

ΟΔΗΓΟΣ ΗΑΣΚΑΤΗΟΝ



Εισαγωγή στο Hackathon

Πρόλευση του hackathon

Αρχικά, ονομαζόταν "hackathon δεδομένων", και ήταν μια εκδήλωση που συγκέντρωνε μόνον ειδικούς και επαγγελματίες από τον τεχνολογικό και ψηφιακό τομέα με στόχο την αντιμετώπιση συγκεκριμένων προβλημάτων, και την εξεύρεση λύσεων με τη μορφή πρωτοτύπων. Συνδυάζοντας τις λέξεις "hack" (με την έννοια της εξερεύνησης λύσεων σε ένα πρόβλημα μέσω του προγραμματισμού) και "marathon", ένα hackathon είναι εντατικό, καθώς, κατά τη διάρκειά του, οι συμμετέχοντες/ουσες από διαφορετικά υπόβαθρα συγκεντρώνονται και πρέπει να βρουν μια λύση σε στενά χρονικά όρια, συνήθως μεταξύ μιας ημέρας και μιας εβδομάδας.

Η έννοια του hackathon γεννήθηκε από μια εκδήλωση κρυπτογραφικής ανάπτυξης στον Καναδά το 1999 και έκτοτε αποτελεί ένα δημοφιλές εργαλείο για μεγάλες εταιρείες τεχνολογίας, όπως η Google και το Facebook, προκειμένου να δημιουργήσουν νέες ιδέες και χαρακτηριστικά στα προϊόντα τους με γρήγορο τρόπο. Στο τέλος της εκδήλωσης, η τεχνολογική εταιρεία επιλέγει την καλύτερη πρόταση-λύση και σκοπεύει να κατοχυρώσει με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας το πρωτότυπο, το οποίο θεωρείται το "βραβείο" της εκδήλωσης.



Τα hackathons είναι δημοφιλή για την ευελιξία και την ελευθερία που παρέχουν ως προς τη μορφή και τη δομή τους.

Προκειμένου τα hackathons να είναι σύντομα και εντατικά, και ταυτόχρονα να οδηγούν σε επιτυχή αποτελέσματα, έχουν διαμορφωθεί ορισμένες κατευθυντήριες οδηγίες σχετικά με τη διοργάνωση τους.

Αυτές οι οδηγίες είναι κοινές για τα περισσότερα hackathons σε όλο τον κόσμο, ανεξάρτητα από το θέμα, τον σκοπό ή την ομάδα-στόχο τους.

Γενικά, κατά τη διοργάνωση ενός hackathon, υπάρχουν τρεις διαφορετικές φάσεις που πρέπει να ακολουθήσετε:



01 Πριν το hackathon -
Φάση προετοιμασίας



02 Hackathon -
Φάση υλοποίησης



03 Μετά το hackathon -
Επακόλουθη φάση



Πριν το hackathon - Φάση προετοιμασίας

Υπάρχουν μερικά βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε προκειμένου να προετοιμάσετε μια επιτυχημένη εκδήλωση. Ορισμένα από αυτά είναι απλά, ενώ κάποια άλλα πιο σύνθετα, και παρουσιάζονται αναλυτικά στις επόμενες ενότητες του παρόντος οδηγού.

Βήμα 1: Επιλογή του θέματος και του προφίλ των συμμετεχόντων/ουσών.

Βήμα 2: Επιλογή της μορφής του hackathon: ψηφιακά ή διά ζώσης.

Βήμα 3: Προετοιμασία του χώρου, απαιτούμενου εξοπλισμού/ απαιτούμενων υλικών και ανταμοιβών.

Βήμα 4: Προώθηση του hackathon: Ανακοίνωση ημερομηνίας, τοποθεσίας, θέματος, προφίλ συμμετεχόντων/ουσών και ανταμοιβών.

Βήμα 5: Επιλογή συμμετεχόντων.

Βήμα 6: Επιλογή κριτών.



Hackathon - Φάση υλοποίησης

Παράδειγμα ενός διήμερου hackathon:

Πρώτη ημέρα - πρωινή συνεδρία: Εισαγωγή στη μορφή του hackathon, το θέμα, τους κανόνες, τον εξοπλισμό/τα υλικά και τον τρόπο διεξαγωγής, καθώς και σχηματισμός ομάδων. Συνιστάται να συμπεριληφθούν δραστηριότητες για να σπάσει ο πάγος και μια εισαγωγή στο θέμα με στόχο τη δέσμευση και παρακίνηση των συμμετεχόντων/ουσών.

