



دستور العمل شرکت در مسابقات آنلاین علمی-تخصصی باشگاه پژوهشگران جوان و نخبگان دانشگاه آزاد اسلامی زنجان ، ویژه دانشجویان گرانقدر

۱- مقدمه

نظر به شرایط خاص کنونی کشور و با توجه به وظایف و اهداف باشگاه پژوهشگران جوان و نخبگان در راستای تبدیل چالشها به فرصت ها و پیگیری اهداف و ایجاد شور و نشاط علمی در بین دانشجویان در شرایط کنونی، باشگاه پژوهشگران جوان و نخبگان دانشگاه آزاد اسلامی زنجان مسابقات علمی-تخصصی مجازی آنلاین را جهت اجرا در هفته های پیش رو طرح ریزی نموده است.

- مسابقات علمی-تخصصی باشگاه پژوهشگران جوان و نخبگان دانشگاه آزاد زنجان به صورت آنلاین و با استفاده از نرم افزار Skype برگزار خواهند شد.
- دانشجویان جهت شرکت در مسابقات باید ابتدا شرح برگزاری هر یک از مسابقات را مطابق توضیحات مربوطه در بخشهای زیر در این راهنما مطالعه نمایند و بر اساس رشته تحصیلی خود، در صورت تمایل یکی از مسابقات را انتخاب نموده و ثبت نام نمایند. با توجه به محدود بودن تعداد شرکت کنندگان در هر مسابقه، اولویت با دانشجویان با معدل کل بالاتر می باشد. به بیان دیگر پس از پایان مهلت ثبت نام، شرکت کنندگان بر اساس معدل کل رتبه بندی می شوند و بر اساس ظرفیت هر مسابقه تعداد دانشجویان مربوطه با بالاترین معدل کل برای شرکت در مسابقه انتخاب می شوند. دانشجویان باقیمانده برای دوره های بعدی برگزاری مسابقات رزرو خواهند شد.
- پس از انتخاب مسابقه مورد نظر، دانشجویان باید ابتدا یک آدرس ایمیل Outlook برای خود بسازند. برای ساخت آدرس ایمیل Outlook باید به وبسایت <http://outlook.com> مراجعه نمایند.
- در گام بعدی دانشجویان باید نرم افزار Skype را بر روی گوشی موبایل یا کامپیوتر رومیزی یا لپتاپ خود دانلود و نصب نمایند. دانشجویان توجه داشته باشند که با توجه به ضرورت استفاده از نرم افزار های تخصصی در برگزاری مسابقه . همچنین ارسال آنلاین ویدئوی اجرای سؤال مسابقه، گوشی موبایل یا تبلت و همچنین لپتاپ یا کامپیوتر رومیزی متصل به اینترنت، ابزار لازم شرکت در مسابقات مجازی آنلاین می باشند.

