



Επιχειρηματικότητα - Entrepreneurial

Έκδοση 1^η - Ενημερώθηκε 12/01/2025.

Επίσημο εγχειρίδιο 2025

RoboRAVE Greece

Το σύνθημά μας: "Today's Play, Tomorrow's Pay."

Περιεχόμενα

1. Επισκόπηση.....	3
1.1 Τι είναι το αγώνισμα Entrepreneurial.....	3
1.2 Ποιοι μπορούν να συμμετέχουν σε μια ομάδα.....	3
1.3 Ποιες είναι οι απαιτήσεις για το ρομπότ.....	3
2. Διεξαγωγή του αγωνίσματος.....	4
2.1 Πώς διεξάγεται ένας επίσημος αγώνας.....	4
2.2 Ποιοι είναι οι κανόνες σε έναν επίσημο αγώνα.....	5
3. Προδιαγραφές κατασκευής.....	6
3.1 Διαστάσεις κατασκευής.....	6
4. Βαθμοί και Βαθμολόγηση.....	6
4.1 Πώς αποδίδονται βαθμοί από τις ψήφους κοίνου.....	6
4.2 Πώς αποδίδονται βαθμοί από τους κριτές.....	6

1. Επισκόπηση

1.1 Τι είναι το αγώνισμα της Επιχειρηματικότητας;

Το αγώνισμα της Επιχειρηματικότητας (Entrepreneurial) αποτελεί ένα καινοτόμο διαγωνισμό που συνδέει την τεχνολογία με τον κόσμο των επιχειρήσεων. Σε αυτή τη μοναδική πρόκληση, οι ομάδες καλούνται να σχεδιάσουν και να παρουσιάσουν ένα project ρομποτικής που συνδυάζουν την τεχνολογική αριστεία με την εμπορική αξία. Στόχος είναι η σχεδίαση και προώθηση ενός προϊόντος ή υπηρεσίας που μπορεί να δώσει λύση σε ένα πρόβλημα ή ανάγκη της καθημερινής ζωής, της κοινωνίας, του τεχνολογικού τομέα κτλ. Το αγώνισμα λειτουργεί ως πεδίο δοκιμών για ιδέες που μπορούν να διαμορφώσουν το μέλλον των τεχνολογικών διαγωνισμών ή να οδηγήσουν σε επιτυχημένα επιχειρηματικά εγχειρήματα, εμπνέοντας τους συμμετέχοντες να δουν πέρα από τα συμβατικά όρια.

Καθώς ο διαγωνισμός εξελίσσεται, οι ομάδες δημιουργούν project, στα οποία αναδεικνύουν τις ιδέες τους ως λειτουργικά πρωτότυπα. Παράλληλα, οι συμμετέχοντες καλούνται να αναπτύξουν στρατηγικές μάρκετινγκ, δημιουργώντας διαφημιστικό υλικό που παρουσιάζει το project – προϊόν τους ως την επόμενη μεγάλη καινοτομία στην τεχνολογία.

Το Entrepreneurial ξεχωρίζει από τις υπόλοιπες προκλήσεις, καθώς καλλιεργεί μια μοναδική σύνθεση δεξιοτήτων STEM (Επιστήμη, Τεχνολογία, Μηχανική, Μαθηματικά) και επιχειρηματικού πνεύματος. Αποτελεί μια εξαιρετική ευκαιρία για τους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν τη διασταύρωση της τεχνολογίας και των επιχειρήσεων, προετοιμάζοντάς τους για τον πολύπλευρο και δυναμικό κόσμο της τεχνολογικής καινοτομίας.

1.2 Ποιος μπορεί να αγωνιστεί σε μια ομάδα;

Το Entrepreneurial προσφέρεται σε αγωνιζόμενους στις ακόλουθες ηλικιακές κατηγορίες:

- 1) Ηλικίες 8-10 (ES) - Γεννημένοι 2015-2017
- 2) Ηλικίες 11-14 (MS) - Γεννημένοι 2011-2014
- 3) Ηλικίες 15-18 (HS) – Γεννημένοι 2007-2010
- 4) Ηλικίες 19+ (Πανεπιστήμιο/Ενήλικες UPPER) – Γεννηθέντες από 2006 και πριν

Η κατηγορία που αγωνίζεται μια ομάδα εξαρτάται από το μεγαλύτερο σε ηλικία μέλος της ομάδας κατά τη στιγμή της εγγραφής. Η ηλικία ορίζεται από την χρονιά γέννησης και όχι την ημερομηνία. Οι ομάδες μπορούν να επιλέξουν να εισέλθουν σε μεγαλύτερη ηλικιακή κατηγορία αλλά δεν μπορούν να εισέλθουν σε χαμηλότερη.

