باسمه تعالی

**پیوست فنی رویداد اسکلت خارجی**

**مقدمه**

**این رویداد به منظور ایجاد هم‌افزایی مابین پژوهشگران و بهره‌برداران صنعتی در موضوع ربات‌های اسکلت خارجی و برای عرضه چشم‌انداز و شناسایی ظرفیت‌های این موضوع در میان جوانان با استعداد کشور طراحی شده است. برای اینکه طیف گسترده‌تری از افراد، درگیر این همایش شوند، در رویداد اسکلت خارجی دو بخش اصلی دیده شده است. یک مسابقه جذاب عملی برای دانشجویان (عمدتاً کارشناسی) و دانش‌آموزان که به صورت حضوری انجام خواهد شد. در بخش دوم، یک رویداد/ همایش علمی هم‌افزا به منظور شناسایی ظرفیت علمی کشور در این زمینه، احصاء نیازها و چالش‌های حوزه، عرضه نیازمندی‌ها به پژوهشگران و استادان دانشگاهی در راستای حل مشکلات و مسائل صنعت و جامعه و توسعه فناوری‌های نوین در حوزه‌های روباتیک، هوش مصنوعی، تجهیزات توانبخشی و نظامی و ... و ارائه راهکار صورت خواهد گرفت. در کنار این دو رویداد همایشی تخصصی از پژوهش­های انجام شده، نمایشگاه صنعتی و کارگاه­های مرز دانش پیش­بینی شده است.**

**طراحی این رویداد به صورتی است که از یک سو پژوهشگران جوان و مستعد فرصت بروز توانایی­های خود را دارند و از سوی دیگر پژوهش‌های دانشگاهی در جهت رفع نیازهای کشور همراستا می­شوند. همچنین با توجّه به حضور ذینفعان، بهره‌برداران و شرکت‌های مطرح در این زمینه، امکان ایجاد شبکه پژوهشگران و نیز پژوهش شبکه‌ای در این حوزه مهیا خواهد شد.**

