

Αναλυτικός Απολογισμός ΚΕΔΕ City Challenge Crowdhackathon Smartcity



A. Ομάδες - Σειρά παρουσίασης

A/A	ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ	ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΕΛΩΝ	ΤΡΑΠΕΖ I	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ	ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
1	DisabledBook (B17)	1	B17	Ένα φιλικό προς τους ανθρώπους με αναπηρία διαδικτυακό ρομπότ (internet bot)	PHP
2	code4fun (A6)	2	A6	myTicket - SAAS υπηρεσία για να λυθεί το πρόβλημα της μεγάλης αναμονής σε αρκετές υπηρεσίες του δήμου	Node.js, Arduino, Android, Java
3	gitcity (A12)	4	A12	Chatbot για ουρές	-
4	ovolus (A19)	3	A19	Πληρωμές και smart contracts με χρήση blockchain	PHP, Python, Drupal
5	Broken Generator (A4)	3	A4	Android App Parking allocation application	Django, Raspberry Pi
6	KAWAI Developers (B10)	2	B10	Social Vending Machine - Εξέλιξη κοινωνικού παντοπωλείου για ευπαθείς ομάδες, θα λαμβάνουν αγαθά από το machine	Symfony, Python
7	AccessPal (A1)	4	A1	Προσβασιμότητα - αμαξίδια πλοήγηση. Παρακολούθηση σημείων με αισθητήρες	ARDUINO, API
8	City++ (B15)	4	B15	WeCycle - Εφαρμογή έξυπνων κάρδων και ανακύκλωσης Gamification engine & ewallet	Java, Android
9	Needsa (A16)	5	A16	HappyTrees - Αυτοματοποιημένη λύση χαμηλού κόστους (40 ευρώ ανά σημείο - spot) για την απομακρυσμένη άρδευση χώρων πράσινου των δήμων	Arduino, Xamarin.forms, C#
10	ArtInTech (A3)	3	A3	IDM - Integrated Data Management - Smart City Sensor Layer	ASP.NET (C#), Raspberry Pi,

					Windows IoT Core, Sensors
11	Spaceprk (A21)	6	A21	Έξυπνο σύστημα parking	Sensors, Arduino, Java
12	vento volunteers (B4)	2	B4	Πλατφόρμα εθελοντισμού	-
13	Appriori (A2)	3	A2	Android App εύρεση θέσεων parking	Android, Java
14	Devs ex Machina (A8)	2	A8	Τοποθέτηση “έξυπνου” κουμπιού στα σημεία εξυπηρέτησης του δήμου χωρίς τροποποίηση του υπάρχοντα εξοπλισμού	Bootstrap, jQuery (ή Angular)
15	CityHub (A5)	3	A5	Smart City Dashboard API Integrator	Python
16	GreekITs (A13)	4	A13	e-Demos - Πλατφόρμα ενεργοποίησης πολιτών. Προβλήματα, λύσεις με δημιουργία κινήτρων χρήσης	-
17	SmartGov (B7)	2	B7	Smart Gov App - Η Εφαρμογή διασυνδέει τους ιδιοκτήτες αδιάθετων ακινήτων με τους ενδιαφερόμενους	HTML, JS, Android, IONIC
18	eInvoicePDF (A9)	5	A9	Metadata Invoice - Web εφαρμογή e-InvoicePDF ενσωματώνει μεταδεδομένα σε ηλεκτρονικά τιμολόγια σε PDF	
19	Parky (B14)	3	B14	-	-
20	Gimenic (A11)	5	A11	City Air Quality Application (Car service, monitor)	Java, PHP
21	Intelisoft (B2)	3	B2	AuRy – An Augmented Reality App - Ψηφιακός οδηγός πόλης με την χρήση επαυξημένης πραγματικότητας (AR)	Unity, C#, Augmented reality browser
22	TEAMDRONE (B13)	3	B13	-	-
23	Cross Coders (A7)	4	A7	SOS Calling Εφαρμογή αποστολής σήματος κινδύνου	Xamarin.forms C#, Azure
24	New Developers (A17)	5	A17	Τουριστικός οδηγός Νέο Μοναστήρι	-

25	D&D (B6)	3	B6	CitySound - Υπηρεσία οργάνωσης εκδηλώσεων και αξιοποίησης χώρων για δήμους	Node.js
26	www.helados2020pe reeges.gr (B12)	2	B12	Πλατφόρμα παρουσίασης βιντεοσκοπημένων & ελεγμένων (από ΑΜΕΑ ή συνοδούς ΑΜΕΑ κατά προτίμηση) προσβάσιμων από ΑΜΕΑ διαδρομών	Wordpress
27	PgTeam (A20)	3	A20	Πρώτα Οι Πολίτες (ΠΟΠ) - Σύστημα αποστολής λήψης εγγραφών online. Ψηφιακή υπογραφή.	PHP
28	Enable Accessibility (A10)	5	A10	Smart Accessibility - Προσβασιμότητα - αμαξίδια πλοήγηση. Map analysis, θέσεις για άτομα αναπηρία. Crowdsourcing with reward schema	IONIC, Sales JS
29	HackSmart (B9)	6	B9	Smartacus - Εφαρμογή Τουριστικού Ενδιαφέροντος με χρήση image recognision	Xamarin, Unity, Java
30	PARKGURU (B3)	5	B3	Smart OnStreet Parking	C#
31	ISTDev (A14)	3	A14	Electtolution - Διαχείριση πόρων, Internet of Things, αιφόρος ανάπτυξη, Διαχείριση Ενέργειας, Κατανάλωση και εξοικονόμηση ενέργειας	Raspberry Pi
32	CITIZEN17 (B5)	3	B5	Αυτοματοποίηση πληρωμής του νερού προς τους δήμους με τη χρήση του blockchain και IoT	-
33	QuikBee Mobile App (B1)	4	B1	QuikBee - Local Market Insights. Queue Management	Java, Sprint
34	Opencity (A18)	4	A18	Incentives for citizens for using public transport via gamification	Cordova



35	IT Crowd (A15)	3	A15	CitySens - Chat bot με σκοπό την διευκόλυνση των πολιτών για την υποβολή αναφορών, παραπόνων και σχολίων που αφορούν την τοπική κοινωνία και τα θέματα που σχετίζονται με υπηρεσίες κράτους - πολίτη	Node.js
36	Team Mantas (B11)	4	B11	Parkease - Εφαρμογή διαχείρισης χώρων στάθμευσης	Sensors, Arduino
37	dimoscts (B16)	3	B16	ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΕΡΓΩΝ ΤΕΧΝΙΚΗΣ ΥΠΗΡΕΣΙΑΣ	Java, MySQL
38	MX2T (B8)	2	B8	Εφαρμογή Social Wallet για ευπαθής ομάδες	C#, asp.net (core)

B. Περιγραφή εφαρμογών

A/A: 1

Ονομασία ομάδας: DisabledBook

Συνοπτική περιγραφή: Ένα φιλικό προς τους ανθρώπους με αναπηρία διαδικτυακό ρομπότ (internet bot)

Τεχνολογία: php

Αναλυτική Περιγραφή: Ένα φιλικό προς τους ανθρώπους με αναπηρία διαδικτυακό ρομπότ (internet bot) όπου ο κάθε δημότης θα μπορεί να ενημερώνει και να ενημερώνετε είτε με φωτογραφία, μήνυμα η βίντεο είτε στέλνοντας την πληροφορία απευθείας την στιγμή που διαπιστώνει κάτι.

