

بسمه تعالی

مسابقه توسعه اپلیکیشن آموزش زبان به مدیران

توضیح مشکل و اهمیت موضوع

زندگی در دنیای امروز بدون ارتباط با کشورهای دیگر و دانستن زبان‌های دیگر میسر نیست و این مساله در لایه مدیریت نمود بیشتری دارد. امروزه تسلط به زبان خارجی در بین مدیران خلا بزرگی دارد چرا که یادگیری یک زبان خارجی نیاز به تمرین و تکرار در برنامه‌ای منظم دارد و از آن جا که مدیران عموماً مشغله زیادی دارند و نمی‌توانند یک برنامه منظم را برای آموختن زبان دنبال کنند ممکن است برای بسیاری از مدیران این مهم میسر نباشد. یکی از مشکلاتی که پیش روی آن‌هاست، کمبود وقت و تمرکز کافی برای آموختن و یا بهبود مهارت در زمینه آموزش زبان‌های خارجی می‌باشد. بدون شک ایجاد بستری که این روند آموزش را سهل و ممکن کند، می‌تواند مخاطب زیادی به سمت خود جذب کند.

شرح مسابقه

به طور کلی این مسابقه در سه مرحله که هر مرحله دارای بخش فنی، آموزش زبان، طرح کسب و کار و انگیجمنت می‌باشد و برای هر سه مرحله معیارها بر اساس این چهار بخش دسته بندی شده‌اند و به منظور طراحی و توسعه یک اپلیکیشن آموزش زبان به مدیران برگزار می‌شود.

در این مسابقه تیم‌ها باید خلاقانه‌ترین راهکارها برای آموزش و سنجش زبان آموزان را در اپلیکیشن‌های کاربردی خود پیاده سازی کنند تا بتوانند با توجه به ملاحظات موجود برای مدیران، بهترین اثرگذاری را داشته باشند. ایجاد یک اپلیکیشن بر بستر تلفن همراه با محوریت آموزش زبان (حداقل زبان انگلیسی) به مدیران به صورت تعاملی از آنجایی حائز اهمیت است که تلفن همراه بستری مناسبی است که امروزه در دسترس همه مدیران است و می‌تواند مسیر یادگیری برای مدیران را سهل نماید.

برای این اپلیکیشن باید محتوای مناسب آموزشی ایجاد شود (با استفاده از منابع موجود و یا تولید محتوای آموزشی جدید) و مهم است اپلیکیشن به صورتی طراحی گردد که درگیری بالایی با کاربر ایجاد نماید. جذابیت‌های نرم‌افزار باید به نحوی باشد که شخص را به ادامه دادن در روزها و زمان‌های مختلف جذب کند، در این راستا استفاده از ژانر "بازی‌وار سازی" پیشنهاد می‌شود. نکته قابل توجه دیگر "مدیریت استرس" است، بدین معنا که با توجه به استرس‌های کاری مدیران، مناسب است تا این نرم‌افزار کاربردی به کاهش استرس کمک کند و در بخش ارزیابی و سنجش نیز استرس اضافی تحمیل نکند. همچنین استفاده از فناوری‌های نو مانند AR، VR، هوش مصنوعی، تشخیص صدا و ... و تعاملی بودن این اپلیکیشن اهمیت زیادی دارد به نحوی

که کاربران آن بتوانند از محتوای تولید شده توسط دیگر کاربران برای آموزش شرایط مختلف استفاده از زبان خارجی بهره ببرند.

خروجی مسابقه

خروجی نهایی مسابقه اپلیکیشن تلفن همراهی به همراه محتوای آموزشی آن خواهد بود که مدیران با نصب و استفاده از آن خواهند توانست سطح زبان انگلیسی خود را ارتقا دهند.

دیگر خروجی این مسابقه، تاسیس یک شرکت با موضوعیت فعالیت اپلیکیشن ساخته شده توسط تیم برگزیده خواهد بود که ۳۳ درصد از سهام این شرکت برای تیم برگزیده می باشد.

حق مالکیت

تیم برتر و برنده جایزه اصلی مسابقه پیش از دریافت جایزه خود لازم است حق مالکیت کامل محصول خود به همراه کلیه مستندات کدها، محتوای آموزشی استفاده شده در برنامه و توضیحات را به گروه مشاوران مدیریت و مطالعات راهبردی تدبیر (TCG) واگذار نماید. گروه مشاوران مدیریت و مطالعات راهبردی تدبیر (TCG) موظف است پس از تحویل موارد فوق، حداکثر طی سه ماه شرکتی با موضوع فعالیت اپلیکیشن مورد بحث ثبت نماید و مالکیت تام محصول را در اختیار شرکت ثبت شده قرار دهد. تیم برتر مالکیت ۳۳ درصدی از شرکت ثبت شده را خواهد داشت. در راستای همین حق مالکیت، در ابتدای مرحله سوم قرارداد عدم افشا بین پرابلم، گروه مشاوران مدیریت و مطالعات راهبردی تدبیر و تیم‌های راه یافته به این مرحله بسته خواهد شد.

