

ليگه بات اوييگا





KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



شیوه نامه لیگ بات روبیکا

نام و تعریف لیگ:

نام لیگ: لیگ بات روبیکا – بخش نرم‌افزار مسابقات کیدکد ۲۰۲۶
تعریف: در این لیگ، شرکت‌کنندگان با استفاده از پلتفرم روبیکا و با به‌کارگیری بات هوشمند، برنامه‌های کاربردی می‌سازند، ایده‌های نو خلق می‌کنند و ضمن توسعه برنامه، عملکرد بات را از طریق تعامل با کاربران واقعی ارتقاء می‌دهند.

اهداف لیگ:

۱. ایجاد بستری برای ساخت برنامه در روبیکا با کمک بات.
۲. توسعه و بهبود عملکرد بات از طریق تعامل با کاربران واقعی.
۳. پرورش خلاقیت در طراحی، منطق و تجربه کاربری برنامه‌ها.
۴. ترویج برنامه‌نویسی خلاقانه با کمک بات، تبدیل ایده‌های شرکت‌کنندگان به برنامه‌های واقعی.
۵. فراهم کردن آموزش عملی و تجربه‌محور به جای صرفاً تئوری.
۶. ایجاد جامعه‌ای پویا از توسعه‌دهندگان در روبیکا و شناسایی استعدادها.
۷. جایزه ویژه برای خلاق‌ترین بات بر اساس معیارهای مشخص.

مخاطبان و شرایط شرکت:

- مخاطب: دانش‌آموزان (دوره متوسطه اول و دوم) و مخاطبان آزاد
- ثبت‌نام: انفرادی و یا تیمی (حداکثر دو نفر)
- هر شرکت‌کننده فقط می‌تواند عضو یک تیم باشد.
- شرکت‌کنندگان باید در زمان مقرر در محل رقابت/پلتفرم آنلاین حضور داشته باشند.

پلتفرم، ابزارها و فناوری:

- پلتفرم اصلی: روبیکا
- ابزار ساخت: بات هوشمند (در روبیکا)
- شرکت‌کنندگان باید بات طراحی شده را در روبیکا ثبت کنند (توضیحات فنی و راهنما توسط برگزارکننده ارائه می‌شود).
- استفاده از اینترنت، منابع آنلاین، کتابخانه‌ها، APIها، و تعامل با کاربران مجاز است (مگر اینکه بخش خاصی ممنوع شود).
- هرگونه استفاده از ابزارهای غیرمجاز یا ناتوانی در رعایت مقررات منجر به حذف خواهد شد.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



ساختار مسابقه:

الف) مرحله ثبت‌نام

- مهلت ثبت‌نام اعلام می‌شود؛ پس از آن امکان ثبت‌نام وجود ندارد.
- تکمیل فرم ثبت‌نام، ارسال ایده اولیه (یک صفحه توضیح) و تعیین نام تیم/بات الزامی است.

ب) مرحله آماده‌سازی

- شرکت‌کنندگان فرصت دارند تا بات خود را با کاربران آزمایشی طراحی، توسعه و تست کنند.

ج) مرحله رقابت نهایی

- در روز مسابقه، شرکت‌کنندگان بات خود را ارائه می‌دهند: باید نشان دهند که بات عملکرد دارد، تعامل می‌کند، و تجربه کاربری مناسبی فراهم می‌کند.
- ارزیابی شامل ارائه تیم (دمو)، ارائه مستندات (کد یا شرح منطق بات) و تعامل با کاربران واقعی یا داوری است.

معیارها و امتیازدهی:

معیارهای عمومی:

- عملکرد فنی بات: آیا بات به درستی کار می‌کند، خطا ندارد، قابل استفاده است؟
- منطق برنامه و طراحی: طراحی منطق مناسب، ساختار کد یا بلاک‌ها، کارایی، بهینه‌سازی.
- تجربه کاربری: رابط کاربری، سهولت استفاده، جذابیت، تعامل کاربر با بات.
- تعامل با کاربران واقعی: میزان پاسخگویی، هوشمندی بات، بازخورد کاربران.
- خلاقیت و نوآوری: ایده جدید، هدف متفاوت، طراحی متفاوت، استفاده هوشمندانه از قابلیت‌های بات.

جایزه خلاق‌ترین بات:

- علاوه بر رتبه‌بندی عمومی، یک جایزه ویژه برای «خلاق‌ترین بات» اهدا می‌شود که بر اساس شاخص‌های زیر انتخاب می‌شود:
 - نوآوری در کاربرد یا هدف برنامه
 - طراحی تجربه کاربری متفاوت
 - استفاده هوشمندانه از قابلیت‌های بات
 - تعامل جذاب و غیرکلیشه‌ای با کاربر



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



مقررات و ضوابط:

- هر تیم موظف است با اخلاق حرفه‌ای شرکت کند، هرگونه تقلب، کپی‌برداری، یا استفاده از پروژه آماده ممنوع است.
- شرکت‌کنندگان باید قوانین حریم خصوصی، حقوق مالکیت فکری و مقررات روبیکا را رعایت کنند.
- هرگونه استفاده از ابزارهای ارتباطی، موبایل، بلوتوث، فلش‌مموری، CD/DVD که توسط برگزارکننده ممنوع اعلام شود منجر به حذف خواهد شد.
- شرکت‌کنندگان می‌بایست در زمان تعیین‌شده در محل یا پلتفرم آنلاین حاضر باشند؛ تاخیر بیش از حد ممکن است منجر به حذف شود.
- تمامی مستندات (کد، فیلم کارکرد، فایل راهنما) باید پیش از مهلت مقرر ارسال شود.
- برگزارکننده حق تغییر بخشی از مقررات یا زمان‌بندی را دارد و تغییرات قبلاً از طریق سایت رسمی مسابقات به اطلاع شرکت‌کنندگان خواهد رسید.

