

گزارش دومین دوره المپیک فناوری

رقابتی برای تعالی



**THE 2ND
EDITION OF
THE INTERNATIONAL
TECHNOLOGY OLYMPICS**

A COMPETITION FOR EXCELLENCE

TECHOLYMPICS



TECH OLYMPICS

به نام خالق فناوری و فناوری

ماده ۳۳- مقررات ایجاد منطقه بین‌المللی نوآوری ایران



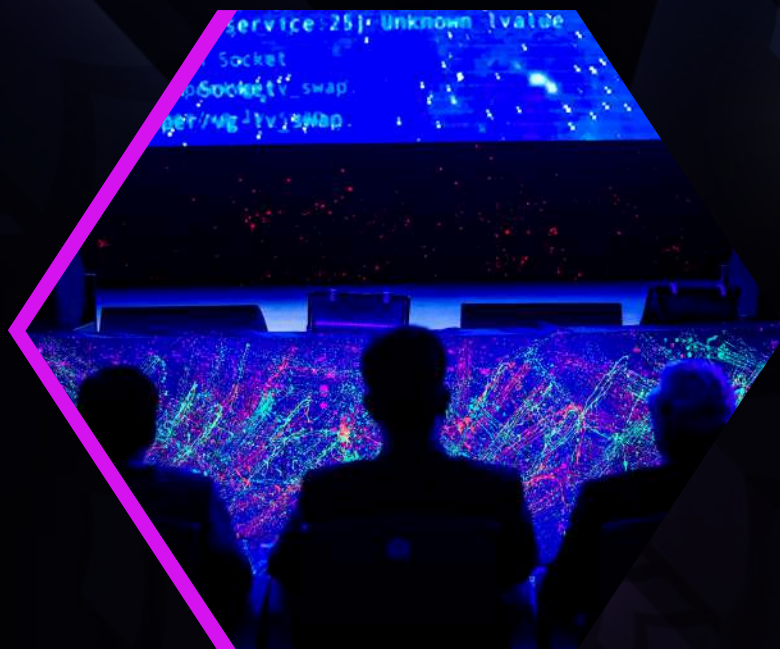
با هدف معرفی کشور به عنوان قطب فناوری جنوب غرب آسیا و شناسایی و جذب استعدادها و نخبگان در جهت امیدآفرینی و استفاده از ظرفیت نخبگان داخلی و خارجی معاونت موظف است با همکاری پارک و سایر دستگاه‌های اجرایی ذی‌ربط، رقابت‌های بین‌المللی فناوری و نوآوری در حوزه‌های نوین فناوری را در قالب المپیک فناوری در منطقه اجرا نماید.

مقدمه

المپیک فناوری ۲۰۲۵، رقابتی بین‌المللی در حوزه‌های مختلف فناوری است که از ۵ تا ۸ آبان ۱۴۰۴ در پارک فناوری پردیس برگزار شد. این دوره که دومین دوره المپیک فناوری به‌شمار می‌رود، با حضور شرکت‌کنندگان و تیم‌هایی از کشورهای مختلف جهان، به یکی از بزرگ‌ترین گردهمایی‌های تخصصی فناوری در منطقه تبدیل شد.

در این رویداد، رقابت‌ها در شش حوزه تخصصی شامل **هوش مصنوعی، برنامه‌نویسی، امنیت سایبری، ربات جنگجو، اینترنت اشیا** و **پهپاد** برگزار شدند و رقابت‌کنندگان در هر حوزه، توانایی‌های فنی و خلاقیت‌های خود را در چالش‌هایی واقعی و کاربردی به نمایش گذاشتند.

المپیک فناوری ۲۰۲۵ تنها یک رویداد رقابتی نبود؛ بلکه تجربه‌ای جهانی از یادگیری، شبکه‌سازی و الهام بود که با شعار «**رقابتی برای تعالی**»، توانست ذهن‌ها و مرزها را به هم پیوند دهد و پیام روشنی از ظرفیت‌های علمی و فناورانه ایران به جهان مخابره کند.



