



جشنواره هنرجویی ایران هوشمند

مقدمه

در دنیای امروز که فناوری با شتابی بی سابقه در حال تحول است، تسلط بر مهارت های دیجیتال دیگر محدود به رشته های کامپیوتری نیست، بلکه به ضرورتی اساسی برای تمامی رشته های فنی و حرفه ای و کاردانش تبدیل شده است. در چنین شرایطی، توانایی استفاده از ابزارهای دیجیتال، آشنایی با فناوری های نوظهور و بهره گیری از بسترهای نوین ارتباطی، مهارت هایی حیاتی برای موفقیت در بازار کار و زندگی حرفه ای آینده به شمار می آیند.

بنابراین لازم است هنرجویان و هنرآموزان در تمامی رشته ها، همگام با تحولات فناوری حرکت کرده و سواد دیجیتال خود را به صورت مستمر ارتقاء دهند. این دانش نه تنها موجب افزایش بهره وری و خلاقیت می شود، بلکه زمینه ساز نوآوری، کارآفرینی و حضور مؤثر در فضای رقابتی امروز خواهد بود. در همین راستا، جشنواره «ایران هوشمند» با هدف ایجاد فضایی پویا، انگیزه بخش و رقابتی طراحی شده است تا بستر بروز استعدادها، تبادل تجربیات و ارتقاء توانمندی های تخصصی هنرجویان و هنرآموزان فراهم شود. این جشنواره فرصتی است برای به نمایش گذاشتن توان علمی و عملی نسل جوان در مسیر رشد، خودباوری و نقش آفرینی در آینده ی دیجیتال کشور.

اهداف جشنواره

- ❖ آشنایی هنرجویان با مفاهیم پایه هوش مصنوعی، کاربردها و تاثیر آن در صنایع مختلف
- ❖ ارتقاء سواد دیجیتال و تفکر الگوریتمی در میان هنرجویان هنرستان
- ❖ تبیین نقش هوش مصنوعی در رشته های فنی و حرفه ای و کاردانش (مانند رشته های زمینه هنر، معماری و ساختمان، شبکه و نرم افزار و ...)
- ❖ افزایش شور و انگیزه در بین هنرجویان و هنرآموزان و توسعه حس رقابتی سالم و سازنده در هنرستان ها
- ❖ توسعه مهارت ها و شایستگی های هنرجویان و هنرآموزان
- ❖ بستری برای استعدادیابی و شناسایی هنرجویان و هنرآموزان متخصص و به کارگیری آنان در زمینه های مختلف

زمینه های جشنواره ایران هوشمند

شناسه	زمینه اثر	توضیحات
1	همیار معلم هوشمند	موضوع: تولید محتوای آموزشی یا روش تدریس خلاق با کمک ابزارهای هوش مصنوعی هدف ترویج استفاده ساده و کاربردی از هوش مصنوعی در آموزش برای بهبود یادگیری و افزایش انگیزه هنرجویان. شرح فعالیت شرکت کننده باید یک نمونه محتوای آموزشی یا روش تدریس مشخص طراحی کند که در آن از یک یا چند ابزار هوش مصنوعی استفاده شده باشد. این محتوا می تواند یکی از موارد زیر باشد: - طراحی یک اسلاید درسی، ویدئوی آموزشی یا برگه تمرین هوشمند با کمک ابزارهایی مثل ChatGPT ، Canva ، Gamma ، یا Pika - تولید آزمون خودکار یا پرسش نامه هوشمند با تحلیل پاسخ ها. - طراحی روش تدریس خلاقانه با توضیح نقش هوش مصنوعی در آن (مثلاً استفاده از چت بات برای تمرین گفت و گو در زبان انگلیسی). - یا هر اثر خلاقانه ای که در آموزش حوزه درسی شما مفید باشد ارائه اثر هر شرکت کننده باید یک ویدئوی ۳ دقیقه ای ارسال کند که در آن: - محتوای تولید شده یا روش تدریس خود را معرفی کند. - توضیح دهد که کجای کار از هوش مصنوعی استفاده کرده است. امتیاز ویژه آثاری که در زمینه ی مهارت های فنی و حرفه ای تولید شوند، از ۵ امتیاز ویژه برخوردار خواهند بود.
2	هنرمند هوشمند	موضوع: خلق اثر هنری، صوتی یا تصویری با بهره گیری از فناوری های هوش مصنوعی هدف نمایش خلاقیت در ترکیب هنر انسانی و توان تولیدی هوش مصنوعی در آثار دیداری یا شنیداری. شرح فعالیت شرکت کننده باید یک اثر هنری واحد خلق کند که بخشی از آن با ابزارهای هوش مصنوعی تولید یا ویرایش شده باشد. اثر می تواند شامل یکی از موارد زیر باشد: - نقاشی دیجیتال یا پوستر با ابزارهایی مانند Leonardo AI یا Midjourney - قطعه موسیقی یا شعر ساخته شده با کمک Suno ، Mubert یا ChatGPT