Πρώτη ημέρα - απογευματινή συνεδρία: Οι συμμετέχοντες/ουσες σχηματίζουν τις ομάδες τους και αρχίζουν να εργάζονται. Οι διοργανωτές/ τριες μπορούν να παρακολουθούν αυτή τη συνεδρία ή να αφήσουν πλήρη ελευθερία στους συμμετέχοντες/ουσες. Συνιστάται να παρέχεται ένας χώρος για να εργαστούν οι ομάδες, καθώς και ένα χρονοδιάγραμμα.

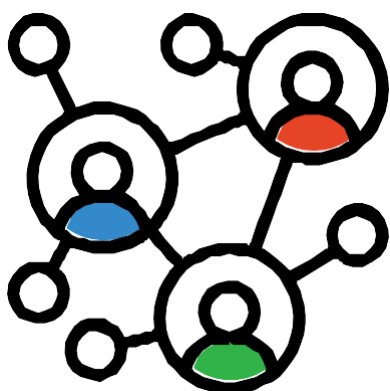
Δεύτερη ημέρα - πρωινή συνεδρία: Οι ομάδες οριστικοποιούν το έργο τους. Συνιστάται να προβλεφθεί ένας χώρος για να εργαστούν οι ομάδες, καθώς και ένα χρονοδιάγραμμα.

Δεύτερη ημέρα - απογευματινή συνεδρία: Οι ομάδες παρουσιάζουν το έργο τους ενώπιον της κριτικής επιτροπής. Οι κριτές συσκέπτονται και απονέμουν τα βραβεία.

Οργανωτικά Ζητήματα ενός Διά Ζώσης Hackathon

Τα οργανωτικά ζητήματα ενός hackathon αποτελούν σημαντικό μέρος της φάσης προετοιμασίας και είναι ζωτικής σημασίας για την ομαλή εξέλιξη της εκδήλωσης.

Η διοργάνωση ενός hackathon προϋποθέτει την εύρεση της κατάλληλης τοποθεσίας για την εκδήλωση και τη διασφάλιση της προσβασιμότητάς της από όλους/ες τους/τις συμμετέχοντες/ουσες. Για την εύρεση της κατάλληλης τοποθεσίας πρέπει να διερευνηθεί εάν και πώς εξυπηρετεί τις ανάγκες της εκδήλωσης, τόσο ως προς την δημιουργικότητα και τη συνεργασία των συμμετεχόντων/ ουσών, όσο και ως προς την απαραίτητη υλικοτεχνική υποδομή.



Επιλογή Προβλημάτων και Ανάπτυξη Πρότζεκτ

Ο στόχος ενός hackathon είναι να βρεθεί **λύση σε ένα πρόβλημα ή σε μια πρόκληση**. Επομένως, η επιλογή του προβλήματος ή της πρόκλησης είναι απαραίτητη για ένα επιτυχημένο hackathon.





Οι Μέντορες

Τι είναι οι μέντορες σε ένα hackathon;

Οι μέντορες είναι εθελοντές/τριες που βοηθούν τις συμμετέχουσες ομάδες (hackers) κατά τη διάρκεια ενός hackathon, και είναι σημαντικόί/ες για την ομαλή διεξαγωγή του. Έχουν εμπειρία στην καθοδήγηση ή τη συμμετοχή σε hackathon, και είναι εξειδικευμένοι στο/α θέμα/θέματα εστίασης. Καθοδηγούν, λοιπόν, τους/τις συμμετέχοντες/ουσες στο μετασχηματισμό των ιδεών τους σε απτές λύσεις, και επιβλέπουν τις ομάδες για να διασφαλίσουν την πρόοδο και την αποτελεσματικότητά τους.

Ποιος είναι ο ρόλος τους;

Οι μέντορες παίζουν καθοριστικό ρόλο σε ένα hackathon, βοηθώντας και ενθαρρύνοντας τους/τις συμμετέχοντες/ουσες και προωθώντας την ομαδική εργασία. Σε ορισμένα hackathons, οι μέντορες μπορούν επίσης να παρέχουν τεχνική υποστήριξη. Έχουν τρεις βασικούς ρόλους για την επιτυχή καθοδήγηση μιας ομάδας κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης.