Οι ομάδες θα πρέπει να αποτελούνται από **1-5 αγωνιζόμενους**. Ομάδες με περισσότερα από 5 μέλη δεν θα επιτρέπεται να διαγωνιστούν στον διαγωνισμό ή θα αναγκαστούν να δηλώσουν επιπλέον ομάδες για να διαγωνιστούν.

1.3 Ποιες είναι οι απαιτήσεις για το ρομπότ;

Τα project πρέπει να πληρούν όλα τα ακόλουθα κριτήρια για να είναι επιλέξιμα:

- 1) Το συνολικό κόστος του project δεν υπερβαίνει τα 3.000 ευρώ.

- 2) Τα project και οι ρομποτικές κατασκευές μπορούν να κατασκευαστούν από οποιαδήποτε πλατφόρμα και υλικό.
- 3) Μπορούν να χρησιμοποιηθούν πολλαπλοί αισθητήρες, κινητήρες και μονάδες επεξεργασίας.
- 4) Το ρομπότ μπορεί να είναι αυτόνομο ή να χρησιμοποιεί λειτουργίες τηλεχειρισμού. Συσκευές όπως τηλεχειριστήρια ή πρόσδεση μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον έλεγχο του ρομπότ.
- 5) Τα ρομπότ πρέπει να επιδεικνύουν την λύση στο θέμα της ιδέας για το προϊόν μιας ομάδας. Το proof-of-concept θα πρέπει να παρουσιάζει την προβλεπόμενη χρήση του προϊόντος και δεν προορίζεται να είναι ένα ελάχιστο βιώσιμο προϊόν.
- 6) Το ρομπότ πρέπει να επιδεικνύει λογική εισόδου-επεξεργασίας-εξόδου.
 - α. Η λογική εισόδου-επεξεργασίας-εξόδου έχει ως σκοπό να αναδείξει ορισμένες από τις λειτουργίες του προϊόντος.
 - β. Παραδείγματα μπορεί να περιλαμβάνουν μια είσοδο από αισθητήρα ή κουμπί, η οποία επεξεργάζεται σε ένα πρόγραμμα και παράγει κίνηση κινητήρα ή εμφάνιση στην οθόνη ως έξοδο.

2. Λειτουργία του παιχνιδιού

2.1 Πώς λειτουργεί ένα επίσημο παιχνίδι;

Προετοιμασία:

- 1) Οι ομάδες θα αρχίσουν να στήνουν το περίπτερό τους στο καθορισμένο χώρο παρουσίασης.
- 2) Τα περίπτερα θα μπορούσαν να περιλαμβάνουν το πρωτότυπο προϊόν, αφίσες, επαγγελματικές κάρτες/φυλλάδια, διαφημιστικά βίντεο, πανό κ.λπ.

Περίοδος ψηφοφορίας:

- 1) Οι ομάδες πρέπει να παραμείνουν στους πάγκους τους για να παρουσιάσουν στους κριτές και κοινό (ψηφοφόρους) που περνούν το προϊόν τους και να αποδεικνύουν τη λειτουργικότητά του.
- 2) Οι ομάδες μπορούν επίσης να διανείμουν επαγγελματικές κάρτες/φυλλάδια ή να παρουσιάσουν τη λειτουργικότητα του προϊόντος. Ωστόσο, συνιστάται πάντα να παραμένει τουλάχιστον ένα μέλος της ομάδας στο χώρο παρουσίασης.
- 3) Σε μια καθορισμένη ώρα της ημέρας, κάθε ομάδα έχει μια 5λεπτη περίοδο κρίσης από μια μικρή ομάδα επαγγελματιών, κριτών ή/και VIP.
- 4) Στο τέλος της ημέρας θα ανακοινωθούν οι νικητές των βραβείων. Υπάρχουν δύο κατηγορίες βραβείων: People's Choice και Judge's Choice.

