

מדינת ישראל
משרד החינוך
מינהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע

יום שלישי ז' חשוון תשע"ז
08 נובמבר 2016

הנדון: תחרות לאיתור סטארטאפיסטים בתיכון

משרד החינוך חבר לאיגוד הישראלי לתעשיות מתקדמות (IATI), שהינו ארגון הגג של תעשיות ההייטק ומדעי החיים בישראל, המייצג בין השאר את קרנות הון הסיכון, מרכזי הפיתוח של החברות הרב לאומיות, חברות, חממות ועוד, במטרה לזהות פרויקטי גמר יוצאי דופן בקרב תלמידי הנדסת תוכנה, ולסייע לקדם אותם לכדי מוצר יישומי.

אנו מעוניינים לקרב תלמידים אל עולם היזמות, האמיתי, בו ילמדו ויתנסו בעצמם כיצד תהליכים כאלה קורים בפועל (מצורפים למכתב זה סרטונים וחומרי הדרכה בנושא). בשלב הראשון, בתי ספר המלמדים הנדסת תוכנה ולהם יש בכיתה י"ב עד 40 תלמידים יוכלו לבחור עבודת גמר אחת לתחרות, ובתי ספר להם מעל ל-40 תלמידים יוכלו לבחור עד שתי עבודות גמר. חברות הון סיכון יבחנו את הפרויקטים/עבודות הגמר של תלמידים מצטיינים. העבודות המצוינות והמתאימות ביותר יזכו למעטפת תומכת לקידום חברת הזנק משלהם.

מטרת התחרות: חיבור התלמידים לעולם היזמות האמיתי, תוך עידוד וקידום חדשנות, מצוינות, חשיבה יצירתית ויזמות בתחום מדעי המחשב והנדסת תכנה וקידום תלמידים מצטיינים בעלי רעיונות מיוחדים המתאימים לחברת הזנק, לפרויקטים ייחודיים ואיכותיים במדעי המחשב והנדסת תוכנה.

מבנה התחרות: התחרות פתוחה לכל התלמידים הלומדים בחטיבה עליונה מדעי המחשב ו/או הנדסת תוכנה וגם לתלמידים הלומדים במכללות (כיתות י"ג-י"ד). תלמידי החטיבה העליונה יציגו עבודות גמר/פרויקטים ברמת 5 יח"ל ותלמידי המכללות יציגו את עבודות הגמר/פרויקטים אותם ביצעו במהלך השנה. התלמידים יכינו תקציר באנגלית של פרויקט הגמר בפורמט שמצורף למסמך זה (המטרה להיצמד לאופן שבו הדברים מתרחשים בעולם האמיתי). בית הספר יבחר עבודה אחת או שתיים (לפי גודלו) ובהתאם לדגשים המצורפים למסמך זה. קרנות הון סיכון יבחרו את העבודות המצטיינות לפי הסטנדרטים של תעשיית ההייטק הישראלית. התלמידים המצטיינים יוזמנו להציג את העבודות שלהם בפני צוות שיפוט שיורכב ממנהלי קרנות הון סיכון, ואלה יבחרו את התלמידים הזוכים בתחרות.

הרשמה: הרישום יתבצע עד לתאריך ו' סיוון תשע"ז 31/05/16, באמצעות אתר האינטרנט של משרד החינוך - [במוקד מקצוע](#). במהלך הרישום יצטרכו בתי הספר להגיש עבודות נבחרות על פי ההוראות והפורמט המתואר בנספח ב'.

