

بسم الله الرحمن الرحيم

آیین نامه و شیوه نامه اجرایی

ششمین رویداد ملی تولید محتوای دیجیتال بسیج و ششمین جشنواره ملی فعالان فضای مجازی کشور



مرکز نهایی سومین
رویداد سراسری
تولید محتوای
دیجیتال بسیج

رهبر معظم انقلاب

باید با استفاده از استعداد های جوان کشور و با سیاستگذاری صحیح و اقدامات سنجیده و هماهنگ و بدون از دست دادن زمان به سمت خروج از حالت انفعال در عرصه‌ی فضای مجازی و حضور فعال و تأثیرگذار و تولید محتوای اسلامی متن و جذاب حرکت کنیم.

❖ چرایی و ضرورت

امروزه و در عصر فناوری اطلاعات، فضای مجازی در قالب زنجیره از ابزارها، اکوسیستم‌ها و محتوای در هم تنیده به مفهوم واحدی به نام دنیای مجازی "Virtual World" تبدیل شده است و اهمیت این فضا امروزه به قدری است که رهبری انقلاب اهمیت آن را در حد معجزه قرن بیستم یعنی انقلاب اسلامی می‌دانند و مراجع بزرگی مانند حضرت آیت الله جوادی آملی آن را مجازی نمی‌دانند بلکه به عنوان یکی از شئون دنیای حقیقی تعریف می‌کنند و اهمیت این فضا نه تنها در دیدگاه اندیشه‌ای بلکه در حوزه‌های دور از دسترسی نظیر سیاست و حتی سیاست خارجی، مفاهیم متعددی نظیر دیپلماسی عمومی به آن گره خورده است. با این تفصیل اهمیت فضای مجازی بیش از پیش واضح و مبرهن می‌گردد و نیاز به توضیح بیشتر نیست که البته با توجه به این اهمیت دو دیدگاه متفاوت در کشور وجود دارد، نگاهی مبتنی بر آسیب‌ها و نگاهی مبتنی بر فرصت‌ها که هر یک در جایگاه خود قابلیت بررسی و بحث هر چه بیشتر را دارد، اما نکته مهم در این میان غلبه نگاه تهدید محور در برخی حوزه‌هاست که منجر به ایجاد چالش‌هایی در این زمینه شده است که رهبری معظم انقلاب نیز به درستی بر استفاده از فرصت‌های این فضا تأکید می‌کنند، ایشان در تاریخ ۱۳۹۱/۷/۱۹ می‌فرمایند: "ابزارهای تسهیل کننده، مثل رایانه‌ها و ارتباطات اینترنتی و فضای مجازی و سایبری هم که الان در اختیار شماست. اگر بتوانید اینها را یاد بگیرید، می‌توانید یک کلمه حرف درست خودتان را به هزاران مستمعی که شما آنها را نمی‌شناسید، برسانید؛ این فرصت فوق العاده‌ای است؛ مبادا این فرصت ضایع شود. اگر ضایع شد، خدای متعال از من و شما روز قیامت سؤال خواهد کرد: از فرصت این همه جوان، این همه استبصار، این همه میل و شوق به دانستن، شما برای ترویج معارف اسلامی چه استفاده‌هایی کردید؟"

با توجه به خلأ و یا کمبود فعالیت‌های ایجابی در حوزه فضای مجازی امروزه یکی از ضروریاتی که بیش از گذشته حس می‌شود خلأ تولید محتوا و کمبود محتوای انقلابی و ارزشی در حوزه فضای مجازی با وجود تعدد ارگان‌ها و فعالیت‌های نهادهای مختلف است که البته این خلأ را می‌توان ناشی از:

▪ عدم انسجام موضوعی و سازمان‌دهی در حوزه تولید محتوا

▪ استفاده نادرست از بسترهای عرضه و تمرکز بر فعالیت‌های سلبی دانست.

از این رو هر فعالیتی که منجر به تولید محتوای ارزشمند چه در بُعد محتوا و اندیشه و چه در بُعد فنی و هنری شود، اقدامی است که در راستای انقلاب اسلامی و رشد و نمو آن محسوب می‌شود اما برای تأثیرگذاری و همچنین ارزیابی میزان تأثیرگذاری این موارد می‌بایست اقداماتی سازمان‌دهی شده در سطح نیروها و در سطح فعالیت‌ها تعریف گردد تا علاوه بر تشکیل زیست‌بوم و اکوسیستم انقلابی از افراد، ابزارها، سخت‌افزارها و زیرساخت‌ها و ایده و اندیشه‌های متعالی این حوزه به درستی و در زمان و مکان درست استفاده گردد.