خلاصه مراحل مسابقه

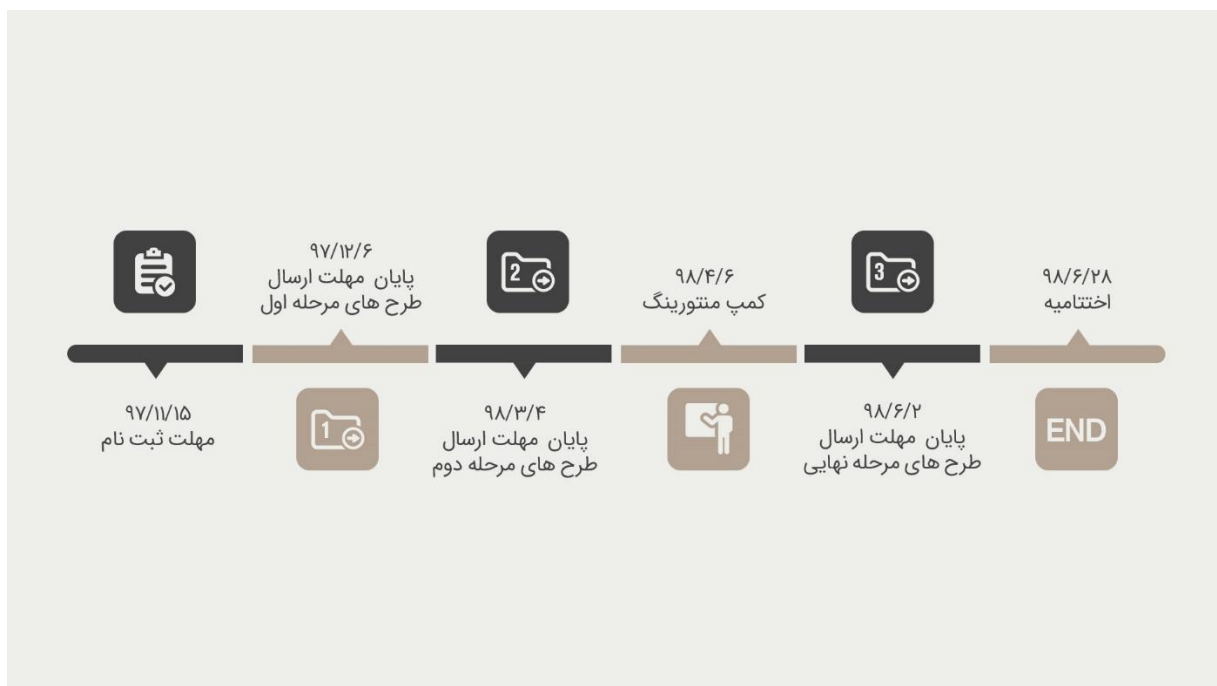
مسابقه در سه مرحله برگزار خواهد شد:

مرحله اول: ارائه طرح‌ها و ایده‌های نوآورانه همراه با جزئیات

مرحله دوم: ارائه نسخه دمو برای طرح‌های پذیرفته شده در مرحله اول

مرحله نهایی: ساخت نهایی طرح‌های پذیرفته شده در مرحله دوم

زمان بندی مسابقه



جوایزه

جایزه تیم های برتر مرحله اول

برگزاری یک دوره آموزشی هدایت علمی برخط برای تیم های راه یافته به مرحله دوم

جایزه تیم های برتر مرحله دوم

جایزه ای مجموعاً به ارزش سی میلیون تومان (نقدی یا غیر نقدی) برای تیم های راه یافته به مرحله سوم به همراه منتورشیپ تیم داوری برای تیم های راه یافته به مرحله سوم

جایزه تیم برگزیده

جایزه به مبلغ ۲۰۰ میلیون تومان برای تیم برگزیده نهایی به همراه ۳۳ درصد شراکت در مالکیت و توسعه محصول (تاسیس یک شرکت با موضوع فعالیت اپلیکیشن تولید شده در مسابقه و تخصیص ۳۳ درصد سهام به تیم برنده)

منتورهای مسابقه

	<p>۱. آقای علیرضا رنجبر شورابی مدیر عامل شرکت نرم افزارهای تعاملی هنر نور و حرکت طراح گیمیفیکیشن و بازی</p>
	<p>۲. خانم نرگس معیرزاده احمدی استاد مدعو دانشگاه شهید بهشتی مدرس زبان انگلیسی</p>
	<p>۳. آقای مرتضی طالبی هم‌بنیان‌گذار و CTO پرابلم مدیر گروه طراحی کوثر ووب</p>
	<p>۴. آقای محمدرضا جوان مدیر عامل شرکت و نشر الیت بازی ساز و مدیر پروژه چوب‌شور</p>

قالب ارائه طرح‌های مسابقه جهت ارزیابی

نکته حائز اهمیت در ارسال طرح‌های هر مرحله این است که شرکت کنندگان می‌بایست با توجه به معیارهای داوری موجود برای ارزیابی طرح‌ها در هر مرحله نسبت به ارائه موارد خواسته شده اقدام نمایند.

مرحله اول

در مرحله اول، تیم‌ها می‌بایست موارد خواسته شده را به صورت زیر ارائه کنند.

الف) داکيومنت: (همه موارد مربوط به این بخش باید در قالب یک فایل ورد یا PDF ارائه گردند)

- مدل درآمدی
- کانال‌های تبلیغاتی و انتشار
- روش‌های افزایش مخاطب
- شرح متد آموزشی و تعیین سطح کاربران
- شرح پروسه تست (تعیین شرح نحوه استفاده از روش‌های مرسوم پروسه تست یا در صورت استفاده از متد جدیدتر، شرح آن)
- محصول شما چه مزیت رقابتی دارد؟

ب) رزومه اعضای تیم: (به منظور آشنایی داوران با شرکت کنندگان که باید مطابق موارد زیر تکمیل و به همراه مابقی ملزومات ارسال گردد)

الف) مشخصات فردی هر یک از اعضای تیم (نام و نام خانوادگی-تحصیلات-سن-...)

ب) تخصص فردی هر یک از اعضای تیم در حوزه‌های طراحی، توسعه محصول، توسعه مدل درآمدی، آموزش زبان خارجی، گیمیفیکیشن و ... (به طور مثال ارائه لیست زبان‌های برنامه نویسی که اعضای تیم با آن‌ها آشنایی داشته و میزان تسلط بر آن‌ها الزامیست)

ج) ارائه نمونه کارهای انجام شده (لینک اپلیکیشن‌های منتشر شده یا تصاویری از آن‌ها) توسط تیم یا اعضای تیم و بیان نقش اعضا در توسعه هر یک از موارد مذکور.

د) سابقه همکاری مشترک اعضای تیم در یک کسب و کار (به علاوه معرفی کسب و کار مذکور)

ه) سابقه فعالیت/کار هر یک از اعضا در حوزه‌های مرتبط (اعم از تیم‌های توسعه محصول، شرکت‌ها، استارت‌آپ‌ها و)

ج) طراحی های اولیه:

این طراحی ها باید به صورت گرافیکی ارائه شوند (ارائه طراحی اولیه به صورت گرافیکی در ابعاد تلفن همراه و تبلت در یکی از فرمت های jpg,gif,tiff به طور مثال استفاده از برنامه های Balsamiq Mockups یا Invision)

د) ویدئو معرفی:

هر تیم باید یک ویدئو حداکثر ۵ دقیقه ای با حجم حداکثر ۱۰۰ مگابایت برای معرفی تیم و شرح عملکرد برنامه ارسال کند.