- بعد از ساخت آدرس ایمیل Outlook دانشجویان می توانند از فرم موجود در انتهای صفحه اینترنتی به آدرس <http://faridesm.ir/bashgah/match.html> ثبت نام خود را انجام دهند.
- پس از اتمام مراحل ثبت نام، تا ۳ روز قبل از برگزاری مسابقه به دانشجویان انتخاب شده از طریق آدرس ایمیل Outlook ایشان اطلاع رسانی می شود و ایشان با استفاده از همین آدرس ایمیل Outlook در تالار برگزاری مسابقه مربوطه در نرم افزار Skype عضو می شوند.
- دانشجویانی که شرکت آنها در مسابقه نهایی شده است، باید بر اساس توضیحات مربوط به برگزاری هر یک از مسابقات، ملزومات لازم جهت شرکت در مسابقه از جمله نرم افزار مربوطه و کامپیوتر رومیزی یا لپتاپ و گوشی موبایل هوشمند را فراهم نمایند و نرم افزار های لازم را بر روی آنها نصب کنند. محدودیتی در نسخه نرم افزار مورد استفاده توسط دانشجویان وجود ندارد.
- در روز برگزاری مسابقه، ۳۰ دقیقه قبل از برگزاری، دانشجویان از طریق تماس گروهی در اسکایپ، به تالار برگزاری مسابقه دعوت می شوند و در تالار حضور می یابند. دانشجویان باید توجه داشته باشند که قبل از شروع مسابقه و پس از برقراری ارتباط تصویری مسابقه باید کارت دانشجویی خود را از طریق وبکم نمایش دهند و احراز هویت گردند.
- دانشجویان توجه داشته باشند که در حین برگزاری مسابقه باید از اتصال اینترنت پایدار با سرعت مناسب استفاده کنند. در نظر داشته باشید که در صورت استفاده از Hotspot گوشی های موبایل و اشتراک گذاری اینترنت توسط گوشی، با دریافت تماس یا پیام کوتاه توسط گوشی مربوطه، اینترنت سیم کارت شما قطع خواهد شد و منجر به قطع شدن ارتباط با تالار برگزاری مسابقه و حذف شرکت کننده خواهد بود. لذا پیشنهاد می گردد جهت حضور در مسابقه از اتصال اینترنت توسط مودم های ثابت یا همراه و یا اینترنت سیم کارت هایی که احتمال تماس تلفنی با آنها پایین است، استفاده شود.
- دانشجویان توجه داشته باشند که تمام مراحل برگزاری مسابقه و تصویر ایشان و اجرای سؤال مسابقه توسط شرکت کنندگان ضبط می شوند و نهایتاً در قالب فایل های ویدئویی مسابقه، منتشر خواهند شد.
- حضور در مسابقه آنلاین برای خانم ها با حجاب اسلامی و پوشش رسمی و برای آقایان با پوشش رسمی و پوشیده الزامی است.
- با توجه به اینکه در برخی مسابقات نیاز می باشد که سؤال مسابقه در لپتاپ یا کامپیوتر پیاده سازی گردد و ویدئوی انجام کار به صورت آنلاین با استفاده از دوربین گوشی موبایل با نرم افزار Skype به تالار برگزاری مسابقه ارسال گردد، لذا دانشجویان باید قبل از برگزاری مسابقه محل قرار گیری موبایل خود را جهت تصویر برداری مناسب از صفحه لپتاپ یا مانیتور آماده نمایند.

در ادامه شرایط اختصاصی هر یک از مسابقات به صورت جداگانه توضیح داده می شوند.

۲- مسابقه مشاعره آنلاین در حوزه های تخصصی شعر

در این مسابقه ابتدا شرکت کنندگان در تالار برگزاری مسابقه در اسکایپ حاضر می شوند و صدا و تصویر خود را به اشتراک می گذارند. مسابقه به صورت گروهی بوده و به تمام شرکت کنندگان یک شماره اختصاص داده می شود. مسابقه در زمان تعیین شده با قرائت اولین بیت توسط داور مسابقه آغاز می شود. شرکت کنندگان به ترتیب شماره، باید یک بیت شعر که با حرف آخر بیت قبلی قرائت شده شروع شود را قرائت می کنند. هر شرکت کننده فقط ۱۰ ثانیه فرصت دارد تا در نوبت خود بیت شعر مربوطه را قرائت کند. اگر در زمان یاد شده شرکت کننده نتواند پاسخ دهد از دور مسابقه با نظر داور حذف می شود. مسابقه تا زمانی ادامه پیدا می کند که فقط یک شرکت کننده باقی بماند. بیت های قرائت شده باید به صورت حفظی باشد و استفاده از هیچ منبعی حین برگزاری مسابقه مجاز نیست. روند برگزاری مسابقه با نظر داوران می تواند در قالب های مختلف شعری (همچون دوبیتی، قصیده و ...) در بخش های مختلف انجام گیرد. دانشجویان می توانند با گوشی موبایل و یا کامپیوتر مجهز به میکروفون و وب کم در این مسابقه شرکت نمایند.

