

# قوانین چالش کسب‌وکار و نوآوری فیرا

## چکیده

این لیگ جایی فضایی برای نوآوری و خلاقیت در عرصه رباتیک، هوش مصنوعی، اتوماسیون و حوزه‌های علمی مرتبط با آنهاست. شرکت‌کنندگان در این لیگ با سایر تیم‌ها به رقابت می‌پردازند و این فرصت را خواهند داشت که در محل برگزاری نمایشگاه، اختراع و طراحی خود را برای سرمایه‌گذاران و مدیران بخش صنعت، رسانه‌ها و متخصصان ارائه دهند. این لیگ از دو رقابت اصلی تشکیل شده است: موضوع آزاد و موضوع مشترک.

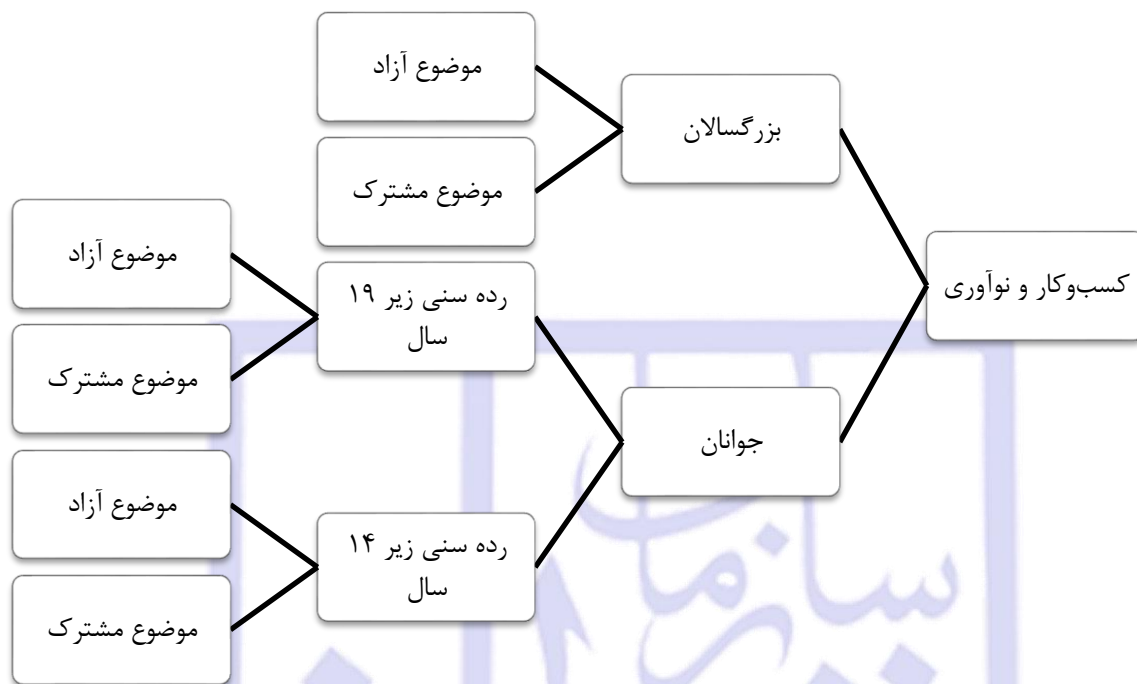
## مقدمه

این روزها بسیاری از محققان و مخترعان رباتیک در حال انجام پروژه‌هایی هستند که دارای هدفی خاص و فراتر از اهداف لیگ‌های فعلی موجود در فیرا است. این لیگ فضایی برای ارائه نوآوری و خلاقیت در عرصه رباتیک، هوش مصنوعی، اتوماسیون و حوزه‌های علمی مرتبط با آنهاست. شرکت‌کنندگان در این لیگ با سایر تیم‌ها به رقابت می‌پردازند و این فرصت را خواهند داشت که در محل برگزاری نمایشگاه، اختراع و طراحی خود را برای سرمایه‌گذاران و مدیران بخش صنعت، رسانه‌ها و متخصصان ارائه دهند. مدل کسب‌وکار و قابلیت تجاری‌سازی ایده‌ها از اهداف اصلی این لیگ است. همه تیم‌های ورودی باید برای پروژه‌های خود یک مدل کسب‌وکار در نظر بگیرند. به تیم‌ها توصیه می‌شود که برای فروش پروژه‌های خود در یک محیط حرفه‌ای که بازدیدکنندگان حرفه‌ای دارد برنامه‌ریزی کنند. این قانون برای شرکت‌کنندگان بزرگسال و جوان در نظر گرفته شده است. به کمک این پروژه، دانش‌آموزان می‌توانند یاد بگیرند که به مشکلات در دنیای اطراف نگاه کنند و با مهارت‌های رباتیک، و سخت‌افزار و نرم‌افزار خود راه‌حل آنها را بیابند و آن را عملی و اجرا کنند و ببینند که اگر بخواهند آن را در بازار واقعی بفروشند، چه اتفاقی می‌افتد. این لیگ اطلاعاتی در مورد نحوه شروع فعالیت شرکت‌های نوپا (استارت‌آپ‌ها) در اختیار دانش‌آموزان قرار می‌دهد. از سوی دیگر، برخی از چالش‌ها ممکن است از سوی شرکت‌ها یا کسب‌وکارها مطرح شود. کسب‌وکار و نوآوری فیرا مکانی برای مقابله با این چالش‌هاست و شرکت‌کنندگان در موضوع مشترک برای غلبه بر چالش‌های یک موضوع مشترک به رقابت خواهند پرداخت.