سازمان فضای مجازی بسیج با شناسایی این خلأ و بررسی‌های کارشناسی و تعریف زمین بازی درست و اثرگذار در حوزه فضای مجازی اقدام به برگزاری "رویداد تولید محتوای تخصصی مردمی ویژه فعالان فضای مجازی" نموده است تا علاوه بر تولید محتوای مناسب، برای ششمین سال در سطح کشور یک رویداد هماهنگ با "فرماندهی و کنترل واحد" برای فعالیت

انقلابی تدارک ببیند و این رویداد را به عنوان یک مانور مشترک در سراسر کشور و در مرکز استان‌ها در میان فعالان فضای مجازی بسیج رقم بزند.

❖ رویداد تولید محتوای دیجیتال بسیج

هر ساله تیم‌های نوجوان و جوان خلاق در حوزه تولیدات دیجیتال (بازی، نرم‌افزار و پویانمایی) ابتدا در سطح شهرستان‌ها و نواحی با فراخوان و میزبانی بسیج در این رویداد ثبت نام کرده و سپس طی ۴۸ ساعت رقابت شبانه روزی با حضور داوران و راهنماهای متخصص، تیم‌های برگزیده به مرحله استانی راه پیدا می‌کنند. همچنین پس از برگزاری مرحله استانی تیم‌های برگزیده به رویداد ملی تولید محتوای دیجیتال بسیج راه پیدا کرده و استعدادها و ایده‌های برتر معرفی و حمایت می‌شوند.

❖ اهداف رویداد تولید محتوای دیجیتال بسیج

- شناسایی، حمایت، توانمندسازی، شبکه‌سازی و ارائه استعدادها و ایده‌های برتر بسیج در حوزه تولیدات تخصصی
- کمک به ایجاد نهضت تولید محتوا و عملیات هماهنگ تولید حجم انبوهی از محتوای دیجیتال رقابتی
- اشتغال‌زایی و رونق کسب‌وکارهای مجازی
- مانور یک حرکت هماهنگ، تشکیل یک فرماندهی و کنترل واحد برای عملیات در فضای مجازی

بخش اول، اجزاء

با توجه به ضروریات اجرا و اهداف تعیین شده، رویداد تولید محتوای دیجیتال بسیج در دو بخش اصلی و جانبی زیر برگزار می‌گردد:

بخش اصلی:

۱. پویانمایی (بخش الف: دوبعدی و سه بعدی) (بخش ب: کمیک موشن، استاپ موشن)
۲. بازی‌های ویژه تلفن همراه
۳. نرم افزارهای ویژه تلفن همراه

بخش جانبی (تولیدات موبایلی): (به صورت ۲۴ ساعته انجام می‌شود).

۱. ساخت کلیپ
۲. استوری موشن
۳. طراحی پوستر مفهومی

بخش دوم، داوری

به محض شروع رویداد آیین‌نامه‌های داوری به شرکت‌کنندگان ابلاغ خواهد شد، از این رو کلیه شرکت‌کنندگان محترم ملزم به رعایت قوانین فنی، هنری، محتوایی و تشکیلاتی – انضباطی رویداد خواهند بود که بر اساس این قوانین اعم از تخصصی یا عمومی برگزیدگان مسابقات اعلام خواهند شد و تیم‌های برتر نیز در مراسم اختتامیه مورد تجلیل قرار خواهند گرفت.

قوانین رویداد:

(۱) بخش اصلی:

بخش اصلی رویداد یک برنامه ۴۸ ساعته است که در آن جمعی از توسعه دهندگان بازی، نرم افزار، انیمیشن و طراحان گرافیک گرد هم آمده و طی ۴۸ ساعت محصولات خود را مطابق ایده مطرح شده ارائه می کنند.

مقررات کلی رویداد:

- آخرین مهلت ثبت نام ساعت ۲۴:۰۰ تاریخ ۱۴۰۳/۰۸/۲۸ خواهد بود.
- شرکت کنندگان محترم می بایست در مدت زمان اعلام شده رویداد (۴۸ ساعت) در محل مورد نظر حضور دائم داشته باشند. لازم به ذکر است وسایل پذیرایی و استراحت در همین مکان تعبیه شده است.
- شرکت کنندگان باید آثار را از ایده تا اجرا از شروع رویداد تا انتها تولید کرده و در صورت استفاده از پروژه های پیش ساخته یا آماده شده از قبل اثر از رقابت حذف خواهد شد.
- شرکت کنندگان موظفند قبل از شروع رویداد تجهیزات خود را کامل نموده و در حین رویداد هیچ تجهیزات فنی در اختیار آنها قرار داده نمی شود.
- شرکت کنندگان باید حداقل ۵۰ درصد از پروسه تولید خود را به پایان رسانده باشند تا محصول آنها در داوری شرکت داده شود.
- آثاری که خارج از موضوعات و سوژه های اعلام شده تولید شود در مرحله داوری حذف خواهند شد.
- موضوعات رویداد بصورت کشوری توسط دبیرخانه مرکزی تعیین و اعلام می گردد.
- جوایز فقط به تیم اول در هر بخش تعلق خواهد گرفت به استثناء بخش پویانمایی.
- تمام حقوق مادی و معنوی آثار تولید شده در رویداد متعلق به دبیرخانه مرکزی رویداد تولید محتوای دیجیتال بسیج می باشد.
- فضای اختصاصی استقرار و استراحت گروه های خواهر در محل رویداد استان ها فراهم گردد.
- آثار برگزیده در تمامی بخش ها به همراه فایل پیوست باید حداکثر تا ۷۲ ساعت بعد از پایان رویداد توسط دبیر رویداد استانی در سامانه رویداد بارگزاری گردد و پس از این مهلت، امکان شرکت در مرحله کشوری وجود ندارد.

قوانین بخش پویانمایی:

- شرکت کنندگان در این بخش باید به صورت تیم های ۳ تا ۵ نفره در رویداد حاضر شوند.
- اثر تولید شده می بایست مطابق سوژه مطرح شده باشد.
- شرکت کننده پس از پایان رقابت خروجی ویدئو با حداقل ۵۹ و حداکثر ۱۸۰ ثانیه تحویل کمیته داوران بدهند.
- آثار تولید شده باید با کیفیت ۷۲۰p باشند. اندازه استاندارد و مورد قبول تصاویر ویدیویی و نسبت ابعاد تصویر افقی ۱۹۲۰ * ۱۰۸۰ پیکسل می باشد.
- هر شرکت کننده مجاز به تولید و تحویل یک اثر با استانداردهای درج شده بدون لوگو و برند به هیئت داوران رویداد می باشد.

- خروجی نهایی باید بصورت یک فایل ویدئویی با فرمت MP4 یا avi باشد که قابلیت پخش داشته باشد.
- شرکت کنندگان می‌توانند در مراحل مختلف تولید اثر از هوش مصنوعی استفاده کنند اما آثار نهایی براساس پارامترهای محتوایی، هنری و فنی بررسی خواهد شد.
- آثار تولید شده در بخش پویانمایی الف: (دوبعدی و سه بعدی) و پویانمایی ب: (کمیک موشن و استاپ موشن) به صورت مجزا داوری شده و در هر دو بخش الف و ب حائز رتبه برتر خواهند بود.
- استفاده هنرمندانه از هوش مصنوعی در این بخش بلامانع است.

قوانین بخش بازی و نرم افزار:

- شرکت کنندگان در این بخش باید به صورت تیم های ۳ تا ۵ نفره در رویداد حاضر شوند.
- تیم های شرکت کننده در این بخش توجه داشته باشند محصول تولید شده می‌بایست بر روی پلتفرم اندروید (حداقل اندروید ۷.۰) قابل اجرا باشد.
- سرپرست تیم موظف است در پایان زمان مقرر یک فایل apk قابل نصب به مسئولان اجرایی ارائه دهد.
- تیم ها محدودیتی در انتخاب نوع موتور بازی سازی و سبک بازی خود ندارند.
- اثر تولید شده می‌بایست مطابق موضوعات مطرح شده در ابتدای رویداد باشد.
- تولیدکنندگان اثر در بخش نرم افزارهای ویژه تلفن همراه امکان استفاده از کدهای آماده و استفاده از وردپرس ندارند.
- هر گروه باید فرم محصول خود(شامل شرح جزییات، بوم اقتصادی و...) را همراه با فایل apk تحویل گروه داوران دهد.
- استفاده از هوش مصنوعی در این بخش بلامانع است.
-

۲) بخش جانبی

- این بخش از رویداد به صورت انفرادی یا گروه ۲ نفره انجام می‌شود.
- تولیدات باید حتما در نرم افزار های مبتنی بر موبایل تولید شوند.
- شکل برگزاری رویداد در این بخش به صورت کارگاهی است.
- مدت زمان برگزاری از ایده پردازی تا ارائه فایل نهایی ۲۴ ساعت خواهد بود.
- استفاده از هوش مصنوعی و فایل های خام در تولید محتوا بلامانع است.
- خروجی نهایی باید بصورت یک فایل ویدئویی با فرمت MP4 باشد که قابلیت پخش داشته باشد.
- به همراه خروجی تولید محتوا یک ویدیو از مراحل ساخت هم به تیم داوری تحویل داده شود.