Παρουσίαση: [disabledbook/Ο κύριος διαφάνεια.ppt](#)

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/disabledbook>

A/A: 2

Όνομασία ομάδας: code4fun

Συνοπτική περιγραφή: “myTicket” λύση δημιουργίας ηλεκτρονικού εισιτηρίου για υπηρεσίες με επέκταση στον υφιστάμενο εξοπλισμό χωρίς την αλλαγή διαδικασιών και υποδομών.

Τεχνολογία:

- Εφαρμογή (Android, Java)
- Server (Ubuntu, Javascript, Node.js, Express)
- Ιστοσελίδα (HTML, CSS, Javascript, React.js)
- Συσσκευή IOT (C)

API

- Google calendar api
- Google maps api

Αναλυτική Περιγραφή: Το myTicket είναι μία λύση SAAS για το πρόβλημα της μεγάλης αναμονής σε αρκετές υπηρεσίες του δήμου.

Οι πολίτες κλείνουν ραντεβού ορίζοντας παράλληλα το αίτημα τους. Όταν μεταβούν στην υπηρεσία έχει διεκπεραιωθεί ήδη το αίτημα τους, με αποτέλεσμα την γρήγορη εξυπηρέτηση τους.

Απευθύνεται στο δημότη και στο δήμο ή σε κάποιο άλλο οργανισμό.

- Τοποθέτηση βοηθητικής συσκευής για αυτόματο Check-In του χρήστη
- Χρήση της διαδικτυακής διεπαφής από τον υπάλληλο
- Ενημέρωση των πολιτών για την εφαρμογή
- Ο πολίτης κλείνει ραντεβού μέσω της εφαρμογής και αποκτά ένα Ticket.
- Το σύστημα αναλαμβάνει τη βέλτιστη χρονική διαχείριση
- Ο υπάλληλος διεκπεραιώνει το αίτημα του πολίτη, εφόσον είναι αυτό δυνατό, πριν το ραντεβού του
- Ο πολίτης όταν μεταβεί στην υπηρεσία γίνεται check-in, υποβοηθώντας τη διαχείριση του χρόνου
- Γίνεται το ραντεβού και ο υπάλληλος κάνει το check-out.
- Νέες ηλεκτρονικές υπηρεσίες για πολίτες και επιχειρήσεις
- Έξυπνα δίκτυα

Παρουσίαση:

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/code4fun>

A/A: 3

Ονομασία ομάδας: gitcity

Συνοπτική περιγραφή:

Τεχνολογία:

Αναλυτική Περιγραφή:

Παρουσίαση:

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/gitcity>

A/A: 4

Ονομασία ομάδας: ovolus

Συνοπτική περιγραφή: Οι δήμοι έρχονται σε εμπορικές συμφωνίες με διάφορες εταιρίες. Η εφαρμογή θα δημιουργεί blockchain smart contracts για το συμβόλαιο μεταξύ των αντισυμβαλλόμενων και δυνατότητα πληρωμής του τιμήματος αυτού από τον πληρωτή.

Τεχνολογία: - Drupal/PHP, Python

Αναλυτική Περιγραφή: Οι δήμοι έρχονται σε εμπορικές συμφωνίες με διάφορες εταιρίες. Πάντα για τις συμφωνίες απαιτείται συμβόλαιο με τους όρους, υπογραφές και το δύο μερών καθώς και η υποχρέωση και των 2 να εκπληρώνουν τις υποχρεώσεις τους. Η εφαρμογή μας θα δημιουργεί blockchain smart contracts για το συμβόλαιο αυτό με την αποδοχή και των δύο καθώς και δυνατότητα πληρωμής αυτού του blockchain smart contract από τον πληρωτή.

Η λύση απευθύνεται σε:

- Μαγαζιά με καταστήματα σε πεζοδρόμια
- Είσπραξη της “ενοικίασης” του χώρου
- Δημιουργία συμβολαίου
- Δυνατότητα είσπραξης οφειλών με δόσεις

Βασική λειτουργικότητα:

- Blockchain smart contract για καθε συμβόλαιο
- Δυνατότητα αυτόματης εντολής πληρωμής από την εταιρία
- Στατιστικά εσόδων/οφειλών για τον Δήμο
- Μαζικές πληρωμές από οφειλέτες του δήμου

Παρουσίαση:

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/ovolus>

A/A: 5

Ονομασία ομάδας: Broken Generator

Συνοπτική περιγραφή:

Τεχνολογία:

Αναλυτική Περιγραφή:

Παρουσίαση:

Κώδικας git:

A/A: 6

Ονομασία ομάδας: KAWAI Developes

Συνοπτική περιγραφή: Η εφαρμογή “Social Vending Machine” αποτελεί ένα κοινωνικό vending machine – εξέλιξη κοινωνικού παντοπωλείου, ένας κοινωνικός λειτουργός θα εγγράφει έναν άτομο από ευπαθή ομάδα (γνωστός σαν εξυπηρετούμενος) μέσω μιας web εφαρμογής και ο εξυπηρετούμενος θα λαμβάνει αγαθά από αυτό το machine.

Τεχνολογία: Symfony, Admin LTE, Various Open source javascript libraries, RaspberryPi, GNU/Linux

Αναλυτική Περιγραφή: Η εφαρμογή “Social Vending Machine αποτελεί ένα κοινωνικό vending machine – εξέλιξη κοινωνικού παντοπωλείου, ένας κοινωνικός λειτουργός θα εγγράφει έναν άτομο από ευπαθή ομάδα (γνωστός σαν εξυπηρετούμενος) μέσω μιας web εφαρμογής και ο εξυπηρετούμενος θα λαμβάνει αγαθά από αυτό το machine.