ه) پاسخ به سوالات:

۱. اولویت شما توسعه برنامه در چه پلتفرمی است (android یا ios یا هر دو) و چرا؟
۲. راهکارهای شما برای ایجاد انگیزه در کاربران جهت استفاده از سیستم چیست؟
۳. چگونه استفاده از سرویس را به بخشی از عادت روزانه کاربر تبدیل می کنید؟
۴. برآورد شما از مدت همراهی کاربر چقدر است و چه راههایی برای افزایش آن در نظر میگیرید؟
۵. چه ابزارها و تئوری های انگیزشی ادعای شما را پشتیبانی می کنند و چرا؟
۶. کاربر شما به چه مکانیک های انگیزشی بهتر پاسخ خواهد داد؟
۷. رویکرد خود نسبت به چهار مهارت و نحوه ارایه آن را توضیح دهید.
۸. موضوعات مد نظر شما جهت ارائه در برنامه در هر سطح کدام موارد می باشند (منظور از موضوعات می تواند زبان عمومی یا تخصصی و یا باشد)؟ با ذکر دلیل.
۹. از چه منابعی میخواهید استفاده کنید؟ (در صورت تولید محتوای آموزشی ارائه منابع برای اعتبار سنجی آن الزامیست)
۱۰. با ذکر مثال نحوه تدریس یکی از بخش هایی که در اپلیکیشن قرار بر آموزش آن می باشد (چه در حوزه عمومی و چه در حوزه تخصصی) را توضیح دهید.

در این مرحله مستندات ارسالی تیم ها توسط هیئت داوران بررسی می شود و تیم هایی که تاییدیه داوران دریافت می کنند مجاز به شرکت در مرحله دوم خواهند بود (معیار دریافت این تاییدیه، مجموع امتیازهای کسب شده و تشخیص هیئت داوران می باشد)

مرحله دوم

در مرحله دوم، شرکت کنندگان باید نسخه دموی اپلیکیشن مورد نظر خود را مطابق المان‌های مطرح شده در جدول معیارهای داوری طراحی کرده و ارسال نمایند همچنین در این مرحله لازم است علاوه بر نسخه دمو موارد خواسته شده را نیز تکمیل (توضیحات تکمیلی متعاقبا در دوره آموزشی ذکر شده و بلاگ مسابقه در سایت پرابلم به تیم‌ها ارائه خواهد شد) و ارائه دهند که این موارد عبارت‌اند از:

- سند Engagement (که تمپلیت آن با توضیحات کافی در اختیار تیم‌ها قرار خواهد گرفت)
 - ارائه Screen flow کامل نرم افزار به همراه سناریوی کاربر
 - پیاده سازی سیستم ثبت نام، ورود به اپلیکیشن و کاربری از سمت کاربر و سرور
 - ارائه کردن یک بخش، جلسه یا مرحله مستقل آموزشی در اپلیکیشن
 - ارسال یک ویدیو حداقل ۵ و حداکثر ۱۰ دقیقه برای شرح عملکرد مرحله دوم
- در این مرحله مستندات ارسالی تیم‌ها توسط هیئت داوران بررسی می‌شود و تعداد ۱۰ تیم (که با صلاح دید داوری تغییر خواهد کرد) که تاییدیه فنی دریافت می‌کنند مجاز به شرکت در مرحله سوم خواهند بود.

مرحله سوم

در این مرحله تیم‌ها می‌بایست سورس نسخه نهایی اپلیکیشن (های) طراحی شده، کدهای سمت سرور برنامه و همچنین محتوای آموزشی مورد استفاده را به همراه مستندات فنی و کاربری، ارائه نمایند. توجه داشته باشید که ارائه کدها بر روی بستر Git جهت ارزیابی روند توسعه و نگهداری برنامه، امتیاز مثبت خواهد داشت.

معیارهای داوری مراحل مختلف

معیارهای داوری این مسابقه به طور کلی به ۴ بخش فنی، انگیجمنت، طرح کسب و کار و آموزش زبان تقسیم می‌شود که برای هر کدام از این بخش‌ها ۱۰۰ امتیاز و امتیازی به عنوان امتیاز ویژه داوران در نظر گرفته شده است و امتیاز هر تیم با توجه به امتیازی که در هر معیار از هر بخش (با توجه به معیارها و امتیاز ویژه داوران) کسب می‌کند و ضریب معیار مورد نظر در نهایت محاسبه می‌گردد به این صورت که اگر امتیاز طرح در یک معیار برابر با ۴ بوده و ضریب آن معیار $1/4$ (یک و چهار دهم) باشد، امتیاز نهایی برابر با $5/6 = 4 * 1/4$ (پنج و شش دهم) خواهد شد.

شرط مهم: لازم به ذکر است تیم‌ها باید حداقل ۴۰ امتیاز از هر بخش کسب کنند تا مجموع امتیازات آن‌ها محاسبه گردد و این بدین معنی است که اگر تیمی در یک بخش کمتر از ۴۰ امتیاز (به طور مثال ۲۰ امتیاز) کسب کند، فارغ از جمع امتیازاتی در سه بخش دیگر کسب کرده است، مجوز حضور در مرحله بعد را کسب نخواهند کرد.

در نهایت تیم‌هایی که شرط فوق الذکر را داشته باشند توسط تیم داوری بررسی خواهند شد و با تایید تیم داوری به مرحله بعد راه پیدا خواهند کرد.

نکته بسیار مهم: در رابطه با تیم‌هایی که در حال حاضر محصول نهایی ایشان در این زمینه آماده بهره برداری است، به صلاح دید داوران امتیازهای ویژه‌ای برای آن‌ها در نظر گرفته خواهد شد و روند داوری برای آن‌ها متفاوت خواهد بود.

لازم به ذکر است که معیارهای داوری در مراحل دوم و سوم ممکن است دستخوش تغییراتی شوند که در این صورت قبل از شروع این مراحل به اطلاع شرکت کنندگان خواهد رسید.

