

قوانین لیگ AI Agent

مسابقات هوش مصنوعی آیروکاپ

۱. معرفی لیگ

لیگ AI Agent یکی از لیگ‌های مسابقات آیروکاپ است که با هدف ارزیابی توانایی تیم‌ها در طراحی، پیاده‌سازی و توسعه عامل‌های هوشمند مبتنی بر هوش مصنوعی برگزار می‌شود.

در این لیگ، شرکت‌کنندگان باید با استفاده از زیرساخت آماده‌شده در پلتفرم مسابقات، یک Agent هوشمند طراحی کنند که بتواند یک فرآیند مشخص (Flow) را به صورت خودکار، هوشمند و مبتنی بر مدل‌های زبانی بزرگ (LLM) اجرا کند.

تمرکز اصلی این لیگ بر توانایی تیم‌ها در:

- تحلیل مسئله
 - طراحی فرآیندهای هوشمند
 - استفاده مناسب از ابزارهای AI Agent
 - اتصال و هماهنگ‌سازی اجزای مختلف Flow
 - ارائه یک راهکار کاربردی و خلاقانه
- خواهد بود.

۲. شرایط شرکت در لیگ

- شرکت در این لیگ به صورت تیمی انجام می‌شود.
- تمامی مراحل مسابقه به صورت آنلاین برگزار خواهد شد و نیازی به حضور فیزیکی شرکت‌کنندگان نیست.
- هر تیم پس از ورود به پلتفرم مسابقات، می‌تواند لیگ‌هایی که در آن‌ها ثبت‌نام کرده است را مشاهده کرده و فرآیند شرکت در مسابقه را انجام دهد.
- اطلاعات مربوط به زمان‌بندی، موضوعات مسابقه، نحوه دسترسی به زیرساخت‌ها و سایر اطلاعاتیه‌ها از طریق کانال‌های رسمی مسابقات اعلام خواهد شد.

۳. زیرساخت و امکانات مسابقه

برای تمامی تیم‌ها یک محیط آماده در پلتفرم مسابقات فراهم شده است.

امکانات در اختیار تیم‌ها شامل موارد زیر خواهد بود:

۳-۱. محیط توسعه Agent

- نرم‌افزار n8n به صورت آماده در اختیار تمامی تیم‌ها قرار گرفته است.
- تیم‌ها می‌توانند Flowهای مورد نیاز خود را در محیط n8n طراحی و پیاده‌سازی کنند.
- تنظیمات اولیه مورد نیاز برای استفاده از ابزارها در محیط مسابقه فراهم شده است.

۳-۲. دسترسی به مدل‌های زبانی بزرگ (LLM)

- اعتبار مصرف مدل زبانی مورد نیاز برای هر تیم در پلتفرم مسابقه شارژ شده است.
- تیم‌ها می‌توانند در چارچوب اعتبار اختصاص یافته، از مدل‌های زبانی ارائه شده برای توسعه Agent خود استفاده کنند.
- مدیریت نحوه استفاده از منابع هوش مصنوعی بر عهده تیم شرکت‌کننده خواهد بود.

۴. فرآیند طراحی و ساخت Agent

۴-۱. انتخاب موضوع Agent

موضوع Flowهایی که تیم‌ها باید برای آن Agent طراحی کنند، از طریق کانال‌های رسمی مسابقات اعلام خواهد شد.

تیم‌ها می‌توانند:

- یکی از موضوعات پیشنهادی مسابقه را انتخاب کنند.
 - یا یک موضوع آزاد برای طراحی Agent پیشنهاد دهند.
- در صورت انتخاب موضوع آزاد، علاوه بر کیفیت اجرای Agent، خلاقیت و ارزش پیشنهادی موضوع انتخاب شده نیز در امتیاز نهایی تیم تأثیر خواهد داشت.

۴-۲. طراحی و پیاده‌سازی Agent

هر تیم باید در بازه زمانی تعیین‌شده:

۱. وارد پلتفرم مسابقات شود.
 ۲. محیط توسعه اختصاص‌یافته خود را باز کند.
 ۳. Agent مورد نظر را طراحی و پیاده‌سازی کند.
 ۴. Flow ساخته‌شده را آماده ارائه و اجرا کند.
- زمان دقیق شروع و پایان فرآیند ساخت Agent از طریق کانال‌های رسمی مسابقات اعلام خواهد شد.

۵. فرآیند ارائه و داوری

پس از پایان مرحله ساخت Agent، تیم‌ها در زمان اعلام‌شده برای ارائه آنلاین حاضر خواهند شد.