Η λύση αφορά ευπαθείς κοινωνικές ομάδες (άστεγους, άπορους, κλπ κλπ). Ο φορέας για την λύση θα μπορούσε να είναι είτε οι κοινωνικές υπηρεσίες του δήμου είτε ΜΚΟ.

Παρέχει επιπλέον μια διεπαφή μέσω web για τους χρήστες και ένα βασικό API επικοινωνίας του συστήματος με το vending machine

Παρουσίαση:

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/KAWAI-Developers>

A/A: 7

Ονομασία ομάδας: AccessPal

Συνοπτική περιγραφή: Εφαρμογή υποστήριξης και πλοήγησης ατόμων με αμαξίδιο (άτομα με κινητική αναπηρία και μητέρες με βρεφικά καροτσάκια). Η εφαρμογή εστιάζει στην τουριστική περιήγηση μεταξύ POI'S και στον έλεγχο της παράνομης στάθμευσης με την χρήση sensor.

Τεχνολογία: Apache Cordova, OnsenUI, AngularJS, HTML5, CSS, PHP, AngularJS, HTML5, JavaScript, CSS, Materialize, MySQL, HTTP/HTTPS, JSON, Arduino, C/C++, HTTP/HTTPS, Air interface access protocols

Αναλυτική Περιγραφή:

Εφαρμογή “Πλοηγός κίνησης ατόμων με αμαξίδιο” υποστηρίζει και πλοηγεί άτομα με αμαξίδια. Εστιάζει στην τουριστική περιήγηση μεταξύ POI'S και στον έλεγχο της παράνομης στάθμευσης με την χρήση sensor. Η λύση αφορά Δήμους ως υπηρεσία και μέσω αυτής ενημερώνονται σε πραγματικό χρόνο για προβλήματα σε σημεία πρόσβασης, όπως πεζοδρόμια που έχουν ράμπες, και αξιοποιεί 3rd party opensource APIs για σημεία ενδιαφέροντος.

Παρουσίαση:

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/AccessPal>

A/A: 8

Ονομασία ομάδας: City++

Συνοπτική περιγραφή: Η εφαρμογή, με χρήση της τεχνολογίας των «έξυπνων κάδων», δίνει την δυνατότητα στον δημότη που ανακυκλώνει να συγκεντρώνει εικονικούς πόντους. Στη συνέχεια, μπορεί να εξαργυρώσει τους πόντους του σε προγράμματα του Δήμου (πχ συνδρομή στο κολυμβητήριο). Όλα αυτά σε ένα ευχάριστο περιβάλλον με στοιχεία παιχνιδιών (πχ achievements).

Τεχνολογία: Java, Android Studio

Αναλυτική Περιγραφή:

Η εφαρμογή, “WeCycle” με χρήση της τεχνολογίας των «έξυπνων κάδων», δίνει την δυνατότητα στον δημότη που ανακυκλώνει να συγκεντρώνει εικονικούς πόντους. Ύστερα, μπορεί να εξαργυρώσει τους πόντους του σε προγράμματα του Δήμου(πχ συνδρομή στο κολυμβητήριο). Όλα αυτά σε ένα ευχάριστο περιβάλλον με στοιχεία παιχνιδιών.

Η λύση συνδέει του κάδους με την χρήση από τους δημότες και ενεργοποιεί ανταποδοτικά οφέλη για αυτούς. Η σύστημα διασυνδέεται με Google Map API για το ποιος κάδος είναι πλησιέστερος στον χρήστη.

Παρουσίαση: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/city-plus-plus/blob/master/WeCycle.pptx>

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/city-plus-plus>

A/A: 9

Ονομασία ομάδας: Needsa

Συνοπτική περιγραφή: Το HappyTrees είναι μια αυτοματοποιημένη λύση χαμηλού κόστους (40 ευρώ ανά σημείο - spot) για την απομακρυσμένη άρδευση χώρων πράσινου των δήμων μέσω διασύνδεσης ηλεκτροβάνων με τη δυνατότητα συλλογής πληροφοριών από αισθητήρες θερμοκρασίας, pH και υγρασίας, λαμβάνοντας υπόψη και την πρόγνωση του καιρού. Η εφαρμογή (web και mobile) θα παρέχει τη δυνατότητα πραγματικής παρακολούθησης των σημείων, αλλά και τη δυνατότητα αλλαγής ποτίσματος. Την εφαρμογή πλαισιώνουν διάφορα στατιστικά για την κατανάλωση νερού και το κόστος

Τεχνολογία: Xamarin Forms, Arduino, C++, .NET Core

Αναλυτική Περιγραφή: Το HappyTrees είναι μια αυτοματοποιημένη λύση χαμηλού κόστους για την απομακρυσμένη άρδευση χώρων πράσινου των δήμων μέσω διασύνδεσης ηλεκτροβάνων με τη δυνατότητα συλλογής πληροφοριών από αισθητήρες θερμοκρασίας, pH και υγρασίας, λαμβάνοντας υπόψη και την πρόγνωση του καιρού. Η εφαρμογή (web και mobile) θα παρέχει τη δυνατότητα πραγματικής παρακολούθησης των σημείων, αλλά και τη δυνατότητα αλλαγής ποτίσματος. Την εφαρμογή πλαισιώνουν διάφορα στατιστικά για την κατανάλωση νερού και το κόστος.

Παρουσίαση:

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/needsa>

A/A: 10

Ονομασία ομάδας: ArtIn Tech

Συνοπτική περιγραφή: Το IDM (Integrated Data Management) είναι ένα πληροφοριακό σύστημα (ΠΣ) το οποίο απαρτίζεται από 2 επιμέρους υποσυστήματα λογισμικού (ΥΛ) και N controllers με αισθητήρες (raspberry, Arduino, Smart TV) .

Τα ΥΛ αφορούν: 1) διαδικτυακή σύστημα διαχείρισης (ΔΕ) η οποία αποτελεί το εργαλείο διαχείρισης των επιμέρους controllers και 2) εφαρμογή ενσωματωμένων συστημάτων, η οποία με χρήση API αντλεί δεδομένα και ρυθμίσεις από τη ΔΕ και φροντίζει για την επεξεργασία και απεικόνισή τους στο χρήστη ή σε κατάλληλους αισθητήρες

Τεχνολογία: ASP, .NET (C#), Raspberry Pi

Αναλυτική Περιγραφή: Το IDM (Integrated Data Management) είναι μια λύση για διαχείριση πολλαπλών controller τόσο, επεξεργασίας όσο και απεικόνισης των αισθητήρων που υπάρχουν σε αυτούς, μέσω API, και δυνατότητα κεντρικοποιημένης διαχείρισης

Παρουσίαση: [Link](#)

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/ArtInTech>

A/A: 11

Ονομασία ομάδας: Spaceprk

Συνοπτική περιγραφή: Οι αισθητήρες SPACEPRK αναλύουν & μετράνε σε real-time τις θέσεις στάθμευσης (free or payment) και σε βοηθάνε να βρεις την κατάλληλη θέση στάθμευσης ανάλογα με το μέγεθος του αυτοκινήτου ή της μηχανής. Αφορά και θέσεις αναπήρων. Επίσης, βοηθάνε στην καλύτερη διαχείριση των θέσεων ελλιμενισμού. Ακόμη, δίνει τη δυνατότητα να γίνει Parker ο οποιοσδήποτε που διαθέτει ένα χώρο στάθμευσης στο σπίτι του ή στην επιχείρησή του όπου μπορεί να το νοικιάζει και να έχει έξτρα εισόδημα.

