



ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ

ΟΔΗΓΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

2019-2020



“The true sign of intelligence is not knowledge but imagination”
Albert Einstein

Version 1.0
Copyright © 2019 Digital Champion CY
Ψηφιακό Πρωτάθλημα
Οδηγός Ψηφιακού Πρωταθλήματος 2019-2020
Λευκωσία, Οκτώβριος 2019



Γραφείο Ψηφιακού Πρωταθλητή
Αντρέα Αραούζου 6
1421, Λευκωσία
Τηλ. +357 22 867193
Email. ksolomou@mcit.gov.cy
www.cyprus-digitalchampion.gov.cy
www.digital-championship.org

Περιεχόμενα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	4
ΣΚΟΠΟΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΟΣ	5
ΒΡΑΒΕΙΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ	7
ΕΙΔΙΚΑ ΒΡΑΒΕΙΑ	10
ΣΤΑΔΙΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ	11
ΠΡΩΤΟ ΣΤΑΔΙΟ – ΑΙΤΗΣΗ ΓΙΑ ΜΕΝΤΟΡΑ / TEAM UP	11
ΔΕΥΤΕΡΟ ΣΤΑΔΙΟ – ΗΜΕΡΑ ΠΡΟΠΟΝΗΣΗΣ	11
ΤΡΙΤΟ ΣΤΑΔΙΟ – ΥΠΟΒΟΛΗ ΠΡΟΤΑΣΗΣ.....	11
ΤΕΤΑΡΤΟ ΣΤΑΔΙΟ – ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ.....	12
ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ	13
ΔΙΚΑΙΟΥΧΟΙ ΚΑΙ ΠΡΟΥΠΟΘΕΣΕΙΣ ΥΠΟΒΟΛΗΣ	14
ΔΙΚΑΙΟΥΧΟΙ	14
ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΩΝ	14
ΜΗ-ΔΙΚΑΙΟΥΧΟΙ.....	15
ΥΠΟΒΟΛΗ ΠΡΟΤΑΣΕΩΝ	16
ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΔΙΚΑΙΟΛΟΓΗΤΙΚΑ	16
ΤΡΟΠΟΣ ΥΠΟΒΟΛΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ.....	18
ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ – ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΕΙΣ	19
ΕΜΠΙΣΤΕΥΤΙΚΟΤΗΤΑ, ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ – ΔΗΜΟΣΙΟΤΗΤΑ	20
ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ	20
ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ	1
ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ ΚΑΙ ΣΤΗΡΙΞΗ	1
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – ΑΙΤΗΣΗ ΓΙΑ ΜΕΝΤΟΡΑ Η TEAM-UP	2
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ – ΔΟΜΗ ΥΠΟΒΟΛΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ	3
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙΙ – ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΓΙΑ ΥΠΟΒΟΛΗ ΠΡΟΤΑΣΗΣ	4
Κ1. ΜΑΘΗΤΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ	4
● ΒΑΘΜΟΣ ΜΟΝΑΔΙΚΟΤΗΤΑΣ/ ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΣΗΣ ΑΠΟ ΥΦΙΣΤΑΜΕΝΕΣ ΛΥΣΕΙΣ/ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ	4
Κ2. ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ	5
Κ3. ΑΝΑΠΤΥΞΙΑΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ	6
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙV – ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΜΟΣΚΥΡ-PROTOTYPE	7

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο Ψηφιακός Πρωταθλητής του κάθε κράτους μέλους της ΕΕ, αναλαμβάνει πρωτοβουλίες για να προβάλει τα οφέλη που προκύπτουν από την ανάπτυξη και χρήση των τεχνολογιών πληροφοριών και επικοινωνιών καθώς και την απόκτηση ψηφιακών δεξιοτήτων.

Το Ψηφιακό Πρωτάθλημα αποτελεί μια ενέργεια που προωθεί την Ευρωπαϊκή Ψηφιακή Ατζέντα και διεξάγεται κάτω από την αιγίδα του Ψηφιακού Πρωταθλητή της Κύπρου και Γενικού Διευθυντή του Υπουργείου Ενέργειας, Εμπορίου και Βιομηχανίας, Δρ. Στέλιου Χειμώνα.

ΣΚΟΠΟΣ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΟΣ

Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Καινοτόμων Ψηφιακών Προϊόντων και Υπηρεσιών σύμφωνα με τη θεματολογία της Ψηφιακής Ατζέντας της ΕΕ.

Το Ψηφιακό Πρωτάθλημα (ΨΠ) είναι ένας διαγωνισμός Ψηφιακής Καινοτομίας¹ που στοχεύει στην προώθηση της ψηφιακής καινοτομίας και στην ενθάρρυνση της καινοτομίας σε μαθητές, φοιτητές και μικρομεσαίες επιχειρήσεις. Τα έργα που υποβάλλονται στον διαγωνισμό θα πρέπει να ανήκουν σε μία από τις δύο κατηγορίες:

- i. Χρησιμοποιούν την τεχνολογία για την επίλυση κοινωνικών προβλημάτων ή/και τη βελτίωση της ποιότητας ζωής των πολιτών (π.χ. αντιμετώπιση κοινωνικών, πολιτιστικών ή περιβαλλοντικών ζητημάτων).
- ii. Εστιάζουν στην σχεδίαση και ανάπτυξη καινοτόμων ψηφιακών προϊόντων και υπηρεσιών που να συνάδουν με τις προτεραιότητες της Ψηφιακής Ατζέντας² (π.χ., eCommerce, FinTech, e-Learning, Artificial Intelligence, Smart Cities, e-Governance, e-Health, κτλ.).

Ο διαγωνισμός αποσκοπεί επίσης στο να προωθήσει νέες τάσεις στη παγκόσμια βιομηχανία, μέσα από ειδικά βραβεία σε συγκεκριμένες κατηγορίες τεχνολογιών αιχμής οι οποίες δεν είναι τόσο διαδεδομένες στην Κύπρο.

Το αντικείμενο του Ψηφιακού Πρωταθλήματος διαφοροποιείται ανάλογα με την κατηγορία των συμμετεχόντων αλλά έχει ως κοινή παράμετρο την εξοικείωση των συμμετεχόντων με τη Ψηφιακή Ατζέντα και την ανάπτυξη ενός καινοτόμου μοντέλου ή λειτουργικού πρωτοτύπου ή ψηφιακού προϊόντος ή υπηρεσίας.

Το Ψηφιακό Πρωτάθλημα έχει τρεις κατηγορίες:

- **K1. Μαθητική Επιχειρηματικότητα**
- **K2. Φοιτητική Επιχειρηματικότητα**
- **K3. Αναπτυξιακή Επιχειρηματικότητα**

¹ Για τον ορισμό του όρου Καινοτομία παραπέμπουμε στο https://ec.europa.eu/growth/industry/innovation_en και θεωρούμε ως Ψηφιακή Καινοτομία την Καινοτομία που χρησιμοποιεί Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ)

² Για τα θέματα της Ψηφιακής Ατζέντας μπορείτε να ενημερωθείτε από το: https://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/dae_v6.pdf
<http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EL/TXT/PDF/?uri=CELEX:52010DC0245&from=EL>

Ο σκοπός του Ψηφιακού Πρωταθλήματος προβλέπεται να επιτευχθεί με:

- παροχή εξειδικευμένων σεμιναρίων που θα υποστηρίζουν την ανάπτυξη καινοτόμων μοντέλων, πρωτοτύπων, ψηφιακών προϊόντων ή υπηρεσιών (ανάλογα με την κατηγορία συμμετεχόντων), και
- βράβευση των προτάσεων που θα διακριθούν σε κάθε κατηγορία.