Ο πρωταθλητής

Κατά τη διάρκεια ενός hackathon, οι μέντορες είναι υπεύθυνοι/ες για τη συσπείρωση και την υποστήριξη των ομάδων τους, ώστε να διαμορφώσουν τις ιδέες τους, και να εργαστούν εντός χρονικών ορίων. Θα πρέπει να δημιουργούν δυναμική και ώθηση από νωρίς, και να παρέχουν κίνητρα και ηθική υποστήριξη σε όλη τη διάρκεια της εκδήλωσης, ιδίως για τους/τις νέους/ες συμμετέχοντες/ουσες. Ο συγχρονισμός είναι σημαντικός, και οι μέντορες θα πρέπει να είναι σε θέση να αναγνωρίζουν πότε η ομάδα τους χρειάζεται ώθηση και ενθάρρυνση. Ο τακτικός αλλά όχι υπερβολικός έπαινος μπορεί να κάνει τους/τις συμμετέχοντες/ουσες να αισθάνονται πιο άνετα και έτσι να εκφράζουν τις απορίες τους στον/στην μέντορα.

Ο σύνδεσμος

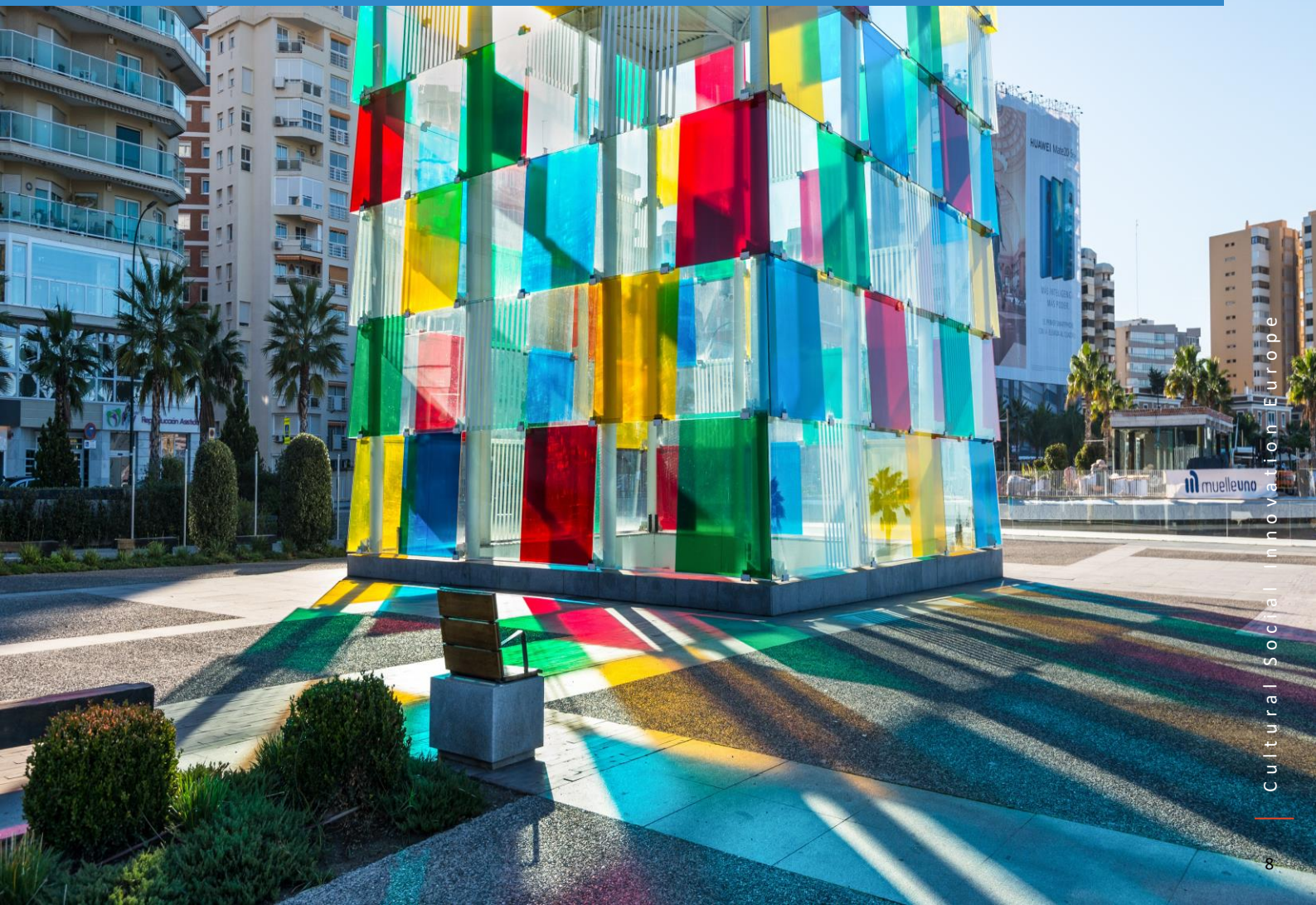
Ο μέντορας μπορεί να συνδέσει τους/τις συμμετέχοντες/ουσες με συγκεκριμένα προβλήματα ή θέματα ενδιαφέροντος ώστε να καθοδηγήσει τη διαδικασία επίλυσης. Μπορεί, επίσης, να παρέχει υλικό (π.χ. ιστότοπους, περιοδικά), για να διευκολύνει την έρευνα και τη σύλληψη ιδεών, αλλά εναπόκειται στους/στις συμμετέχοντες/ουσες να αποφασίσουν ποιους τομείς θα ακολουθήσουν. Αυτό βοηθά μια ομάδα να θέσει προτεραιότητες εντός της χρονικά περιορισμένης πρόκλησης ενός hackathon. Η έκταση του ρόλου του μέντορα εξαρτάται από τους χρονικούς περιορισμούς του hackathon, με τη συμμετοχή και την επιρροή του να είναι μεγαλύτερη, όταν υπάρχει περισσότερος χρόνος.