• ویدئوی کوتاه یا انیمیشن هنری ساخته شده با Pika یا Runway ارائه اثر شرکت کننده باید یک ویدئوی ۳ دقیقه ای ارسال کند که شامل: 1. معرفی اثر نهایی (نمایش آن یا بخشی از آن)، 2. توضیح درباره ی نقش هوش مصنوعی در خلق یا ویرایش اثر. امتیاز ویژه آثاری که در حوزه ی هنری کاربردی فنی و حرفه ای تولید شوند و از نگاه داوران بتوان از آن ها در هنرستان ها استفاده نمود، ۵ امتیاز ویژه دریافت می کنند.	
موضوع: طراحی نرم افزار، اپلیکیشن یا ابزار تعاملی با استفاده از ابزارهای هوش مصنوعی هدف تشویق به استفاده از هوش مصنوعی در فرآیند برنامه سازی برای حل مسائل آموزشی، فنی یا روزمره. شرح فعالیت شرکت کننده باید یک برنامه یا اپلیکیشن طراحی کند که با استفاده از ابزارهای هوش مصنوعی تولید یا پشتیبانی شده باشد. دو حالت مورد قبول است: 1. برنامه ای که با کمک ابزارهای هوش مصنوعی (مثل ChatGPT، GitHub، Copilot، Replit Ghostwriter و...) نوشته شده باشد. 2. یا برنامه ای که در عملکرد خود از هوش مصنوعی استفاده می کند (مثلاً تشخیص صدا، تصویر یا پیشنهاد خودکار). نیازی نیست حتماً از کتابخانه ها یا API هوش مصنوعی استفاده شود — حتی اگر از هوش مصنوعی فقط در مرحله ی طراحی و کدنویسی کمک گرفته اید، قابل قبول است. ارائه اثر ارسال ویدئوی ۳ دقیقه ای الزامی است. در ویدئو باید: 1. عملکرد کلی برنامه نمایش داده شود. 2. توضیح داده شود که در طراحی یا پیاده سازی از چه ابزار هوش مصنوعی استفاده شده است. امتیاز ویژه برنامه هایی که با هدف آموزش مهارت های فنی یا استفاده در هنرستان ها و اداره آموزش و پرورش طراحی شوند، ۵ امتیاز ویژه خواهند داشت.	3 برنامه ساز وب سایت هوشمند