Πιο συγκεκριμένα, για κάθε κατηγορία αναμένονται να επιτευχθούν τα ακόλουθα:

- **K1. Μαθητική Επιχειρηματικότητα**

Οι μαθητές θα πρέπει να:

- γνωρίσουν τη θεματολογία της Ψηφιακής Ατζέντας,
- αναπτύξουν καινοτόμο μοντέλο (**mockup prototype**³) ψηφιακού προϊόντος/υπηρεσίας με βάση τη θεματολογία της Ψηφιακής Ατζέντας.

- **K2. Φοιτητική Επιχειρηματικότητα**

Οι φοιτητές θα πρέπει να:

- γνωρίσουν τη θεματολογία της Ψηφιακής Ατζέντας,
- αναπτύξουν καινοτόμο λειτουργικό πρωτότυπο (**working prototype**⁴) ψηφιακού προϊόντος με βάση τη θεματολογία της Ψηφιακής Ατζέντας.

- **K3. Αναπτυξιακή Επιχειρηματικότητα**

Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να:

- γνωρίσουν τη θεματολογία της Ψηφιακής Ατζέντας,
- αναπτύξουν ένα ολοκληρωμένο καινοτόμο ψηφιακό προϊόν ή υπηρεσία με βάση τη θεματολογία της Ψηφιακής Ατζέντας,
- υποβάλλουν επιχειρηματικό σχέδιο,
- προωθήσουν το ψηφιακό προϊόν ή την υπηρεσία στην αγορά.

³ Το mockup prototype περιέχει όλη την πληροφορία που χρειάζεται για το πως θα μοιάζει το τελικό προϊόν. Για παράδειγμα, στην περίπτωση που η πρόταση θα αναπτύξει εφαρμογή για κινητά τότε το mockup prototype θα συμπεριλαμβάνει τη σχεδίαση όλων των οθονών και θα περιγράφει τη λειτουργικότητα του κάθε στοιχείου (π.χ., τι κάνει το κάθε κουμπί). Το Παραρτημα IV – ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ MOCKUP-PROTOTYPE παρουσιάζει ένα παράδειγμα ενός mockup prototype.

⁴ Το λειτουργικό πρωτότυπο είναι μια αρχική έκδοση του προϊόντος, η οποία αντιπροσωπεύει όλες ή σχεδόν όλες τις λειτουργίες του τελικού προϊόντος.

ΒΡΑΒΕΙΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός του Ψηφιακού Πρωταθλήματος περιλαμβάνει τόσο βραβεία όσο και άλλα έπαθλα για τους νικητές της κάθε κατηγορίας. Επιπλέον, ο διαγωνισμός προσφέρει πλακέτες διάκρισης σε δικαιούχους μέντορες ως ένδειξη εκτίμησης. Τέλος, για τις κατηγορίες Κ1 και Κ2, απονέμεται αναμνηστική σημαία στο σχολείο ή το πανεπιστήμιο στο οποίο ανήκει η πλειοψηφία των μελών της ομάδας.

Τα βραβεία ανά κατηγορία είναι τα εξής:

- **Κ1. Μαθητική Επιχειρηματικότητα**
- **Πρώτο Βραβείο:**
 - €2,000,
 - (αν ισχύει) πλακέτα διάκρισης στο/η μέντορα της ομάδας,
 - (αν ισχύει) σημαία διάκρισης για το σχολείο στο οποίο ανήκει η ομάδα, και
 - επιλογή μιας υποτροφίας ανά μέλος ομάδας από την λίστα των διαθέσιμων προπτυχιακών υποτροφιών (μέχρι 3 υποτροφίες ανά ομάδα)
- **Δεύτερο Βραβείο:**
 - €1,000,
 - (αν ισχύει) πλακέτα διάκρισης στο/η μέντορα της ομάδας,
 - (αν ισχύει) σημαία διάκρισης για το σχολείο στο οποίο ανήκει η ομάδα, και
 - επιλογή μιας υποτροφίας ανά μέλος ομάδας από την λίστα των διαθέσιμων προπτυχιακών υποτροφιών (μέχρι 3 υποτροφίες ανά ομάδα)
- **Τρίτο Βραβείο:**
 - €500,
 - (αν ισχύει) πλακέτα διάκρισης στο/η μέντορα της ομάδας,
 - (αν ισχύει) σημαία διάκρισης για το σχολείο στο οποίο ανήκει η ομάδα, και
 - επιλογή μιας υποτροφίας ανά μέλος ομάδας από την λίστα των διαθέσιμων προπτυχιακών υποτροφιών (μέχρι 3 υποτροφίες ανά ομάδα)

Σημειώνεται ότι οι νικητές θα επιλέξουν, δεδομένου ότι υπάρχουν διαθέσιμες υποτροφίες, με αυστηρή σειρά προτεραιότητας που θα οριστεί από την σειρά κατάταξής τους και οι υποτροφίες θα διατίθενται μέχρι εξαντλήσεως.

-
- **K2. Φοιτητική Επιχειρηματικότητα**
 - **Πρώτο Βραβείο:**
 - €3,000,
 - (αν ισχύει) πλακέτα διάκρισης στο/η μέντορα της ομάδας,
 - (αν ισχύει) σημαία διάκρισης για το πανεπιστήμιο στο οποίο ανήκει η ομάδα
 - επιλογή μιας υποτροφίας ανά μέλος ομάδας από την λίστα των διαθέσιμων μεταπτυχιακών υποτροφιών (μέχρι 3 υποτροφίες ανά ομάδα), και
 - επιχορήγηση για συμμετοχή σε σεμινάριο επιχειρηματικότητας ή/και καινοτομίας (entrepreneurship/innovation seminar) αξίας €2,000 το οποίο θα υπόκειται στην εκ των προτέρων έγκριση του Ψηφιακού Πρωταθλητή.
 - **Δεύτερο Βραβείο:**
 - €1,500,
 - (αν ισχύει) πλακέτα διάκρισης στο/η μέντορα της ομάδας,
 - (αν ισχύει) σημαία διάκρισης για το πανεπιστήμιο στο οποίο ανήκει η ομάδα, και
 - επιλογή μιας υποτροφίας ανά μέλος ομάδας από την λίστα των διαθέσιμων μεταπτυχιακών υποτροφιών (μέχρι 3 υποτροφίες ανά ομάδα)
 - **Τρίτο Βραβείο:**
 - €1,000,
 - (αν ισχύει) πλακέτα διάκρισης στο/η μέντορα της ομάδας,
 - (αν ισχύει) σημαία διάκρισης για το πανεπιστήμιο στο οποίο ανήκει η ομάδα, και
 - επιλογή μιας υποτροφίας ανά μέλος ομάδας από την λίστα των διαθέσιμων μεταπτυχιακών υποτροφιών (μέχρι 3 υποτροφίες ανά ομάδα)

Σημειώνεται ότι οι νικητές θα επιλέξουν, δεδομένου ότι υπάρχουν διαθέσιμες υποτροφίες, με αυστηρή σειρά προτεραιότητας που θα οριστεί από την σειρά κατάταξής τους και οι υποτροφίες θα διατίθενται μέχρι εξαντλήσεως.

- **K3. Αναπτυξιακή Επιχειρηματικότητα**

- **Πρώτο Βραβείο:**
 - €10,000, και
 - δυνατότητα δωρεάν συμμετοχής σε υποδομές επιχειρηματικής στήριξης (co working spaces, accelerators, incubators), αναλόγως διαθεσιμότητας.