Ο υποστηρικτής

Κατά τη διάρκεια ενός hackathon, οι μέντορες μπορεί να χρειαστεί να παρέχουν άμεση υποστήριξη στους/στις συμμετέχοντες/ουσες, ιδίως σε προσωπικές στιγμές. Οι ομάδες συχνά αντιμετωπίζουν προκλήσεις, και οι μέντορες μπορούν να τις βοηθήσουν, παρέχοντας συναισθηματική ή πρακτική υποστήριξη. Είναι σημαντικό οι μέντορες να αποφεύγουν την αρνητική ανατροφοδότηση, η οποία μπορεί να βλάψει την αυτοπεποίθηση της ομάδας. Αντ' αυτού, οι μέντορες θα πρέπει να κάνουν ερωτήσεις για να κατανοήσουν καλύτερα τις ιδέες και να παρέχουν θετική ανατροφοδότηση για τα δυνατά στοιχεία τους. Οι συγκρίσεις με παρόμοιες ιδέες μπορεί επίσης να βοηθήσει τους/τις συμμετέχοντες/ουσες να σκεφτούν περαιτέρω και να μάθουν περισσότερα.

Γιατί ο συγκεκριμένος ρόλος είναι καθοριστικός

Οι μέντορες παίζουν κρίσιμο ρόλο στα hackathons, ενθαρρύνοντας, υποστηρίζοντας και καθοδηγώντας τις ομάδες σε όλη τη διάρκεια της εκδήλωσης. Λειτουργούν ως πρωταθλητές/τριες για τις ομάδες τους, παρέχοντας κίνητρα και ηθική υποστήριξη, και συνδέοντας τες με προβλήματα ή θέματα ενδιαφέροντος προς επίλυση. Οι μέντορες παρέχουν, επίσης, άμεση βοήθεια όταν είναι απαραίτητο, θέτοντας ερωτήσεις που μπορεί να βοηθήσουν τις ομάδες να βελτιώσουν τις ιδέες τους, και να προχωρήσουν τα πρότζεκτ τους. Βοηθούν επίσης, ώστε οι ομάδες να παραμείνουν συγκεντρωμένες και εντός του χρόνου, υπενθυμίζοντάς τους τον τελικό τους στόχο, και διασφαλίζοντας ότι κάθε μέλος ανακαλύπτει τι θέλει να επιτύχει. Επιπλέον, οι μέντορες συμβάλλουν ώστε οι ομάδες να επικοινωνήσουν, και να αξιοποιήσουν τις διαφορετικές δεξιότητες και δυνάμεις των μελών τους με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Τέλος, διδάσκουν στους/στις συμμετέχοντες/ουσες να κινητοποιούν τους εαυτούς τους, θέτοντας ερωτήσεις που οδηγούν στις δικές τους υποθέσεις, κρίσεις και αποφάσεις.