## [۱]: موضوع‌ها

موضوعات لیگ و ترکیب آنها در شکل زیر مشخص شده است:

# وزارت علوم، تحقیقات و فناوری



کمیته فنی موضوع مشخصی را برای بخش موضوع مشترک جوانان تعریف می کند.

## [۲]: روش ها

مسابقه شامل ۳ مرحله است:

۱. صلاحیت سنجی و انتخاب
۲. غرفه نمایشگاهی
۳. ارائه عمومی

### (۱) صلاحیت سنجی و انتخاب

اگر شرکت کنندگان جوان رئیس بخش فیرایی داشته باشند که نماینده کشورشان باشد:

برای احراز صلاحیتشان برای رویداد بین المللی فیرا، باید در مسابقاتی که رئیس بخششان تعیین می کند، شرکت کنند.

اگر شرکت کنندگان جوان رئیس بخش فیرایی نداشته باشند که نماینده کشورشان باشد:

همه تیم های جوان باید این مدارک را ارسال کنند: (۱) یک فیلم ویدیوئی (حداکثر ۵۰ ثانیه) و (۲) فرم مشخصات فنی تیم (TDP) (حداکثر ۲ صفحه).

فرم مشخصات فنی تیم باید حاوی مطالب زیر باشد:

- اعضای تیم (از جمله مربیان) و وابستگی سازمانی یا دانشگاهی آنها
- عضو مسئول و مکاتبه کننده
- تصاویر پروژه
- منبع ایده

- ویژگی‌های برتر و مشخصات فنی
- قیمت برآوردشده

همه تیم‌هایی که قصد شرکت در رده سنی بزرگسال را دارند باید این مدارک را ارسال کنند: (۱) یک فیلم ویدیویی (حداکثر ۵۰ ثانیه) و (۲) فرم مشخصات فنی تیم (TDP) (حداکثر ۲ صفحه).

فرم مشخصات فنی تیم باید حاوی مطالب زیر باشد:

- اعضای تیم (از جمله مربیان) و وابستگی سازمانی یا دانشگاهی آنها
- عضو مسئول و مکاتبه‌کننده
- تصاویر پروژه
- منبع ایده
- ویژگی‌های برتر و مشخصات فنی
- قیمت برآوردشده

کمیته برگزارکننده تیم‌های واجد شرایط حضور در لیگ نوآوری و کسب‌وکار را مطلع خواهد کرد.

## (۲) غرفه نمایشگاه

در روز آغاز مسابقات، شرکت‌کنندگان فرصت دارند تا غرفه نمایشگاهی خود را برپا کنند. لازم است شرکت‌کنندگان در طراحی غرفه‌شان، ابعاد پروژه خود و نحوه ارائه آن را در نظر بگیرند. فضای غرفه نمایشگاهی که به هر یک از تیم‌های شرکت‌کننده اختصاص داده می‌شود، محدود و مجزا از یکدیگر است؛ بنابراین اگر ابعاد پروژه آنها بزرگ‌تر از این فضای محدود است، باید اسناد و ابزارهای کافی برای ارائه پروژه خود همراه داشته باشند.

همه تیم‌ها باید پوستری از پروژه خود را (در ابعاد کاغذ A1) در غرفه داشته باشند. محدودیتی از نظر نوع قالب برای این پوستر تعریف نشده است.

در دو روز اول مسابقات، داوران از غرفه‌ها بازدید می‌کنند و فرم برگه امتیازدهی خود را پر می‌کنند. داوران از میان سرمایه‌گذاران معروف، مدیران شرکت‌ها، اساتید و محققان حوزه رباتیک پیشرفته انتخاب می‌شوند. شرکت‌کنندگان باید در غرفه نمایشگاهی خود حضور داشته باشند و برای نشان دادن نحوه کار نسخه نمایشی به داوران و بازدیدکنندگان در زمان نمایشگاه در دسترس باشند.

زمان تقریبی نشان دادن نحوه کار نسخه نمایشی به داوران در روز اول به اطلاع تیم خواهد رسید.