Τεχνολογία: Sensors, Arduino, Java

Αναλυτική Περιγραφή: Η λύση “Εξυπνου συστήματος parking” αφορά την χρήση αισθητήρων SPACEPRK για διαχείριση θέσεων στάθμευσης σε πραγματικό χρόνο κάνοντας χρήση πολλών παραμέτρων όπως το μέγεθος του χώρου ή τον τύπο θέσεων κλπ.

Παρουσίαση:

https://github.com/crowdhackathon-smartcity/Spaceprk/blob/master/2017-05-14_SPACEPRK_Presentation_04.pdf

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/Spaceprk>

A/A: 12

Ονομασία ομάδας: vento volunteers

Συνοπτική περιγραφή: Πρόταση για δημιουργία πλατφόρμας εθελοντών όπου θα συναντάει τόσο την ανάγκη των δημιουργών κινήσεων, όσο και την διάθεση ανθρώπων που θέλουν να κινητοποιηθούν, προκειμένου να βοηθήσουν για τον σκοπό των κινήσεων.

Τεχνολογία:

Αναλυτική Περιγραφή:

Παρουσίαση: [link](#)

Κώδικας git <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/vento-volunteers>

A/A: 13

Ονομασία ομάδας: Appriori

Συνοπτική περιγραφή: Crowdsourcing λύση για διαχείριση θέσεων parking

Τεχνολογία: Android, Java

Αναλυτική Περιγραφή: Η εφαρμογή βασίζεται σε δεδομένα συντεταγμένων χαρτογράφησης των θέσεων στάθμευσης των πόλεων και δεδομένα, που θα διατίθενται από τους ίδιους τους χρήστες της εφαρμογής. Τα δεδομένα συντεταγμένων των πόλεων αναφέρονται σε θέσεις δρόμων όπου επιτρέπεται η στάθμευση και τα οποία γίνονται διαθέσιμα από χάρτες όπως της MapBox και με την συνδρομή των δήμων για τους κανόνες στάθμευσης σε κάθε δήμο. Ο χρήστης θα έχει έναν λογαριασμό στην εφαρμογή και θα δηλώνει το/τα όχημα/τα που διαθέτει ενώ μπορεί να δώσει και επιπλέον πληροφορίες, ώστε να έχει περισσότερες υπηρεσίες από την εφαρμογή, οι οποίες αναφέρονται παρακάτω. Μετά την σύνδεση του χρήστη η διασύνδεση που θα υπάρχει με την υπηρεσία πλοήγησης της εφαρμογής θα ενημερώνει τον χρήστη όταν πλησιάζει στον προορισμό του, για την εύρεση της πιο κοντινής στον προορισμό του θέσης ελεύθερης στάθμευσης.

Το σύστημα, αφού ο χρήστης σταθμεύσει, θα καταχωρεί τη θέση πλέον ως μη κενή. Την στιγμή αναχώρησής του από αυτή αντίστοιχα, θα επιβραβεύεται μέσω του συστήματος πόντων σε περίπτωση που επιλέξει να διευκολύνει έναν χρήστη ο οποίος ψάχνει χώρο στάθμευσης στην περιοχή. Οι χρήστες θα μπορούν μέσω της εφαρμογής ακόμα να προτείνουν ελεύθερες θέσεις στάθμευσης τις οποίες βλέπουν ότι είναι κενές και κάτι τέτοιο θα λειτουργεί ανταποδοτικά για εκείνους με κάποιο σύστημα συλλογής πόντων από την εφαρμογή οι οποίοι μπορούν να εξαργυρωθούν πάλι με την χρήση της. Το σύστημα θα προτείνει την θέση στάθμευσης στους χρήστες όταν βρεθούν σε προσαρμοσμένη ακτίνα, 1) ανάλογα με τα χαρακτηριστικά της περιοχής 2)την κίνηση εκείνη τη στιγμή κλπ. ώστε να μειώνει την πιθανότητα κατάληψης της κενής θέσης.

Ακόμα ένας χρήστης ο οποίος θα υποδεικνύει μια ελεύθερη θέση στάθμευσης θα καταχωρεί και την ώρα παρατήρησης προκειμένου να μειωθεί ο παράγοντας σφάλματος του συστήματος. Ο χρήστης που προτείνει θα πρέπει να είναι προσεκτικός και να προτείνει νόμιμες και έγκυρες θέσεις, γιατί σε αντίθεση περίπτωση η εφαρμογή όχι μόνο δεν θα τον επιβραβεύει αλλά ίσως του δίνει και μια ποινή στα credits του λογαριασμού του.

Οι θέσεις στάθμευσης τονίζεται ότι θα είναι δημόσιες και δεν πρόκειται για εφαρμογές οι οποίες απλά βρίσκουν τα συμβεβλημένα ιδιωτικά επί πληρωμή πάρκινγκ(βλ. Parkaround). Ωστόσο μέσω της συλλογής πόντων από την λειτουργία αυτή θα μπορούσε η εφαρμογή να επεκταθεί και σε ένα σύστημα ανταμοιβής τόσο από τον Δήμο - με παροχή για παράδειγμα κάποιων ωρών σε κλειστούς δημοτικούς χώρους στάθμευσης- όσο και σε συνεννόηση για εκπτώσεις σε ιδιωτικά πάρκινγκ, για τα οποία το όφελος θα είναι η διαφήμιση τους από την εφαρμογή και οι επιπλέον ώρες χρέωσης, που είναι πιθανόν να επιλέξει ο χρήστης.

Τονίζεται η ανάγκη για διαδημοτικότητα της εφαρμογής ώστε το σύστημα ανταπόδοσης να είναι στην υπηρεσία και την ευχέρεια του δημότη-χρήστη και έτσι το σύστημα πόντων να γίνεται εξαργυρώσιμο σε οποιοδήποτε σημείο ενδιαφέροντος.