Συστάσεις για την ενσωμάτωση των hackathons στα προγράμματα σπουδών

Η ενσωμάτωση των hackathons στα εκπαιδευτικά προγράμματα προτείνεται κυρίως στην εκπαίδευση ενηλίκων και τα πανεπιστήμια, καθώς παρέχουν τη δυνατότητα εφαρμογής γνώσεων και δεξιοτήτων σε πραγματικά περιβάλλοντα, ώστε να υπάρχει απτός αντίκτυπος στην κοινότητα.

Σε ορισμένα πανεπιστήμια, το hackathon χρησιμοποιείται ήδη ως μεθοδολογία ως μέρος εργασιών ή προσομοιώσεων — κυρίως, όμως, ως δραστηριότητα εκτός των προγραμμάτων σπουδών, για φοιτητές/τριες που κινητοποιούνται και δεσμεύονται από μόνοι/ες τους. Σε αυτές τις περιπτώσεις, το hackathon συμβάλλει ώστε να αποκτηθούν εις βάθος γνώσεις για ένα θέμα, μέσω μιας πιο 'πρακτικής' προσέγγισης, καθώς και εμπειρίες από τον πραγματικό κόσμο (σε αντιδιαστολή με τα βιβλία που παρέχουν κυρίως θεωρητικές και όχι πρακτικές γνώσεις).



Ψηφιακά και Διά Ζώσης Hackathons

Ένα hackathon μπορεί να έχει πολλές εκδοχές, ανάλογα με την περίπτωση.

Πριν από τη διοργάνωση ενός ψηφιακού ή ενός δια ζώσης hackathon, θα πρέπει να λάβουμε υπόψη τα κύρια χαρακτηριστικά της κάθε μορφής, ώστε να αποφασίσουμε ποια είναι η κατάλληλη για το θέμα, τους στόχους, τις ομάδες κοινού κ.λπ. Όπως δεν υπάρχει "ένα μέγεθος που να ταιριάζει σε όλα", έτσι δεν υπάρχει και μια μορφή hackathon που να ταιριάζει σε κάθε σκοπό.

Η επιτυχία ενός ψηφιακού ή ενός δια ζώσης hackathon εξαρτάται κυρίως από εμάς τους/τις διοργανωτές/τριες. Πρέπει να γνωρίζουμε με βεβαιότητα τι θέλουμε να πετύχουμε μέσω του hackathon, να προετοιμαστούμε καλά, να συγκεντρώσουμε άτομα με σχετικές δεξιότητες, να δημιουργήσουμε ένα διασκεδαστικό πρόγραμμα το οποίο να μπορεί να εμπνεύσει, να συνεργαστούμε, και να μοιραστούμε τα αποτελέσματα. Στις επόμενες σελίδες, αναφέρουμε τα κύρια πλεονεκτήματα και τις πιθανές προκλήσεις και των δύο προαναφερθέντων μορφών, και σας δίνουμε ορισμένες χρήσιμες συμβουλές για να σας βοηθήσουμε να διοργανώσετε το δικό σας επιτυχημένο hackathon.



Τι χρειάζεσαι για ένα ψηφιακό hackathon;

Τα ψηφιακά hackathons δεν χρειάζονται τον ίδιο εξοπλισμό με τα διά ζώσης hackathons, αλλά θα πρέπει να συγκεντρώσουμε κάποια εργαλεία, ώστε η εκδήλωσή μας να είναι επιτυχημένη. Επειδή τα ψηφιακά hackathons συνήθως πραγματοποιούνται εξ ολοκλήρου σε απευθείας σύνδεση, το λογισμικό είναι ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία της εκδήλωσης.

Παρακάτω αναφέρουμε ορισμένα ψηφιακά εργαλεία που θα χρειαστούν για ένα επιτυχημένο ψηφιακό hackathon.