معیارهای مرحله اول

بخش فنی

معیار	ضریب معیار	عالی (۴ یا ۵)	خوب (۲ یا ۳)	ضعیف (۰ یا ۱)
تسلط به فریمورک‌ها و زبان‌های برنامه نویسی مورد نیاز برای پیاده‌سازی طرح پیشنهادی	۶	اعضای تیم تسلط کافی نسبت به توسعه تمامی نیازمندی‌های فنی پروژه را دارند	بخشی از نیازمندی‌های فنی پروژه توسط اعضای تیم تأمین می‌شود	اعضای فنی تیم، قادر به توسعه برنامه، طبق نیازمندی‌های پروژه و طرح ارسال شده نیستند
کیفیت اپلیکیشن‌های توسعه داده شده توسط اعضای تیم	۵	حداقل یک اپلیکیشن باکیفیت بالا از لحاظ طراحی، ساختار فنی و عملکرد در رزومه تیم وجود دارد	حداقل یک اپلیکیشن باکیفیت متوسط از لحاظ طراحی، ساختار فنی و عملکرد در رزومه تیم وجود دارد	نمونه کاری وجود ندارد و یا نمونه کارهای ارائه شده کیفیت لازم را ندارند
سابقه همکاری مشترک اعضای تیم توسعه در یک شرکت / استارت‌آپ	۴	اعضای اصلی تیم توسعه پیش از شروع این مسابقه، به مدت حداقل ۶ ماه در یک شرکت / استارت‌آپ مشغول همکاری بوده‌اند	بخشی از تیم توسعه پیش از شروع این مسابقه، به مدت حداقل ۳ ماه در یک شرکت / استارت‌آپ مشغول همکاری بوده‌اند	سابقه همکاری وجود نداشته است و یا مدت همکاری یا نتیجه آن مشخص نمی‌باشد
سابقه کاری اعضای تیم در سایر شرکت‌ها / تیم‌های نرم افزاری معتبر	۳	اعضای اصلی تیم توسعه، سابقه همکاری با شرکت‌ها / استارت‌آپ‌های معتبر را داشته است	حداقل یکی از اعضای تیم توسعه، سابقه همکاری با شرکت‌ها / استارت‌آپ‌های متوسط را داشته است	سابقه همکاری وجود نداشته است و یا اعتبار محل مورد نظر توسط داوران قابل تأیید نمی‌باشد
تکمیل بودن تیم فنی	۲	طراح تجربه و رابط کاربری - برنامه‌نویس بک‌اند و برنامه‌نویس موبایل در تیم وجود دارد	حداقل دو مورد از موارد ذکر شده در تیم وجود دارد	تنها یک مورد از موارد ذکر شده، در تیم وجود دارد و یا هیچ کدام از موارد ذکر شده، در تیم وجود ندارد

بخش کسب و کار

معیار	ضریب شاخص	عالی (۴ یا ۵)	خوب (۲ یا ۳)	ضعیف (۰ یا ۱)
سابقه راه اندازی کسب و کار یا ارائه یک اپ به بازار	۸	یک اپ یا کسب و کار مرتبط موفق	یک اپ ناموفق یا کسب و کار نامرتبط	بدون تجربه یا تجربه نامرتبط
استراتژی کسب درآمد احتمالی	۲	راهکار بدیع مبتنی بر رفتار و استفاده کاربر منطبق بر بازار هدف	راهکار مشابه کسب و کارهای موفق داخلی یا بین المللی	راهکار خام یا نامطبق با بازار هدف
پیش بینی سرفصلها و حدود هزینههای پیش رو	۶	ذکر تمامی سرفصلها و رویکرد برآورد دقیق هزینهها	ذکر تمام یا اغلب سرفصلها و برآورد غیردقیق هزینهها	ذکر یک یا دو سرفصل و برآورد اشتباه
مدل پیشنهادی کسب و کار	۴	پیشنهاد یک مدل کسب و کار منطقی بر اساس چارچوبهای شناخته شده	مدل کسب و کار ناقص یا ناپخته یا بدون استفاده از چارچوبهای شناخته شده	بدون مدل کسب و کار یا مدل کسب و کار خام

بخش انگیجمنت

معیار	ضریب معیار	عالی (۴ یا ۵)	خوب (۲ یا ۳)	ضعیف (۰ یا ۱)
تحلیل کاربران اپلیکیشن و طبقه بندی و نحوه تعامل پیشنهادی در مستند طراحی	۱۰	تشخیص صحیح و دسته بندی کامل	تشخیص اولیه صحیح و تلاش در تکمیل	عدم توجه به موضوع یا تشخیص اشتباه
توضیحات تئوری انگیزشی و انگیجمنت در مستند طراحی و همخوانی با تحلیل کاربران	۱۰	انتخاب یک یا ترکیبی از تئوری های انگیزشی مناسب و انطباق با تحلیل کاربران	انتخاب اولیه صحیح و ایده تکمیلی برای انطباق با کاربران	عدم توضیح و انتخاب رویکرد یا تشخیص و انتخاب غلط

بخش آموزش

توضیحات	ضعیف (۰ یا ۱)	خوب (۲ یا ۳)	عالی (۴ یا ۵)	ضریب معیار	معیار
رویکرد خود نسبت به چهار مهارت و نحوه آرایه آن را توضیح دهید	خواندن و شنیدن	خواندن و شنیدن / صحبت کردن و نوشتن، به صورت مجزا	آموزش ترکیبی و توأمان هر چهار مهارت	۵	آموزش هر چهار مهارت زبانی
موضوعات مد نظر شما در هر سطح چه مواردی می باشند؟	سطح مبتدی، پیش متوسط	سطوح مبتدی تا نیمه پیشرفته	سطوح پایه تا پیشرفته	۵	سطح بندی شده بودن مطالب
-	زبان عمومی	زبان تخصصی	زبان عمومی و تخصصی	۳	موضوع بندی شده بودن مطالب
از چه منابعی استفاده کنید؟ (نام منابع و ذکر دلیل حائز اهمیت می باشد)	کپی از منابع موجود	استفاده از منابع موجود به صورت خلاقانه و موثر	در عین استفاده از منابع معتبر، استفاده درست و معرفی تفاوت ها و تشابه های فرهنگی-زبانی	۳	به کارگیری محتوای موثر، به روز و سرگرم کننده
با ذکر مثال نحوه تدریس یکی از موضوعات مد نظر خود را توضیح دهید.	معرفی مطلب و تدریس	معرفی مطلب و تدریس و تمرین و درگیر نگه داشتن کاربر با موضوع	معرفی مطلب و تدریس و تمرین و ارزیابی و درگیر نگه داشتن کاربر با موضوع و تولید کاربردی زبان توسط کاربر	۴	پوشش دادن تمام مراحل تدریس

