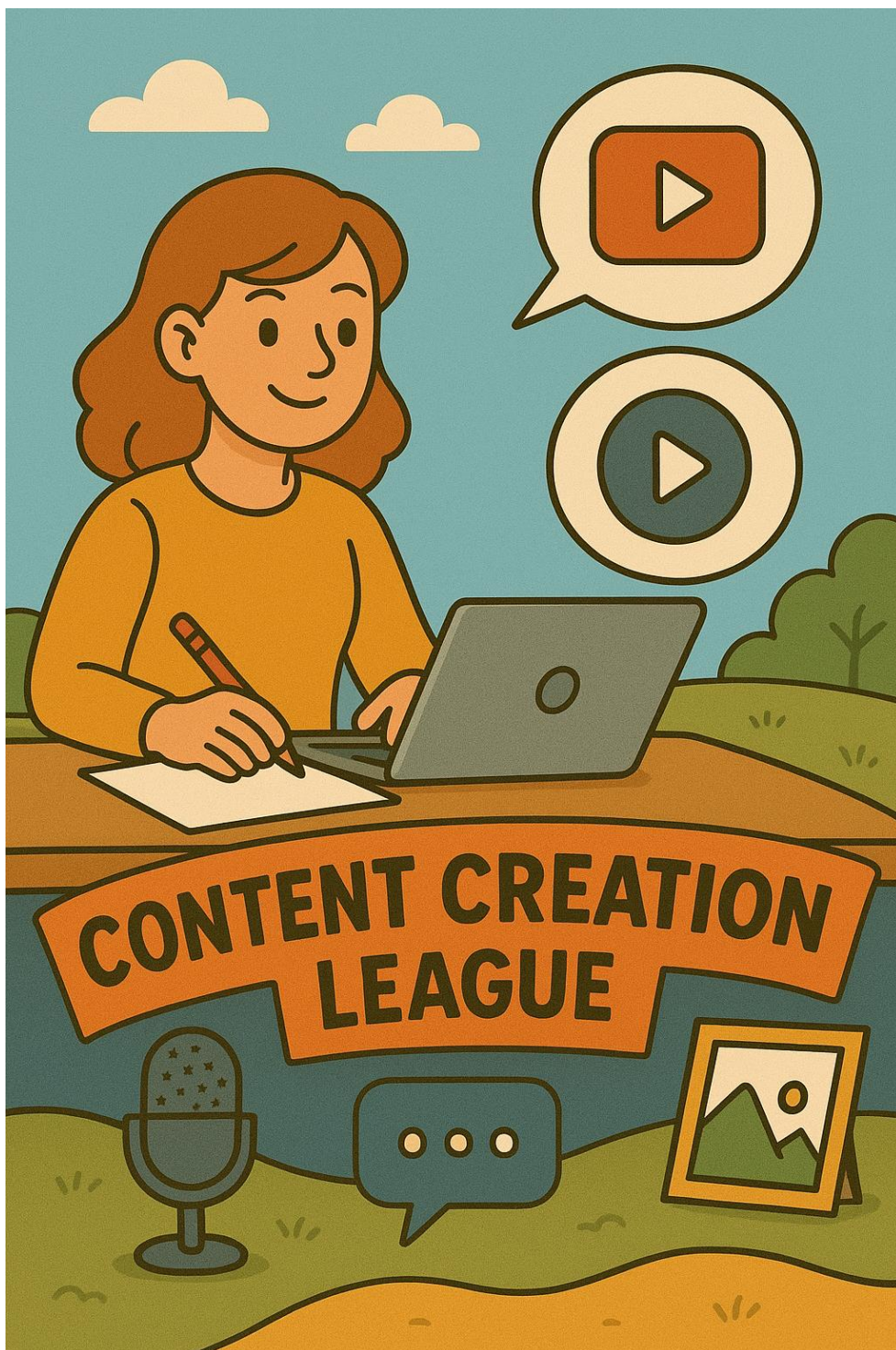


لیگ تولید محتوای ابزارها- ویژه بازار کار(دانش آموزی-دانشجویی)