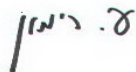
מדינת ישראל
משרד החינוך
מינהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע

לוחות זמנים:

שלב	תאריך
שליחת ההודעות לבתי הספר, פתיחת אתר הרישום לתחרות ופתיחת מוקד תמיכה	15/11/2016
בחירת העבודות המצוינות בבתי הספר והכנת התקצירים	15/11/2016-15/05/17
היום האחרון להגשה	15/5/17
פרסום תוצאות שלב א'	20/6/2017
שלב הגמר, אירוע השיא והכרזה על הזוכים בתחרות	2/07/2017

פרסים: התלמידים הזוכים יקבלו פרס שיכלול גם מעטפת תמיכה וליווי מקצועי באחד האקסלרטורים המובילים בארץ, שנועדו לקדם פיתוח חברות הזנק בתקופה קצרה, באמצעות ליווי והכוונה שבמהלכם היזמים שוהים במתחם ייעודי, נחשפים לתכנים בתחום היזמות, מקבלים חבילת שירותים מקצועיים וליווי של מנטורים, בהם משקיעים ומומחים טכנולוגיים, שיווקיים ועסקיים. בסיום האקסלרטור נערך Demo Day, שבו מציגות החברות בפני משקיעים.

בברכה,



ד"ר עופר רימון
מנהל מינהל תקשוב, טכנולוגיה
ומערכות מידע

העתק:

ד"ר אבי כהן – מפמ"ר מדעי המחשב, הנדסת תכנה וסייבר

ד"ר ראובן חוטובלי – יו"ר וועדת המגמה להנדסת תכנה

עו"ד קרין מאיר רובינשטיין – מנכ"לית IATI האיגוד הישראלי לתעשיות מתקדמות

אריק קליינשטיין – שותף מנהל בקרן הון סיכון גלילות קפיטל וחבר מועצת המנהלים, IATI

מדינת ישראל
משרד החינוך
מינהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע

נספח א': מבנה עבודת הגמר/הפרויקט

עבודת הגמר/פרויקט צריכה להיות בנויה על שלושה נדבכים :

1. **בעיה:** זיהוי צורך: יש להגיע לשאלות הנכונות לפני שמתחילים לפתח ו/או לעצב. מי המשתמש? מה בעיותיו?
2. **פתרון:** פיתוח רעיוני, פיתוח פתרונות אלטרנטיביים ובחירה מושכלת, בניית מודלים בתהליך, ואבטיפוס בסיס. המצאה משמעותית המציגה דרך, שיטה, יכולת או ערך חדשים למשתמש.
3. **ביצוע:** הפקה ויישום הפתרון, פתרונות לוגיסטיים ו/או תכנית עסקית/ שיווקית/ הפצה. במהלך שנה מפתחים המתחרים מיזם, משלב הרעיון ועד שלב ביצוע אב טיפוס.

נספח ב': דגשים להגשת העבודה להשתתפות בתחרות.

1. הבקשה להשתתפות בתחרות, תוגש בפורמט PDF, בעמוד אחד בלבד, ובו המידע הבא:
 - 1.1. שם הפרויקט.
 - 1.2. שם/שמות המחבר/ת או מחברים, כולל כתובת אימייל.
 - 1.3. שם בית הספר/הכיתה.
 - 1.4. תיאור העבודה: הרעיון הכללי.
 - 1.5. תיאור העבודה בהיבט של חדשנות ו/או ייחודיות בשוק: כולל רשימת המתחרים או מוצרים דומים הקיימים בשוק.
2. יצורף לינק לווידאו קצר, פחות מ- 3 דקות, אשר מכיל חומר בהיבט שיווקי, כולל הדגמת עבודת המוצר בחומרת "אמת". על הווידאו להיות זמין אך ורק לצוות השופטים, ובתקופת השיפוט. אין להפיץ אותו לציבור הרחב.
3. יש לצרף הוראות התקנה וקבצים בינאריים אם נדרשים.
4. במידה והעבודה דורשת שרת, יש לוודא שהשרת תקין, פועל וזמין לאורך תקופת השיפוט.
5. רישום העבודות לתחרות, תבוצע ע"י שליחת כל התכולה לעייל [במוקד מקצוע](#) (על ידי הזמנת בוחנים במקום המתאים) בנושא: הסטארטאפיסט הצעיר – הגשת מועמדות.