Παρουσίαση:

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/Appriori>

A/A: 14

Ονομασία ομάδας: Devs ex Machina

Συνοπτική περιγραφή: Μια λύση για να γίνουν τα συστήματα προτεραιότητας έξυπνα μέσω του “έξυπνου κουμπιού” χωρίς να αλλάγή διαδικασιών και υποδομών.

Τεχνολογία: Arduino, Sentilo

Αναλυτική Περιγραφή: We add smart buttons to public services in order to collect and store data for the amount of people waiting. We use this information to produce analytics that can be used from municipalities, public services and civilians, each for their own benefit.

Παρουσίαση: https://github.com/crowdhackathon-smartcity/Devs-Ex-Machina/blob/master/dev_ex_machina_noq.pptx

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/Devs-Ex-Machina>

A/A: 15

Ονομασία ομάδας: CityHub

Συνοπτική περιγραφή: Ένα οικοσύστημα που συνδέεται με υπάρχουσες εφαρμογές του δήμου και έξυπνες συσκευές και βοηθάει στο να παρατηρούμε, ελέγχουμε και αυτοματοποιούμε όλα αυτά μέσα από ένα μοναδικό σημείο. Σε δεύτερο χρόνο αναλύουμε ιστορικά δεδομένα ώστε να λάβουμε συμπεράσματα.

Τεχνολογία: Python, Linux, Yami, Openstreet Maps, Amazon Alexa API

Αναλυτική Περιγραφή:

Παρουσίαση:

Κώδικας git:<https://github.com/crowdhackathon-smartcity/CityHub>

<https://github.com/silverWeaver/city-hub>

A/A: 16

Ονομασία ομάδας: GreekITs

Συνοπτική περιγραφή: Το Agora θα είναι μια πλατφόρμα η οποία προορίζεται τόσο στους πολίτες και κατοίκους ενός δήμου, όσο και στους δήμους. Το σύστημα θα τροφοδοτείται και από όλα τα είδη χρηστών (από τους πολίτες κατά κύριο λόγο), και όλα τα δεδομένα θα είναι ανοιχτά προς όλους. Θα υπάρχουν όλες οι απαραίτητες πληροφορίες για κάθε δήμο, καθώς και όλα τα σημεία ενδιαφέροντος κάθε δήμου. Θα υπάρχει η δυνατότητα προβολής/υποβολής προβλημάτων καθώς και δράσεις από τον Δήμο ή τους πολίτες. Μελλοντικά στην πλατφόρμα θα μπορούσαν να ενσωματωθούν πολλές νέες δυνατότητες ή να γίνει ένωση με άλλες πλατφόρμες, ώστε να δημιουργηθεί στο μέλλον μια έννοια "υπερπλατφόρμα".

Τεχνολογία: PHP

Αναλυτική Περιγραφή:

Παρουσίαση:

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/GreekITs>

A/A: 17

Ονομασία ομάδας: SmartGov

Συνοπτική περιγραφή: Η Εφαρμογή διασυνδέει τους ιδιοκτήτες αδιάθετων ακινήτων με τους ενδιαφερόμενους να τα χρησιμοποιήσουν, οι οποίοι αναλαμβάνουν για έναν συμφωνημένο χρόνο όλα τα πάγια έξοδά του ακινήτου ώστε να δικαιούνται να χρησιμοποιούν το ακίνητο για όσο χρόνο παραμένει αυτό αδιάθετο. Ο Δήμος παίζει το ρόλο του Διαμεσολαβητή και του εγγυητή της όλης διαδικασίας ως φορέα της εφαρμογής.

Τεχνολογία: PHP, CSS, Drupal

Αναλυτική Περιγραφή: Η Εφαρμογή διασυνδέει τους ιδιοκτήτες αδιάθετων ακινήτων με τους ενδιαφερόμενους να τα χρησιμοποιήσουν, οι οποίοι αναλαμβάνουν για έναν συμφωνημένο χρόνο όλα τα πάγια έξοδά του ακινήτου ώστε να δικαιούνται να χρησιμοποιούν το ακίνητο για όσο χρόνο παραμένει αυτό αδιάθετο. Ο Δήμος παίζει το ρόλο του Διαμεσολαβητή και του εγγυητή της όλης διαδικασίας ως φορέα της εφαρμογής. Προκείμενου να λύση το πρόβλημα των αδιάθετων κτιρίων, και να φέρει περισσότερους πολίτες στην τοπική αγορά.

Παρουσίαση:

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/SmartGov>

A/A: 18

Ονομασία ομάδας: eInvoicePDF

Συνοπτική περιγραφή: Η web εφαρμογή e-InvoicePDF ενσωματώνει μεταδεδομένα σε ηλεκτρονικά τιμολόγια σε PDF μορφή που περιγράφουν όλα τα στοιχεία του τιμολογίου, όπως Αριθμός Τιμολογίου, Στοιχεία Συναλλασσόμενου, CPV, Κόστος, κτλ. Τα μεταδεδομένα αποθηκεύονται υπό την μορφή του Standard UBL Universal Business Language. Στόχος της εφαρμογής είναι η αυτόματη καταχώρηση τιμολογίων που θα διευκολύνει σε μεγάλο βαθμό το τμήμα προμηθειών των Δήμων.

Τεχνολογία: NET Core, API data.gov.gr

Αναλυτική Περιγραφή: Εισαγωγή ηλεκτρονικών τιμολογίων που στέλνονται από προμηθευτές σε pdf μορφή στην υπάρχουσα εφαρμογή οικονομικής διαχείρισης του Δήμου. Η εισαγωγή αυτή συμπληρώνει αυτόματα μέσω των μεταδεδομένων όλα τα απαραίτητα πεδία που περιγράφουν το τιμολόγιο.

Δυνατότητα εισαγωγής τιμολογίων στην πλατφόρμα ηλεκτρονικής καταχώρησης που παρέχεται στους προμηθευτές

Παρουσίαση:

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/e-InvoicePDF>

A/A: 19 Parky

Ονομασία ομάδας:

Συνοπτική περιγραφή:

Τεχνολογία:

Αναλυτική Περιγραφή:

Παρουσίαση:

Κώδικας git:

A/A: 20

Ονομασία ομάδας: Gimenic

Συνοπτική περιγραφή: Eco2City

Τεχνολογία: Java, PHP

Αναλυτική Περιγραφή:

Παρουσίαση:

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/Gimenic>

A/A: 21

Όνομασία ομάδας: Intelisoft

Συνοπτική περιγραφή: Πρόκειται για ένα ψηφιακό οδηγό πόλης που σκοπό έχει με την χρήση επαυξημένης πραγματικότητας (AR) να δημιουργήσει για τον χρήστη ένα περιβάλλον αλληλεπίδρασης του ψηφιακού κόσμου με την πραγματικότητα. Λαμβάνει πληροφορίες ζωντανά για τα πράγματα που βλέπει μπροστά του.