جوایز و امتیازات:

- به تیم‌های برتر بر اساس رتبه اول تا سوم، مدال یا لوح تقدیر و جوایز نقدی یا غیرنقدی (برنامه دوره‌های آموزش، همکاری با پروژه‌های روبیکا، معرفی به شرکت‌ها) اهدا خواهد شد.
- جایزه ویژه «خلاق‌ترین بات» به تیمی که بیشترین نوآوری را نشان دهد تعلق خواهد گرفت.
- علاوه بر جوایز، تمامی شرکت‌کنندگان گواهی حضور دریافت خواهند کرد که می‌تواند در سابقه تحصیلی یا رزومه آن‌ها قابل استفاده باشد.
- ممکن است تیم‌های منتخب برای همکاری با روبیکا یا توسعه بیشتر بات انتخاب شوند.

مستندات و نحوه ارائه پروژه:

- هر تیم باید یک گزارش کوتاه (۲ الی ۵ صفحه) شامل: نام تیم، نام بات، شرح ایده، ویژگی‌های اصلی، راهنمای استفاده، چالش‌ها و راه‌حل‌ها و بازخورد کاربران تهیه کند.
- علاوه بر گزارش، فایل پروژه (کد/اسکرپت بات)، یک ویدیو یا دمو کارکرد (۳-۵ دقیقه) باید ارائه شود.
- در روز مسابقه، تیم باید بات را در محیط روبیکا اجرا کرده و تعامل آن با کاربر را نشان دهد.
- فایل‌ها در قالب مورد قبول برگزارکننده مثلاً ZIP یا لینک گیت‌هاب یا لینک روبیکا ارسال خواهد شد.
- گزارش‌ها و فایل‌ها پس از بررسی داوران، نتایج اعلام خواهد شد.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



نکات تکمیلی برای شرکت‌کنندگان:

- پیش‌بینی تعامل با کاربر واقعی: سعی کنید بات شما علاوه بر عملکرد اصلی، بتواند با کاربر به صورت جذاب و طبیعی تعامل کند (مثلاً پاسخ‌های هوشمند، راهنمایی، خطایابی).
- طراحی تجربه کاربری (UX) قوی: حتی در محیط چت یا بات، رابط کاربری و نحوه راهنمایی کاربر بسیار مهم است؛ برخورد با کاربر به شکلی روان و ساده، موجب امتیاز بیشتر می‌شود.
- خلاقیت در کاربرد: به فکر باشید چگونه بات می‌تواند کاربردی متفاوت یا نوآور داشته باشد — نه صرفاً یک کپی از نمونه‌های موجود.
- تطبیق با پلتفرم روبیکا: از امکانات و محدودیت‌های روبیکا آگاه باشید و بات را طوری طراحی کنید که در این پلتفرم به‌خوبی اجرا شود.
- مستندسازی کامل: گزارش دقیق، ویدیو دمو کارکرد و کد تمیز و خوانا تأثیر بسیار مثبتی دارد.
- تست و بازخورد: قبل از روز مسابقه، بات خود را با کاربران آزمایشی تست کنید و بازخورد بگیرید و بهبود دهید.
- زمان‌بندی پروژه: حتماً جدول زمانی برای توسعه پروژه تنظیم کنید تا در مهلت مشخص، آماده باشید.

سخن پایانی:

لیگ بات روبیکا فرصتی فوق‌العاده است برای دانش‌آموزانی که علاقه‌مند به برنامه‌نویسی، هوش مصنوعی، طراحی UX و توسعه اپلیکیشن در بستر چت‌بات هستند. با رعایت قوانین بخش نرم‌افزار مسابقات کیدکد و با تکیه بر خلاقیت و تعامل کاربران، می‌توانید یک پروژه موفق ایجاد کنید که نه فقط در عرصه مسابقه بدرخشد، بلکه تجربه‌ای کاربردی و یادگیری عمیق برای شما فراهم آورد.

🏆 نتایج مسابقات:

- ❖ اعلام نتایج: نتیجه نهایی مسابقات، همراه با اهدای مدال و لوح تقدیر، یک هفته پس از مسابقات و در روز اختتامیه و به تفکیک پایه تحصیلی اعلام می‌شود.
- ❖ اطلاع‌رسانی رسمی: تمام خبرهای رسمی و زمان‌بندی اختتامیه فقط از طریق سایت رسمی مسابقات به آدرس WWW.KIDCOD.IR و از طریق پورتال شخصی دانش‌آموزان منتشر می‌شود.
- ❖ تغییرات: هرگونه تغییر در زمان‌بندی یا قوانین، فقط از طریق سایت رسمی معتبر است. شایعات را باور نکنید!
- ❖ آپدیت قوانین: اگر نیاز به اصلاحیه فنی باشد، حداکثر تا یک هفته قبل از مسابقه در سایت رسمی مسابقات بارگذاری می‌شود.



KIDCOD.IR



09934856351