-
- Η νικήτρια ομάδα θα έχει την υποχρέωση να χρησιμοποιήσει μέρους του χρηματικού βραβείου για να συμμετέχει σε εκπαιδευτικό πρόγραμμα / έκθεση στο εξωτερικό που να αφορά επιχειρηματικότητα ή οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα κριθεί βοηθητικό στη προώθηση ή και ανάπτυξη του προϊόντος /υπηρεσίας της. Το αργότερο μέχρι τον Ιανουάριο του 2021, θα πρέπει να υποβληθούν προς το Υπουργείο Ενέργειας, Εμπορίου και Βιομηχανίας αποδεικτικά στοιχεία αυτής της συμμετοχής.
 - **Δεύτερο Βραβείο:**
 - €5,000 και
 - δυνατότητα δωρεάν συμμετοχής σε υποδομές επιχειρηματικής στήριξης (co working spaces, accelerators, incubators), αναλόγως διαθεσιμότητας.
 - **Τρίτο Βραβείο:**
 - €2,000 και
 - δυνατότητα δωρεάν συμμετοχής σε υποδομές επιχειρηματικής στήριξης (co working spaces, accelerators, incubators), αναλόγως διαθεσιμότητας.

ΕΙΔΙΚΑ ΒΡΑΒΕΙΑ

Ο Ψηφιακός Πρωταθλητής είναι δυνατόν να αποφασίσει να απονέμει ειδικά βραβεία σε προτάσεις που θα διακριθούν (από οποιαδήποτε κατηγορία) στους ακόλουθους τομείς:

- Βραβείο ύψους €2,000 για την «**Επιχείρηση με Διεθνή Προσανατολισμό**», για να δοθεί έμφαση στην διεθνή διάσταση του Διαγωνισμού και στις συνέργειες που δημιουργούνται με άλλες πρωτοβουλίες καθώς και στην σημασία της διεθνοποίησης.
- Βραβείο ύψους €2,000 για καλύτερη πρόταση σε «**Καινοτόμες Τεχνολογίες για την Κοινωνία**».
- Βραβείο ύψους €2,000 για καλύτερη πρόταση «**Κοινωνικής Επιχειρηματικότητας**⁵».

Επίσης, οι πλατινένιοι χορηγοί του διαγωνισμού, σε συνεργασία με την Οργανωτική Επιτροπή, μπορούν να δώσουν ειδικό βραβείο σε συγκεκριμένη ειδική κατηγορία. Στην περίπτωση που καμία ομάδα δεν ανήκει στην κατηγορία του ειδικού βραβείου ή οι συμμετοχές δεν πληρούν τα κριτήρια της Κριτικής Επιτροπής σε ικανοποιητικό βαθμό (βλ. τα κριτήρια αξιολόγησης στο Παράρτημα III – Κριτήρια Αξιολόγησης για ΥΠΟΒΟΛΗ ΠΡΟΤΑΣΗΣ) τότε το ειδικό βραβείο ακυρώνεται.

Πρέπει να σημειωθεί ότι σε περίπτωση που κάποιο βραβείο (είτε βραβείο σε οποιαδήποτε κατηγορία ή ειδικό βραβείο) δε γίνει αποδεκτό από τους διακριθέντες, ο Ψηφιακός Πρωταθλητής έχει δικαίωμα να το μεταφέρει στους επόμενους στην κατάταξη συμμετέχοντες. Ο Ψηφιακός Πρωταθλητής διατηρεί, επίσης, το δικαίωμα να βραβεύσει κατά σειράν κατάταξης διαγωνιζόμενους, σε περίπτωση που υπάρχουν διαθέσιμες υποτροφίες. Τα μη χρηματικά (non monetary για το Αγγλικό) βραβεία είναι προσωπικά, δε μεταβιβάζονται και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα ή άλλα βραβεία.

⁵ Για τον ορισμό της Κοινωνικής επιχειρηματικότητας παραπέμπουμε στο: <http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=952&intPagelId=2914&langId=en>

ΣΤΑΔΙΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Το Ψηφιακό Πρωτάθλημα διεξάγεται σε **τέσσερα** στάδια στις πιο κάτω υποενότητες.

Πρώτο Στάδιο – Αίτηση για Μέντορα / Team Up

Στο πρώτο στάδιο, οι ενδιαφερόμενοι καταθέτουν μία αίτηση για μέντορα ή team up. Σε αυτή τη περίπτωση οι ενδιαφερόμενοι θα πρέπει να υποβάλουν μια **σύντομη περίληψη** της πρότασης τους. Στο Παράρτημα I – Αίτηση για Μέντορα /Team up, δίνονται το περίγραμμα της περίληψης.

Η Οργανωτική Επιτροπή αξιολογεί τις υποβληθείσες περιλήψεις και αναθέτει μέντορα σε κάθε πρόταση. Στην περίπτωση που ένα άτομο ή μια ομάδα υποβάλει ενδιαφέρον για team up, τότε ο συντονιστής του team up θα επικοινωνήσει με τον αιτούντα και θα συζητήσει πιθανές συνεργασίες με άλλους αιτούντες, σε μια προσπάθεια ενίσχυσης της ομάδας και του έργου.

Η μη υποβολή σύντομης περίληψης κατά τη διάρκεια του πρώτου σταδίου του διαγωνισμού δεν επηρεάζει το δικαίωμα υποβολής πρότασης κατά τη διάρκεια του δεύτερου και τρίτου σταδίου του διαγωνισμού (βλ. Δεύτερο Στάδιο - Ημέρα Προπόνησης και Τρίτο Στάδιο - Υποβολή Πρότασης), αφού η υποβολή σύντομης περίληψης είναι προαιρετική. Εάν δεν υποβληθεί σύντομη περίληψη κατά τη διάρκεια του πρώτου σταδίου, οι συμμετέχοντες μπορούν να υποβάλουν τις προτάσεις τους κατά τη διάρκεια του τρίτου σταδίου. Σε αυτή την περίπτωση, δεν θα ανατεθεί μέντορας στην ομάδα.

Δεύτερο Στάδιο – Ημέρα Προπόνησης

Οι συμμετέχοντες που καλούνται στο δεύτερο στάδιο λαμβάνουν μέρος σε ειδικά οργανωμένο σεμινάριο που ονομάζεται «**Ημέρα Προπόνησης Ψηφιακής Καινοτομίας**» και λαμβάνουν εξειδικευμένη υποστήριξη και καθοδήγηση από ακαδημαϊκούς, ειδικούς και εκπροσώπους εταιρειών που δραστηριοποιούνται στο πεδίο του αντικειμένου του Διαγωνισμού.