Κατηγορία

Προτάσεις λογισμικού

Ψφιακή συνεργασία

Προκειμένου τα άτομα να επικοινωνήσουν και να ανταλλάξουν τις ιδέες τους, κάποιες φορές πρέπει να δείχνουν και όχι να μιλάνε. Στον ψηφιακό χώρο, τα άτομα δεν μπορούν να γράφουν σε κάποιο χαρτί ή σε έναν μαυροπίνακα για να οπτικοποιήσουν μια ιδέα ή μια διαδικασία, και να βοηθήσουν τους/τις υπόλοιπους/ες να την κατανοήσουν. Γι' αυτό και χρειάζονται πρόσβαση σε ψηφιακά εργαλεία συνεργασίας.

Miro — Ψηφιακή πλατφόρμα συνεργατικών πινάκων που επιτρέπει σε ομάδες να εργάζονται αποτελεσματικά, από το να καταγράφουν ιδέες σε ψηφιακές αυτοκόλλητες σημειώσεις έως να σχεδιάζουν και να διαχειρίζονται ευέλικτες ροές εργασίας.

Google Jamboard — Ψηφιακός διαδραστικός πίνακας που αναπτύχθηκε από την Google για να λειτουργεί με το Google Workspace, παλαιότερα γνωστό ως G Suite.

Ενημερωτική συνάντηση

Στα hackathons, διοργανώνονται μια εισαγωγική συνεδρία στην αρχή της εκδήλωσης, καθώς και διάφορες άλλες συνεδρίες για την ενημέρωση των συμμετεχόντων/ουσών σχετικά με το τι συμβαίνει κατά τη διάρκεια.

Google Hangouts — Εύκολος τρόπος για να δημιουργήσετε συνδέσμους συναντήσεων εάν χρησιμοποιείτε τη σουίτα Google.

Zoom — Επιτρέψτε στους συμμετέχοντες να εισέλθουν στην αίθουσα Zoom, μοιραστείτε την οθόνη και καταγράψτε τις συνεδρίες.

Διαδραστική συμμετοχή

Για να εξασφαλιστεί η ενεργός συμμετοχή των συμμετεχόντων/ουσών και η διατήρηση του ενδιαφέροντος σε όλη τη διάρκεια του hackathon...

Meni — Εύκολο, οπτικό και συναρπαστικό. Πολλά χαρακτηριστικά, όπως κατάταξη, κουίζ, δημοσκοπήσεις, σύννεφα λέξεων κ.λπ.

Slido — Χρησιμοποιήστε το αν θέλετε οι συμμετέχοντες/ουσες να κάνουν ερωτήσεις και να ψηφίζουν για τις ερωτήσεις/σχόλια.

Τι χρειάζεσαι για ένα ψηφιακό hackathon;

Κατηγορία

Προτάσεις λογισμικού

Κεντρικός Κόμβος Πόρων

Μια πτυχή των ψηφιακών εκδηλώσεων που συχνά παραβλέπεται είναι ένας κεντρικός κόμβος πόρων. Ιδανικά, οι συμμετέχοντες/ουσές θα πρέπει να έχουν εύκολη πρόσβαση σε πληροφορίες σχετικά με την εκδήλωση (π.χ. χρονοδιαγράμματα, κανόνες, συχνές ερωτήσεις και πληροφορίες επικοινωνίας). Δίνοντας πρόσβαση σε ένα κοινόχρηστο σύστημα αρχείων σημαίνει ότι οι απαντήσεις είναι μερικά κλικ μακριά, και οι συνεργασίες μεταξύ των ομάδων είναι καλά οργανωμένες.

GoogleDoc — Μπορεί να χρησιμοποιηθεί δωρεάν για τη δημιουργία και την κοινή χρήση ψηφιακών εγγράφων σε πραγματικό χρόνο και από οποιαδήποτε συσκευή.

DropBox — Λογισμικό κοινής χρήσης αρχείων που επιτρέπει τη συνεργασία, αλλά και την αποθήκευσή τους σε ένα ασφαλές μέρος.

Παρακολούθηση εγγραφών

Εξασφαλίστε την εγγραφή των συμμετεχόντων/ουσών στο hackathon, ώστε να έχετε τα στοιχεία επικοινωνίας τους και να παραμείνετε συνδεδεμένοι μαζί τους.

Humantix — Αυστραλιανή startup με ένα ποσοστό από κάθε πώληση εισιτηρίου να πηγαίνει σε κοινωνικό σκοπό.