۳- مسابقه آنلاین نقاشی سریع با فتوشاپ

در این مسابقه پس از حضور شرکت کنندگان در تالار برگزاری مسابقه در اسکایپ و فرا رسیدن زمان برگزاری مسابقه، یک فایل تصویری در تالار برگزاری مسابقه برای همه شرکت کنندگان به شکل همزمان ارسال می شود. شرکت کنندگان باید موضوع مطرح شده در فایل تصویری را در مدت زمان تعیین شده با استفاده از نرم افزار Photoshop ترسیم یا ویرایش نمایند. پس از اتمام زمان مربوطه، فایل نقاشی های ترسیم شده توسط شرکت کنندگان در تالار ارسال می شوند و توسط داوران تحت داوری قرار می گیرند و برنده اعلام می گردد. شرکت کنندگان در حین ترسیم نقاشی با Photoshop باید گوشی موبایل خود را در مقابل مانیتور لپتاپ یا کامپیوتر خود قرار دهند و ویدئوی آنلاین انجام تمام مراحل ترسیمات در لپتاپ یا کامپیوتر به تالار برگزاری مسابقه ارسال گردد. شرکت کنندگان باید در حین انجام مسابقه علاوه بر ارسال صدا و تصویر انجام کار خود، صدا و تصویر داوران مسابقه را نیز در تالار با گوشی موبایل دریافت نمایند. هرگونه اختلال در اتصال ویدئویی شرکت کننده با تالار به هر دلیلی که منجر به عدم رؤیت روند انجام کار شرکت کننده

توسط داوران گردد، منجر به حذف ایشان خواهد شد. در هر زمان در طول برگزاری مسابقه، در صورت درخواست داوران، شرکت کننده باید دوربین را به سمت صورت خود بچرخاند و احراز هویت مجدد نماید.

۴- مسابقه شطرنج آنلاین

این مسابقه با استفاده از وبسایت Chess.com و با ارسال آنلاین تصویر مسابقه در تالار برگزاری در Skype اجرا خواهد شد. بعد از مشخص شدن شرکت کنندگان، هر یک از ایشان باید با مراجعه به وبسایت Chess.com یک نام کاربری برای خود ایجاد نمایند. نام کاربری هر یک از شرکت کنندگان باید دو روز قبل از برگزاری مسابقه در تالار برگزاری مسابقات اعلام گردد. سپس هریک از شرکت کنندگان باید نام کاربری سایر شرکت کنندگان را در وبسایت Chess.com به لیست دوستان خود اضافه نماید. در روز و زمان برگزاری مسابقه، نیم ساعت زودتر حریف های دور اول در تالار برگزاری مسابقه در Skype به یکدیگر معرفی می گردد. هر شرکت کننده با حریف خود در وبسایت Chess.com یک مسابقه ۱۰ دقیقه ای را آغاز می کند. ۴ برنده دور اول مجدداً با یکدیگر مسابقه خواهند داد. سپس دو برنده نهایی مسابقه فینال را برگزار خواهند کرد. شرکت کنندگان در حین مسابقه شطرنج باید گوشی موبایل خود را در مقابل مانیتور لپتاپ یا کامپیوتر خود قرار دهند و ویدئوی آنلاین انجام مسابقه در لپتاپ یا کامپیوتر به تالار برگزاری مسابقه ارسال گردد. شرکت کنندگان باید در حین انجام مسابقه علاوه بر ارسال تصویر انجام مسابقه خود، صدا و تصویر داوران مسابقه را نیز در تالار با گوشی موبایل دریافت نمایند. هرگونه اختلال در اتصال ویدئویی شرکت کننده با تالار به هر دلیلی که منجر به عدم رؤیت روند برگزاری شطرنج شرکت کننده توسط داوران گردد، منجر به حذف ایشان خواهد شد. در هر زمان در طول برگزاری مسابقه، در صورت درخواست داوران، شرکت کننده باید دوربین را به سمت صورت خود بچرخاند و احراز هویت مجدد نماید. مسابقات شطرنج آقایان و خانم ها به صورت جداگانه برگزار خواهد شد.