Τρίτο Στάδιο – Υποβολή Πρότασης

Οι ενδιαφερόμενοι καλούνται να υποβάλουν την τελική τους πρόταση σε μια από τις τρεις κατηγορίες του διαγωνισμού. Οι κύριες απαιτήσεις της υποβολής συνοψίζονται στο ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ II – ΔΟΜΗ ΥΠΟΒΟΛΗ ΠΡΟΤΑΣΗΣ. Τα έργα θα πρέπει να υποβάλλονται ως εξής:

Κατηγορία συμμετεχόντων	Περιεχόμενο πρότασης
Κ1. Μαθητική Επιχειρηματικότητα	<ol style="list-style-type: none"> 1. Πρόταση, και 2. Μοντέλο (mockup prototype)
Κ2. Φοιτητική Επιχειρηματικότητα	<ol style="list-style-type: none"> 1. Πρόταση, και 2. Λειτουργικό Πρωτότυπο (prototype)
Κ3. Αναπτυξιακή Επιχειρηματικότητα	<ol style="list-style-type: none"> 1. Πρόταση, και 2. Επιχειρηματικό Σχέδιο, και 3. Ολοκληρωμένο Προϊόν ή Υπηρεσία Ψηφιακής Καινοτομίας

Οι προτάσεις αξιολογούνται από την Επιτροπή Αξιολόγησης με βάση τα κριτήρια που παρατίθενται στο Παράρτημα III- ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΓΙΑ ΥΠΟΒΟΛΗ ΠΡΟΤΑΣΗΣ και κατατάσσονται σύμφωνα με τη βαθμολογία τους. Οι προτάσεις που λαμβάνουν βαθμολογία κάτω από το όριο των 50/100 αποκλείονται. Τέλος, οι 10 πρώτες προτάσεις ανά κατηγορία προκρίνονται στο τέταρτο στάδιο.

Τέταρτο Στάδιο – Παρουσιάσεις

Οι συμμετέχοντες που προκρίνονται στο τέταρτο στάδιο καλούνται να παρουσιάσουν τις προτάσεις τους στην Επιτροπή Αξιολόγησης. Οι προτάσεις αξιολογούνται με βάση τα κριτήρια που παρατίθενται στο Παράρτημα III - ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΓΙΑ ΥΠΟΒΟΛΗ ΠΡΟΤΑΣΗΣ.

Επιπλέον, ο κάθε κριτής δικαιούται (αλλά δεν επιβάλλεται) να βραβεύσει με 5 πρόσθετες μονάδες τη συμμετοχή η οποία του προκάλεσε το “Wow Effect” ανά κατηγορία, στην οποία είναι κριτής. Ο κριτής δυνατόν να αποφασίσει να δώσει τους προαναφερθέντες 5 βαθμούς λαμβάνοντας υπόψη τη συνολική εντύπωση που διαμόρφωσε κατά τις παρουσιάσεις και δικαιούται να επιλέξει μόνο μία συμμετοχή ανά κατηγορία (στην περίπτωση που ο κριτής συμμετέχει σε περισσότερες από μία κατηγορίες) στην οποία θα δώσει τις μονάδες.

Ακολούθως, οι προτάσεις κατατάσσονται σύμφωνα με τη τελική βαθμολογία τους. Οι 5 πρώτες προτάσεις ανά κατηγορία κρίνονται χρησιμοποιώντας διαδοχικές φάσεις όπου στην κάθε φάση επιλέγεται μία πρόταση για να αποκλειστεί βάση των ψήφων κάθε μέλους της επιτροπής, μέχρις ότου να επιλεχθούν οι νικήτριες προτάσεις της κάθε κατηγορίας.

ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Το χρονοδιάγραμμα του διαγωνισμού είναι το ακόλουθο:

Ημερομηνίες	Δραστηριότητες
14/10/2019	Προκήρυξη Διαγωνισμού
08/03/2020	Πρώτο Στάδιο(Προαιρετικό) - Αίτηση για Μέντορα/Team up Αίτηση για μέντορα/team up, η οποία περιλαμβάνει την ηλεκτρονική υποβολή σύντομης περίληψης της πρότασης. Θα ανατεθεί μέντορας στον κάθε αιτητή, ο οποίος θα δώσει συμβουλές για την ενδυνάμωση της πρότασης.
04/04/2020	Δεύτερο Στάδιο – Ημέρα Προπόνησης Ημέρα Προπόνησης Ψηφιακού Πρωταθλήματος (κεντρικοί ομιλητές, εργαστήρια, συμβουλευτικές συναντήσεις και team up συναντήσεις)
17/05/2020	Τρίτο Στάδιο – Υποβολή Πρότασης Καταληκτική ημερομηνία ηλεκτρονικής υποβολής ολοκληρωμένων προτάσεων και απαιτούμενων εγγράφων
08/06/2020	Ανακοίνωση των Φιναλίστ (τα έργα που προκρίνονται για το τέταρτο στάδιο)
14/06/2020	Τέταρτο Στάδιο – Παρουσιάσεις Καταληκτική Ημερομηνία για ηλεκτρονική υποβολή των παρουσιάσεων των προτάσεων
15/06/2020	Παρουσιάσεις των προτάσεων από τους συμμετέχοντες και τελική αξιολόγηση.
02/07/2020	Τελετή Βράβευσης

ΔΙΚΑΙΟΥΧΟΙ ΚΑΙ ΠΡΟΥΠΟΘΕΣΕΙΣ ΥΠΟΒΟΛΗΣ

Δικαιούχοι

Φυσικά πρόσωπα ή ομάδες έχουν το δικαίωμα να συμμετέχουν στον διαγωνισμό εφόσον ανήκουν σε μια από τις ακόλουθες κατηγορίες.

- **K1. Μαθητική Επιχειρηματικότητα**

Ομάδες που αποτελούνται από μαθητές 12-18 ετών (με ελάχιστο αριθμό 2 ατόμων και μέγιστο αριθμό 7 ατόμων), εγγεγραμμένοι σε σχολεία (Γυμνάσια και Λύκεια) τα οποία είναι αναγνωρισμένα από το Υπουργείο Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού και Νεολαίας Κύπρου με έδρα στις περιοχές που ελέγχει η Κυπριακή Δημοκρατία. Οι μαθητές μπορούν να ζητήσουν συμβουλευτική υποστήριξη από καθηγητές.

- **K2. Φοιτητική Επιχειρηματικότητα**

Φυσικά πρόσωπα ή ομάδες που αποτελούνται από μαθητές (μέγιστος αριθμός 7 ατόμων) οι οποίοι είναι εγγεγραμμένοι σε Πανεπιστήμια ή Ιδρύματα Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης (ανώτερη και ανώτατη εκπαίδευση) τα οποία είναι αναγνωρισμένα από το Υπουργείο Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού και Νεολαίας Κύπρου. Εξαιρούνται οι διδακτορικοί φοιτητές και οι υποψήφιοι διδακτορικοί φοιτητές, οι οποίοι εμπίπτουν στην κατηγορία K3.

- **K3. Αναπτυξιακή Επιχειρηματικότητα**

Φυσικά πρόσωπα, ομάδες ατόμων ή νεοφυείς, ή νεοσύστατες, ή μικρομεσαίες⁶ επιχειρήσεις⁷ με έδρα στις περιοχές που ελέγχει η Κυπριακή Δημοκρατία. Ο αριθμός ατόμων ανά ομάδα δεν πρέπει να ξεπερνά τα 7 άτομα.

Ταξινόμηση Κατηγοριών

Η ταξινόμηση της κατηγορίας του έργου έχει τους ακόλουθους κανόνες:

1. Εάν ένα μέλος της ομάδας δεν είναι επί του παρόντος εγγεγραμμένο σε σχολείο ή πανεπιστήμιο τότε η κατηγορία που ανήκει το έργο είναι η K3.
2. Εάν ένα μέλος της ομάδας είναι διδακτορικός φοιτητής, τότε η κατηγορία που ανήκει το έργο είναι η K3.
3. Εάν δεν πληρούνται οι παραπάνω κανόνες και ένα μέλος της ομάδας είναι εγγεγραμμένο σε ένα πανεπιστήμιο τότε η κατηγορία έργου είναι η K2.