المپیک فناوری رقابتی فراتر از مرزها

بخش بین‌الملل المپیک فناوری ۲۰۲۵ با هدف ارتقای جایگاه علمی و فناوریانه کشور در سطح جهانی، ایجاد تعامل میان نخبگان بین‌المللی و معرفی ظرفیت‌های علمی و صنعتی ایران طراحی شد. در این دوره، تمرکز اصلی بر برگزاری رقابت‌های بین‌المللی در حوزه‌های برنامه‌نویسی، هوش مصنوعی و امنیت سایبری بود تا مسیر همکاری و رقابت میان استعداد‌های ایرانی و جهانی شکل گیرد. در حوزه‌های دیگر نیز زیرساخت مهیا شد تا در دوره‌های بعدی، رقابت‌ها به صورت بین‌المللی برگزار شود. این بخش به عنوان نقطه آغاز حرکت المپیک فناوری به سمت یک برند جهانی در رویدادهای فناوریانه شناخته شد.

اهداف رویداد



شبکه‌سازی و ایجاد
همکاری‌ها



ارتقای رتبه جهانی
شرکت‌کنندگان



انعکاس رسانه‌ای در
سطح ایران و جهان



رقابت در بالاترین
سطح فناوری

مروری کوتاه بر نخستین دوره المپیک فناوری

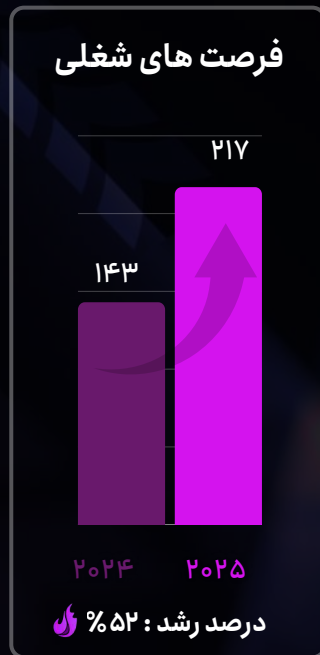
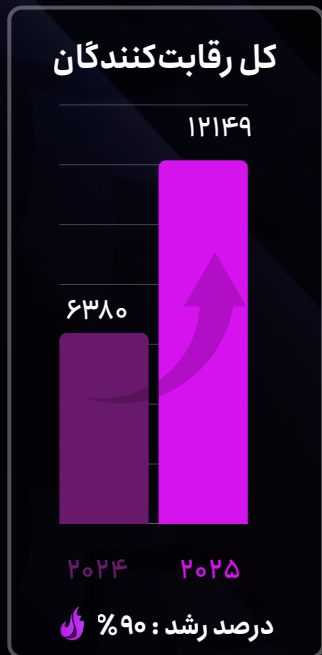


نخستین دوره المپیک فناوری در آبان سال ۱۴۰۳ با هدف شناسایی استعداد‌های برتر کشور در حوزه‌های کلیدی فناوری و ایجاد بستری برای رقابت سازنده میان نخبگان علمی و فنی برگزار شد. این رویداد با محوریت پارک فناوری پردیس و با همکاری معاونت علمی، فناوری و اقتصاد دانش بنیان ریاست جمهوری، همچنین مشارکت گسترده نهادهای دولتی و خصوصی، توانست به عنوان یکی از مهم‌ترین رویدادهای ملی در حوزه فناوری مطرح شود.

در این دوره، رقابت‌ها در پنج حوزه تخصصی شامل **برنامه‌نویسی**، **هوش مصنوعی**، **امنیت سایبری**، **پهپاد** و **رباتیک** برگزار شد. بیش از ۸۰۰۰ نفر از سراسر کشور در این رقابت‌ها ثبت‌نام کردند که نشان از استقبال گسترده جامعه فناوری و علاقه‌مندان به حوزه‌های نوآورانه داشت.

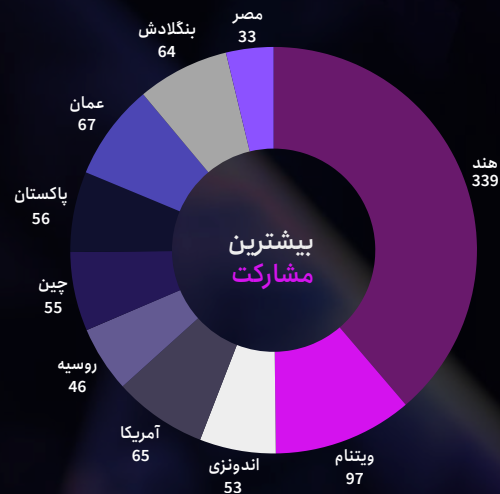
تمرکز اصلی نخستین دوره بر طراحی ساختار اجرایی، توسعه فرآیندهای داوری و ایجاد هویت سازمانی برای المپیک فناوری بود. این تجربه ارزشمند، پایه‌گذار توسعه نسخه بین‌المللی المپیک فناوری در سال ۲۰۲۵ شد و مسیر را برای گسترش همکاری‌های فناورانه در سطح منطقه‌ای و جهانی هموار ساخت.