## اهداف آموزشی:

- پرورش خلاقیت و مهارت‌های تولید محتوای دیجیتال با ابزارهای حرفه‌ای
- آماده‌سازی دانش‌آموزان و دانشجویان برای ورود به بازار کار در حوزه‌های انیمیشن، تبلیغات و موشن گرافیک
- تقویت توانایی حل مسئله از طریق خلق محتوای کاربردی متناسب با نیازهای ملی

## ساختار رقابت:

### دسته‌بندی سنی/مقطعی

| ردیف | مقطع       | قالب‌های مجاز                                                                    | ابزارهای پیشنهادی (غیر اجباری)                               |
|------|------------|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| ۱    | ابتدایی    | ۱. پوستر دیجیتال هوشمند، ۲. ویدیو-کلیپ (آموزشی/داستانی)، ۳. انیمیشن دو بعدی ساده | Canva, Adobe Express, Animaker, Blender (Grease Pencil)      |
| ۲    | متوسطه اول | دو بعدی پیشرفته                                                                  | Blender(2D) (مقدماتی) Adobe After Effects, Animate,          |
| ۳    | متوسطه دوم | سه بعدی مقدماتی و موشن گرافیک                                                    | , Blender(3D) ,After Effects ,Unity AI Tools                 |
| ۴    | دانشجویی   | سه بعدی حرفه‌ای و شبیه‌سازی                                                      | , Maya ,Unreal Engine5 ,Blender AI Tools ,Houdini , Cinema4D |

تبصره : لیست ابزارهای موجود در جدول «ساختار رقابت» صرفاً پیشنهادی است و جنبه اجباری ندارد. شرکت‌کنندگان در انتخاب ابزار (نرم‌افزار) برای خلق اثر خود کاملاً آزاد هستند. استفاده از ابزارهای پیشرفته‌تر (حتی ابزارهای معرفی شده برای سایر سطوح) به شرط داشتن مهارت، مجاز و بلامانع است.

## مراحل اجرایی و زمان‌بندی

1. ثبت‌نام: از مهر ۱۴۰۴ تا ۳۰ آبان ۱۴۰۴ در وب‌سایت [www.airocup.org](http://www.airocup.org).
2. مرحله اول (طرح اولیه): ارسال استوری‌بورد (حداکثر ۵ اسلاید) و لیست ابزارهای هوش مصنوعی مورد استفاده.
3. مرحله دوم (تولید): ارسال اثر نهایی حداکثر تا تاریخ ۱۰ بهمن ۱۴۰۴.
4. مرحله سوم (داوری و اختتامیه): ارزیابی فنی و خلاقانه آثار به صورت غیرحضوری و برگزاری مراسم اختتامیه در تهران.

## الزامات فنی پروژه

### طول اثر (بخش ویدئویی):

- ابتدایی: حداقل ۱۵ ثانیه.
- متوسطه اول: ۱۵ تا ۳۰ ثانیه.
- متوسطه دوم: ۳۰ تا ۶۰ ثانیه.
- دانشجویی: ۳۰ تا ۶۰ ثانیه.

### مشخصات فایل:

- قالب خروجی ویدئو: MP4 با رزولوشن ۱۰۸۰p و حداقل نرخ فریم ۲۴fps.
- قالب خروجی پوستر (مقطع ابتدایی): JPG یا PNG با کیفیت بالا.
- حجم فایل: حداکثر ۲۰۰ مگابایت.

مستندات فنی: مقاطع متوسطه دوم و دانشجویی باید مستندات مراحل ساخت را ارسال کنند.

### اجزای اجباری:

- استفاده از حداقل ۲ عنصر تولید شده با AI (مانند صدا، تصویر یا اسکریپت)
- صداگذاری هماهنگ (برای آثار ویدئویی).
- درج لیست ابزارهای استفاده شده (شامل چت‌بات‌ها مانند Gemini و DeepSeek) در تیتراژ یا حاشیه اثر.