⁶ Μικρομεσαίες Επιχειρήσεις (ΜΜΕ) είναι αυτές που ορίζονται σύμφωνα με την σύσταση της Επιτροπής της 6ης Μαΐου 2003 σχετικά με τον ορισμό των πολύ μικρών, των μικρών και των μεσαίων επιχειρήσεων (Επίσημη εφημερίδα της Ευρωπαϊκής Ένωσης L 124, 20.05.2003 σ. 36-1)

⁷ Για τους σκοπούς του Διαγωνισμού όπου αναφέρεται η λέξη επιχείρηση, αφορά όλες τις μορφές των επιχειρήσεων, δηλ. προσωπικές, εταιρείες, συνεταιρισμούς κλπ.

Μη-Δικαιούχοι

Κ3. Αναπτυξιακή Επιχειρηματικότητα

Οι πιο κάτω δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής:

- Μεγάλες Επιχειρήσεις
Αιτούντες που έχουν οριστική καταδικαστική απόφαση δικαστηρίου σε βάρος τους για δόλο, απάτη ή/και άλλο αδίκημα, εκτός και αν έχουν παρέλθει τρία (3) χρόνια από την ημερομηνία της εν λόγω καταδικαστικής απόφασης.
- Δικαίωμα Συμμετοχής

Δικαίωμα συμμετοχής στο Ψηφιακό Πρωτάθλημα έχουν όσοι περιγράφονται στην παράγραφο ως “**Δικαιούχοι**”, δεν εμπίπτουν σε κάποια από τις πρόνοιες της παραγράφου “**Μη Δικαιούχοι**” και

- Θα υποβάλουν πρόταση εμπρόθεσμα, και
- Θα υποβάλουν τα απαραίτητα δικαιολογητικά εμπρόθεσμα, και
- Ο κάθε υποψήφιος μπορεί να συμμετέχει το πολύ σε ~~υποβάλλει μέχρι και~~ δυο προτάσεις

ΥΠΟΒΟΛΗ ΠΡΟΤΑΣΕΩΝ

Απαιτούμενα Δικαιολογητικά

Κατά τη διάρκεια της υποβολής πρότασης (τρίτο στάδιο), υποβάλλονται υποχρεωτικά όλα τα παρακάτω δικαιολογητικά.

Κατηγορίες Συμμετεχόντων	Δραστηριότητες
Κ1. Μαθητική Επιχειρηματικότητα	<ol style="list-style-type: none">Συγκατάθεση γονέα ή κηδεμόνα (για κάθε μέλος της ομάδας) στην οποία αναφέρεται ότι:<ol style="list-style-type: none">1.α. Δέχεται να λάβει μέρος ο/η μαθητής/τρια στο Διαγωνισμό, και1.β. Αποδέχεται να φωτογραφηθεί ή/και να βιντεοσκοπηθεί ο/η μαθητής/τρια για την προβολή του ΔιαγωνισμούΈγγραφη δήλωση μαθητή/τριας (για κάθε μέλος της ομάδας) ότι:<ol style="list-style-type: none">2.α. Τα στοιχεία που περιέχονται στην πρόταση είναι πλήρη, ακριβή και αληθή, και αποτελούν προϊόν δικής τους εργασίας, χωρίς οποιαδήποτε άλλη εξωτερική βοήθεια, και2.β. Αποδέχεται τη διασταύρωση των στοιχείων που δηλώνονται στο έντυπο υποβολής της πρότασης.Φωτοαντίγραφο μαθητικής ταυτότητας ή Βεβαίωση από το Διευθυντή του οικείου σχολείου για κάθε μέλος της ομάδας.
Κ2. Φοιτητική Επιχειρηματικότητα	<ol style="list-style-type: none">Υπεύθυνη δήλωση στην οποία αναφέρεται ότι:<ol style="list-style-type: none">1.α. Τα στοιχεία που περιέχονται στην πρόταση είναι πλήρη, ακριβή και αληθή, και αποτελούν προϊόν εργασίας των συμμετεχόντων, χωρίς οποιαδήποτε άλλη εξωτερική βοήθεια, και1.β. Αποδέχεται τη διασταύρωση των στοιχείων που δηλώνονται στο έντυπο υποβολής της πρότασης.1.γ. Αποδέχεται να φωτογραφηθεί ή/και να βιντεοσκοπηθεί ο/η μαθητής/τρια για την προβολή του

	<p>Διαγωνισμού</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Φωτοαντίγραφο φοιτητικής ταυτότητας ή Βεβαίωση παρακολούθησης στο οικείο Ίδρυμα Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης ή Πανεπιστήμιο, για κάθε μέλος της ομάδας. 3. Σε περίπτωση όπου οποιοδήποτε μέλος της ομάδας είναι κάτω των 18 κατά την ημέρα της υποβολής της πρότασης τότε για κάθε τέτοιο μέλος θα πρέπει να υποβληθούν και τα πιστοποιητικά του προβλέπονται στην κατηγορία; Κ1 παράγραφοι 1α και 1.β
<p>Κ3. Αναπτυξιακή Επιχειρηματικότητα</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Υπεύθυνη δήλωση στην οποία αναφέρεται ότι: <ol style="list-style-type: none"> 1.α. Τα στοιχεία που περιέχονται στην πρόταση είναι πλήρη, ακριβή και αληθή, αποτελούν προϊόν εργασίας της νεοφυής, ή νεοσύστατης επιχείρησης, ή της ομάδας των ατόμων που συμμετέχουν, και τους ανήκουν τα δικαιώματα Πνευματικής Διανοητικής Ιδιοκτησίας, ότι δεν είχαν χωρίς οποιαδήποτε άλλη εξωτερική βοήθεια, και 1.β. Αποδέχεται τη διασταύρωση των στοιχείων που δηλώνονται στο έντυπο υποβολής της πρότασης και 1.γ. Δεσμεύεται να υλοποιήσουν ή να ολοκληρώσουν το προτεινόμενο ψηφιακό προϊόν ή την υπηρεσία μέχρι την ημερομηνία παρουσίασης και τελικής αξιολόγησης. 1.δ. Αποδέχεται να φωτογραφηθεί ή/και να βιντεοσκοπηθεί το μέλος της ομάδας για την προβολή του Διαγωνισμού 2. Πιστοποιητικό εγγραφής της εταιρείας ή σε περίπτωση που οι συμμετέχοντες αιτητές είναι φυσικά πρόσωπα τότε προσκομίζεται αντίγραφο Δελτίου Ταυτότητας για κάθε συμμετέχοντα αιτητή. 3. Βεβαίωση Ανεξάρτητων Εγκεκριμένων Ελεγκτών ότι η επιχείρηση είναι ΜΜΕ. (Δεν ισχύει για ομάδες που αποτελούνται από φυσικά πρόσωπα)

Τρόπος Υποβολής Πρότασης

Όλες οι υποβολές πρέπει να γίνονται ηλεκτρονικά:
<https://www.judgify.me/DigitalChampionship201920>.

Αν δεν υποβληθεί ο Φάκελος Δικαιολογητικών κατά την υποβολή της πρότασης, μπορεί να αποσταλεί ηλεκτρονικά μέχρι την επόμενη εργάσιμη μέρα που θεωρείται η καταληκτική ημερομηνία. Προτάσεις προκρίνονται στο επόμενο στάδιο μόνο εάν τα απαιτούμενα δικαιολογητικά έχουν προσκομιστεί και ελεγχθεί.