4 معمار هوشمند	موضوع: طراحی فضا و یا سازه به صورت دو بعدی و مدل سه بعدی با شبیه سازی ها و تحلیل های هوش مصنوعی هدف ترویج استفاده از هوش مصنوعی برای خلاقیت در طراحی و ایده پردازی ، دقت در ارائه جزئیات و صرفه جویی در زمان و انرژی معمار؛ در طراحی و ساخت مدل سازه و یا معماری فضاهای مسکونی ، تجاری و کارگاهی مرتبط با رشته معماری و ساختمان شرح فعالیت شرکت کننده باید یک طرح به همراه یک مدل سه بعدی مشخص ارائه دهد که در روند طراحی یا تحلیل آن از ابزارهای هوش مصنوعی استفاده شده است. موضوع طرح میتواند معمارانه و یا سازه ای باشد. معماری: در طرح های معماری موضوع میتواند از موضوعات کتاب ها (طراحی فضاهای مسکونی و تجاری) و یا موضوعی مرتبط با طراحی فضاهای آموزشی به خصوص طراحی داخلی کارگاههای رشته معماری باشد. سازه: برای این بخش طراحی و سپس مدل سه بعدی بخشی از یک سازه مانند سازه فونداسیون، ستون ، سازه های جدید ، یا نصب و اجرای درای وال (در پارتیشن بندی داخلی کارگاهها یا نمایشگاهها) و یا سازه های چوبی و ... مد نظر می باشد. هنرجو میتواند در ایده پردازی اولیه ، یا تحلیل سازه و یا تبدیل به مدل سه بعدی و یا ویدئو از هوش مصنوعی استفاده نماید. نمونه فعالیت ها: معماری: طراحی یک پروژه معماری (ویلا ، هنرستان و یا فروشگاه) یا طراحی داخلی بخشی از یک پروژه مسکونی (مثلاً فضای داخلی یک نشیمن و پذیرایی) ، تجاری (طراحی ویترین ، پیشخوان و ...) یا آموزشی (طراحی کارگاه چوب، مصالح و ...) با کمک ابزارهای مختلف هوش مصنوعی در هر یک از مراحل ایده پردازی و یا کانسپت ، طراحی فضاها ، طراحی تاسیسات گرمایشی و یا سرمایشی، طراحی نورپردازی، طراحی به منظور صرفه جویی در انرژی (با کمک تحلیل های هوش مصنوعی) . بدیهی است استفاده از هوش مصنوعی در تمام مراحل لازم نبوده و معمار میتواند بخشی از طراحی را با خلاقیت و ایده های خود انجام دهد . اما در یکی از مراحل ملزم به استفاده از یک هوش مصنوعی (با توجه به موضوعات مختلف طراحی داخلی ، انرژی، تاسیسات، نور و ... میتوان از هر هوش مصنوعی مرتبط استفاده نمود) می باشد که باید آن را به صورت کامل معرفی نماید. به عنوان مثال مدل سازی سه بعدی با تحلیل نور، انرژی یا تهویه با ابزارهایی مانند Autodesk Insight یا AI Render و یا ساخت رندر واقع گرایانه با ابزارهای مبتنی بر هوش مصنوعی.
----------------------------------	--

	سازه: طراحی یک سازه متعلق به یک فضای مسکونی ، تجاری و یا آموزشی با کمک نقشه های فاز یک معماری آماده از هر یک از این بناها. هنرجو میتواند یک فضا با نقشه های آماده فاز یک را انتخاب نموده سپس بخشی از سازه آن را با کمک یک هوش مصنوعی تحلیل و یا طراحی نماید. سازه میتواند از سازه های آموزش داده شده در کتب درسی و یا سازه های نو و جدید باشد. خلاقیت در استفاده از سازه های جدید با کمک هوش مصنوعی به منظور جلوه بخشیدن به طراحی انجام شده میتواند امتیاز ویژه به همراه داشته باشد. به خصوص سازه های متناسب با فضاهای کارگاهی هنرستان. ارائه اثر ارسال ویدئوی ۳ دقیقه ای الزامی است که شامل: طراحی اولیه توسط معمار یا مهندس سازه به صورت دستی ، با کمک رایانه و یا استفاده از پرامپت های دقیق برای دستیابی به یک کانسپت یا طراحی اولیه با کمک هوش مصنوعی تبدیل طراحی اولیه دوبعدی به طرح های سه بعدی با جزئیات از بخشی که هدف طراح بوده است (معماری و یا سازه) با کمک هوش مصنوعی به همراه معرفی آن هوش مصنوعی و کاربرد آن در پروژه جاری. توضیح کوتاه درباره ی نقش هوش مصنوعی در طراحی یا شبیه سازی و بیان نقاط قوت استفاده از هوش مصنوعی در پروژه جاری (استفاده از آن از چه نظر به طراح کمک کرده است؟) امتیاز ویژه آثاری که مربوط به یکی از پروژه های کتاب های آموزشی و یا مرتبط با طراحی فضاهای آموزشی، کارگاهی یا فنی و حرفه ای باشند، از ۵ امتیاز ویژه برخوردارند.
--	--

شرایط شرکت کنندگان در جشنواره

✓ کلیه هنرجویان هنرستان های استان خراسان شمالی با پشتیبانی هنرآموزان خود

نحوه شرکت در جشنواره

- استفاده از هوش مصنوعی در تمام محورها الزامیست و در ویدئوی معرفی اثر و زمان داوری مرحله سوم باید به وضوح دیده شود.
- هنرجویان میتوانند در کلیه محورها به صورت تک نفره یا دونفره شرکت کنند.
- تیم های دو نفره مجاز هستند، اما نقش هر عضو باید مشخص و قابل دفاع باشد. پروژه ها باید نشان دهنده مشارکت واقعی هر دو نفر باشند. ارائه آثار ساده و سطحی به صورت دونفره یا حضور غیرفعال یکی از اعضا در جلسه داوری پذیرفته نخواهد بود.
- هر هنرجو مجاز است فقط در یک محور شرکت کند.
- پس از آماده سازی نهایی اثر، شرکت کننده موظف است فایل اثر خود را تنها از طریق سامانه ی رسمی جشنواره که آدرس آن متعاقبا اعلام میگردد، بارگذاری نماید.