وزارت علوم، تحقیقات و فناوری

## برگه امتیازدهی

پوستر (۵ امتیاز)	خلاقیت و منحصربه‌فرد بودن (۲۰ امتیاز)	جنبه‌های مهندسی (۱۰ امتیاز)	طرح کسب‌وکار (۳۵ امتیاز)	کارکرد پروژه (۱۵ امتیاز)	مهارت ارائه (۱۰ امتیاز)	
						تیم ۱
						تیم ۲
						تیم ۳
						...
						تیم n

### جزئیات نحوه امتیازدهی به شرح زیر است:

۱. طراحی و نظم و انضباط غرفه نمایشگاهی
۲. عملکرد و کارایی ربات یا پروژه
۳. توانایی ارائه مختصر و مفید در زمان محدود
۴. کار تیمی و هماهنگی اعضای تیم
۵. هر نکته دیگری که غرفه نمایشگاهی را حرفه‌ای‌تر می‌کند و به ارتقای درک بازدیدکنندگان از آن نوآوری کمک می‌کند.

### جریمه‌ها

اگر غرفه‌ای بدون ارائه‌دهنده بماند، بار اول با امتیاز منفی ۱۰ درصدی، و بار دوم با امتیاز منفی ۲۰ درصدی مواجه خواهد شد و بار سوم از روند امتیازدهی به غرفه‌ها حذف می‌شود.

اگر یکی از اعضای تیم به غرفه نمایشگاه یا پروژه تیم دیگری آسیب برساند، آن عضو از مسابقه حذف می‌شود.

امتیازها بر اساس تخصص و شغل داوران به شرح زیر مشخص می‌شود:

- سرمایه‌گذاران و مدیران شرکت‌ها: ۵
- اساتید: ۳
- سایر متخصصان رباتیک: ۲
- بازدیدکنندگان عمومی: ۱

بر اساس امتیازهای ذکر شده در بالا، کمیته فنی ۴ (یا ۵) تیم برتر را برای شرکت در مرحله بعد یعنی ارائه عمومی (Stage) انتخاب خواهد کرد.

کمیته فنی پنج بازدیدکننده عمومی را به‌طور تصادفی انتخاب خواهد کرد تا نقش داوران تکمیلی را ایفا کنند. زمانی که امتیاز دو یا چند تیم مساوی باشد، کمیته فنی برای انتخاب تیم برتر، به بحث خواهد نشست.

### (۳) ارائه عمومی

تیم‌های برتر مرحله قبل این فرصت عالی را خواهند داشت که پروژه‌هایشان را برای همگان ارائه کنند.

- در پایان مرحله غرفه نمایشگاهی، ترتیب ارائه عمومی پروژه‌ها از طریق قرعه‌کشی تعیین می‌شود.

- روش امتیازدهی مشابه مرحله ارائه پروژه در غرفه نمایشگاهی است.
- تماشاگران برگه‌های امتیازدهی را پر می‌کنند و بالاترین میانگین امتیازات برنده را مشخص می‌کند.

### زمان ارائه:

- راه‌اندازی: ۲ دقیقه
- ارائه: ۸ دقیقه
- پرسش و پاسخ: ۵ دقیقه

### مطالب ارائه:

- حداکثر ده صفحه
- اعضای تیم و مربیان
- طرح اولیه پروژه
- نوآوری‌ها
- مقایسه با سایر پروژه‌های مشابه
- یک کلیپ ویدئویی کوتاه، انیمیشن، عکس یا اسناد دیگر
- مهم‌ترین: طرح کسب‌وکار

### [۳]: نهایی کردن امتیازها و جوایز

برای تیم‌های واجد شرایط ارائه عمومی، روش امتیازدهی زیر در نظر گرفته شده است:

- غرفه نمایشگاهی ۳۰٪
- صحنه ۷۰٪؛ به تیم‌های برتر مقام اول تا چهارم لیگ اعطا می‌شود.

برندگان مقام اول و مربیان نشان برنده سال هر لیگ خواهند بود و فرصتی عالی برای ارائه پروژه خود در ارائه بزرگ نهایی (Final Grand Stage) این مسابقات خواهند داشت. ارائه در مراسم اختتامیه انجام خواهد شد و تیم‌ها صرفاً ۵ دقیقه زمان خواهند داشت و زمانی برای پرسش و پاسخ در نظر گرفته نشده است. تیم‌هایی که به مرحله آخر می‌روند، در صورت تمایل می‌توانند محتوای ارائه خود را به‌روز کنند. اما لازم است تمام مطالبی که در استیج ارائه می‌شود به همراه یادداشتی که تغییرات را مشخص می‌کند به کمیته فنی ارائه کنند. تقریباً به ۱۰ درصد از کل تیم‌های حاضر در مرحله غرفه نمایشگاهی از هر یک از رده‌های سنی بزرگسال، زیر ۱۴ سال، و زیر ۱۹ سال گواهی‌نامه اعطا می‌شود. کمیته فنی می‌تواند در چندین زیرمجموعه همچون بهترین پوستر، بهترین نوآوری، بهترین طرح تجاری و غیره به تیم‌ها گواهی‌نامه اعطا کند.

### [۴]: تغییر قوانین

کمیته فنی می‌تواند این قوانین را در هر زمانی قبل از شروع مسابقات تغییر دهد. تیم‌ها باید این قوانین را به‌طور منظم بررسی کنند تا مطمئن شوند که از تغییرات اعمال شده اطلاع دارند.