

حیطه طراحی و تولید محصولات آموزشی

تعریف:

محصول آموزشی، عبارت است از هر نوع ابزار، مواد [1]، رسانه (media)، و فناوری (technology) آموزشی که امکان به کارگیری در عرصه های آموزشی مختلف را دارا باشد و باید حداقل یک نمونه ی تولید شده (در مقیاس آزمایشی) و طرح تجاری سازی (Business Plan)، را داشته باشد.

در جشنواره شهید مطهری، این حیطه مصادیق زیر را دربر می گیرد:

- ❖ فیلم آموزشی
- ❖ پادکست
- ❖ پویانمایی
- ❖ تیزر دیجیتال اینفوگرافی
- ❖ راهنمای مطالعه [2] و درسنامه [3]
- ❖ بازی سازی (اعم از بازی های فیزیکی و دیجیتال) شامل بازی های جدی یا کاربردی [4] و بازی - های آکادمیک [5] و اورینگامی (فیزیکی و الکترونیکی)
- ❖ شبیه سازهای آموزشی شامل مدل و مولژ آموزشی (اعم از فیزیکی و مجازی)
- ❖ واقعیت افزوده (AR) و واقعیت مجازی (VR)
- ❖ هولوگرام ۳ بعدی -
- ❖ نرم افزارهای آموزشی
- ❖ طراحی سامانه های آموزشی
- ❖ اپلیکیشن موبایل
- ❖ گجت
- ❖ ابزارهای معاینه ی تشخیصی با قابلیت استفاده آموزشی

توضیح اول: رعایت معیارهای گلاسیک جهت ارزیابی محصولات تولید شده، الزامی است. در این چارچوب، ثبت پتنت [6] محصول، ثبت محصول در مرکز مالکیت معنوی، ثبت به عنوان محصول دانش بنیان، دفاع موفق محصول در مراکز رشد دانشگاه های علوم پزشکی یا مراکز رشد و پارک های فناوری وابسته به وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، ثبت اختراع یا ثبت پتنت در مراکز معتبر بین المللی، و کسب

مجوز تولید انبوه از مراجع ذیصلاح (مانند اداره ی تجهیزات پزشکی) و ...، معادل معیارهای گلاسیک ۴، ۵ و ۶ در نظر گرفته خواهند شد.

توضیح دوم: رعایت الزامات تجاری سازی به منزله سطح ملی و بین المللی بوده و منجر به کسب امتیاز افزوده در این سطح خواهد خواهد شد.

در جشنواره شهید مطهری، این حیطة موارد زیر را در برنمی گیرد:

❖ محصولاتی که مجری فرایند طراحی یا تولید محصولات مذکور را انجام نداده و صرفاً به استفاده، ارزشیابی و ... محصولات نامبرده مبادرت ورزیده باشد. این موارد حسب موضوع در سایر حیطة ها، قرار خواهند گرفت.

❖ محصولاتی همچون ابزارها، تجهیزات و ملزومات پزشکی که صرفاً یا عمدتاً کارکرد [7] بهداشتی و درمانی دارند.

[1] Material

[2] Study Guide

[3] Student text book

[4] Applied or Serious Games

[5] Academic Games

[6] Patent

[7] Blended