Τεχνολογία: Unity, C#, Augmented reality browser

Αναλυτική Περιγραφή: Πρόκειται για ένα ψηφιακό οδηγό πόλης που σκοπό έχει με την χρήση επαυξημένης πραγματικότητας (AR) να δημιουργήσει για τον χρήστη ένα περιβάλλον αλληλεπίδρασης του ψηφιακού κόσμου με την πραγματικότητα. Λαμβάνει πληροφορίες ζωντανά για τα πράγματα που βλέπει μπροστά του.

Αλληλεπίδραση με τον οδηγό για οδηγίες μεταφοράς από ένα σημείο σε ένα άλλο.

Πληροφορίες σε οπτικοακουστική μορφή σε επιλεγμένα σημεία POI (Points Of Interest) που έχει ορίσει ο Δήμος.

Πληροφορίες για την τοποθεσία στην οποία βρίσκεται ο χρήστης

Λειτουργία Story Telling μέσα στην πόλη.

Παρουσίαση:

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/IntelliSoft>

A/A: 22

Ονομασία ομάδας: TEAMDRONE

Συνοπτική περιγραφή:

Τεχνολογία:

Αναλυτική Περιγραφή:

Παρουσίαση:

Κώδικας git:

A/A: 23

Ονομασία ομάδας: Cross Coders

Συνοπτική περιγραφή: SOS Calling Εφαρμογή αποστολής σήματος κινδύνου

Τεχνολογία: Xamarin.forms, C#, Azure

Αναλυτική Περιγραφή:

Παρουσίαση:

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/Cross-Coders>

A/A: 24

Ονομασία ομάδας: New Developers

Συνοπτική περιγραφή: Τουριστικός οδηγός Νέο Μοναστήρι

Τεχνολογία:

Αναλυτική Περιγραφή:

Παρουσίαση:

<https://github.com/crowdhackathon-smartcity/NEW-DEVELOPERS/blob/582b25e8da5411f9e1726468d4042e7c496781a4/CITYFLEX%20PAROUSIASI.pptx>

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/NEW-DEVELOPERS>

A/A: 25

Ονομασία ομάδας: D&D

Συνοπτική περιγραφή: CitySound - Υπηρεσία οργάνωσης εκδηλώσεων και αξιοποίησης χώρων από τους δήμους. Η εφαρμογή παρέχει στους μουσικούς την δυνατότητα να παίρνουν άδειες για live σε δημόσιους χώρους και στους λάτρεις της μουσικής να βρίσκουν τα live και τα προγραμματισμένα μουσικά δρώμενα. Στόχος μας είναι να χρησιμοποιήσουμε έννοιες όπως geolocation, followers, ratings και customization.

Τεχνολογία: Node.js

Αναλυτική Περιγραφή:

Παρουσίαση:

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/dnd>

A/A: 26

Όνομασία ομάδας: www.helados2020pereeges.es

Συνοπτική περιγραφή: Πλατφόρμα παρουσίασης βιντεοσκοπημένων & ελεγμένων (από ΑΜΕΑ ή συνοδούς ΑΜΕΑ κατά προτίμηση) προσβάσιμων από ΑΜΕΑ διαδρομών με στόχο την προσέλκυση τουριστών του Εξωτερικού με κινητικά προβλήματα, σε αμαξίδιο ή όχι (πχ υπέρβαροι, υπερήλικες, γονείς με παιδιά σε καροτσάκι κλπ).

Τεχνολογία: Wordpress

Αναλυτική Περιγραφή: Πλατφόρμα παρουσίασης βιντεοσκοπημένων & ελεγμένων (από ΑΜΕΑ ή συνοδούς ΑΜΕΑ κατά προτίμηση) προσβάσιμων από ΑΜΕΑ διαδρομών με στόχο την προσέλκυση τουριστών του Εξωτερικού με κινητικά προβλήματα, σε αμαξίδιο ή όχι (πχ υπέρβαροι, υπερήλικες, γονείς με παιδιά σε καροτσάκι κλπ). Ο Δήμος μπορεί να το προβάλλει στην δική του ιστοσελίδα και να φροντίζει να κάνει τις απαραίτητες εργασίες για την δημιουργία και την συντήρηση των προσβάσεων στην περιοχή της ευθύνης του

Παρουσίαση:

Κώδικας git:

A/A: 27

Όνομασία ομάδας: PgTeam

Συνοπτική περιγραφή: Ένα πανελλήνιο δίκτυο για τους πολίτες από το οποίο μπορούν να αποκτήσουν εύκολα και άμεσα Δημοτικά έγγραφα, όπως πιστοποιητικά για τα οποία θα χρειαζόταν να αφιερώσουν αρκετό χρόνο σε ουρές αναμονής.

Τεχνολογία: PHP

Αναλυτική Περιγραφή: Ένα πανελλήνιο δίκτυο για τους πολίτες από το οποίο μπορούν να αποκτήσουν εύκολα και άμεσα Δημοτικά έγγραφα, όπως πιστοποιητικά για τα οποία θα χρειαζόταν να αφιερώσουν αρκετό χρόνο σε ουρές αναμονής.

- Απευθύνεται στον πολίτη
- Είσοδος στο σύστημα (Log in)
- Επιλογή δημοτικού εγγράφου για τον ίδιο ή για ανήλικο τέκνο
- Αποστολή εγγράφου στο mail που καταχωρεί ο πολίτης

Παρουσίαση:

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/PgTeam>

A/A: 28

Ονομασία ομάδας: Enable Accessibility

Συνοπτική περιγραφή: Μία εφαρμογή που καταγράφει όλες τις υποδομές για άτομα με ειδικές ανάγκες (θέσεις parking, μονοπάτια τυφλών, ράμπες αναπηρικών αμαξιδίων, τουαλέτες κτλ). Με σκοπό την real-time απεικόνιση των διαθέσιμων θέσεων αναπήρων και την πρόταση φιλικών διαδρομών για ΑΜΕΑ μέσα στην πόλη.