2.2 Ποιοι είναι οι κανόνες σε ένα επίσημο παιχνίδι;

Οι ακόλουθοι κανόνες επιβάλλονται κατά τη διάρκεια επίσημων αγώνων για την κατηγορία Επιχειρηματικότητας:

- 1) Ο Head Judge θα διασφαλίσει ότι η ομάδα και το ρομπότ συμμορφώνονται με τους κανόνες των 1.2 και 1.3. Εάν ο Head Judge πιστεύει ότι κάποιο από τα κριτήρια καταλληλότητας δεν πληρούνται, θα καθορίσει περαιτέρω ενέργειες. Μια ομάδα ή ένα ρομπότ που δεν πληροί τα κριτήρια επιλεξιμότητας συνήθως δεν θα επιτρέπεται να αγωνιστεί και θα πρέπει να κάνει αλλαγές με βάση την απόφαση του Head Judge.
- 2) Το παιχνίδι διαρκεί για μια καθορισμένη περίοδο ψηφοφορίας κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης (π.χ. 9 π.μ.-2 μ.μ.) και είναι η μόνη φορά που η ομάδα μπορεί να κερδίσει πόντους.
- 3) Ο Head Judge θα διασφαλίσει ότι οι ομάδες θα έχουν στη διάθεσή τους έναν χώρο περιπέτρου 3 x 3 μέτρων με τραπέζι διαστάσεων 120εκ x 50 εκ, 2 καρέκλες και ηλεκτρικό ρεύμα σε κοντινή απόσταση. Η ομάδα πρέπει να φέρει μία μπαλαντέζα – πολύμπριζο 3 μέτρων. Όλα τα άλλα υλικά πρέπει να παρέχονται από την ομάδα.
- 4) Οι πόντοι People's Choice κερδίζονται μέσω ψηφοφοριών από άλλους διαγωνιζόμενους, εθελοντές, θεατές ή VIP. Κάθε ψηφοφορία διενεργείται χρησιμοποιώντας ένα διακριτικό εκλογικό κέντρο (κουτί ψηφοφορίας).
 - Όλοι οι ψηφοφόροι επιτρέπεται να ψηφίσουν μόνο μία φορά.
 - Μπορούν να ψηφίσουν όλοι όσοι βρίσκονται παρόντες στον χώρο του διαγωνισμού.
 - Τα μέλη της ομάδας και ο προπονητής τους μπορούν να ψηφίσουν για την ομάδα τους, αλλά ενθαρρύνονται να ψηφίσουν για το project που πιστεύουν ότι είναι καλύτερο.

Οι ομάδες επιτρέπεται να διανέμουν μόνο επαγγελματικές κάρτες και φυλλάδια που προωθούν το ρομπότ, το προϊόν ή την ομάδα τους.

- 5) Μόνο οι διαγωνιζόμενοι μπορούν να χειριστούν το ρομπότ και να το σταματήσουν κατά τη διάρκεια του διαγωνισμού.

Το Μοτό μας:

«Οι παίκτες παίζουν, οι προπονητές προπονούν, οι γονείς επευφημούν».

3. Προδιαγραφές κατασκευής

3.1 Τι διαστάσεις πρέπει να έχει η κατασκευή;

Όλες οι κατασκευές του αγώνα θα πρέπει να πληρούν τα ακόλουθα κριτήρια:

1) Οι κατασκευές πρέπει να χωρούν εντός του χώρου περιπτέρου των 3 x 3 μέτρων που παρέχεται σε κάθε ομάδα.

2) Οι ομάδες πρέπει να έχουν το πρωτότυπο ρομπότ τους έτοιμο για επίδειξη.

3) Οι ομάδες μπορούν να διαθέτουν επαγγελματικές κάρτες ή επαγγελματικά φυλλάδια 1 σελίδας.

Οι επαγγελματικές κάρτες πρέπει να αναγράφουν το όνομα της ομάδας και το όνομα του προϊόντος.

Τα φυλλάδια πρέπει να περιλαμβάνουν το όνομα της ομάδας, το όνομα του προϊόντος και πληροφορίες σχετικά το προϊόν.

4) Οι ομάδες θα μπορούν επίσης να έχουν ένα διαφημιστικό βίντεο 60-90 δευτερολέπτων στην οθόνη Iartop ή προτζέκτορα.