مقایسه آماری المپیک فناوری ۲۰۲۴ و ۲۰۲۵



آمار مشارکت بین المللی

- | | | |
|--|--|---|
|  Azerbaijan |  United Arab Emirates |  Zimbabwe |
|  Kazakhstan |  Georgia |  Spain |
|  Thailand |  Greece |  Åland Islands |
|  Turkey |  South Africa |  Italy |
|  Belarus |  Ethiopia |  Mexico |
|  Romania |  Tunisia |  Sudan |
|  Tajikistan |  Poland |  Turkmenistan |
|  Morocco |  Indonesia |  Lithuania |
|  Ukraine |  Vietnam |  Albania |
|  Lebanon |  Philippines |  Libya |
|  Mongolia |  Saudi Arabia |  Japan |
|  India |  Mongolia |  Bangladesh |
|  Oman |  Hong Kong |  Indonesia |
|  Germany |  Ghana |  Norway |
|  Russia |  Uzbekistan |  Portugal |
|  United States |  Singapore |  Afghanistan |
|  Pakistan |  Brazil |  Argentina |
|  Egypt |  United Kingdom |  tunisia |
|  China |  El Salvador |  Jordan |
|  Syria |  Nigeria |  South Korea |
|  Iraq |  Armenia |  France |
|  Korea |  Malaysia |  Albania |
| | |  Taiwan |



بخش‌های اصلی رویداد



رقابت‌ها



نشست‌های تخصصی



ایستگاه کار



امنیت سایبری



هوش مصنوعی



برنامه نویسی



اینترنت اشیا



ربات جنگجو



پهپاد



برنامه نویسی

رقابت برنامه نویسی المپیک فناوری ۲۰۲۵ به عنوان یکی از پرمخاطب‌ترین و پرقاب‌ترین بخش‌های این رویداد برگزار شد. این رقابت با هدف شناسایی و تقویت استعدادهاى برنامه‌نویسی در سطح ملی و بین‌المللی طراحی شد و بستری برای رقابت در حوزه‌های الگوریتم، توسعه بک‌اند (Python/Django و Golang) و فرانت‌اند فراهم کرد. شرکت‌کنندگان در قالب تیم‌ها و افراد مستقل از ۵۶ کشور به رقابت پرداختند و در مسیرهایی متنوع مهارت‌های خود را به نمایش گذاشتند.

بخش بین‌الملل

در این دوره، رقابت برنامه‌نویسی برای نخستین بار در مقیاسی جهانی برگزار شد و بیش از ۷۳۱ شرکت‌کننده بین‌المللی از ۵۶ کشور در آن حضور داشتند. این رقابت گامی بزرگ در جهت بین‌المللی‌سازی المپیک فناوری و ارتقای جایگاه آن در جامعه جهانی توسعه‌دهندگان بود.

چالش‌ها

پایتون / جنگو

چالش‌ها شامل توسعه سرویس‌های بک‌اند، مدیریت داده و ساخت API با PYTHON و DJANGO بود که مهارت فنی شرکت‌کنندگان را ارزیابی کرد.

الگوریتم

چالش‌ها بر حل مسائل تحلیلی و الگوریتمی متمرکز بود و توانایی شرکت‌کنندگان در تفکر منطقی، بهینه‌سازی و پیاده‌سازی کدهای کارآمد سنجیده شد.

فرانت‌اند

در این مسیر، شرکت‌کنندگان چالش‌هایی در طراحی و پیاده‌سازی رابط‌های کاربری مدرن با HTML، CSS، JAVASCRIPT و REACT پشت سر گذاشتند.

گولنگ

در این لیگ، شرکت‌کنندگان با چالش‌های توسعه سرویس‌ها و سیستم‌های مقیاس‌پذیر با زبان GO روبه‌رو شدند و معماری‌های کارآمد را پیاده‌سازی کردند.

مراحل برگزاری

آموزش مقدماتی

پنج جلسه آموزشی مقدماتی برای هر مسیر برگزار شد تا شرکت‌کنندگان با مبانی و ساختار فنی رقابت‌ها آشنا شوند.