معیارهای مرحله دوم

بخش فنی

معیار	ضریب معیار	عالی (۴ یا ۵)	خوب (۲ یا ۳)	ضعیف (۰ یا ۱)
رابط کاربری مناسب	۳	محیط گرافیکی برنامه کاملاً منطبق بر استانداردهای طراحی موبایل و بر اساس شناخت مخاطب می باشد	برخی از استانداردهای لازم برای طراحی رابط کاربری رعایت نشده است و یا سلیقه مخاطب هدف در پیاده سازی طرح ها دیده نشده است	استانداردهای طراحی رابط کاربری موبایل به درستی رعایت نشده اند
تجربه کاربری مناسب	۳	استفاده از برنامه برای کاربر ساده بوده و مشکلی در استفاده از امکانات آن ندارد	استفاده از برنامه کمی پیچیدگی دارد و یا با برخی عادات کاربر هماهنگی ندارد	منطق کار با برنامه به سادگی قابل درک نیست و یا استفاده مناسب از آن مستلزم ایجاد تجربه جدیدی در ذهن مخاطب است
عملکرد و پایداری سمت کلاینت	۳	انتظار دریافت پاسخ از سمت سرور، در برنامه به درستی مدیریت شده، خطاهای مختلف موجب قطع دسترسی کاربر نمی شود و عملکرد برنامه روان ارزیابی می شود	در مواردی، خطاهای مدیریت نشده در برنامه مشاهده می شود و یا کندی و انتظار بیش از اندازه در بخش هایی از برنامه وجود دارد	خطاها به درستی مدیریت نشده اند / پیغام مناسب جهت راهنمایی کاربر داده نمی شود / دسترسی کاربر به برنامه به علت وجود خطاهای مهملک سلب می شود
خوانایی کدهای نوشته شده	۲	استانداردهای کدنویسی زبان مورد نظر در هر پلتفرم رعایت شده و قواعد مربوط به خوانایی کد (تورفتگی ها، قواعد نام گذاری و ...) در نظر گرفته شده است	برخی از قوانین ذکر شده رعایت نشده است	در نوشتن کدها، توجه لازم برای حفظ تمیزی یا خوانایی کدها وجود نداشته است
بهینه بودن کدها	۲	از الگوهای طراحی مناسب برای توسعه استفاده شده و اختصار کدها بدون از بین رفتن خوانایی مد نظر برنامه نویس بوده است	در برخی موارد، الگوهای طراحی مد نظر قرار نگرفته اند و یا مواردی وجود دارد که برنامه نویس صرفاً به دنبال آزمایش و خطا	در توسعه برنامه، اهمیتی به استفاده از الگوهای طراحی و اختصار داده نشده است

	برای یافتن راه حل بوده است			
توجه به استفاده از کتابخانه‌ها نشده و یا بیش از حد برای هر کاری از آن‌ها استفاده شده است	در برخی موارد، افراط و تفریط در استفاده از کتابخانه‌ها دیده می‌شود و یا بعضاً از کتابخانه‌های غیرقابل اعتماد / در دست توسعه استفاده شده	در توسعه برنامه از کتابخانه‌های معتبر در جای صحیح و با منطق درست استفاده شده است	۲	استفاده بهینه از کتابخانه‌ها
مشکلات متعددی در فراخوانی داده‌ها و یا ذخیره‌سازی اطلاعات بر روی سرور مشاهده می‌شود و یا مدلی جهت کاهش فشار بر روی سرور به کار برده نشده است	در برخی موارد، سرور در پردازش درخواست‌ها دچار مشکل شده و یا بازخورد مناسبی از سمت سرور دریافت نمی‌شود	پایداری و عملکرد سرور در ارسال و دریافت اطلاعات قابل قبول بوده و هیچ خطایی مشاهده نمی‌شود. عملیات مورد نیاز جهت کاهش فشار روی سرور (pagination و ...) انجام شده است	۲	عملکرد و پایداری سمت سرور
دقت لازم جهت تعریف استاندارد فیلدهای پایگاه داده وجود نداشته است و یا پیچیدگی بیش از اندازه در مدل پایگاه داده وجود دارد	در تعریف فیلدهای پایگاه داده یا دستورات استفاده شده جهت فراخوانی، باید دقت بیشتری برای جلوگیری از بروز داده‌های تکراری یا افزایش کارایی می‌شد	مدل در نظر گرفته شده برای ذخیره / بازیابی اطلاعات صحیح بوده و کوئری‌های نوشته شده بهینه‌اند	۱	مدل پایگاه داده
اطلاعات موجود، به سادگی قابل دسترسی توسط مهاجمان بوده و موارد امنیتی جهت توسعه در نظر گرفته نشده است	نقاط ضعف امنیتی قابل حلی در بخش‌هایی از برنامه و کد سمت سرور مشاهده می‌شود	در سمت سرور و موبایل، تمهیدات لازم جهت جلوگیری از دسترسی غیرمجاز به اطلاعات موجود در پلتفرم در نظر گرفته شده است و دستیابی غیرمجاز به این اطلاعات، سخت ارزیابی می‌شود	۱	امنیت

بخش کسب و کار

معیار	ضریب شاخص	عالی (۴ یا ۵)	خوب (۲ یا ۳)	ضعیف (۰ یا ۱)
نام گذاری و هویت برند	۱۰	هویت برند براساس ترجیحات مخاطب به خوبی طراحی شده، نام گذاری عالی	نام گذاری خوب و هویت برند ضعیف	برند بدون هویت و نام گذاری ضعیف
مدل درآمدی پیاده شده	۶	انتخاب مناسب راهکار کسب درآمد و قیمت گذاری برنامه ریزی شده	امتحان نامناسب راهکار کسب درآمد یا قیمت گذاری نامناسب	امتحان نامناسب راهکار کسب درآمد یا قیمت گذاری نامناسب
مدل توسعه محتوای پیاده شده و قابلیت مقیاس توسعه محتوا براساس مدل	۴	پیاده سازی مدلی برای جذب محتوای جدید	مدل کسب و کار ناقص یا ناپخته یا بدون استفاده از چارچوبهای شناخته شده	بدون مدل کسب و کار یا مدل کسب و کار خام

