα πρέπει να συντάξει μία αναφορά (report) στην οποία θα περιγράφει το project της και θα την καταθέσει, μαζί με το demo της, για αξιολόγηση στην κριτική επιτροπή εντός μιας καθορισμένης προθεσμίας, έως και λίγες μέρες αργότερα της 1^{ης} Οκτωβρίου.

8. Υποβολή των projects

Κάθε ομάδα θα πρέπει ανά τακτά χρονικά διαστήματα να ανεβάζει τη δουλειά της στο Google Drive ή κάποια άλλη παρόμοια πλατφόρμα για να ελέγχεται από τους επιτηρητές. Μετά το τέλος της 1^{ης} φάσης θα πρέπει να υποβάλλει το project της (υποβολή των demos και του report paper), όπως αυτό διαμορφώθηκε εντός του διημέρου. Αφού αυτά υποβληθούν, δεν μπορούν σε περίπτωση πρόκρισης στην τελική φάση να τροποποιηθούν για περαιτέρω βελτίωση. Αναλυτικότερες οδηγίες, για το πώς θα γίνει η υποβολή, θα δοθούν και κατά τη διάρκεια του διαγωνισμού από τους επιτηρητές.

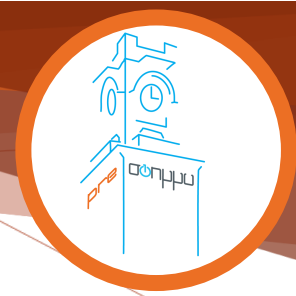
9. Λήψη feedback

Οι συμμετέχοντες, στο τέλος της 1^{ης} φάσης του διαγωνισμού, καλούνται να συμπληρώσουν ένα ερωτηματολόγιο και να εκφράσουν τις απόψεις του, την εμπειρία τους ή κάποια παράπονα μέσα από ένα feedback, το οποίο θα ληφθεί σοβαρά υπόψη από την επόμενη διοργανώτρια πόλη, ώστε να εξελιχθεί προς το καλύτερο ο διαγωνισμός του preΣΦΗΜΜΥ και να αποφευχθούν λάθη στο μέλλον.

10. Τοπικές οργανωτικές επιτροπές - Επιτηρητές

Κατά τη διάρκεια του διημέρου, από κάθε τοπική οργανωτική επιτροπή ορίζονται άτομα που θα παρευρίσκονται στον χώρο διεξαγωγής του διαγωνισμού. Ο ρόλος τους είναι να συντονίζονται με τις τοπικές οργανωτικές των άλλων πανεπιστημιακών ιδρυμάτων, να έρχονται σε συνεχή επαφή και ενδοεπικοινωνία με την διοργανώτρια επιτροπή του preΣΦΗΜΜΥ για οποιοδήποτε πρόβλημα προκύψει, καθώς και να φροντίζουν για την ορθή και ομαλή διεξαγωγή του, σύμφωνα πάντα λαμβάνοντας υπόψη τους παραπάνω κανονισμούς. Τέλος, φροντίζουν και για τη λήψη feedback από τους συμμετέχοντες.





Κριτική επιτροπή

Η κριτική επιτροπή αποτελείται κυρίως από καθηγητές που ανήκουν στα ακαδημαϊκά ιδρύματα, τα οποία δηλώνουν συμμετοχή στον διαγωνισμό. Αυτοί αξιολογούν τα projects και ορίζουν τα κριτήρια με τα οποία γίνεται η αξιολόγηση τους.

Συγκεκριμένα, για την αξιολόγηση των projects στην 1^η φάση, κάθε Τοπική Οργανωτική Επιτροπή από κάθε πόλη που συμμετέχει στον διαγωνισμό, αναλαμβάνει μαζί με την διοργανώτρια πόλη να αξιολογήσει τα projects (Σημείωση: εξαιρείται η βαθμολόγηση των projects που ανήκουν σε συμμετέχοντες της πόλης της κάθε τοπικής οργανωτικής) που θα περάσουν στην τελική φάση, σε συνεργασία με μέλη της οργανωτικής επιτροπής του ΣΦΗΜΜΥ 10. Η κριτική επιτροπή από κάθε Τοπική Οργανωτική αποτελείται από 3 άτομα.