**روند اجرایی همایش در چهار فاز پیش بینی شده است. لیست فعالیت­های پیش­بینی شده در هر فاز این این رویداد با ذکر سهم فعالیت از کل فرآیند به شرح زیر است.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **شماره فعالیت** | **عنوان فاز** | **شماره فاز** | **فعالیت** | **درصد** |
| 1-01 | طراحی و آماده سازی رویداد | 1 | تشکیل شورای سیاست‌گذاری | 1 |
| 1-02 | طراحی و آماده سازی رویداد | 1 | انتخاب اعضای کمیته اجرایی و دبیرخانه اجرایی مسابقه | 2 |
| 1-03 | طراحی و آماده سازی رویداد | 1 | انتخاب اعضای کمیته علمی | 2 |
| 1-04 | طراحی و آماده سازی رویداد | 1 | انتخاب زمان و محل برگزاری رویداد | 1 |
| 1-05 | طراحی و آماده سازی رویداد | 1 | شرح وظایف کمیته‌ها | 1 |
| 1-06 | طراحی و آماده سازی رویداد | 1 | شناسایی همایشها، رویدادها و مسابقات موجود در حوزه اسکلت خارجی در جهان | 2 |
| 1-07 | طراحی و آماده سازی رویداد | 1 | شناسایی فرصتهای تحقیقاتی و راه حلها موجود در حوزه اسکلت خارجی در جهان | 2 |
| 1-08 | طراحی و آماده سازی رویداد | 1 | دیده‌بانی و آینده پژوهی فن‌آوری موضوع اسکلت خارجی | 2 |
| 1-09 | طراحی و آماده سازی رویداد | 1 | طراحی سناریوی مسابقه حضوری (دانشجویی و دانش‌آموز) با رعایت Gamification | 2 |
| 1-10 | طراحی و آماده سازی رویداد | 1 | طراحی همایش نیازمحور (سکوی پرتاب اسکلت خارجی) | 2 |
| 1-11 | طراحی و آماده سازی رویداد | 1 | آماده سازی قوانین مسابقات و همایش | 2 |
| 1-12 | طراحی و آماده سازی رویداد | 1 | اعلام زمانبندی مسابقات و همایش | 2 |
| 1-13 | طراحی و آماده سازی رویداد | 1 | راه‌اندازی وب‌سایت مسابقه | 2 |
| 1-14 | طراحی و آماده سازی رویداد | 1 | اطلاع‌‌رسانی | 2 |
| 2-01 | راه اندازی رویداد | 2 | احصاء نیازها و مسائل موجود در این زمینه | 2 |
| 2-02 | راه اندازی رویداد | 2 | آماده سازی محتوای آموزشی برای علاقه‌مندان به شرکت در مسابقه اسکلت خارجی | 3 |
| 2-03 | راه اندازی رویداد | 2 | تهیه محتوای ترویجی برای آشنایی مخاطبان عام با موضوع اسکلت خارجی | 3 |
| 2-04 | راه اندازی رویداد | 2 | تهیه فیلم مونتاژ – دمونتاژ نمونه‌ اسکلت خارجی | 2 |
| 2-05 | راه اندازی رویداد | 2 | شناسایی شرکت‌های دانش‌بنیان و مراکز علمی صنعتی مرتبط | 2 |
| 2-06 | راه اندازی رویداد | 2 | شناسایی اساتید، دانشجویان و پایان‌نامه‌های مرتبط با موضوع | 2 |
| 2-07 | راه اندازی رویداد | 2 | انجام روند ثبت نام علاقه‌‌مندان و پژوهشها جهت شرکت در رویداد | 3 |
| 2-08 | راه اندازی رویداد | 2 | بررسی و داوری طرح ها و پژوهشهای دریافتی | 3 |
| 2-09 | راه اندازی رویداد | 2 | تولید موشن گرافی | 4 |
| 2-10 | راه اندازی رویداد | 2 | ایجاد ارتباط با وب‌سایت‌های مرجع خارجی و اعلام خبر مسابقه و همایش در آن‌ها | 1 |
| 3-01 | اجرای رویداد | 3 | انجام منتورینگ برای شرکت‌کنندگان مسابقه | 5 |
| 3-02 | اجرای رویداد | 3 | برگزاری **pitch** و **reverse pitch** در همایش سکوی پرتاب (رویداد هم‌افزا به منظور شناسایی نیازها و مسائل این زمینه، عرضه نیازها به استادان دانشگاه و ارائه راهکارهایی در جهت حل مسائل موجود.) | 5 |
| 3-03 | اجرای رویداد | 3 | برگزاری مسابقه دانش‌آموزی / دانشجویی طراحی اسکلت خارجی پسیو | 5 |
| 3-04 | اجرای رویداد | 3 | ساخت نمونه نمایشی برای ارائه در رویداد | 3 |
| 3-05 | اجرای رویداد | 3 | برگزاری کارگاه چالش‌های نرم‌افزاری مرتبط | 2 |
| 3-06 | اجرای رویداد | 3 | برگزاری نمایشگاه تخصصی | 5 |
| 3-07 | اجرای رویداد | 3 | کارگاه تخصصی فن آوری کنترل توسط مغز(BCI) | 2 |
| 3-08 | اجرای رویداد | 3 | برگزاری اختتامیه با حضور افراد صاحبنظر با جایگاه مدیریتی، علمی و صنعتی و تقدیر از پژوهشهای برتر | 3 |
| 3-09 | اجرای رویداد | 3 | برگزاری همایش بیومکانیک با محور اصلی اسکلت خارجی | 5 |
| 4-01 | بهره برداری از رویداد | 4 | تهیه و چاپ کتابچه همایش و اخذ نمایه‌های معتبر | 3 |
| 4-02 | بهره برداری از رویداد | 4 | شبکه‌سازی بین بهره‌برداران و مخاطبان در جهت پایدارسازی جریان علمی (حفظ و استمرار ارتباط با منتخبین در قالب تیم تخصصی اگزواسکلتون باشگاه پایش) | 4 |
| 4-03 | بهره برداری از رویداد | 4 | مدیریت دانش موضوع از دیدگاه دانشگاهی در قالب باشگاه پایش | 4 |
| 4-04 | بهره برداری از رویداد | 4 | تدوین موضوعات پیشنهادی مورد تأیید بهره‌بردار جهت تعریف پژوهش دانشگاهی در قالب پایان‌نامه و طرح پژوهشی جهت اخذ پروژه جایگزین خدمت | 4 |