بخش انگیجمنت

معیار	ضریب معیار	عالی (۴ یا ۵)	خوب (۲ یا ۳)	ضعیف (۰ یا ۱)
پیاده سازی اولیه سیستم انگیزشی و انگیجمنت	۸	طراحی اولیه صحیح و پیاده سازی درست	طراحی اولیه صحیح و پیاده سازی ناقص	طراحی اولیه غلط یا پیاده سازی غلط
پیاده سازی آنالیتیک اولیه برای تحلیل رفتار کاربران	۶	اجرای صحیح آنالیتیک و پارامترهای کافی	توجه به آنالیتیک و پیاده سازی ناقص یا تعداد پارامترهای ناکافی	عدم توجه به آنالیتیک یا استفاده ناصحیح
نتایج تست های کاربری انجام شده بر نسخه اولیه - انگیزشی	۶	انجام تست های صحیح و کافی	انجام تست ناقص و ناکافی	عدم انجام تست یا تست غلط

بخش آموزش

معیار	ضریب معیار	عالی (۴ یا ۵)	خوب (۲ یا ۳)	ضعیف (۰ یا ۱)
ایجاد تعامل موثر بین کاربران هر سطح با حفظ حریم شخصی	۳	ایجاد حالت رقابتی بین کاربران در رتبه بندی های اپلیکیشن	۱ و ۲- مسابقه آفلاین و ۳- مسابقه آنلاین	ایجاد حالت رقابتی بین کاربران در رتبه بندی های اپلیکیشن
به کارگیری عنصر تکرار	۴	تکرار در حین یک درس و تا یک هفته	تکرار در حین یک درس و بعد از آن تا ۵ بار در یک بازه زمانی کوتاه مدت	تکرار در حین یک درس و تا یک هفته
ارزیابی کاربران	۳	۱- ارایه درصد یادگیری هر درس و سطح	۱ و ۲- ارایه نمودار پیشرفت فردی و ۳- ارایه زمانبندی مطالعه دروس برای کاربر	۱- ارایه درصد یادگیری هر درس و سطح
حصول اطمینان از قابلیت کاربر در صعود به سطح بالاتر	۴	۱- تست چهار جوابی خواندنی لغت، اصطلاح و گرامر	۱ و ۲- شنیدن و صحبت کردن و ۳- درک مطلب و نوشتن	۱- تست چهار جوابی خواندنی لغت، اصطلاح و گرامر
یافتن نقاط ضعف کاربر و تقویت آنها	۶	نقاط ضعف در هر درس	نقاط ضعف در هر درس و در هر سطح و تمرین بیشتر	نقاط ضعف در هر درس

معیارهای مرحله سوم

بخش فنی

معیار	ضریب معیار	عالی (۴ یا ۵)	خوب (۲ یا ۳)	ضعیف (۰ یا ۱)
رابط کاربری مناسب	۳	محیط گرافیکی برنامه کاملاً منطبق بر استانداردهای طراحی موبایل و بر اساس شناخت مخاطب می باشد	برخی از استانداردهای لازم برای طراحی رابط کاربری رعایت نشده است و یا سلیقه مخاطب هدف در پیاده سازی طرحها دیده نشده است	استانداردهای طراحی رابط کاربری موبایل به درستی رعایت نشده اند
تجربه کاربری مناسب	۳	استفاده از برنامه برای کاربر ساده بوده و مشکلی در استفاده از امکانات آن ندارد	استفاده از برنامه کمی پیچیدگی دارد و یا با برخی عادات کاربر هماهنگی ندارد	منطق کار با برنامه به سادگی قابل درک نیست و یا استفاده مناسب از آن مستلزم ایجاد تجربه جدیدی در ذهن مخاطب است
عملکرد و پایداری سمت کلاینت	۲	انتظار دریافت پاسخ از سمت سرور، در برنامه به درستی مدیریت شده، خطاهای مختلف موجب قطع دسترسی کاربر نمی شود و عملکرد برنامه روان ارزیابی می شود	در مواردی، خطاهای مدیریت نشده در برنامه مشاهده می شود و یا کندی و انتظار بیش از اندازه در بخش هایی از برنامه وجود دارد	خطاها به درستی مدیریت نشده اند / پیغام مناسب جهت راهنمایی کاربر داده نمی شود / دسترسی کاربر به برنامه بعلت وجود خطاهای مهلک سلب می شود
عملکرد و پایداری سمت سرور	۲	پایداری و عملکرد سرور در ارسال و دریافت اطلاعات قابل قبول بوده و هیچ خطایی مشاهده نمی شود. عملیات مورد نیاز جهت کاهش فشار روی سرور (pagination و ...) انجام شده است	در برخی موارد، سرور در پردازش درخواستها دچار مشکل شده و یا بازخورد مناسبی از سمت سرور دریافت نمی شود	مشکلات متعددی در فراخوانی داده ها و یا ذخیره سازی اطلاعات بر روی سرور مشاهده می شود و یا مدلی جهت کاهش فشار بر روی سرور به کار برده نشده است
مستندسازی	۲	مستندات برنامه (کامنت های درون کدها، مستندات توسعه و راهنمای کاربری) بصورت کامل و قابل	برخی از مستندات دارای ضعف های محتوایی هستند و یا ناقص می باشند	مستندات ارائه شده کافی نیست

