



# چهارمین دوره مسابقه ملی نبرد اپلیکیشن ها

## پیشنهاده حمایت مالی

تهیه شده برای شرکت ایرانی کارت



تابستان ۱۴۰۱



# معرفی رویداد

رویداد ملی نبرد اپلیکیشن ها هرساله به منظور شناخت و معرفی برترین برنامه نویسان و توسعه دهندگان نرم افزار در جامعه دانشجویی برگزار می گردد. در این رویداد، دانشجویان دانشگاه های برتر کشور، با ارسال ایده ها و نیز محصولات نرم افزاری خود در قالب انواع اپلیکیشن، به رقابت می پردازند. هدف از این رقابت، به چالش کشیدن توانایی شرکت کنندگان در تشخیص و حل مسئله به کمک نرم افزار، تحلیل و طراحی و پیاده سازی نرم افزار، کارآفرینی و استفاده از فرصت ها می باشد که در دو بخش ایده پردازی، و طراحی و پیاده سازی نرم افزار برگزار می گردد

# تاریخچه رویداد

اولین دوره مسابقات نبرد اپلیکیشن ها در آبان ماه ۱۳۹۳ برگزار گردید و مورد استقبال پرشور شرکت کنندگان قرار گرفت. این رویداد با حضور ۲۴ تیم در بخش اپلیکیشن های موبایلی و رومیزی برگزار شد که تیم های برگزیده از مرحله اول به ارائه اپلیکیشن های خود در روز پایانی پرداختند. بر اساس تعداد اعضای گروه ها، مجموعاً ۴۴ نفر در روز پایانی حضور داشتند. دومین رویداد نبرد اپلیکیشن ها در مهرماه ۱۳۹۸ برگزار گردید. این دوره نیز همانند دوره قبل با استقبال خوب دانشجویان مواجه گردید و طرح های ارزشمندی در آن با هم به رقابت پرداختند. سومین دوره نبرد اپلیکیشن ها در فروردین ماه ۱۴۰۰ برگزار گردید. به دلیل شرایط خاص پاندمی و درگیری بخش بزرگی از جامعه با ویروس کرونا، این رویداد به صورت مجازی برگزار گردید.

# عکس های رویداد



# رویداد نبرد اپلیکیشن ها، ۱۴۰۱

پس از برگزاری موفقیت آمیز رویداد در سه دوره، اکنون دانشکده ی مهندسی کامپیوتر دانشگاه اصفهان، به کمک انجمن هوش مصنوعی این دانشکده، درصدد برگزاری چهارمین دوره این مسابقات می باشد. با توجه به استقبال گسترده ی دانشجویان دانشگاه های مختلف از این رویداد، دوره چهارم نبرد اپلیکیشن ها در مرحله اول به صورت غیرحضوری، و سپس در مرحله ی دوم که شامل رقابت برگزیدگان مرحله قبل می باشد به صورت حضوری برگزار می گردد. در بین این دو مرحله تیم های برگزیده می توانند با بهره مندی از نظرات ارزشمند داوران و کمیته علمی مسابقه، ایده ها و محصولات خود را بهبود بخشیده و برای حضور در مرحله نهایی آماده نمایند.

# اهداف و مخاطبان

یکی از مهم ترین اهداف این رویداد، شناسایی و معرفی برنامه نویسان و توسعه دهندگان نرم افزار برجسته و مستعد به بازارکار می باشد. همچنین این رویداد به تجاری سازی ایده های خلاقانه و مناسب فضای استارتآپی کمک کرده و می تواند جرقه ای برای آغاز فعالیت کسب و کارهای نوپا باشد. با توجه به ماهیت این رویداد و همین طور تمرکز بر حل مسائل واقعی جامعه، دانشجویان می توانند لذت حل مسائل را به کمک به کارگیری دانش کسب شده در کارگاه ها تجربه نمایند. همچنین این رویداد می تواند به خودی خود مکانی بسیار مناسب برای ایجاد یک شبکه از برنامه نویسان باشد و برای برنامه نویسان، امکان شبکه سازی برای توسعه ی ایده ها و محصولات دیگر خود را نیز فراهم نماید. مخاطبان این رویداد تمام دانشجویان مقاطع مختلف تحصیلی هستند که بر روی یک پروژه با رویکرد حل مسائل واقعی جامعه، کار می کنند.

# چرا حمایت از این رویداد فرصت مناسبی برای شماست؟

هدف از این مسابقه، به چالش کشیدن توانایی شرکت کنندگان در کارآفرینی، شناسایی نیازها، تعریف مساله و حل آن به کمک توسعه ی اپلیکیشن ها می باشد. با توجه به نگاه ویژه ی ایرانی کارت به توسعه و استخدام افراد ماهر، این رویداد مکانی متناسب با اهداف ایرانی کارت می باشد.