۵- طراحی اسکیس آنلاین با موضوع مشخص در زمان محدود

در این مسابقه پس از حضور شرکت کنندگان در تالار برگزاری مسابقه در اسکایپ و فرا رسیدن زمان برگزاری مسابقه، یک موضوع جهت ترسیم اسکیس مرتبط با آن در تالار برگزاری مسابقه برای همه شرکت کنندگان به شکل همزمان اعلام می گردد. شرکت کنندگان باید بر اساس موضوع تعیین شده اسکیس مورد نظر خود را در زمان محدود اعلام شده در صورت سؤال بر روی کاغذ A4 سفید ترسیم نمایند. استفاده از هرگونه قلم با رنگ های مختلف مجاز می

باشد. استفاده از تجهیزاتی غیر از قلم و پاک کن و کاغذ A4 و زیر دستی مجاز نیست. پس از اتمام زمان مربوطه، شرکت کنندگان باید از طرح ترسیم شده خود عکس بگیرند و فایل آن را در تالار ارسال نمایند. فایل اسکیس های ترسیم شده توسط شرکت کنندگان در تالار ارسال می شوند و توسط داوران تحت داوری قرار می گیرند و برنده مسابقه که بهترین و کاملترین طرح را ترسیم کرده باشد، اعلام می گردد. شرکت کنندگان در حین ترسیم اسکیس بر روی کاغذ باید گوشی موبایل خود را در جای مناسب به شکلی قرار دهند که ویدئوی آنلاین انجام تمام مراحل ترسیمات ایشان به شکل آنلاین به تالار برگزاری مسابقه ارسال گردد. شرکت کنندگان باید در حین انجام مسابقه علاوه بر ارسال صدا و تصویر انجام کار خود، صدا و تصویر داوران مسابقه را نیز در تالار با گوشی موبایل دریافت نمایند. هرگونه اختلال در اتصال ویدئویی شرکت کننده با تالار به هر دلیلی که منجر به عدم رؤیت روند انجام کار شرکت کننده توسط داوران گردد، منجر به حذف ایشان خواهد شد. در هر زمان در طول برگزاری مسابقه، در صورت درخواست داوران، شرکت کننده باید دوربین را به سمت صورت خود بچرخاند و احراز هویت مجدد نماید.

۶- مسابقه برنامه نویسی موضوعی آنلاین در زمان مشخص با MATLAB

در این مسابقه پس از حضور شرکت کنندگان در تالار برگزاری مسابقه در اسکایپ و فرا رسیدن زمان برگزاری مسابقه، یک موضوع در قالب سؤال در تالار برگزاری مسابقه برای همه شرکت کنندگان به شکل همزمان اعلام می گردد. شرکت کنندگان باید بر اساس موضوع تعیین شده برنامه مربوطه را برای دستیابی به راه حل مورد نیاز در سؤال در محیط نرم افزار MATLAB بنویسند. استفاده از تمام ابزار موجود در خود نرم افزار متلب مجاز است ولی فراخوانی برنامه آماده نوشته شده از سایر منابع مجاز نیست. پس از اتمام زمان مربوطه، شرکت کنندگان باید m فایل ذخیره شده برنامه خود را در تالار ارسال نمایند. فایل برنامه های نوشته شده توسط شرکت کنندگان در تالار ارسال می شوند و توسط داوران تحت داوری قرار می گیرند و برنده مسابقه که بهترین و کاملترین برنامه را نوشته باشد، اعلام می گردد. شرکت کنندگان در حین نوشتن برنامه با MATLAB باید گوشی موبایل خود را در مقابل مانیتور لپتاپ یا کامپیوتر خود قرار دهند و ویدئوی آنلاین انجام تمام مراحل برنامه نویسی در لپتاپ یا کامپیوتر به تالار برگزاری مسابقه ارسال گردد. هرگونه اختلال در اتصال ویدئویی شرکت کننده با تالار به هر دلیلی که منجر به عدم رؤیت روند انجام کار شرکت کننده توسط داوران گردد، منجر به حذف ایشان خواهد شد. در هر زمان در طول برگزاری مسابقه، در صورت درخواست داوران، شرکت کننده باید دوربین را به سمت صورت خود بچرخاند و احراز هویت مجدد نماید.