		قبولی نگارش شده است		
<p>در توسعه برنامه، رعایت موارد مورد نیاز جهت حفظ توسعه پذیری برنامه رعایت نشده و تمرکز تیم، بیشتر بر روی انجام کار فعلی و مقطعی بوده است</p>	<p>برخی از موارد مورد نیاز جهت حفظ توسعه پذیری برنامه رعایت نشده است</p>	<p>در توسعه برنامه سمت سرور و کلاینت، توجه لازم به ملزومات مورد نیاز جهت توسعه های آتی برنامه همچون ماژولاریتی، استفاده از ارجاعات بجای کدهای سخت برای رشته های متنی داخل برنامه و ... وجود داشته است</p>	<p>۱/۴ (یک و چهار دهم)</p>	<p>توسعه پذیری</p>
<p>اطلاعات موجود، به سادگی قابل دسترسی توسط مهاجمان بوده و موارد امنیتی جهت توسعه در نظر گرفته نشده است</p>	<p>نقاط ضعف امنیتی قابل حلی در بخش هایی از برنامه و کد سمت سرور مشاهده می شود</p>	<p>در سمت سرور و موبایل، تمهیدات لازم جهت جلوگیری از دسترسی غیرمجاز به اطلاعات موجود در پلتفرم در نظر گرفته شده است و دستیابی غیرمجاز به این اطلاعات، سخت ارزیابی می شود</p>	<p>۱/۴ (یک و چهار دهم)</p>	<p>امنیت</p>
<p>در نوشتن کدها، توجه لازم برای حفظ تمیزی یا خوانایی کدها وجود نداشته است</p>	<p>برخی از قوانین ذکر شده رعایت نشده است</p>	<p>استانداردهای کدنویسی زبان مورد نظر در هر پلتفرم رعایت شده و قواعد مربوط به خوانایی کد (تورفتگی ها، قواعد نام گذاری و ...) در نظر گرفته شده است</p>	<p>۱</p>	<p>خوانایی کدهای نوشته شده</p>
<p>در توسعه برنامه، اهمیتی به استفاده از الگوهای طراحی و اختصار داده نشده است</p>	<p>در برخی موارد، الگوهای طراحی مد نظر قرار نگرفته اند و یا مواردی وجود دارد که برنامه نویس صرفا به دنبال آزمایش و خطا برای یافتن راه حل بوده است</p>	<p>از الگوهای طراحی مناسب برای توسعه استفاده شده و اختصار کدها بدون از بین رفتن خوانایی مد نظر برنامه نویس بوده است</p>	<p>۱</p>	<p>بهینه بودن کدها</p>
<p>توسعه دهندگان در ارائه توضیحات و پاسخ به</p>	<p>عدم تسلط نسبت به کدها در برخی موارد</p>	<p>سوالات داوران با تسلط مناسبی از طرف</p>	<p>۱</p>	<p>تسلط در ارائه</p>

سوالات داوران عملکرد ضعیفی دارند و یا نحوه کارکرد بخش‌های مختلف برنامه برای آن‌ها قابل فهم نمی‌باشد	مشاهده می‌شود و یا بعضاً از قطعه‌کدهایی در توسعه برنامه استفاده شده است که که نحوه کار آن برای توسعه‌دهندگان روشن نیست	توسعه‌دهندگان پاسخ داده می‌شود و نسبت به تمام کدهای نوشته شده تسلط خوبی وجود دارد		
توجه به استفاده از کتابخانه‌ها نشده و یا بیش از حد برای هر کاری از آن‌ها استفاده شده است	در برخی موارد، افراط و تفریط در استفاده از کتابخانه‌ها دیده می‌شود و یا بعضاً از کتابخانه‌های غیرقابل اعتماد / در دست توسعه استفاده شده	در توسعه برنامه از کتابخانه‌های معتبر در جای صحیح و با منطق درست استفاده شده است	۶ / ۰ (شش دهم)	استفاده بهینه از کتابخانه‌ها
در توسعه برنامه، از زیرساخت‌های مرتبط با مدیریت نسخه‌های برنامه استفاده نشده است	زیرساخت مورد نظر راه اندازی شده است ولی تیم استفاده مستمر و قابل قبولی از آن نداشته است	جهت نگهداری سوابق برنامه و ایجاد امکان همکاری بر روی پروژه، از زیرساخت‌های مدیریت نسخه‌ها مانند Git و ... استفاده شده است	۶ / ۰ (شش دهم)	استفاده از زیرساخت مدیریت نسخه‌های برنامه
معماری استفاده شده استاندارد نیست / توسعه‌دهنده علت استفاده از معماری مورد نظر را نمی‌داند	توسعه‌دهنده می‌توانست معماری مناسب‌تری را جهت پیاده‌سازی بخش‌های مختلف برنامه انتخاب نماید	با توجه به نیازمندی‌های هر بخش از پروژه، معماری متناسب با آن انتخاب شده و توسعه‌دهنده به رعایت ملزومات آن پایبند بوده است	۶ / ۰ (شش دهم)	معماری
دقت لازم جهت تعریف استاندارد فیلدهای پایگاه داده وجود نداشته است و یا پیچیدگی بیش از اندازه در مدل پایگاه داده وجود دارد	در تعریف فیلدهای پایگاه داده یا دستورات استفاده شده جهت فراخوانی، باید دقت بیشتری برای جلوگیری از بروز داده‌های تکراری یا افزایش کارایی می‌شد	مدل در نظر گرفته شده برای ذخیره / بازیابی اطلاعات صحیح بوده و کوئری‌های نوشته شده بهینه‌اند	۴ / ۰ (چهار دهم)	مدل پایگاه داده

بخش کسب و کار

معیار	ضریب شاخص	عالی (۴ یا ۵)	خوب (۲ یا ۳)	ضعیف (۰ یا ۱)
برنامه مالی	۴	برنامه مالی یا FP با در نظر گرفتن ابعاد مختلف هزینه و درآمد	برنامه مالی ناقص اما با در نظر گرفتن ابعاد اصلی کسب و کار نادیده گرفتن ابعاد دیگر	بدون برنامه یا برنامه غیردقیق و کلی
وضعیت تیم	۸	تیم کامل با داشتن نقش های مهندسی بازاریابی و مالی و مدیریتی	تیم نسبتا قوی با ضعف در یک یا دو نقش کلیدی	تیم ضعیف یا ضعف یا کمبود در نقش های کلیدی
برنامه بازاریابی آتی	۲	برنامه هوشمندانه و دقیق و ترجیحا امتحان شده برای جذب ۵۰۰۰ کاربر مرتبط	برنامه کپی شده از یک کسب و کار خارجی یا کسب و کار موفق داخلی بدون در نظر گرفتن شرایط مخاطب و بازار	برنامه بازاریابی ضعیف و ناقص یا بدون برنامه بازاریابی
مدل کسب و کار	۶	مدل کسب و کار طی دو مرحله قبلی به بلوغ رسیده و با بررسی و مشورت تیم به یک مدل کسب و کار قابلیت اتکا رسیده است	اجزای اصلی مدل کسب و کار از جمله مشتریان هزینه و درآمد و شرکا به خوبی طراحی شده ولی بقیه اجزا ضعیف است	مدل کسب و کار هنوز خام است یا تیم وقتی روی آن نگذاشته است

