

# شیوه نامه

# شیوه نامه رویداد هوش برتر

## فهرست

|                      |   |
|----------------------|---|
| مقدمه                | ۱ |
| اهداف رویداد         | ۱ |
| مخاطبان و پیش نیازها | ۱ |
| تقویم اجرایی رویداد  | ۱ |
| محتوای آموزشی        | ۲ |
| فرم‌های داوری        | ۲ |
| سیستم ارزیابی مستمر  | ۳ |
| جوایز طرح            | ۳ |
| اطلاعات ثبت نام      | ۳ |
| کانال های ارتباطی    | ۳ |

## ۱. مقدمه

رویداد «هوش برتر» به همت اداره سمپاد استان یزد برگزار می‌شود تا دانش‌آموزان پسر ۱۳ تا ۱۹ ساله رشته‌های انسانی، تجربی و ریاضی را در فضایی سرشار از نوآوری و تفریح کنار هم گردآورد. شرکت‌کنندگان در طول این برنامه ۱۴ روزه مهارت‌های خلاقیت، ایده‌پردازی، کار تیمی و به‌کارگیری عملی مدل‌های زبانی بزرگ (LLM) را می‌آموزند و در قالب یک رقابت استارت‌آپی ایده خود را توسعه و عرضه می‌کنند.

## ۲. اهداف رویداد

- ترویج تفکر خلاق و حل مسئله در میان دانش‌آموزان.
- آشنایی عملی با مدل‌های زبانی بزرگ و کاربردهای نوین هوش مصنوعی.
- تقویت مهارت‌های کسب‌وکار: مدل درآمدی، تحلیل بازار، ارائه (Pitch) و برندسازی.
- ارتقای توانمندی‌های کار تیمی و مدیریت پروژه.
- ایجاد تجربه‌ای مفرح از طریق بازی‌های گروهی برای افزایش انگیزه و روحیه همکاری.

## ۳. مخاطبان و پیش‌نیازها

- گروه هدف: دانش‌آموزان پسر پایه هشتم تا دوازدهم و فارغ‌التحصیلان یک‌ساله دبیرستان استان یزد.
- رشته‌ها: انسانی، تجربی، ریاضی (بدون نیاز به پیش‌زمینه برنامه‌نویسی).
- پیش‌نیاز فنی: علاقه و انگیزه یادگیری؛ دسترسی به لپ‌تاپ/رایانه و اینترنت پایدار برای جلسات آنلاین.

## ۴. تقویم اجرایی رویداد

| تاریخ                | فعالیت                                                                              |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| روز اول تا پنجم      | بخش آموزشی ترکیبی (خلاقیت، کار تیمی، مدل کسب‌وکار، هوش مصنوعی، برنامه‌نویسی پایتون) |
| روز ششم تا نهم       | ساخت MVP و تهیه Pitch Deck؛ منتورینگ تخصصی + بازی‌های تیمی در زمان استراحت          |
| روز دهم              | مرحله نیمه‌نهایی - ارائه آنلاین ۵۰ تیم (۸ دقیقه‌ای) و انتخاب ۲۰ تیم برتر            |
| روز یازدهم و دوازدهم | باز بهبود - رفع اشکال و تکمیل MVP با راهنمایی منتورها                               |
| روز سیزدهم           | ارائه نهایی ۲۰ تیم برتر به هیئت داوران متخصص (حضور)                                 |

## ۵. محتوای آموزشی

| محور آموزش           | سرفصل‌ها                                                                       |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| خلاقیت و ایده‌پردازی | روش‌های تولید ایده، تحلیل مشکل و نیاز مخاطب                                    |
| مدل کسب و کار        | بوم ناب کسب‌وکار، جریان درآمدی، تحلیل مزیت رقابتی                              |
| کار تیمی             | نقش‌ها، ارتباط موثر، مدیریت تعارض، ابزارهای کار گروهی آنلاین                   |
| هوش مصنوعی           | اصول پرآمپت نویسی، آموزش ابزارهای هوش مصنوعی، کار کردن با API هوش مصنوعی       |
| ساخت چت‌بات          | آشنایی با چارچوب‌های ساده پایتون، کد نویسی به کمک هوش مصنوعی، ساخت نمونه اولیه |

## ۶. فرم داوری نیمه نهایی

| معیار             | توضیح                                                        |
|-------------------|--------------------------------------------------------------|
| نوآوری و خلاقیت   | تازگی ایده در عین قابل پیاده‌سازی بودن                       |
| کاربردی بودن      | در نظر گرفتن ارزش‌های مخاطب هدف                              |
| اجرای فنی         | بررسی کدهای برنامه‌نویسی و تعامل و استفاده از API هوش مصنوعی |
| طراحی رابط کاربری | توجه به سادگی و جذابیت                                       |
| هماهنگی تیمی      | تعامل اعضای تیم با یکدیگر و تقسیم نقش‌ها به درستی            |

## ۷. فرم داوری مرحله نهایی (کلیه معیارهای فرم داوری نیمه نهایی + موارد زیر)

| معیار            | توضیح                                                            |
|------------------|------------------------------------------------------------------|
| پایداری و عملکرد | اجرای بدون خطای چت بات در عمل و تست توسط داوران                  |
| بررسی بوم ناب    | توجه به کلیه بخش‌های بوم ناب کسب‌وکار با توجه ویژه به مدل درآمدی |
| کیفیت ارائه      | توجه به زمان و دفاع مناسب در مقابل پرسش‌های داوران               |

## ۸. سیستم ارزیابی مستمر

تیم‌ها توسط دو گروه از مربیان (منتورها) به صورت روزانه جلسات منتورینگ برگزار می‌کنند. در این جلسات، میزان پیشرفت، هماهنگی میان اعضای تیم و انطباق آن‌ها با برنامه اصلی مورد بررسی قرار می‌گیرد.

هر گروه از مربیان وظایف زیر را دارند:

- منتور سینیور: همکاری تیمی، پیشرفت فنی، رفع اشکال، مدیریت زمان، تعامل با منتور جونیور.
- منتور جونیور: پیگیری تیم‌ها، رفع مشکلات، هماهنگی با سینیورها، گزارش‌دهی.

## ۹. جوایز طرح

به ۵ تیم برتر رویداد در روز اختتامیه جوایزی جمعاً به مبلغ ۱۵ میلیون تومان اهدا خواهد شد. همچنین مالکیت فکری تمامی پروژه‌ها در اختیار تیم‌ها باقی می‌ماند. اختتامیه پس از دهه دوم محرم برگزار خواهد شد. (اطلاع‌رسانی در این خصوص از طریق راه‌های ارتباطی انجام خواهد پذیرفت.)

## ۱۰. اطلاعات ثبت‌نام:

- آخرین مهلت ثبت‌نام: ۱۵ تیرماه
- شروع رویداد: تیرماه و مردادماه
- هزینه ثبت‌نام عادی: ۳۲۰ هزار تومان
- لینک ثبت‌نام در رویداد:

<https://academyrastak.ir/hooshbartar>

## ۱۱. راه‌های ارتباطی:

- کانال‌های اطلاع‌رسانی (تلگرام، ایتا و اینستاگرام): [hooshbartar\\_event@](mailto:hooshbartar_event@)
- بستر برگزار کلاس‌های آنلاین و جلسات منتورینگ آنلاین: نرم‌افزار BigBlueButton

## ۱۲. برگزارکننده

دبیرستان دوره اول استعداد درخشان شهید صدوقی