Τεχνολογία: Ionic, AngularJS, SailsJS, SQLite, IOT

Αναλυτική Περιγραφή: Μία εφαρμογή που καταγράφει όλες τις υποδομές για άτομα με ειδικές ανάγκες(θέσεις parking, μονοπάτια τυφλών, ράμπες αναπηρικών αμαξιδίων, τουαλέτες κτλ). Με σκοπό την real-time απεικόνιση των διαθέσιμων θέσεων αναπήρων και την πρόταση φιλικών διαδρομών για ΑΜΕΑ μέσα στην πόλη.

- Συλλογή δεδομένων για τις υποδομές των δήμων (ράμπες, parking, πεζοδρόμια)
- Προβολή δεδομένων real-time (ανοιχτά)
- Accessibility Navigation
- Παροχή Κινήτρων (Διαφημίσεις, Εκπτωτικά κουπόνια)
- Συμβουλευτική Δήμων (προβληματικές περιοχές)

Παρουσίαση: [Link](#)

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/Enable-Accessibility>

A/A: 29

Όνομασία ομάδας: HackSmart

Συνοπτική περιγραφή: Smartacus - Εφαρμογή Τουριστικού Ενδιαφέροντος με την χρήση image recognition

Τεχνολογία: Xamarin, Unity, Java

Αναλυτική Περιγραφή:

Παρουσίαση:

<https://github.com/crowdhackathon-smartcity/HackSmart/blob/master/Smartacuss.pdf>

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/HackSmart>

A/A: 30

Ονομασία ομάδας: Parkguru

Συνοπτική περιγραφή: Πλατφόρμα, πιο συγκεκριμένα ένα marketplace, που επιτρέπει σε Δήμους να διαθέσουν εμπορικά μέσω τυποποιημένου πρωτοκόλλου τις θέσεις στάθμευσης σε service providers και developers που αναπτύσσουν και διαθέτουν εμπορικά εφαρμογές πληρωμών και κρατήσεων ελεγχόμενης στάθμευσης.

Τεχνολογία: C#

Αναλυτική Περιγραφή: Η πλατφόρμα “Smart OnStreet Parking”, πιο συγκεκριμένα είναι ένα marketplace, που επιτρέπει σε Δήμους να διαθέσουν εμπορικά μέσω τυποποιημένου πρωτοκόλλου τις θέσεις στάθμευσης σε service providers και developers που αναπτύσσουν και διαθέτουν εμπορικά εφαρμογές πληρωμών και κρατήσεων ελεγχόμενης στάθμευσης.

Απευθύνεται σε δήμους που θέλουν:

- Να διαχειριστούν και να αξιοποιήσουν εμπορικά καλύτερα τις θέσεις ελεγχόμενης στάθμευσης που διαθέτουν
- Να μετεξελίσσουν την Ελεγχόμενη στάθμευσή τους, στην σύγχρονη πρακτική του “Pay By Plate” από το σύνηθες «Pay and Display”
- Να διαθέσουν τις θέσεις τους με όλους τους δυνατούς τρόπους στην αγορά χωρίς να χρειάζεται να κάνουν ειδικές διαπραγματεύσεις με τον κάθε ένα πάροχο εφαρμογών πληρωμών και κρατήσεων ελεγχόμενης στάθμευσης.
- Απευθύνεται επίσης σε παρόχους εφαρμογών στάθμευσης που θέλουν να συνδεθούν με δήμους έτσι ώστε μέσα από τις εφαρμογές τους να εξυπηρετούν τους πολίτες για την ανεύρεση και πληρωμή θέσεων στάθμευσης. Μέσω αυτού του συστήματος ο κάθε πάροχος μπορεί να έχει «αυτόματα» πρόσβαση και να συναλλάσσεται με όλους τους συμβεβλημένους Δήμους.

Παρουσίαση:

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/PARKGURU>

A/A: 31

Ονομασία ομάδας: ISTDev

Συνοπτική περιγραφή: Η ηλεκτρική ενέργεια σε μεγάλους καταναλωτές (Μέσης Τάσης) χρεώνεται ως συνολική ενέργεια και ως μέγιστη ισχύ. Για την μείωση της μέγιστης ισχύος, αλλά με την ίδια συνολική ενεργειακή κατανάλωση, γίνεται καθυστέρηση των μεγάλων φορτίων ώστε να μην λειτουργούν όλα την ίδια χρονική στιγμή. Στην εφαρμογή αυτή επεκτείνεται η προηγούμενη λογική στη συνεργασία μεταξύ καταναλωτών ώστε να επιτυγχάνουν την αμοιβαία χρονική αλλαγή μεγάλων φορτίων με στόχο την εξομάλυνση της συνολικής κατανάλωσης. Η εφαρμογή λαμβάνει μετρήσεις, παρατηρεί τις ενεργειακές ανάγκες του κάθε καταναλωτή και ορίζει τις καθυστερήσεις των φορτίων που μπορούν να μετατοπιστούν χρονικά. Τα οφέλη που προκύπτουν είναι οικονομικά από τη μείωση των λογαριασμών ρεύματος, περιβαλλοντικά γιατί η ενεργειακή εταιρεία δεν επιβαρύνεται με μεγαλύτερη παραγωγή ισχύος και κοινωνικά γιατί εξοικονομούνται πόροι.

Τεχνολογία: raspberry-pi, MySQL

Αναλυτική Περιγραφή:

Παρουσίαση: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/istdev/blob/master/Electrolutions%20Finalpptx.pdf>

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/istdev>

A/A: 32

Ονομασία ομάδας: CITIZEN17

Συνοπτική περιγραφή: Αυτοματοποιούμε την πληρωμή του νερού προς τους δήμους με τη χρήση του blockchain. Αυτό επιτυγχάνει συνεχείς πληρωμές (αντί για μηνιαίες) και ενημέρωση του Δήμου άμεσα. Με τη χρήση κατάλληλων Internet of things sensors σχεδιάζουμε μια εύχρηστη διεπαφή για τον καταναλωτή και τον Δήμο που δείχνει την κατανάλωση και βοηθάει στην προστασία του περιβάλλοντος.