Όσον αφορά την αξιολόγηση των projects στη 2^η φάση του διαγωνισμού, αυτή επιτυγχάνεται από την κριτική επιτροπή των καθηγητών και το κοινό-ακροατήριο που συμμετέχει στην ψηφοφορία για την ανάδειξη του καλύτερου project, με τη βοήθεια ειδικής εφαρμογής. Όπως είναι λογικό, τα μέλη της κριτικής επιτροπής ψηφίζουν με ανάλογη βαρύτητα (το μεγαλύτερο ποσοστό της τελικής βαθμολογίας προέρχεται από αυτήν), έπειτα από την 3λεπτη παρουσίαση του project από κάθε ομάδα μπροστά στο κοινό. Επίσης, η δοκιμή της ορθότητας του project (επίδειξη για το αν αυτό δουλεύει ή όχι) θα ληφθεί ως επιπρόσθετο bonus στην τελική βαθμολογία, η οποία και θα καθορίσει τον νικητή του διαγωνισμού.

Κριτήρια αξιολόγησης

Στην πρώτη φάση του διαγωνισμού, η κριτική επιτροπή αξιολογεί και επιλέγει για πρόκριση στη δεύτερη φάση projects με βάση συγκεκριμένα κριτήρια αξιολόγησης, όπως ενδεικτικά είναι τα ακόλουθα:

Εφαρμογή - Λειτουργικότητα

Το project είναι λειτουργικό, είναι καλοσχεδιασμένο και δουλεύει χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα.

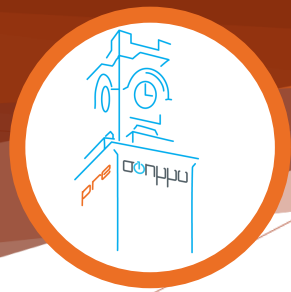
Ιδέα

Εδώ αξιολογείται η βασική ιδέα της εφαρμογής, με βάση την **καινοτομία** την **πρωτοτυπία**, την χρησιμότητα και την προοπτική της.

Υλοποιησιμότητα

Το project μπορεί να υλοποιηθεί και να εφαρμοστεί, και με μικρές βελτιώσεις μελλοντικά να προσφερθεί σε τρίτους πραγματικούς χρήστες ως μια εμπορική εφαρμογή. Μπορεί να κυκλοφορήσει στην αγορά, ενώ έχει μελετηθεί και ο οικονομικός παράγοντας.





Demo

Ένα πολύ καλό demo είναι αυτό που μπορεί να πείσει την κριτική επιτροπή ότι το project της ομάδας υπερέχει έναντι των υπολοίπων, γιατί αναδεικνύει σε μεγάλο βαθμό την προσπάθεια της ομάδας και το τελικό της αποτέλεσμα.

Δυνητικά αποτελέσματα και αντίκτυπο στην καθημερινότητα

Η εφαρμογή έχει αντίκτυπο συμβάλλοντας στην διευκόλυνση της καθημερινότητας των ανθρώπων και λύνει ένα πραγματικό, ένα υπαρκτό πρόβλημα.

Ευστοχία project

Πόσο εύστοχο είναι το project και κατά πόσο ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις του θέματος; Κινείται μέσα στο πλαίσιο της θεματικής του preSFHMMY; Καλύπτει τους βασικούς άξονες του θέματος;

Σημείωση: Τα αποτελέσματα και η τεκμηρίωση της βράβευσης θα ανακοινωθούν δημόσια στην ιστοσελίδα του συνεδρίου www.sfhmmy.gr μετά τη λήξη της 1^{ης} φάσης του preSFHMMY 3

Για περισσότερες πληροφορίες και οποιαδήποτε απορία, επισκεφθείτε την ιστοσελίδα μας www.sfhmmy.gr/info_tab#presfhmmy ή στείλτε μας μήνυμα στο info@sfhmmy.gr

Υπεύθυνη ομάδα διαγωνισμού: Support & Communication Team - ΣΦΗΜΜΥ 10