قوانین بخش طراحی گرافیک(پوستر)

- این بخش از رویداد به صورت انفرادی انجام می‌شود.
- شرکت کنندگان در این بخش می‌بایست ۱ اثر به دبیرخانه رویداد تحویل دهند.
- شرکت کنندگان می‌بایست عناصر استفاده شده در پروژه را بصورت پکیج به همراه خروجی نهایی اثر با پسوند jpeg، png یا jpg به دبیرخانه رویداد تحویل دهند.

- استفاده هنرمندانه از هوش مصنوعی در این بخش بلامانع است.

❖ دستورالعمل برگزاری:

- هویت بصری رویداد توسط معاونت متنا تهیه و برای دبیران رویداد ارسال خواهد شد.
- تیم‌های شرکت‌کننده در هر رشته بخش اصلی می‌بایست حداقل ۳ نفر و حداکثر ۵ نفر باشند.
- شرکت‌کنندگان محترم می‌بایست جهت ثبت‌نام به آدرس Event.BsjMajazi.ir مراجعه و مشخصات و مدارک خود را بارگذاری نمایند.
- در مدت برگزاری رویداد، شرکت‌کنندگان بدون هماهنگی نباید از محل برگزاری رویداد خارج شوند.
- کلیه تیم‌های شرکت‌کننده می‌بایست تجهیزات الکترونیک (اعم از لپ‌تاپ، تلفن همراه (به عنوان مودم)، هارد اکسترنال و فلش) و غیرالکترونیک نظیر: کاغذ و مدادهای طراحی، تخته شاسی و ... را با خود به همراه داشته باشند.
- کلیه شرکت‌کنندگان ملزم به رعایت شئونات ایرانی – اسلامی می‌باشند.
- مسئولیت دبیری رویداد استانی همانند دوره‌های پیشین بر عهده مسئولین محترم مراکز متنا استان‌ها می‌باشد.

❖ سطح برگزاری رویداد

۱. سطح شهرستان‌ها (حضور)
۲. مراکز استان‌ها (حضور)
۳. متمرکز ملی (داوری بین آثار برگزیده استان‌ها)

❖ سطح شهرستان‌ها

- شهرستان‌های هر استان ابتدا اقدام به فراخوان، توجیه و برگزاری رویدادهای شهرستانی خود کرده و تیم‌های برگزیده به مرحله استانی راه پیدا می‌کند.
- دستورالعمل برگزاری رویداد شهرستانی با ابلاغ فرمانده سپاه استان به مسئولین نواحی ارسال گردد.
- شهرستان‌های کم جمعیت می‌توانند رویداد را بصورت منطقه‌ای (تجمیع حداکثر ۴ شهرستان همجوار) برگزار کنند.

❖ سطح استانی

در مرحله استانی، رویداد در سالن‌های تعبیه شده از طرف سپاه‌های استانی بصورت ۴۸ ساعته با حضور تیم‌های تخصصی تولید محتوا دیجیتال {بخش اصلی و بخش جانبی} منطبق بر قواعد و قوانین ابلاغی با حضور داوران و راهبران متخصص برگزار خواهد شد. موضوعات این بخش برای تولید محتوا در هر بخش مجزا از سوی مهمان ویژه با هماهنگی دبیرخانه مرکزی طی مراسم افتتاحیه رویداد استانی اعلام خواهد شد. شرکت‌کنندگان در بخش اصلی ظرف ۴۸ ساعت و در بخش

جانبی ظرف ۲۴ ساعت بدون توقف اقدام به تولید اثر از مرحله ایده پردازی تا محصول نهایی خواهند کرد. این رویدادها در سطح مراکز استان‌ها با فراخوان تیم‌های متخصص و نیروهای بسیجی سازماندهی شده در گروهان‌های سایبری برگزار شده و آثار تیم‌های برتر استانی در بخش اصلی به مرحله داوری کشوری راه خواهند یافت.