- ارائه یک ویدئو معرفی اثر به همراه سایر فایل ها الزامی است. این ویدئو باید شامل توضیح کامل اثر، نحوه اجرا و نقش هوش مصنوعی در تولید اثر باشد. در ادامه ویدئوی معرفی اثر به صورت کامل شرح داده شده است.

ویدئوی معرفی اثر:

- آثار بدون ویدئو معرفی اثر در مرحله داوری حذف خواهند شد.
- در این ویدئو، نقش هوش مصنوعی در تولید اثر، مراحل کار، نحوه عملکرد یا اجزای اصلی پروژه باید برای داوران توضیح داده شود.
- حضور هنرجو در تصویر الزامی نیست؛ ویدئو می تواند شامل نمایش صفحه مانیتور همراه با صدای هنرجو و معرفی پروژه باشد.
- حداکثر زمان ویدئو: 3 دقیقه
- حداکثر حجم ویدئو: 60 مگابایت

مراحل داوری

داوری آثار در سه مرحله انجام می گیرد:

1. مرحله اول داوری:

کلیه آثار در هنرستان توسط داوران هنرستانی بررسی می گردد و در هر محور تنها یک اثر به مرحله دوم داوری راه پیدا می کند.

* مراحل بعدی داوری به صورت یکپارچه در استان برگزار می گردد.

2. مرحله دوم داوری:

آثار بدون حضور صاحب اثر از روی ویدئو معرفی اثر، داوری می شوند. در این مرحله دو برابر تعداد قابل پذیرش در هر محور به مرحله سوم راه پیدا خواهند کرد.

3. مرحله سوم داوری:

آثار در حضور صاحب اثر داوری می شوند و بر اساس میزان تسلط وی بر محتوای اثر و شایستگی تخصصی اش، ارزیابی و از افراد برگزیده در مراسم اختتامیه به نحو شایسته تقدیر خواهند شد.

جدول زمان بندی

ردیف	برنامه	زمان اجرا
1	ارسال شیوه نامه به هنرستان ها	1404/09/15
2	معرفی رابطین هنرستان به دبیرخانه جشنواره	تا 1404/09/25
3	وبینار تبیین جشنواره برای مدیران و رابطین هنرستان ها	تا 1404/09/30
4	برگزاری کارگاه آموزشی هنرآموزان در هنرستان توسط رابطین هنرستان	تا 1404/10/15

5	برگزاری کارگاه آموزشی هنرجویان در هنرستان توسط رابطین هنرستان	تا 1404/10/30
6	داوری مرحله اول (هنرستانی) و ارسال آثار به استان	تا 1405/01/15
6	داوری مرحله دوم از روی آثار ارسالی بدون حضور صاحب اثر	تا 1405/01/30
7	داوری نهایی از روی آثار منتخب با حضور صاحب اثر و مراسم اختتامیه	تا 1405/02/15

موارد مورد انتظار از هنرستان ها

- ✓ اطلاع رسانی در کوتاه ترین زمان به هنرجویان و هنرآموزان
- ✓ اختصاص یک جلسه آموزشی هنرستان به موضوع جشنواره ایران هوشمند
- ✓ معرفی یک رابط از هر هنرستان جهت انتقال اطلاعات به هنرآموزان و هنرجویان تا 1404/09/25
- ✓ برگزاری کارگاه های آموزشی برای هنرآموزان و هنرجویان تا 1404/10/15 توسط رابطین
- ✓ ارسال تصاویر و گزارش عملکرد از جلسات و کارگاه های هنرستانی برای دبیرخانه ایران هوشمند
- ✓ ارسال آثار در سامانه از 1 اسفند 1404 تا نهایتاً 15 فروردین 1405
- ✓ مشارکت هر هنرستان در حداقل یک محور الزامی است

نکات تکمیلی

- ✓ در مراسم اختتامیه از کلیه آثار برتر و اساتید راهنمای آثار تقدیر خواهد شد.
- ✓ هر هنرستان مجاز است در هر محور تنها یک اثر به مرحله دوم داورى ارسال کند.
- ✓ حق نشر آثار در وبسایت جشنواره و یا انواع نمایشگاه ها و همایش ها، به برگزار کنندگان جشنواره داده می شود.