Το βίντεο θα μπορούσε να περιλαμβάνει επιδείξεις προϊόντων, συνεντεύξεις ή άλλες προωθητικές ενέργειες και υλικό.

5) Οι ομάδες μπορούν προαιρετικά να διαθέτουν και άλλα χαρακτηριστικά παρουσίασης, όπως αφίσες, πανό κτλ.

5. Πόντοι και βαθμολογία:

Η ομάδα με τις περισσότερες ψήφους κοινού θα κερδίσει το βραβείο People's Choice, ενώ η ομάδα με τις περισσότερες ψήφους κριτών το βραβείο Judge's Choice.

4.1 Πώς απονέμονται οι βαθμοί από τις ψήφους του κοινού;

Οι ψήφοι μετρώνται από εθελοντές και δεν αποκαλύπτονται δημόσια, παρά μόνο η τελική βαθμολογία.

1) Στην κατηγορία People's Choice μια ψήφος από έναν ψηφοφόρο αξίζει 1 βαθμό. Το ίδιο και στην κατηγορία Judge's Choice. Ένας ψήφος από κριτή αξίζει 1 βαθμό.

Όλοι οι παρευρισκόμενοι μπορούν να ψηφίσουν μόνο μία φορά!

4.2 Πώς απονέμονται οι βαθμοί από τους κριτές;

Στην εκδήλωση κατά τη διάρκεια μιας καθορισμένης χρονικής περιόδου, κάθε ομάδα θα έχει 5 λεπτά για να παρουσιάσει την ιδέα της σε μια μικρή ομάδα κριτών.

1. Οι ομάδες έχουν έως και 5 λεπτά για να παρουσιάσουν στους κριτές και

ακολουθως οι κριτές θα κάνουν ερωτήσεις στην ομάδα. Αναμένεται ότι όλα τα μέλη της ομάδας να είναι παρόντα στην κριτική επιτροπή.

2. Οι ομάδες θα παρουσιάσουν στα περίπτερά τους και αναμένεται να δείξουν το πρωτότυπο ρομπότ τους, την επιχείρηση, κάρτες/φυλλάδια και/ή άλλο υλικό παρουσίασης.
3. Οι κριτές μπορεί να αποτελούνται από επαγγελματίες του κλάδου, VIP ή εθελοντές του RoboRAVE Greece.

Οι ομάδες θα κριθούν για διάφορες πτυχές του προϊόντος, του project και της παρουσιάσής τους. Οι κριτές θα χρησιμοποιήσουν αυτήν την επίσημη ρουμπρίκα βαθμολόγησης ως κατευθυντήρια γραμμή. Η ομάδα που θα σημειώσει την υψηλότερη βαθμολογία συνολικά στη ρουμπρίκα σε κάθε τμήμα θα κερδίσει το βραβείο Judge's Choice.

Θέμα / Πρόβλημα προς επίλυση		Λύση στο πρόβλημα		Παρουσίαση	
Πρόβλημα 10 πόντοι	Το πρόβλημα που παρουσιάζεται αποτελεί μία πραγματική πρόκληση / πρόβλημα;	Λειτουργία 15 πόντοι	Έχει το project ενδιαφέρουσα / πολύπλοκη λύση;	Γενική παρουσίαση 15 πόντοι	Πόσο καλή είναι η γενική παρουσίαση / εμφάνιση της ομάδας;
Έρευνα 5 πόντοι	Σε τι βαθμό πραγματοποιήθηκε έρευνα;	Μοναδικότητα 15 πόντοι	Πόσο μοναδική / καινοτόμος είναι η λύση;	Ποιότητα κατασκευής 10 πόντοι	Το project έχει ποιότητας κατασκευής;
Λύση 5 πόντοι	Η λύση που προτείνεται αντιμετωπίζει το πρόβλημα;	Βιώσιμη λύση 10 πόντοι	Είναι η προτεινόμενη λύση βιώσιμη;	Επιχειρηματολογία 15 πόντοι	Οι διαγωνιζόμενοι ήταν καλά προετοιμασμένοι;
Μερικό σύνολο (μέγιστο 20 πόντοι)		Μερικό σύνολο (μέγιστο 40 πόντοι)		Μερικό σύνολο (μέγιστο 40 πόντοι)	
Σύνολο (μέγιστο 100 πόντοι)					
Σχόλια:					
Όνομα ομάδας:					