Τονίζεται ότι μετά την παρέλευση της καταληκτικής ημερομηνίας υποβολής των προτάσεων και δικαιολογητικών δεν θα γίνεται αποδεκτή οποιαδήποτε τροποποίηση ή συμπλήρωση της υποβληθείσας πρότασης ή υποβολή και αντικατάσταση στοιχείων, πληροφοριών ή αποδεικτικών στοιχείων, σε οποιοδήποτε στάδιο.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνείτε με τον κα. Κατερίνα Σολωμού – Γραφείο Ψηφιακού Πρωταθλητή, ksolomou@mcit.gov.cy τηλ 22867193.

ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ – ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

Ο Ψηφιακός Πρωταθλητής διατηρεί το δικαίωμα είτε να ματαιώσει το Ψηφιακό Πρωτάθλημα, ή να τροποποιήσει τους όρους του, ή να μεταθέσει τις ημερομηνίες διεξαγωγής του σε περίπτωση που κάτι τέτοιο κριθεί απαραίτητο. Οποιοσδήποτε τροποποιήσεις θα δημοσιευτούν στον Τύπο καθώς και στην Ιστοσελίδα του Διαγωνισμού. Σε τέτοια περίπτωση, ο Ψηφιακός Πρωταθλητής δε φέρει καμία υποχρέωση για τυχόν αποζημίωση προς τους συμμετέχοντες.

Η επίσημη έκδοση του Οδηγού είναι η παρούσα, γραμμένη στα Ελληνικά. Προσφέρεται επίσης και η μετάφραση της στα Αγγλικά. Σε περίπτωση οποιασδήποτε διαφοράς, επικρατεί το Ελληνικό κείμενο.

ΕΜΠΙΣΤΕΥΤΙΚΟΤΗΤΑ, ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ – ΔΗΜΟΣΙΟΤΗΤΑ

Όλες οι υποβαλλόμενες προτάσεις θα τύχουν εμπιστευτικού χειρισμού και στα δύο στάδια του Ψηφιακού Πρωταθλήματος. Τα μέλη της Οργανωτικής Επιτροπής και της Επιτροπής Αξιολόγησης θα υπογράψουν ένα ιδιωτικό συμφωνητικό εμπιστευτικότητας σύμφωνα με το οποίο θα χειρίζονται ~~πηρεάζουν~~ όλες τις πληροφορίες των προτάσεων που θα τους γνωστοποιηθούν ως εμπιστευτικές.

Οι συμμετέχοντες στο Ψηφιακό Πρωτάθλημα αποδέχονται τη χρήση των στοιχείων τους για τη δημιουργία αρχείου προσωπικών δεδομένων από τον Ψηφιακό Πρωταθλητή μόνο για σκοπούς του Ψηφιακού Πρωταθλήματος. Οι συμμετέχοντες στο Ψηφιακό Πρωτάθλημα συμφωνούν στην λήψη ενημερωτικού υλικού σχετικά με το Ψηφιακό Πρωτάθλημα. Οι συμμετέχοντες στο Ψηφιακό Πρωτάθλημα δεν αποκτούν δικαίωμα χρήσης των ονομάτων ή λογότυπων των διοργανωτών του Διαγωνισμού.

Οι όροι συμμετοχής του Ψηφιακού Πρωταθλήματος έχουν αναρτηθεί στην ιστοσελίδα του Ψηφιακού Πρωταθλήματος: <http://www.digital-championship.org/>. Οι συμμετέχοντες στο Ψηφιακό Πρωτάθλημα συμφωνούν και παρέχουν το δικαίωμα στον Ψηφιακό Πρωταθλητή για προβολή του Διαγωνισμού μέσω επιλεκτικής δημοσίευσης στοιχείων των προτάσεων.

ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ

Η Οργανωτική Επιτροπή για το Ψηφιακό Πρωτάθλημα αποτελείται από εκπροσώπους των ακόλουθων φορέων:

- Ψηφιακός Πρωταθλητής της Κύπρου,
- Υπουργείο Ενέργειας, Εμπορίου και Βιομηχανίας,
- Υπουργείο Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού και Νεολαίας,
- Ίδρυμα Έρευνας και Καινοτομίας,
- Cyprus Information Technology Enterprise Association (CITEA),
- Cyprus Computer Society (CCS),
- Πανεπιστήμιο Κύπρου,
- Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου,
- Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Κύπρου,
- Πανεπιστήμιο Λευκωσίας,
- Πανεπιστήμιο Frederick,
- University of Central Lancashire, Cyprus (UCLan Cyprus).

ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Η Επιτροπή Αξιολόγησης του Ψηφιακού Πρωταθλήματος αποτελείται από εκπροσώπους της ακαδημαϊκής και επιχειρηματικής κοινότητας.

Η Επιτροπή Αξιολόγησης παραμένει η ίδια για κάθε κατηγορία προτάσεων και αποτελείται από 3 μέλη. Κάθε πρόταση βαθμολογείται από 3 μέλη, τα οποία δηλώνουν υπεύθυνα ότι δεν έχουν διασυνδέσεις με τις ομάδες προς αξιολόγηση. Η Επιτροπή Αξιολόγησης της κάθε κατηγορίας παραδίδει τα αποτελέσματα αξιολόγησης και την κατάταξη ανά κατηγορία στην Οργανωτική Επιτροπή και στον Ψηφιακό Πρωταθλητή με την ολοκλήρωση της αξιολόγησης. Οι βαθμολογίες δεν δημοσιεύονται αλλά οι αξιολογούμενοι μπορούν να ενημερωθούν και να πάρουν ανατροφοδότηση για την πρότασή τους, μετά την ανακοίνωση των αποτελεσμάτων.

ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ ΚΑΙ ΣΤΗΡΙΞΗ

Το Ψηφιακό Πρωτάθλημα χρηματοδοτείται από: το Υπουργείο Ενέργειας, Εμπορίου και Βιομηχανίας, το Ίδρυμα Έρευνας και Καινοτομίας, και φορείς του ημικρατικού και ιδιωτικού τομέα.

Το Ψηφιακό Πρωτάθλημα στηρίζεται από το Υπουργείο Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού και Νεολαίας, το Cyprus Information Technology Enterprises Association, το Cyprus Computer Society, το Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου, το Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Κύπρου, το Πανεπιστήμιο Κύπρου, το Πανεπιστήμιο Λευκωσίας, το Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου, το Πανεπιστήμιο Frederick και το University of Central Lancashire, Cyprus.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι – ΑΙΤΗΣΗ ΓΙΑ ΜΕΝΤΟΡΑ Η TEAM-UP

Στοιχεία	Επεξήγηση Στοιχείων
Ομάδα	Όνομα Ομάδας / Ακρώνυμο
Τίτλος Έργου	Ο τίτλος της περίληψης να είναι αντιπροσωπευτικός της ιδέας
Πρόβλημα	Ποιο είναι το πρόβλημα που προσπαθείς να επιλύσεις;
Λύση	Πως θα λύσεις το πρόβλημα;
Καινοτομία	Πως η πρόταση/λύση σου είναι διαφορετική/ποιο καινοτόμα από υπάρχουσες λύσεις;
Αγορά	Ποιο είναι το κοινό-στόχος σας;
Αντίκτυπος	Ποιος είναι ο κοινωνικός και / ή οικονομικός αντίκτυπος του έργου σας;
Εφικτότητα	Ποιοι είναι οι πόροι και η υποστήριξη / συνεργασία που απαιτείται για την ανάπτυξη της λύσης σας;
Σύνθεση ομάδας	Ποια είναι τα βασικά μέλη της ομάδας και οι αντίστοιχοι ρόλοι / γνώση και πείρα τους;