با توجه به اهداف و سابقه رویداد، و همین طور علاقمند بودن برخی دانشجویان برای حضور در شرکت ها این رویداد فرصت خوبی برای ایرانی کارت خواهد بود تا با افراد توانمند در حوزه ی برنامه نویسی، توسعه وب ، IT و DevOps ارتباط برقرار کند و این رویداد ممکن است پلی را برای همکاری ایرانی کارت و سایرین فراهم سازد.



# زمان و مکان رویداد

با توجه به پیش بینی ما از حضور پرشور دانشجویان، برای مدیریت هرچه بهتر رویداد، این مسابقه در دو مرحله مجازی و حضوری برگزار می گردد. در مرحله مجازی رویداد، تیم ها محصولات و ایده های خود را در سایت رویداد بارگذاری کرده و نتایج داوری به همراه اصلاحات مدنظر داوران و کمیته علمی به آن ها اعلام می گردد. سپس در مرحله ی دوم، تیم های برگزیده به صورت حضوری به ارائه ی ایده ها و محصولات خود می پردازند. بخش اول مسابقه به یاری خدا در تاریخ ۲۶ و ۲۷ شهریورماه در بستر همایش های مجازی دانشگاه، و ارائه های نهایی تیم های برگزیده در تاریخ هفتم مهرماه به صورت حضوری در دانشگاه اصفهان برگزار می گردد



# جدول مالی رویداد

شرح هزینه	مقدار هزینه مورد نیاز
جوایز تیم های برتر	۲۱ میلیون تومان
پک های تیم های برگزیده مرحله اول	۹ میلیون و ۷۰۰ هزار تومان
هزینه های اجرایی رویداد	۵ میلیون تومان
هزینه های مارکتینگ رویداد	۳ میلیون تومان
هزینه های پیش بینی نشده	۲ میلیون تومان

**مجموع هزینه های رویداد: ۴۰ میلیون و ۷۰۰ هزار تومان**

برای مشاهده ریز هزینه های جوایز و سایر موارد مالی می توانید به [این لینک](#) مراجعه فرمایید.

# بسته ویژه حامیان

بسته ویژه حامیان				
هزینه بسته			مزایا و فرصت های تبلیغاتی	
میلیون تومان 30	میلیون تومان 20	میلیون تومان 10		
*	*	*	وبسایت مسابقه	نمایش با چاپ لوگوی حامی
*	*	*	پوستر مسابقه	
*	*	*	چاپ لوگو بر روی وال رویداد	
*	*	*	کارت حضور در همایش	
*	*		روی ماگ	
*	*		روی تیشرت	
*	*		قرار دادن پست معرفی حامی در شبکه های اجتماعی	
*			قرار دادن در تیزرهای رویداد	
*	*	*	نصب استند تبلیغاتی حامی در محل برگزاری	
*	*	*	قرار گرفتن لینک وب سایت حامی در سایت مسابقه	
*	*		قرار داد هدایا و بروشور تبلیغاتی در پکیج شرکت کنندگان	
*	*		اهدای لوح تقدیر به نماینده حامی	
*			اختصاص فضایی در محل مسابقه برای ارتباط با شرکت کنندگان	
*			سخرانی درباره چالش ها و فناوری ها در روز رویداد	
*			صفحه معرفی اختصاصی در سایت مسابقه	
*			قرار دادن اطلاعات اعضای تیم های برگزیده	
*			پخش تیزر معرفی حامی در آیین اختتامیه و رویداد مجازی	

# حوزه های تبلیغات

تیم برگزاری نبرد اپلیکشن ها به منظور اثربخشی رویداد برای شرکت های حامی چهارمین دوره خدمات زیر را ارائه می نماید: (۱) شرکت های حامی می توانند پیش از اتمام مرحله اول به منظور آشنایی بیشتر دانشجویان، به ارائه ی شرح خدمات و کارکرد شرکت خود بپردازند.

(۲) یکی از بهترین مکان های موجود برای جذب نیرو روز اختتامیه می باشد؛ بدین منظور، تیم برگزاری فرصت ارائه های کوتاهی را به شرکت ها در روز پایانی می دهد تا شرکت خود را معرفی نمایند.

(۳) لوگو شرکت های حامی رویداد، در پوستر اصلی و همینطور دیوار تبلیغاتی رویداد قرار خواهد گرفت.

(۴) در روز برگزاری رویداد از حامیان رویداد نام برده شده و در صورتی که تیزر یا محتوای ویدئویی از شرکت موجود باشد، پخش خواهد شد.

# راه های ارتباطی

## طاها داوری

تیم اسپانسرشیپ رویداد



۰۹۲۱-۵۵۴-۵۸۹۷



mr\_taha0



tahadavari1381@gmail.com



[WWW.BOTA2022.IR](http://WWW.BOTA2022.IR)