۷- مسابقه ترسیم سریع نقشه پلان ساختمان به صورت آنلاین با اتوکد در زمان مشخص

در این مسابقه پس از حضور شرکت کنندگان در تالار برگزاری مسابقه در اسکایپ و فرا رسیدن زمان برگزاری مسابقه، یک فایل تصویری مربوط به یک نقشه پلان ساختمان به همراه ابعاد و اندازه ها، در تالار برگزاری مسابقه برای همه شرکت کنندگان به شکل همزمان ارسال می شود. شرکت کنندگان باید پلان مطرح شده در فایل تصویری را در مدت زمان تعیین شده با استفاده از نرم افزار Autocad ترسیم نمایند. استفاده از تمام ابزار موجود در خود نرم افزار Autocad مجاز است ولی فراخوانی تکه پلان آماده از سایر منابع مجاز نیست. پس از اتمام زمان مربوطه، شرکت کنندگان باید فایل dwg ذخیره شده ترسیمات خود را در تالار ارسال نمایند. فایل پلان های ترسیم شده توسط شرکت کنندگان در تالار ارسال می شوند و توسط داوران تحت داوری قرار می گیرند و برنده مسابقه که بهترین و کاملترین پلان را ترسیم کرده باشد، اعلام می گردد. شرکت کنندگان در حین ترسیم پلان با برنامه Autocad باید گوشی موبایل خود را در مقابل مانیتور لپتاپ یا کامپیوتر خود قرار دهند و ویدئوی آنلاین انجام تمام مراحل ترسیم در لپتاپ یا کامپیوتر به تالار برگزاری مسابقه ارسال گردد. هرگونه اختلال در اتصال ویدئویی شرکت کننده با تالار به هر دلیلی که منجر به عدم رؤیت روند انجام کار شرکت کننده توسط داوران گردد، منجر به حذف ایشان خواهد شد. در هر زمان در طول برگزاری مسابقه، در صورت درخواست داوران، شرکت کننده باید دوربین را به سمت صورت خود بچرخاند و احراز هویت مجدد نماید.

۸- برگزاری جلسه آنلاین Free discussion به زبان انگلیسی با موضوع چالشهای پیرامون بیماری کرونا

برنامه Free discussion به شکل مسابقه نمی باشد و با هدف تقویت مکالمه انگلیسی دانشجویان و انجام بحث آزاد به زبان انگلیسی پیرامون مسائل روز، اجرا می گردد. در این برنامه پس از حضور شرکت کنندگان در تالار برگزاری گفتمان در اسکایپ و فرا رسیدن زمان برگزاری جلسه، موضوع سخنرانی برای همه شرکت کنندگان به شکل همزمان ارسال می شود. شرکت کنندگان در صورت تمایل به صحبت می توانند با ارسال علامت مشخص در Skype به ترتیب صحبت های خود را بیان کنند. صحبت های هر فردی در هر مرحله نباید بیش از ۵ دقیقه به طول بیانجامد. اساتید حاضر در تالار گفتمان روند و مدت برگزاری جلسه و نوبت دهی را مدیریت خواهند کرد. جهت حفظ ماهیت وبینار بودن جلسه، شرکت کنندگان باید تا حد ممکن به شکل ویدئویی در جلسه حاضر باشند.

۹- جوایز

جوایز مسابقات در قالب کارت هدیه خرید اینترنتی برای دانشجویان برنده ارسال خواهد شد.