Η σχετική φόρμα υποβολής βρίσκεται στο: <http://www.digital-championship.org/>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ – ΔΟΜΗ ΥΠΟΒΟΛΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Τα βασικά στοιχεία που πρέπει να περιληφθούν στην υποβολή πρότασης είναι τα εξής:

Στοιχεία	Επεξήγηση Στοιχείων
Ομάδα	Όνομα Ομάδας / Ακρώνυμο
Τίτλος Έργου	Ο τίτλος της περίληψης να είναι αντιπροσωπευτικός της ιδέας
Ψηφιακή Ατζέντα	Ποια από τα θέματα της Ψηφιακής Ατζέντας καταπιάνεται το προϊόν/υπηρεσία σας;
Πρόβλημα	Ποιο είναι το πρόβλημα που προσπαθείς να επιλύσεις;
Λύση	Πως θα λύσεις το πρόβλημα;
Καινοτομία	Πως η πρόταση η λύση σου είναι διαφορετική/ποιο καινοτόμα από υπάρχουσες λύσεις;
Αγορά	Ποιο είναι το κοινό-στόχος σας;
Αντίκτυπος	Ποιοι είναι οι κοινωνικοί και / ή οικονομικοί αντίκτυποι του έργου σας;
Εφικτότητα	Ποιοι είναι οι πόροι και η υποστήριξη / συνεργασία που απαιτείται για την ανάπτυξη της λύσης σας;
Σύνθεση ομάδας	Ποια είναι τα βασικά μέλη της ομάδας και οι αντίστοιχοι ρόλοι / εμπειρογνωμοσύνη τους;

Η πλήρης μορφή υποβολής προτάσεων με όλες τις απαιτήσεις είναι διαθέσιμη στον σύνδεσμο: <https://www.judgify.me/DigitalChampionship201920>.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙΙ – ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΓΙΑ ΥΠΟΒΟΛΗ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Βαθμοί

Οι αριθμητικές βαθμολογίες που εφαρμόζονται στην αξιολόγηση είναι:

- **0 βαθμοί**
Η πρόταση δεν ανταποκρίνεται στο κριτήριο ή δεν μπορεί να εκτιμηθεί λόγω ελλείψεων ή ελλιπών πληροφοριών
- **1 βαθμός**
Το κριτήριο δεν αντιμετωπίζεται επαρκώς ή υπάρχουν σοβαρές εγγενείς αδυναμίες.
- **2 βαθμοί**
Η πρόταση αντιμετωπίζει ικανοποιητικά το κριτήριο, αλλά υπάρχουν σημαντικές αδυναμίες.
- **3 βαθμοί**
Η πρόταση αντιμετωπίζει ικανοποιητικά το κριτήριο, αλλά υπάρχουν ορισμένες ελλείψεις.
- **4 βαθμοί**
Η πρόταση αντιμετωπίζει πολύ καλά το κριτήριο, αλλά υπάρχει ένας μικρός αριθμός ελλείψεων.
- **5 βαθμοί**
Η πρόταση καλύπτει με επιτυχία όλες τις σχετικές πτυχές του κριτηρίου. Οποιοσδήποτε ελλείψεις είναι μικρές ή μηδαμινές

Κ1. Μαθητική Επιχειρηματικότητα

A/A	Κατηγορία	Κριτήριο	Βαρύτητα
1	Καινοτομία	<ul style="list-style-type: none">• Καινοτομία και Δημιουργικότητα Ιδέας• Βαθμός Μοναδικότητας/ διαφοροποίησης από υφιστάμενες λύσεις/ προσεγγίσεις• Δυνατότητες Ολοκλήρωσης• Ψηφιακές Τεχνολογίες Αιχμής	20
2	Αντίκτυπος	<ul style="list-style-type: none">• Κοινωνικός/Περιβαλλοντικός Αντίκτυπος• Οικονομικός Αντίκτυπος• Βιωσιμότητα• Μέγεθος αγοράς/Ευκαιρίες Ανάπτυξης	20
3	Ομάδα Έργου	<ul style="list-style-type: none">• Εντύπωση Ομάδας• Δυνατότητες/Ικανότητες Δεξιότητες	20

		<ul style="list-style-type: none"> μελών • Σύνθεση Ομάδας • Συνεργασία/Κατανομή Αρμοδιοτήτων 	
4	Υλοποίηση	<ul style="list-style-type: none"> • Σχεδίαση • Λειτουργικότητα • Εμπειρία Χρήστη • Πλάνο Ολοκλήρωσης 	20
5	Παρουσίαση (10 λεπτά παρουσίαση, 15 λεπτά ερωτήσεις)	<ul style="list-style-type: none"> • Επικοινωνία και Δημιουργικότητα • Πληρότητα • Δομή • Απάντηση Ερωτήσεων 	20

K2. Φοιτητική Επιχειρηματικότητα

A/A	Κατηγορία	Κριτήριο	Βαρύτητα
1	Καινοτομία	<ul style="list-style-type: none"> • Καινοτομία και Δημιουργικότητα Ιδέας • Βαθμός Μοναδικότητας/ διαφοροποίησης από υφιστάμενες λύσεις/ προσεγγίσεις • Δυνατότητες Ολοκλήρωσης • Ψηφιακές Τεχνολογίες Αιχμής 	20
2	Αντίκτυπος	<ul style="list-style-type: none"> • Κοινωνικός/Περιβαλλοντικός Αντίκτυπος • Οικονομικός Αντίκτυπος • Βιωσιμότητα • Μέγεθος αγοράς/Ευκαιρίες Ανάπτυξης 	20
3	Ομάδα Έργου	<ul style="list-style-type: none"> • Εντύπωση Ομάδας • Δυνατότητες/Ικανότητες μελών • Σύνθεση Ομάδας • Συνεργασία/Κατανομή Αρμοδιοτήτων 	20
4	Υλοποίηση	<ul style="list-style-type: none"> • Σχεδίαση • Λειτουργικότητα • Εμπειρία Χρήστη • Πλάνο Ολοκλήρωσης 	20

5	Παρουσίαση (10 λεπτά παρουσίαση, 15 λεπτά ερωτήσεις)	<ul style="list-style-type: none"> • Επικοινωνία και Δημιουργικότητα • Πληρότητα • Δομή • Απάντηση Ερωτήσεων 	20
---	--	--	----

Κ3. Αναπτυξιακή Επιχειρηματικότητα

A/A	Κατηγορία	Κριτήριο	Βαρύτητα
1	Καινοτομία	<ul style="list-style-type: none"> • Καινοτομία και Μοναδικότητα Ιδέας • Βαθμός Μοναδικότητας/ διαφοροποίησης από υφιστάμενες λύσεις/ προσεγγίσεις • Ανάλυση Ανταγωνισμού και Αγοράς • Ψηφιακές Τεχνολογίες Αιχμής 	20
2	Αντίκτυπος	<ul style="list-style-type: none"> • Κοινωνικός/Περιβαλλοντικός Αντίκτυπος • Οικονομικός Αντίκτυπος, Θέσεις Εργασίας • Βιωσιμότητα • Μέγεθος Αγοράς/Ευκαιρίες Ανάπτυξης 	20
3	Ομάδα Έργου	<ul style="list-style-type: none"> • Εντύπωση Ομάδας • Δυνατότητες/Ικανότητες μελών • Οργάνωση/Διοίκηση • Δικτύωση 	20
4	Υλοποίηση	<ul style="list-style-type: none"> • Σχεδίαση, Εμπειρία Χρήστη • Λειτουργικότητα • Πληρότητα Επιχειρηματικού Σχεδιασμού • Πλάνο Ολοκλήρωσης 	20
5	Παρουσίαση (10 λεπτά παρουσίαση, 15 λεπτά ερωτήσεις)	<ul style="list-style-type: none"> • Επικοινωνία και Δημιουργικότητα • Πληρότητα • Δομή • Απάντηση Ερωτήσεων 	20