מדינת ישראל
משרד החינוך
מינהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע

נספח ג': תהליך השיפוט

שלב א

בדיקה ומיון ראשוני של עבודות גמר/פרויקטים ברמת 5 יח"ל של תלמידי חטיבה עליונה ועבודות הגמר/פרויקטים של תלמידי המכללות אותם ביצעו במהלך השנה תתבצע בבתי הספר. בי"ס שבו עד 40 תלמידים יבחר עבודה אחת ובי"ס שבו מעל 40 תלמידים יבחר 2 עבודות.

שלב ב

בשלב זה, עבודות הגמר/פרויקטים יועברו על ידי IATI למספר מנהלי קרנות הון סיכון שפועלות בישראל. הם יבחנו את הפוטנציאל הטכנולוגי/כלכלי/שיווקי של העבודה ולבסוף יבחרו את 20 העבודות בעלות הפוטנציאל הטוב ביותר לפי אמות המידה של קרן הון סיכון.

קרן הון סיכון, היא דרך השקעה מקובלת ונפוצה לגיוס הון לצורך השקעה בחברות הזנק מתחום ההיי טק. זוהי קרן השקעות פרטיות, המשקיעה כספים במיזמים, מתוך ציפייה לתשואות גבוהות במקרה של הצלחתם. הקרן תשקיע במיזמים לפי הסבירות להצלחתם ("אקזיט").

שלב ג (גמר)

התלמידים המתחרים שעלו לשלב הגמר, יופיעו בפני ועדת שיפוט משולבת של קרנות הון סיכון/איגוד תעשיות ההייטק/משרד החינוך, ויידרשו להפגין בקיאות בשלבי התכנון הפיתוח והייצור של המוצר או התהליך. כל זאת לפי הסטנדרט הנהוג, הנדרש ע"י קרנות הון סיכון לבחינת השקעות פוטנציאליות. פרטים נוספים לגבי שלב זה יסופקו בהמשך. בהתאם להחלטת חבר השופטים יבחרו הזוכים במקומות הראשונים.

מדינת ישראל
משרד החינוך
מינהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע

נספח ד': קריטריונים להערכה בשלב הגמר

תיאור	קריטריון כללי להערכה
<ul style="list-style-type: none"> • ביצוע וניתוח סקר מקדים • זיהוי נכון של הצורך ומתן מענה לצרכים או דרישות • השוואה למוצרים/מבנים/מערכות דומים 	<p>ישימות, ערך מוסף וחשיבות</p>
<ul style="list-style-type: none"> • גמישות מחשבתית במגוון דרכי הפתרון • בחירה מנומקת של פתרונות • חלוקת הפרויקט לחלקים והצגת מגוון חלופות לפתרון כל חלק • השוואה בין חלופות שונות כולל מתחרים הקיימים בשוק • חשיבה מקורית ומגוונת 	<p>יצירתיות, מקוריות, חדשנות</p>
<ul style="list-style-type: none"> • האם יש מטרות ברורות וסצנריו ברור לשימוש • עד כמה מלוטש ונעים למראה ה UI • האם ה UI רספונסיבי – משתנה בהתאם לפלטפורמה עליה רץ (לגבי אפליקציות). • התמודדות עם שגיאות ותקלות 	<p>חווית משתמש</p>
<ul style="list-style-type: none"> • מידת ההתאמה של המוצר לצרכי הלקוח, עפ"י מודל עסקי. 	<p>הגדרות ויישומיות.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • בקיאות כללית ושליטה בנושא של כל חברי הצוות • רמת הפרזנטציה איכות הבניות/דגמים/מצגות והתיעוד הנלווה • הצגת אפשרויות שיווק ומכירת המוצר : האם הפרזנטציה משכנעת שיש בידיך מוצר מצויין/הזדמנות שיווקית ברורה. 	<p>בשלב הגמר של התחרות : הצגה</p>