Eventbrite — Πλατφόρμα διαχείρισης εκδηλώσεων που έχει μεγάλη εμπέλεια και μπορεί να βοηθήσει στην επικοινωνία κάθε εκδήλωσής.

Υποβολές ομάδων και ψηφοφορία

Οι ομάδες μπορούν να υποβάλουν τα πρότζεκτ που σχεδίασαν για το hackathon προς ψηφοφορία, είτε πρόκειται για ένα βίντεο στο YouTube, είτε για κώδικα στο GitHub, είτε για έναν σύνδεσμο προς το πρωτότυπο που λειτουργεί.

DevPost - Μπορείτε να δείτε όλα τα πρότζεκτ που έχουν υποβληθεί και οι κριτές μπορούν να ψηφίσουν βάσει συγκεκριμένων κριτηρίων.

Φόρμες Google — Βάλτε το όνομα της ομάδας σας, τους/τις συμμετέχοντες/ουσες και έναν σύνδεσμο προς το πρότζεκτ που έχετε δημιουργήσει κατά τη διάρκεια hackathon. Οι κριτές μπορούν να κλικάρουν τους συνδέσμους και να βαθμολογήσουν τα πρότζεκτ.

Συνομιλία βίντεο

Οι συνομιλίες βίντεο είναι απαραίτητες στο πλαίσιο της απομακρυσμένης συνεργασίας. Μερικές φορές, η γραπτή επικοινωνία δεν είναι αποτελεσματική για την επικοινωνία μιας ιδέας ή μιας διαδικασίας, και οι ομάδες θα πρέπει να επικοινωνούν πρόσωπο με πρόσωπο. Γ' αυτό και θα πρέπει να παρέχετε πρόσβαση στην κατάλληλη πλατφόρμα συναντήσεων έτσι ώστε οι συμμετέχοντες/ουσες να μπορούν να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους.

Zoom — Είναι μία από τις πιο δημοφιλείς επιλογές για ψηφιακές συναντήσεις, καθώς επιτρέπει -έως σήμερα- τη φιλοξενία έως 1000 συμμετεχόντων/ουσών.

GoToWebinar's — Το συγκεκριμένο πρόγραμμα επιτρέπει τη φιλοξενία 3.000 συμμετεχόντων/ουσών. Είναι μια επιλογή για εκδηλώσεις με μεγάλο ακροατήριο.

Τι χρειάζεσαι για ένα ψηφιακό hackathon;

Κατηγορία

Προτάσεις λογισμικού

Γραπτή συνομιλία

Κατά τη διάρκεια των ψηφιακών hackathons, οι συμμετέχοντες/ουσες χρειάζονται ένα απλό εργαλείο γραπτής επικοινωνίας για να μπορούν να επικοινωνούν με τα άλλα μέλη της ομάδας τους και να είναι παραγωγικοί. Η συνεργασία αποτελεί αναπόσπαστο μέρος του hackathon και, προκειμένου να ξεπεραστεί η φυσική απόσταση, θα πρέπει να βρείτε νέους τρόπους ώστε οι ομάδες να ανταλλάσσουν τις ιδέες τους.

WhatsApp — Δημοφιλές και δωρεάν εργαλείο για να ομαδικές γραπτές συνομιλίες.

Monday — Πολύ εύκολο και οπτικό εργαλείο για να δημιουργήσετε πίνακες, και λίστες εργασιών, αλλά και για να αναθέσετε καθήκοντα.

Trello — Απλό εργαλείο διαχείρισης έργων για να παρακολουθείτε τι πρέπει και τι δεν έχει γίνει ακόμη.

Παρουσιάσεις

Ένα από τα πιο σημαντικά στάδια ενός hackathon είναι η παρουσίαση των προτεινόμενων λύσεων/έργων. Συνεπώς, θα πρέπει να βρείτε έναν εύκολο και εύχρηστο τρόπο οι συμμετέχοντες/ουσες παρουσιάσουν ψηφιακά τα πρότζεκτ τους.

Canva — Πλατφόρμα για τη δημιουργία γραφικών για τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, παρουσιάσεων, αφισών, εγγράφων και άλλου οπτικού περιεχομένου.

Thinglink — Βραβευμένη πλατφόρμα εκπαιδευτικής τεχνολογίας που διευκολύνει την προσθήκη εικόνων, βίντεο και εικονικών περιηγήσεων με πρόσθετες πληροφορίες και συνδέσμους.