مسابقات مقدماتی آنلاین

در این مرحله رقابت‌ها در چهار لیگ تخصصی به صورت آنلاین برگزار شد.



وبینارهای توجیهی

منتخبین مرحله مقدماتی در جلسات توجیهی آنلاین شرکت کردند تا با چالش‌ها و قوانین فینال آشنا شوند.

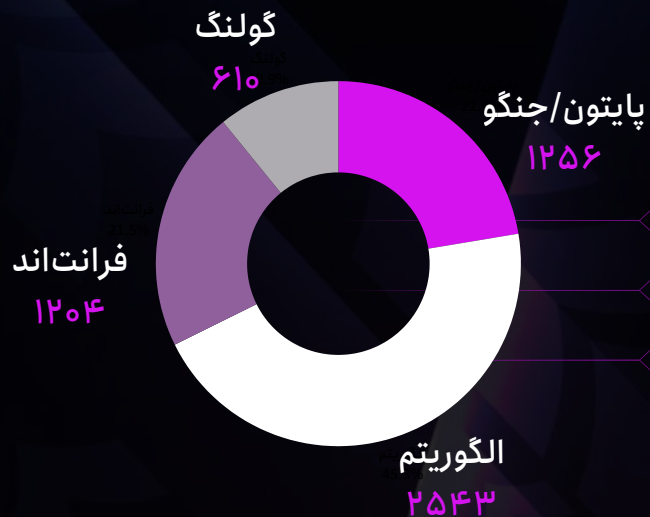


فینال حضوری در پارک فناوری پردیس

برترین تیم‌های داخلی و بین‌المللی در رقابت نهایی در پارک فناوری پردیس حضور یافتند و به رقابت پرداختند.



آمار ثبت نام و لیگ ها



مجموع رقابت کنندگان داخلی و بین المللی ۵۶۱۳

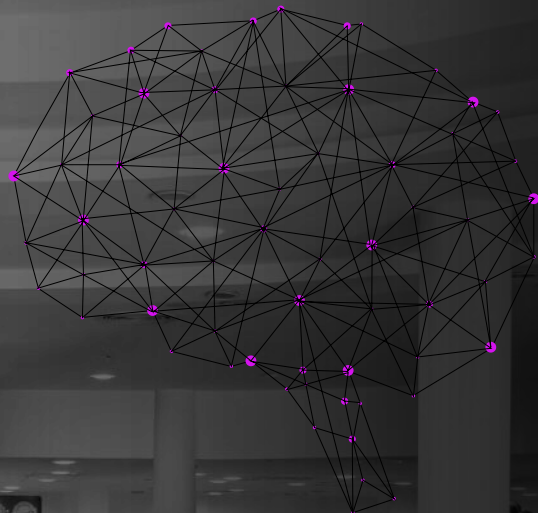
رقابت کنندگان بین المللی ۷۳۱

رقابت کنندگان داخلی ۴۸۸۲

تعداد کل کشورها ۵۶

۷۰%

رشد ثبت نام نسبت به دوره قبل



هوش مصنوعی

رقابت هوش مصنوعی المپیک فناوری ۲۰۲۵ با هدف کشف استعداد‌های برتر در حوزه‌های **پردازش داده، تصویر و متن** برگزار شد. این رقابت با محوریت پروژه‌های واقعی در زمینه یادگیری ماشین، بینایی کامپیوتر و تحلیل داده طراحی شده و بستری برای ارزیابی عملی مهارت‌های شرکت‌کنندگان در حل مسائل مبتنی بر داده فراهم کرد.

بخش بین‌الملل

در این دوره، رقابت هوش مصنوعی برای نخستین بار در مقیاسی جهانی برگزار شد و ۲۳۵ شرکت‌کننده بین‌المللی از ۴۰ کشور در آن حضور داشتند. این استقبال گسترده، رقابت را به یکی از جریان‌سازترین بخش‌های المپیک تبدیل کرد و نشان داد که هوش مصنوعی می‌تواند محور اصلی توسعه تعاملات و همکاری‌های بین‌المللی در دوره‌های آینده باشد.

چالش‌ها

پردازش تصویر

شرکت‌کنندگان با چالش‌های تحلیل داده‌های تصویری و پیاده‌سازی مدل‌های یادگیری عمیق، به ویژه CNNها، مواجه شدند.