ترتیب ارائه تیم‌ها از طریق کانال رسمی مسابقات اعلام می‌شود.

هر تیم موظف است:

- تمامی اعضای تیم در جلسه آنلاین حضور داشته باشند.
- دوربین اعضای تیم در زمان ارائه روشن باشد.
- از طریق لینک جلسه‌ای که توسط پشتیبانی مسابقات ارسال می‌شود، در زمان تعیین‌شده وارد جلسه شوند.

زمان‌بندی ارائه هر تیم

برای هر تیم یک بازه زمانی مشخص در نظر گرفته می‌شود:

۱ دقیقه:

اجرای زنده Agent و نمایش عملکرد آن

در این بخش تیم باید عملکرد واقعی Agent ساخته‌شده را به داوران نمایش دهد.

۴ دقیقه:

ارائه و توضیح تیم درباره:

- مسئله‌ای که Agent برای آن طراحی شده است
- ایده و معماری راهکار
- نحوه طراحی Flow
- نحوه استفاده از مدل‌های زبانی
- اجزای استفاده‌شده در Agent
- چالش‌های پیاده‌سازی و راهکارهای حل آن

۵.دقیقه:

بررسی، پرسش و پاسخ و امتیازدهی توسط داوران
امتیازدهی داوران به صورت محرمانه انجام خواهد شد.

۶. معیارهای ارزیابی

Agent‌های ساخته‌شده بر اساس معیارهای زیر ارزیابی خواهند شد:

۱. کیفیت طراحی و معماری Agent

موارد مورد بررسی:

- ساختار مناسب Flow
- طراحی منطقی مراحل پردازش
- هماهنگی بین اجزای مختلف Agent
- قابلیت توسعه و بهبود در آینده

۲. عملکرد و کارایی Agent

موارد مورد بررسی:

- میزان موفقیت Agent در انجام وظیفه تعریف‌شده
- دقت خروجی‌ها

- کیفیت تعامل بین مراحل مختلف Flow
- پایداری اجرای Agent

۳. خلاقیت در ایده و راهکار

موارد مورد بررسی:

- نوآوری در انتخاب مسئله
- خلاقیت در طراحی Agent
- استفاده متفاوت و ارزشمند از قابلیت‌های هوش مصنوعی در موضوعات آزاد، این معیار اهمیت بیشتری خواهد داشت.

۴. استفاده هوشمندانه از مدل‌های زبانی و ابزارها

موارد مورد بررسی:

- نحوه استفاده از LLM
- طراحی مناسب Prompt ها
- انتخاب صحیح ابزارها و Node های مورد استفاده
- بهره‌گیری مؤثر از قابلیت‌های هوش مصنوعی

۵. کاربردپذیری و ارزش عملیاتی

موارد مورد بررسی:

- میزان کاربردی بودن Agent
- امکان استفاده در سناریوهای واقعی
- ارزش ایجادشده برای کاربران یا کسب‌وکارها

۶. ارائه و انتقال مفهوم

موارد مورد بررسی:

- کیفیت توضیح مسئله و راهکار
- توانایی تیم در معرفی معماری و عملکرد Agents
- هماهنگی اعضای تیم در ارائه

۷. قوانین عمومی

- مسئولیت طراحی، پیاده‌سازی و صحت عملکرد Agent بر عهده تیم شرکت‌کننده است.
- تیم‌ها موظف هستند تنها از امکانات و منابع اختصاص‌یافته در پلتفرم مسابقه استفاده کنند.
- هرگونه استفاده غیرمجاز از منابع، تلاش برای دسترسی به محیط سایر تیم‌ها یا ایجاد اختلال در زیرساخت مسابقه ممنوع است.
- Agent نهایی باید در محیط ارائه‌شده توسط مسابقه قابل اجرا باشد.
- استفاده از راهکارهایی که موجب نقض قوانین، امنیت یا حریم خصوصی کاربران شود مجاز نیست.
- تصمیم نهایی در خصوص موارد پیش‌بینی‌نشده بر عهده کمیته برگزاری مسابقات آیروکاپ خواهد بود.
- هرگونه تخلف از قوانین مسابقه می‌تواند منجر به حذف تیم از لیگ مربوطه شود.

۸. هدف لیگ

هدف اصلی لیگ AI Agent ، شناسایی توانمندی شرکت‌کنندگان در طراحی و توسعه عامل‌های هوشمند، حل مسائل واقعی با استفاده از هوش مصنوعی و ایجاد راهکارهای نوآورانه مبتنی بر اتوماسیون هوشمند است.