## محدودیت‌ها و قوانین حقوقی

- استفاده از مدل‌های آماده (Assets) و موسیقی آزاد است اما باید در تیتراژ ذکر شوند.
- استفاده از سکانس‌های انیمیشنی پیش‌ساخته (Pre-rendered) بیش از ۱۰٪ زمان اثر ممنوع است.
- استفاده از محتوای دارای کپی‌رایت (به‌ویژه آثار ایرانی) بدون مجوز ممنوع است.
- رعایت اصول فرهنگی و اخلاقی در تولید محتوا الزامی است

## موضوعات

### ۱. حوزه مدیریت منابع و انرژی (نیاز حیاتی ملی).

- ابتدایی (پوستر/ویدیو-کلیپ): "قهرمانان صرفه‌جویی آب"؛ نمایش راهکارهای ساده خانگی برای کاهش مصرف آب.
- متوسطه (انیمیشن/موشن‌گرافیک): "ایران سبز با انرژی خورشیدی"؛ توضیح مزایای استفاده از پنل‌های خورشیدی در مناطق کویری ایران.
- دانشجویی (VFX شبیه‌سازی) "شبیه‌سازی سیستم‌های نوین آبیاری یا تصفیه فاضلاب صنعتی"؛ نمایش فنی نحوه عملکرد یک زیرساخت مدرن.

### ۲. حوزه معرفی محصولات دانش‌بنیان (ویژه بازار کار)

- ابتدایی: معرفی خلاقانه یک بازی موبایلی یا اپلیکیشن آموزشی ایرانی.
- متوسطه: ساخت یک ویدیو تبلیغاتی برای یک محصول تکنولوژیک ساخت ایران (مثلاً پهپادهای کشاورزی یا تجهیزات پزشکی).
- دانشجویی: طراحی یک "دوقلوی دیجیتال" (Digital Twin) یا دمو سه‌بعدی از یک دستگاه پیچیده صنعتی جهت استفاده در کاتالوگ‌های هوشمند.

### ۳. حوزه گردشگری و میراث فرهنگی (توسعه هویت ملی)

- ابتدایی: (سفر مجازی به شهر من)؛ پوستر یا کلیپی که جاذبه‌های دیدنی شهر محل سکونت دانش‌آموز را معرفی کند.
- متوسطه: بازسازی انیمیشنی یکی از داستان‌های شاهنامه یا اساطیر ایرانی با نگاهی مدرن.
- دانشجویی: بازسازی سه‌بعدی و باکیفیت یکی از بناهای تاریخی تخریب‌شده یا در حال تخریب ایران (مانند ارگ بم یا تخت جمشید) در محیط Unreal Engine 5 یا Maya.

#### ۴. حوزه سواد دیجیتال و هوش مصنوعی (آینده‌نگری)

با توجه به الزام استفاده از حداقل ۲ عنصر AI در پروژه‌ها.

- ابتدایی: "دوست جدید من، هوش مصنوعی؛" چگونه می‌تواند در درس خواندن به ما کمک کند؟
- متوسطه: خطرات و فرصت‌های "جعل عمیق" و نحوه تشخیص محتوای واقعی از ساختگی.
- دانشجویی: نمایش کاربرد هوش مصنوعی در حل یک معضل شهری (مثل کنترل هوشمند ترافیک تهران یا پیش‌بینی آلودگی هوا).

این لیگ، هم‌زمان دسترسی دانش‌آموزان به فناوری‌های روز را فراهم می‌کند و می‌تواند انگیزه‌ای برای حضور در بازار کار باشد.

جدول معیارهای داوری لیگ تولید محتوای دیجیتال ویژه بازار کار

| ردیف | معیار ارزیابی       | وزن (%) | توضیحات                                            |
|------|---------------------|---------|----------------------------------------------------|
| ۱    | خلاقیت و نوآوری     | ۳۰٪     | تازگی ایده و جذابیت داستان/بصری.                   |
| ۲    | تلفیق هوش مصنوعی    | ۲۵٪     | استفاده هوشمندانه و شفاف از ابزارهای AI.           |
| ۳    | کیفیت فنی و اجرایی  | ۲۵٪     | مهارت در رندر، نورپردازی و هماهنگی عناصر.          |
| ۴    | بازارپذیری          | ۱۵٪     | ارزش محتوایی اثر برای بازار کار و پروژه‌های واقعی. |
| ۵    | اصول اخلاقی و حقوقی | ۵٪      | رعایت حق نشر و هویت فرهنگی.                        |