پردازش متن

در این مسیر، چالش‌ها بر تحلیل داده‌های متنی، مدل‌سازی زبان و به‌کارگیری روش‌های NLP و یادگیری عمیق تمرکز داشت.

پردازش داده

شرکت‌کنندگان با چالش‌های تحلیل داده‌های جدولی، استخراج الگوها و مدل‌سازی یادگیری ماشین برای رسیدن به دقت بالا روبه‌رو شدند.



مراحل برگزاری

آموزش مقدماتی

پنج جلسه آموزشی مقدماتی برای هر مسیر برگزار شد تا شرکت‌کنندگان با مبانی و ساختار فنی رقابت‌ها آشنا شوند.



مسابقات مقدماتی آنلاین

در این مرحله رقابت‌ها در سه لیگ تخصصی به صورت آنلاین برگزار شد.



وبینارهای توجیهی

منتخبین مرحله مقدماتی در جلسات توجیهی آنلاین شرکت کردند تا با چالش‌ها و قوانین فینال آشنا شوند.

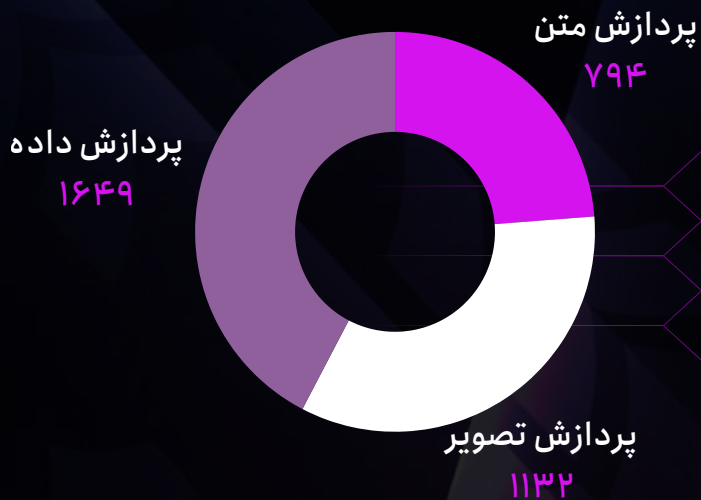


فینال حضوری در پارک فناوری پردیس

برترین تیم‌های داخلی و بین‌المللی در رقابت نهایی در پارک فناوری پردیس حضور یافتند و به رقابت پرداختند.



آمار ثبت نام و لیگ ها



مجموع رقابت کنندگان داخلی و بین المللی
۳۵۷۵

رقابت کنندگان بین المللی
۲۳۵

رقابت کنندگان داخلی
۳۳۴۰

تعداد کل کشورها
۴۰

۱۷۰%

رشد ثبت نام نسبت به دوره قبل

امنیت سایبری

رقابت امنیت سایبری المپیک فناوری، یکی از تخصصی‌ترین و پرهیجان‌ترین بخش‌های این رویداد بود که با محوریت مسابقات بین‌المللی «فتح پرچم» (CTF) برگزار شد. این بخش بستری برای نمایش توانمندی‌های متخصصان حوزه امنیت اطلاعات در کشف آسیب‌پذیری‌ها، مهندسی معکوس، رمزگشایی و نفوذ کنترل‌شده به سیستم‌های شبیه‌سازی‌شده بود. هدف، ارتقای دانش فنی، ایجاد شبکه‌ای از نخبگان امنیت سایبری و شناسایی استعدادهای برتر این حوزه در سطح جهانی بود.

بخش بین‌الملل

دومین دوره المپیک فناوری در بخش امنیت سایبری با حضور گسترده تیم‌ها و شرکت‌کنندگان خارجی برگزار شد. ۵۵۵ تیم خارجی از بیش از ۸۰ کشور در رقابت‌ها حضور داشتند.

چالش‌ها

رقابت مقدماتی
فتح پرچم

شرکت‌کنندگان با مجموعه‌ای از چالش‌های متنوع در حوزه‌های وب، رمزنگاری، مهندسی معکوس، فارتیک، اکسپلویت و سخت‌افزار مواجه شدند که برای حل آن‌ها نیاز به تحلیل عمیق، خلاقیت و سرعت عمل بالا بود.

سخت‌افزاری

شرکت‌کنندگان باید روی بردهایی که به شکل یوز ایرانی طراحی و مونتاژ شده، آسیب‌پذیری‌های سخت‌افزاری را تحلیل و اکسپلویت می‌کردند که نیازمند درک عمیق از الکترونیک، سیستم‌های توکار و روش‌های هک سخت‌افزار بود.