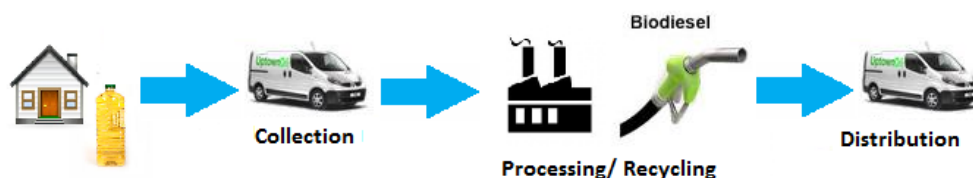
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ IV – ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΜΟΣΚΥΡ- PROTOTYPE

Problem - What is the problem you are trying to solve?

The problem reflects a market gap relevant to the lack of infrastructure for the recycling of cooking oils and their use in biofuel production. Further, many vulnerable groups (e.g. elder, immigrants, rural residents, unemployed) do not have access to affordable (heating) fuel, especially during the winter period.

Proposed Solution – What is your solution to the problem?

The proposed solution is based on the creation of a new (virtual) business that will coordinate an existing network of partners for the efficient collection of cooking oils, which can be processed for the production of biofuels. The produced biofuels will then be distributed to vulnerable groups.



Innovation - How is your solution different/more innovative compared to existing solutions?

The innovation behind the solution is the creation of a (unique to Cyprus) integrated system for collecting cooking oils, recycling and distribution in the form of biofuels.

Market - What is your target audience?

Two categories of targeted groups: a) People with recycling and environmental sensitivities, b) Vulnerable social groups (e.g. the elderly, the unemployed, rural residents, immigrants) seeking low cost heating fuels.

Impact - What is the social and/or economic impact of your project?

The idea will help enhance Cypriots' environmental culture, especially their norms relevant to the recycling of materials, which affect negatively our water resources. It will also help improve the quality of life of vulnerable groups. An economic impact involves national savings in: water management & purification, and financial support towards vulnerable groups.

Feasibility - What are the resources and support/cooperations required to develop your solution?

The resources that will be needed for the implementation of the idea are mainly financial (to cover mainly operational costs and salaries), human, as well as software systems for the management of the system of collection - production – dissemination.

Cooperations, which will be pursued include: a) a cooking oil collection company; b) a biofuel processing / production plant, which is specialised in the processing of cooking oils; and c) biofuel distributors, who will assist in making the end product available to the targeted vulnerable groups.

Mockup Prototype for a Mobile App (selected examples)

Form for registering a new person from a target group (People with recycling and environmental sensitivities)

Firstname:

Surname:

Email:

Address:

Details are recorded to database
One-time-password (OTP) is generated
OTP sent to email address provided

Form for activating account using OTP

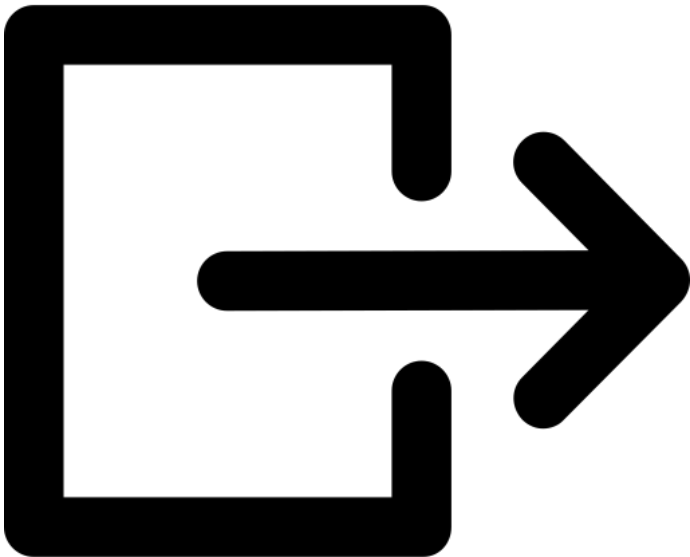
OTP:

Activate





System activates account

User is redirected to the main screen

Home page

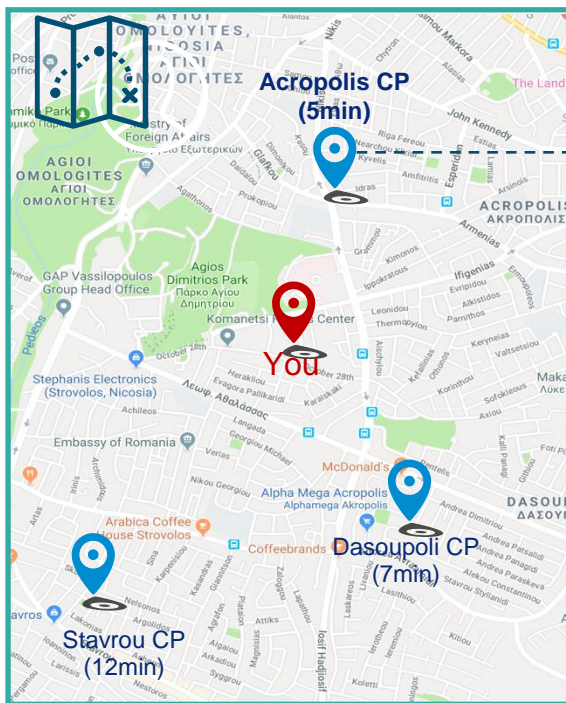
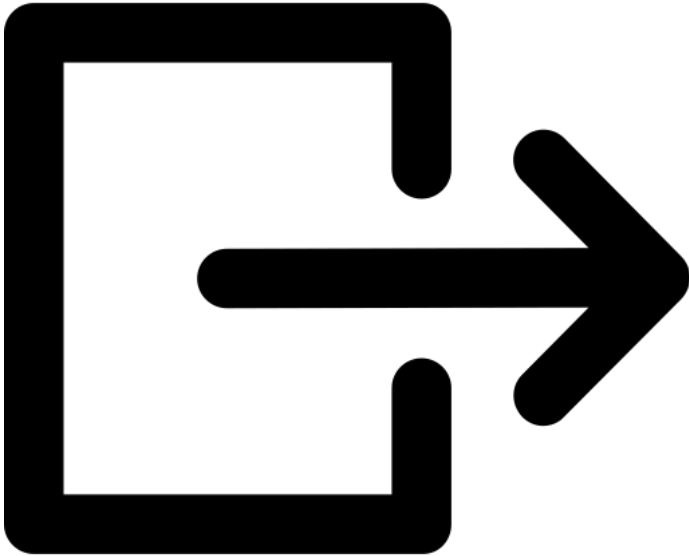


Takes you to the manage account form

 User Account	 Collection Points
	

Takes you to a form where you can see collection points near

Collection Points screen



User can select the closest collection point (highlighted with bold fonts) or any other point to open up location and seek directions via a known map provider (e.g. Google maps)