

شرایط عمومی آثار تولیدی:

- ۱- آثار تولیدی محصول فعالیت خلاقانه فردی و یا گروهی دانش آموزان، معلمان، دانشجویان و مدرسان باشد و از تولیدات شرکت‌های خصوصی در تولید آن استفاده نشده باشد.
- ۲- موضوع ارائه شده از طریق آثار در جهت پیاده سازی اهداف رفتاری بیان شده در برنامه درسی و پوشش دهنده تمام یا بخشی از کتاب های درسی باشد.
- تبصره: چنانچه محتوای ارائه شده به صورت نرم افزار بازی و سرگرمی تولید شده باشد، ضمن هدف مند بودن باعث افزایش خلاقیت و ابتکار در کاربران شده و همسو با تحولات کتاب‌های درسی و سند برنامه درسی ملی باشد.
- ۳- امتیاز اثر تولیدی قبلاً به هیچ ارگان دولتی و یا خصوصی واگذار نشده باشد.
- ۴- با توجه به قابلیت‌های ممتاز رایانه در به کارگیری امکانات متنوع در تولید محتوای الکترونیکی کلیه آثار ارسالی از امکانات چندرسانه‌ای فیلم و انیمیشن در حد قابل قبول و صوت و گرافیک مناسب با موضوع محتوای تولید شده بهره مند باشد.
- ۵- در طراحی نرم افزار ارسالی جهت ارائه محتوا از شیوه‌های تعاملی (آموزش دو سویه) در حد قابل قبول استفاده شود.
- ۶- برای سرعت بخشیدن به روند ارزیابی، محصولات ارسالی قفل نرم افزاری، یا سخت افزاری و یا کلمه عبور نداشته باشند.
- ۷- حتی الامکان نرم افزارها به صورت خود کار و بدون نیاز به نصب بروی سیستم و یا نصب نرم افزار خاصی قابل اجرا باشند.
- ۸- نرم افزارهای تحت ویندوز با امکانات موجود در رایانه های مدارس (به لحاظ سخت افزاری) قابل اجرا باشند. همچنین نرم افزارهای تولید شده برای بخش یادگیری سیار، قابلیت اجرا تحت سیستم عامل اندروید نسخه ۴ و بالاتر را داشته باشند.

تبصره ۱: برای محصولات برتر در هر مرحله (در صورت نیاز) قبل از اعلام نتایج، جلسه دفاعیه برگزار خواهد شد.

تبصره ۲: فقط دانش آموزان دوره ابتدایی و متوسطه اول می توانند آثار خود را به صورت فردی یا گروهی در قالب پاورپوینت ارائه نمایند.

شرایط فنی و اختصاصی آثار تولیدی:

- ۱- نصب و اجرای خود کار نرم افزارها در سیستم عامل های مختلف بدون نیاز به ایجاد تغییر در پارامترهای سخت افزاری و نرم افزاری و همچنین حذف یا غیرفعال نمودن سایر برنامه از جمله ضد بدافزارها.
- ۲- داشتن شناسنامه تولید، مشخصات اثر، مشخصات صاحب اثر (نام و نام خانوادگی، نام آموزشگاه، شماره تماس) مشخص نمودن مخاطب و... در داخل نرم افزارها.
- ۳- امکان اجرا و استفاده از نرم افزار برای تمامی افراد بدون نیاز به داشتن دانش تخصصی در خصوص رایانه.
- ۴- استفاده از گرافیک متناسب با موضوع و سن مخاطب (استفاده از فونت، صدا، تصاویر ثابت و متحرک با کیفیت مناسب) و استفاده از تمام سطح صفحه نمایش برای ارائه محتوا.
- ۵- نداشتن مشکل فنی در خصوص ارتباط صفحات و جابجا شدن میان قسمت های مختلف نرم افزار.
- ۶- سعی در استفاده حداکثر از امکانات رایانه ای جهت استفاده از رسانه های مختلف.
- ۷- توجه به عدم تداخل صداها، تصاویر، متون و....
- ۸- داشتن طراحی آموزشی مناسب برای محتوای انتخاب شده.
- ۹- صحت و ارزش علمی محتوای ها (متن، تصویر و صدا).
- ۱۰- نداشتن غلط های تایپی و غلط های علمی.