حمله و دفاع

تیم‌ها باید در یک محیط زنده و واقعی، ضمن حملات دقیق و مؤثر علیه رقبا از سرویس‌های خود نیز دفاع می‌کردند و نقاط آسیب‌پذیری سامانه‌های متعلق به خودشان را برطرف می‌کردند.

برق‌آسا

شرکت‌کنندگان باید در هر مرحله طی یک ساعت بیشترین امتیاز را در حل چالش‌های پیاپی کسب می‌کردند؛ فشار زمانی بسیار بالا و مدل حذفی مسابقه باعث می‌شد کوچک‌ترین اشتباه به حذف کامل منجر شود.

مراحل برگزاری



مرحله مقدماتی (JEOPARDYCTF)

رقابتی آنلاین و ۲۴ ساعته با حضور بیش از ۱۹۵۶ نفر از سراسر جهان که در شش حوزه تخصصی طراحی شده بود.



لیگ حمله و دفاع (ATTACK&DEFENSECTF)

فینال حضوری که در آن تیم‌ها به صورت همزمان از سرویس‌های خود دفاع کردند و برای نفوذ کنترل‌شده به حریفان تلاش کردند.



لیگ سخت‌افزاری (HARDWARECTF)

فینال حضوری با تمرکز بر هک سخت‌افزار و طراحی اختصاصی بردهای الکترونیکی.



لیگ برق‌آسا (PWNYRACINGCTF)

رقابت انفرادی و زنده میان ۱۲۸ شرکت‌کننده برتر ایرانی و خارجی، با حذف مرحله به مرحله تا رسیدن به فینال.



آمار ثبت نام

شرکت کنندگان خارجی
۸۶۶

شرکت کنندگان داخلی
۱۰۹۰

مجموع شرکت کنندگان داخلی
و بین المللی

۱۹۵۶

تعداد کل کشورها

۸۴

۲۰۰%

رشد ثبت نام نسبت به دوره قبل

The Internet of Things is a bridge between the physical and digital worlds. It connects billions of devices and generates a vast amount of data for analysis and research.

IoT

اینترنت اشیا

Every device that gets connected brings us one step closer to a smarter and more efficient world.



"IoT is not just a technology, it's a new mindset for building a better, faster, and more aware world."

2ND
ION OF
INTERNATIONAL
LOGY OLYMPICS

27-30 October 2025

IoT based on LoRa
IoT based on NB-IoT
Security in IoT
Energy consumption in IoT
Bandwidth optimization in IoT
Authentication in IoT
Connection management in IoT



اینترنت اشیا

این رقابت با هدف نمایش توان فنی، نوآوری و حل چالش‌های واقعی صنعت به واسطه اینترنت اشیا برگزار شد. شرکت‌کنندگان از سراسر کشور در زمینه‌هایی چون شهر هوشمند، سلامت دیجیتال، پایش صنعتی، بهینه‌سازی انرژی و امنیت شبکه‌های هوشمند به رقابت پرداختند.

بخش بین‌الملل

در این دوره، بستر بین‌المللی رقابت از طریق پلتفرم آنلاین فراهم شد و دعوت‌نامه‌هایی برای تیم‌های خارجی ارسال گردید.

هرچند سه تیم بین‌المللی برای حضور اعلام آمادگی کردند، اما به دلیل محدودیت‌های زمانی و لجستیکی امکان حضور آن‌ها فراهم نشد.

این تجربه، نقطه آغاز گسترش بین‌المللی رقابت اینترنت اشیا بود و زیرساخت‌های لازم برای حضور رسمی تیم‌های خارجی در دوره‌های آتی ایجاد شد.

مراحل برگزاری



انتخابی برای مقدماتی

داوران با بررسی اطلاعات ارسالی و روزه اعضای تیم، فرآیند انتخابی را انجام دادند. شاخص انتخاب، مدارک تحصیلی و مهارت های شغلی و پروژه ها بودند.

برگزاری مرحله مقدماتی در ۴ منطقه کشور

پس از ارزیابی ۵۴ تیم در ۴ مرکز بصورت حضوری در کارخانه های نوآوری آزادی، شیراز، کرمانشاه و مشهد به رقابت پرداختند.



آموزش

در این مرحله دوره های آموزشی پیشرفته در اختیار شرکت کننده ها قرار گرفت تا برای شرکت در فینال آماده شوند.