بخش انگیزجمنت

معیار	ضریب معیار	عالی (۴ یا ۵)	خوب (۲ یا ۳)	ضعیف (۰ یا ۱)
پیاده سازی سیستم انگیزشی و انگیزجمنت	۴	طراحی اولیه صحیح و پیاده سازی درست	طراحی اولیه صحیح و پیاده سازی ناقص	طراحی اولیه غلط یا پیاده سازی غلط
تحلیل تست های رفتار کاربران بر مبنای سیستم انگیزشی	۲	انجام تست های صحیح و کافی و تحلیل مناسب	انجام تست ناقص و ناکافی یا تحلیل ناقص	عدم انجام تست یا تست غلط یا عدم تحلیل
آنالیتیک برای تحلیل رفتار کاربران	۲	اجرای صحیح آنالیتیک و پارامترهای کافی	توجه به آنالیتیک و پیاده سازی ناقص یا تعداد پارامترهای ناکافی	عدم توجه به آنالیتیک یا استفاده ناصحیح
مستندات طراحی ارایه شده - بخش انگیزشی	۴	مستندات کامل و کافی	مستندات ناکافی و ناقص	عدم ارایه مستندات یا مستندات غلط
مستندات نگهداری ارایه شده - بخش انگیزشی	۵	طرح کامل و بلند مدت جهت نگهداری	طرح ناکافی یا کوتاه برای نگهداری	عدم ارایه طرح نگهداری یا مستندات غلط
طرح توسعه - بخش انگیزشی	۳	طرح توسعه مناسب و بلند مدت	طرح توسعه ناقص یا کوتاه مدت	عدم وجود طرح توسعه یا توسعه غلط

بخش آموزش

معیار	ضریب معیار	عالی (۴ یا ۵)	خوب (۲ یا ۳)	ضعیف (۰ یا ۱)
قابلیت مکالمه هوشمند (از طریق bot)	۵	آموزش ترکیبی و توامان هر چهار مهارت	صوتی- نوشتاری به صورت یکطرفه	صوتی-نوشتاری به صورت دو طرفه
ارایه دیکشنری درون برنامه	۷	سطوح پایه تا پیشرفته	دیکشنری تخصصی دو سویه و یک سویه	دیکشنری عمومی و تخصصی دو سویه و یک سویه
ارایه بخش گرامر فوری	۴	زبان عمومی و تخصصی	نیمه کامل (شامل اطلاعات ضروری و پایه ای گرامر)	کامل (شامل ضروریات به علاوه نکات لازم)
قابلیت مشاوره و پرسش از متخصصین	۴	در عین استفاده از منابع معتبر، استفاده درست و معرفی تفاوت ها و تشابه های فرهنگی-زبانی	آنلاین از متخصصان زبان	آنلاین از متخصصان زبان و مدیریت

نکات مهم مسابقه

- تولید اپلیکیشن و محتوای مورد نیاز آن برای سطوح مختلف آموزشی در سطح نهایی الزامی است. تصمیم گیری در مورد استفاده از محتوای موجود و یا تولید آن برای تیم‌ها آزاد است. بدیهی است این محتوا باید مطابق با قوانین و عرف جمهوری اسلامی ایران تولید شوند.
- از آنجایی که آموزش امری مستمر است و استمرار در آن اثر بخشی را بالا می‌برد، طراحی سیستم درگیرسازی قوی برای جذب مستمر کاربران اولویت بالایی در دریافت تاییدیه نهایی از داوران خواهد داشت. همچنین اگر تیم‌ها این امکان را در قالب سیستم ارائه پیشنهادات و یا تالار پیشنهادات و ... فراهم کنند که کاربران بتوانند کلمه، موقعیت آموزش و یا پیشنهادات آموزشی را ارائه دهند مورد توجه خواهد بود و امتیاز ویژه‌ای در نظر گرفته خواهد شد.
- در مستندات باید دقیقاً ذکر شود که محتوای آموزشی بر چه اساس یا روشی است. در صورتی که محتوای آموزشی از منبع یا کتابی استفاده شده باشد، عنوان آن به صورت دقیق ذکر شود. در صورتی که محتوا تالیفی است ارائه تأییدیه‌های لازم الزامی است.
- لازم است در روال برنامه کاربر تعیین سطح شود. روش تعیین سطح باید به صورت دقیق در مستندات ارائه شود. همچنین باید ذکر شود که کاربر طبق چه مرحله‌ای در سطح مربوط به خود قرار می‌گیرد.
- مخاطب این برنامه مدیران خواهند بود. این مدیران حتماً از سمت سازمان، شرکت یا مرکزی به برنامه معرفی می‌شوند و رابطه مالی صرفاً از سمت این مراکز خواهد بود و کاربران نهایی ارتباط مالی با برنامه نخواهند داشت.
- در صورتی که ساز و کاری در رابطه با رقابت کاربران با یکدیگر در این اپلیکیشن در نظر گرفته شود، لازم است برنامه به صورتی طراحی شود که امتیاز کاربران از یکدیگر مخفی باشد و کاربران نباید به پروفایل یکدیگر دسترسی داشته باشند همچنین وجود محدودیت‌هایی که با چارت سازمانی سازمان‌ها در ارتباط باشد نیز حائز اهمیت است.
- در تمامی مراحل تیم‌ها می‌بایست طرح و موارد خواسته شده را بر اساس معیارهای داوری و موارد آن تکمیل و ارسال نمایند به عبارت دیگر اساس داوری، تشخیص صلاحیت از سمت هیئت داوران و امتیازات کسب شده بر اساس جدول معیارها می‌باشد.
- ثبت نام در مسابقه به منزله مطالعه و پذیرفتن قوانین مسابقات پرابلم می‌باشد.