- تاریخ برگزاری رویداد مرحله استانی بصورت منسجم و یکپارچه در کل کشور از ۳۰ آبان تا ۲ آذر ماه سال جاری با حضور تیم‌های منتخب شهرستانی برگزار خواهد شد.
- دال محوری موضوعات رویداد در هر دو بخش اصلی و جانبی متعاقباً از طریق دبیرخانه مرکزی اعلام می‌شود.
- با توجه به برگزاری همزمان رویداد در سراسر کشور، پخش زنده تصاویر رویداد در تمام استان‌ها و ارسال تصاویر همزمان به دبیرخانه مرکزی ضمن هماهنگی با معاونت فناوری سازمان، از سوی برگزارکنندگان استانی الزامیست.

برگزاری بخش بازاریابی رویدادی (اختیاری)

- به منظور فعال کردن ظرفیت های اقتصادی رویداد و معرفی گروه های شرکت کننده در رویداد دیجیتال بسیج به ادارات و بازارهای استانی، بخش بازاریابی رویدادی میتواند بصورت اختیاری در استان ها برگزار گردد.
- پس از پایان رویداد استانی و ۲ ساعت قبل از شروع اختتامیه از کارشناسان ادارات و شرکت های سرمایه گذار در حوزه فرهنگی و رسانه ای استان دعوت می شود تا محصول یا خدمات گروه های شرکت کننده داوطلب بصورت کنفرانس عمومی توسط نماینده هر گروه ارائه می گردد.
 - فرم های پیش قرارداد با نظارت دبیر رویداد مابین کارشناسان متقاضی و سرگروه ها تنظیم و امضا می گردد.
 - قبل از رویداد باید رزومه و نمونه کارهای تمامی گروه ها در یک بولتن اختصاصی آماده و در اختیار تمام کارشناسان قرار گیرد.
 - دبیر استانی باید پس از تنظیم پیش قرارداد، بر تمامی مراحل انجام قراردادها نظارت داشته باشد.
 - قرارگاههای فضای مجازی بسیج استانی برای استفاده از ظرفیت های موجود در گروه های شرکت کننده برنامه ریزی و اقدام نمایند.

❖ سطح ملی

- آثار تیم‌های برگزیده مرحله استانی می‌بایست حداکثر بعد از گذشت ۷۲ ساعت از اتمام رویداد به دبیرخانه مرکزی ارسال شود. پس از داوری و بررسی در کمیته‌های تخصصی هر بخش، از آثار برتر در اختتامیه کشوری تقدیر و تجلیل به عمل خواهد آمد. لازم به ذکر است، کلیه تیم‌های برتر استانی می‌بایست در مراسم اختتامیه حضور داشته باشند.
- مراسم اختتامیه مرحله پایانی رویداد تولید محتوای دیجیتال بسیج و اجتماع بزرگ فعالان فضای مجازی کشور با حضور مسئولان عالی رتبه کشوری و لشگری با محوریت موارد زیر برگزار خواهد شد.

....

❖ مرحله نهایی رویداد

مرحله نهایی در تاریخ ۱۸ الی ۱۹ بهمن سال جاری در تهران با برگزاری کارگاه‌های آموزشی، توجیهی، تخصصی و توانمندسازی یک روزه، ۸ ساعته در قالب ۴ کلاس ۲ ساعته بصورت حضوری برای دبیران و تیم‌های برتر راه یافته به

مرحله ملی با حضور اساتید و سخنرانان مطرح کشوری و مسئولین و عوامل برگزاری رویداد و مسئولین کمیته‌های هر بخش برگزار خواهد شد. ضمناً حضور در این دوره الزامی می‌باشد. پس از برگزاری کارگاه‌های آموزشی، در روز بعد مراسم اختتامیه رویداد تولید محتوا دیجیتال بسیج و اعلام برگزیدگان مرحله کشوری به همراه مراسم اجتماع بزرگ فعالان فضای مجازی کشور با حضور مسئولان عالی رتبه کشوری و لشگری برگزار خواهد شد.

❖ جشنواره فعالان فضای مجازی بسیج

- جشنواره رسانه‌های دیجیتال بسیج همزمان با ششمین رویداد ملی تولید محتوای دیجیتال برگزار خواهد شد، در این جشنواره از تعدادی از خانواده‌های معظم و مکرم شهداء، چهره سال و چهره ماندگار سال فضای مجازی، برترین سازمان و برترین‌های معاونت‌ها سازمان فضای مجازی استان‌ها تجلیل خواهد شد.

❖ اهداف جشنواره فعالان فضای مجازی بسیج

- ایجاد هم‌افزایی و همگرایی فعالان فضای مجازی کشور
- تجلیل از فعالان فضای مجازی کشور
- الگوسازی و چهره‌سازی از فعالان انقلابی فضای مجازی