Τεχνολογία:

- *Mobile frontend & web frontend: react.js, HTML5*
- *Backend: Python / Django, MySQL*
- *Blockchain: pybitcointools*

Αναλυτική Περιγραφή:

- Απευθύνεται στους Δήμους που παρέχουν νερό απευθείας στους δημότες τους
- Απευθύνεται στους πολίτες των παραπάνω Δήμων
- Απαιτείται συνδρομή από το Δήμο στην πλατφόρμα μας
- Απαιτείται εγκατάσταση smart sensors από την πλευρά του Δήμου
- Ως πολίτης πληρώνεις το νερό μέσω blockchain
- Γνωρίζεις συνεχώς πόσο καταναλώνεις
- Βοηθάμε την εξοικονόμηση νερού που βελτιώνει το περιβάλλον
- Ως Δήμος γνωρίζουμε πόσο καταναλώνουν οι δημότες σε πραγματικό χρόνο
- Ξέρουμε ποιοι έχουν πληρώσει στην ώρα τους και ποιοι χρωστούν
- Ηλεκτρονικές υπηρεσίες των Δήμων – ηλεκτρονική διακυβέρνηση
- Προστασία του περιβάλλοντος και διαχείριση πόρων
- Υπηρεσίες προς τις επιχειρήσεις
- Ανάπτυξη εφαρμογών για την τοπική οικονομία
- Internet of Things
- Διαχείριση νερού
- Ηλεκτρονικές πληρωμές

Παρουσίαση: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/CITIZEN17/blob/master/citizen17.pdf>

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/CITIZEN17>

A/A: 33

Ονομασία ομάδας: QuikBee Mobile App

Συνοπτική περιγραφή: Δυναμική ανάλυση για την συχνότητα και χρήση χώρων με αποτύπωση σε πραγματικό χρόνο σε χάρτη.

Τεχνολογία: Java, Sprint

Αναλυτική Περιγραφή:

Παρουσίαση:

<https://github.com/crowdhackathon-smartcity/QuikBee-Mobile-App/blob/master/QuikBee-Hackathon.pdf>

Κώδικας git: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/QuikBee-Mobile-App>

A/A: 34

Ονομασία ομάδας: OpenCity

Συνοπτική περιγραφή: Εφαρμογή με την οποία καταγράφουμε τα χιλιόμετρα που καλύπτει ο χρήστης με μέσα μεταφοράς. Ανάλογα με τα χιλιόμετρα παρέχονται εικονικές ανταμοιβές (point system). Οι εικονικές ανταμοιβές μπορούν να αντιστοιχίζονται με πραγματικές ανταμοιβές.

Τεχνολογία: Cordova

Αναλυτική Περιγραφή: Εφαρμογή με την οποία καταγράφουμε τα χιλιόμετρα που καλύπτει ο χρήστης με μέσα μεταφοράς. Ανάλογα με τα χιλιόμετρα παρέχονται εικονικές ανταμοιβές (point system). Οι εικονικές ανταμοιβές μπορούν να αντιστοιχίζονται με πραγματικές ανταμοιβές και αφορά.

- Πολίτες
- Υπηρεσίες μαζικής μεταφοράς πολιτών (κυρίως μέσα σε μεγαλουπόλεις).

- Κάθε Δήμος συντηρεί τον εξυπηρετητή ο οποίος κρατά τα δεδομένα των πολιτών και τα στατιστικά των εικονικών ανταμοιβών.
- Ανά περίπτωση αντιστοιχεί τις εικονικές ανταμοιβές σε πραγματικές (π.χ. Ο Δήμος Αθηναίων στους 5000 πόντους προσφέρει 1 εισιτήριο για μία παράσταση στο θέατρο 'Δόρα Στράτου').

Παρουσίαση: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/OpenCity/blob/master/Presentation/presentation.pdf>

Κώδικας git <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/OpenCity>

A/A: 35

Ονομασία ομάδας: IT Crowd

Συνοπτική περιγραφή: Έξυπνο chat bot με σκοπό την διευκόλυνση των πολιτών για την υποβολή αναφορών, παραπόνων και σχολίων που αφορούν την τοπική κοινωνία και τα θέματα που σχετίζονται με υπηρεσίες κράτους - πολίτη. Επανασχεδιασμός μιας μη λειτουργικής διαδικασίας με σκοπό την υλοποίησή της με χρήση νέων και εύχρηστων τεχνολογιών.

Τεχνολογία: PHP, Node.JS

Αναλυτική Περιγραφή:

- Αυτοματοποιημένη υποβολή αναφορών
- Ενημέρωση της τοπικής αυτοδιοίκησης σε πραγματικό χρόνο
- Ενημέρωση πολιτών
- Ταυτοποίηση χρηστών
- Κατηγοριοποίηση θεμάτων και αυτόματη διαχείριση

Παρουσίαση:

Κώδικας git <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/IT-Crowd>

A/A: 36

Ονομασία ομάδας: Team Mantas

Συνοπτική περιγραφή: Η εφαρμογή χρησιμοποιεί αισθητήρες πίεσης για να εντοπίζει κενές θέσεις parking και μέσω IoT server ανεβαίνουν τα δεδομένα σε website android app. Ο χρήστης ενημερώνεται για το αν και πόσες θέσεις υπάρχουν στην περιοχή. Καταθέτει ένα αντίτιμο και του εμφανίζεται η οδός. Αν έχει παρκάρει σε θέση που απαγορεύεται πάλι θα τον ενημερώνει.

Τεχνολογία: Sensors, Arduino

Αναλυτική Περιγραφή: Η εφαρμογή “Parkease” χρησιμοποιεί αισθητήρες πίεσης για να εντοπίζει κενές θέσεις parking και μέσω IoT server ανεβαίνουν τα δεδομένα σε website android app. Ο χρήστης ενημερώνεται για το αν και πόσες θέσεις υπάρχουν στην περιοχή. Καταθέτει ένα αντίτιμο και του εμφανίζεται η οδός. Αν έχει παρκάρει σε θέση που απαγορεύεται πάλι θα τον ενημερώνει.

- Αποστολή δεδομένων σε IoT server
- Πρόσβαση σε αυτά μέσω web & android app
- Πληρωμή αντιτίμου
- Αποφυγή στάθμευσης σε μη επιτρεπόμενη θέση
- Membership & feedback χρηστων

Παρουσίαση: [Link](#)

Κώδικας git <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/Team-Mantas>

A/A: 37

Ονομασία ομάδας: dimoscts

Συνοπτική περιγραφή: Το έργο περιγράφει την διαχείριση των έργων ενός δήμου και πως μπορεί να οργανώσει την λειτουργία του, ώστε να μειωθεί ο χρόνος εκτέλεσης των έργων, αφού με αυτόν τον τρόπο μπορούν

Τεχνολογία: J2EE (JSF,Beans,Hibernate) και Mysql.

Αναλυτική Περιγραφή:

Παρουσίαση:

Κώδικας git

A/A: 38

Ονομασία ομάδας: MX2T

Συνοπτική περιγραφή: Social wallet για ευπαθής ομάδες

Τεχνολογία: C#, ASP.net

Αναλυτική Περιγραφή:

Παρουσίαση: <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/MX2T/blob/master/Presentation.zip>

Κώδικας git <https://github.com/crowdhackathon-smartcity/MX2T>