

چهارمین کنگره فرهنگ و هنر سپاه

سومین همایش فرهنگیان فعال فضای مجازی

(نقش آفرینی فرهنگیان فعال فضای مجازی و اعضای لشکر سایبری در عملیات‌های شناختی)

1- عرصه هوش مصنوعی:

الف) بخش‌های مسابقه:

- 1- تولید محتوای متنی و ادبی (شعر، داستان کوتاه و ...)
- 2- تولید محتوای تصویری (پوستر، عکس نوشت، اینفوگرافی و ...)
- 3- تولید محتوای نمایشی (کلیپ و نماهنگ، موشن گرافی و ...)
- 4- تولید محتوا آوایی (سرود، دکلمه، موسیقی بدون کلام حماسی، پادکست و ...)

ب) مفاد آیین‌نامه و الزامات تولید محتوا:

- بند 1: محتوای ادبی و داستانی بین 500 تا 700 کلمه باشد.
- بند 2: محتوای تصویری ترجیحاً به صورت عمودی و در اندازه A4 باشد.
- بند 3: زمان آثار نمایشی از 3 تا 5 دقیقه باشد.
- بند 4: زمان آثار صوتی 3 تا 7 دقیقه باشد.

2- عرصه عملیات شناختی:

الف) بخش‌های مسابقه:

- 1- طراحی عملیات شناختی در فضای مجازی
- 2- تحلیل شناختی محتوای تصویری از شبکه‌های معاند
- 3- تحلیل شناختی محتوای متنی از شبکه‌های معاند
- 4- تحلیل و برآورد جریان شناختی از اقدامات دشمن

ب) مفاد آیین‌نامه و الزامات تولید محتوا:

- بند 1: در تهیه طراحی عملیات شناختی، هدف/ مخاطب/ نوع تولید محتوا/ سکوه‌های انتشار داخلی و خارجی/ توصیف مراحل، نحوه اجرا و ... بین 1200 تا 2500 کلمه قید شده و در قالب فایل ورد ارسال شود.

بند 2: در پلتفرم اینستاگرام 3 پست (محتوای تصویری) از صفحه معاندین مورد بررسی قرار گرفته و بین 100 تا 500 کلمه تحلیل شده و در قالب فایل ورد ارسال شود. (ارسال اسکرین شات پست به همراه تحلیل)

بند 3: در پلتفرم ایکس 3 توییت (محتوای متنی) از اکانت معاندین مورد بررسی قرار گرفته و بین 100 تا 500 کلمه تحلیل شده و در قالب فایل ورد ارسال شود. (ارسال اسکرین شات توییت به همراه تحلیل)

بند 4: با آینده پژوهی و روند نگاری از اندیشکده‌ها و مجموعه اقدامات شناختی دشمن در موضوعات فرهنگی و تبلیغاتی، جریان‌شناسی و برآورد اقدامات آینده دشمن، بین 1200 تا 2500 کلمه مورد بررسی و تحلیل قرار گرفته و در قالب فایل ورد ارسال شود.

*** مقررات و ضوابط فنی:**

بدیهی است اصالت اثر یکی از ضوابط اصلی پذیرش اثر خواهد بود.

هر فرد می‌تواند در هر بخش از مسابقه، 3 اثر ارسال کند.

لازم به ذکر است در تمامی آثار به صورت مشخص قید شود که هر فرد در چه بخشی از مسابقه شرکت نموده است.