

Computer Music

Final Project

Guidelines, Important Dates and Evaluation Criteria

Efi Arazi School of Computer Science

Revital Hollander

קובץ זה מכיל הנחיות למטלות פרויקט הסיום: הצגת מצגת פרויקט הסיום ומאמר, תאריכים חשובים וכן את המדדים להערכת הפרויקט. העבודה על פרויקט הסיום הנה ביחידים או בצוותים של עד 3 סטודנטים.

שלבי העבודה, לוח זמנים ותאריכים חשובים:

- 6.12.2018 - הגשת מצגת פרויקט.
- 15.12.2018 - הגשת שלב 1.
- 18/25.12.2018 או 1.1.2019 - הצגת מצגת הפרויקט, מאמר העוסק בתחום הפרויקט, ודיון.
- 29.12.2018 - הגשת שלב 2 של הפרויקט.
- 8.1.2019 - הגשת שלב 3 של הפרויקט (או חלקו) ואפשרות להצגתו בכיתה. ניתן יהיה לסיים שלב זה בהמשך ולהגיש תוצר סופי עד ל- 18.2.2019.
- 25.2.2019 - Demo Day - 17:30 - יש לשריין זמן החל מ-16:30 לשם העמדה והתקנה של הפרויקטים.

מבנה הצגת המצגת (חלק זה מופיע כבר במודל. הוא מופיע פה רק לרפרנס):

1. כותר - שם הפרויקט, שם הצוות וחברי הצוות.
2. משפט אחד המתאר במדויק את הבעיה/הצורך שרוצים לפתור או את הרעיון האמנותי לבטא. התיאור אמור לעשות על השאלה: מה יפיק המשתמש/המאזין?
3. תמצית עבודות דומות המתארת בצורה מדויקת את מה נעשה העבודות קודמות, מה הן פתרו או הביעו, יתרונותיהן וחסרונותיהן.
4. מהות הפתרון/האלגוריתם/המוצר שיפותח בפרויקט:
software, mobile, web, controller, music instrument, app, music piece, ...,sonification
5. אופן מימוש אופן מימוש הפתרון - יש לתאר לפחות use case אחד. חשוב מאוד שאתם תריצו use case אחד לפחות בצורה מלאה ומדויקת.
6. יתרונות הפתרון על פני פתרונות אחרים, או הבדלים עיקריים.
7. תקציר טכני ומוזיקלי - מבנה מערכת/שיטות אלגוריתמיות/דרך מיפוי ועוד. אם יש צורך, ניתן להוסיף מסמך המתאר פרטים טכניים, דיאגרמות או אלגוריתם.
8. סכמות UI (אם רלוונטי).

9. תיאור 3 שלבי העבודה. יש לסיים כל שלב בחלק של הפרויקט שהוא בר הרצה, המתאר את תמצית הרעיון, ויאפשר הסקת מסקנות להמשך לשלב הבא ולהקליט אודיו או וידאו של ההרצה.

10. ביבליוגרפיה - לינקים ללפחות 3 מאמרים רלוונטיים של עבודות קודמות או דומות ולינקים ל-3 סרטונים. **המאמר הראשון ברשימה צריך להיות המאמר אותו תציגו בכיתה.**

אופן הגשת כל שלב בפרוייקט בתאריכים-12.15, 12.29, 8.1:
העלאת תיקייה למודל בשם למטלה המתאימה: project 1, project 2, או project 3
<Student> <id1> <Student> <id2> <Student> <id3>

תוכן התיקיה להגשה:

1. תיקיית קוד.
2. מצגת הפרויקט - נכון לאותו השלב.
3. הקלטת אודיו / מידי (בהתאם לפרויקט. זה יסוכם על ידינו במצגת).
4. וידאו קצר בן 45-120 שניות המתאר הרצת use case מסוים של הפרויקט ושימוש בו.
5. קובץ קצר המתאר מסקנות משלב זה, האם ישנם שינויים שתרצו לבצע בהמשך ומדוע.

הנחיות להצגת מצגת הפרויקט ומאמר -

ההצגה תתבצע בשבוע שתבחרו בטבלה הנמצאת בלינק:

בחירת המאמר - המאמר צריך להיות נוגע וקרוב ביותר לתחום בו עוסק הפרויקט. אנו נוכל לייעץ לכם או להמליץ על מאמר מתאים. עליכם לבחור מאמר ותאריך, לשבץ אתכם בתאריך שתבחרו בטבלה שבלינק ולהעתיק את שם המאמר והלינק למאמר לתא המתאים בטבלה. אנו נאשר את המאמר לאחר מכן.

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1DQ3w6uAEbDvuF574IIHZCtFj4paAKsdJPb6UF22H_zw/edit?usp=sharing

משך ההצגה: 15 דקות בדיוק (בדומה לכנסים). תכננו זאת במדויק מראש. בסיום ההצגה יתקיים דיון קצר.

טיפים לבניית המצגת:

- המנעו מכתובת שקפים עמוסי טקסט.
- אל תקריאו את הכתוב בשקפים מילה במילה.
- הסבירו והראו לקהל את תוכן או התרשימים שהשקפים מתארים.
- חשוב להשתמש בהמחשות: תמונות, וידאו, תרשימים גרפיים, קוד וכמובן קבצי מוזיקה או וידאו עם קול.

שליחת המצגת: יש לשלוח את המצגת לגיא ניר ואלי במייל עד יומיים לפני ההצגה.
שפת המצגת: אנגלית.
שפת הדוברים: עברית.

פורמט ההצגה וחלוקת הזמן:

- 1 דקה - הצגת הצוות, שם הצוות, שם הפרוייקט, נושא המאמר ופרוייקט הסיום, נושא הפרוייקט **ומטרתו**. שימו לב בהגדרה : המטרה אינה לפתח משהו (למשל, לפתח אפליקציה העושה א ב ג... או - להשתמש בסוניפיקציה כדי לעשות כך וכך...). המטרה היא להביא ערך למשתמשים, ואותה יש להגדיר.
- 9 דקות - הצגת המאמר - הקשר שלו לפרוייקט, כותבי המאמר, תחום העיסוק והבעיה שהמאמר פותר.
 - 6 דקות - הצגת תוכן המאמר - הגדרות נדרשות להבנת הפתרון, הפתרון, השיטה והתוצאות.
 - 2 דקות - דמו בשרטוט, וידאו או קובץ אודיו להשמעה.
 - 1 דקות - סיכום, מסקנות מהמחקר ותוצאותיו, כיווני מחקר עתידיים ושאלות פתוחות.
- 5 דקות - הצגת פרויקט הסיום שלכם (מתוך מצגת הפרוייקט):
 - מהות הפתרון/האלגוריתם/המוצר שיפותח בפרוייקט
 - אופן הפתרון
 - יתרון על פני אחרים
 - טכנולוגיות בהן תשתמשו
 - תקציר טכני
 - שלבי עבודה
- דיון פתוח ושאלות.

מדדים להערכת הפרוייקט:

1. יצירתיות - 5%
2. חדשנות - 5%
3. איכות הפרוייקט - ריצה, קוד, נכונות - 20%
4. אלגוריתמיקה ומורכבותה - 30%
5. ממשק (אם רלוונטי) - 10%
6. חוויית משתמש - 5%
7. הצגת הפרוייקט - 10%
8. מצגת הפרוייקט - 10%
9. עמידה בזמנים - 5%

בהצלחה!