فینال حضوری در پارک فناوری پردیس

پس از برگزاری رقابت های منطقه ای، ۱۳ تیم برتر که موفق به حل چالش ها شدند، به مرحله فینال راه پیدا کردند و به صورت حضوری به رقابت پرداختند



"Making things
means respecting
time, resources
the future."

چالش‌ها و آمار

فینال حضوری

۲۹

مرحله مقدماتی

۹۳

ثبت نام اولیه

۱۷۵

- SQL INJECTION - COMMAND INJECTION
STEGANOGRAPHY ENCRYPTION - JWT - SSRF

این چالش‌ها مهارت شرکت‌کنندگان را در تحلیل آسیب‌پذیری‌ها، طراحی ایمن و ارزیابی امنیتی شبکه‌های IOT مورد سنجش قرار دادند.

چالش‌های
امنیت در IOT

شبکه‌های چندسطحی هوشمند، انتقال لحظه‌ای داده، فشرده‌سازی در بستر GSM، به‌روزرسانی OTA، اسکن و مقابله با اختلال گر LORA بود. هدف از این بخش، ارزیابی توانایی تیم‌ها در طراحی، پیاده‌سازی و بهینه‌سازی سیستم‌های فیزیکی و ارتباطی IOT بود.

چالش‌های
سخت‌افزاری



THE 2ND EDITION OF THE INTERNATIONAL TECHNOLOGY OLYMPICS

IoT based on LoRa
IoT based on NB-IoT
Security in IoT
Energy Consumption in IoT
Blockchain application in IoT
Authentication in IoT
Container management in IoT

المركز الوطني للأمن الإلكتروني
National Center for Cyber Security

IoT
IoT
IoT

المركز الوطني للأمن الإلكتروني
National Center for Cyber Security

“IoT is not just technology; it's a new mindset for building a better, faster, and more aware world.”



پهپاد

این رقابت‌ها بستری برای توسعه مهارت‌های عملی و میان‌رشته‌ای در حوزه هوافضا، الگوریتم پرواز، شبیه‌سازی و طراحی کسب‌وکارهای فناورانه فراهم کرد. شرکت‌کنندگان از رشته‌های مهندسی مکانیک، هوافضا، برق، کامپیوتر و صنایع در بخش‌های مختلف پرواز گروهی هوشمند، شبیه‌سازی، پرواز نمایشی و جنگ پهپادی با یکدیگر به رقابت پرداختند. این رقابت هدفش شناسایی توانمندی‌های تیم‌ها در حل چالش‌های واقعی و طراحی راهکارهای هوشمند و ایمن بود.



چالش‌ها

رقابت با طراحی یک طرح کسب و کار فناورانه در حوزه پهپاد آغاز شد. سپس شرکت‌کنندگان وارد مرحله شبیه‌سازی الگوریتم‌های پروازی شدند و در ادامه، تیم‌های برتر برای اجرای گدها بر روی سخت‌افزار و انجام تمرین‌های پروازی انتخاب شدند.

دسته پرواز گروهی هوشمند

تیم‌هایی که تمرکز اصلی خود را بر توسعه الگوریتم‌ها و نرم‌افزارهای هوشمند قرار داده بودند، پس از ارزیابی دقیق داوران به این شاخه از رقابت‌ها دعوت شدند.

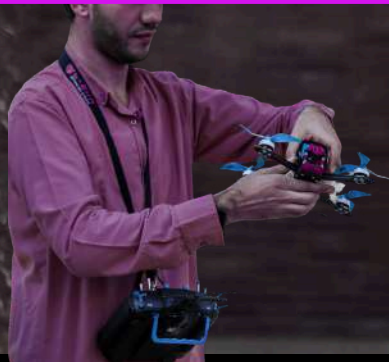
دسته شبیه‌سازی پرواز گروهی

شرکت‌کنندگان ویدئوهای پروازهای خود را برای دبیرخانه ارسال کردند و برگزیدگان این بخش به مرحله نهایی راه یافتند.

دسته پرواز نمایشی

با توجه به ماهیت سرگرم‌کننده و هیجانی این رقابت، ثبت نام حتی در روزهای برگزاری نیز آزاد بوده و مسابقات به صورت حذفی برگزار می‌شوند.

دسته جنگ پهپادی



مراحل برگزاری

ثبت نام

شرکت کنندگان در قالب تیم های ۳ تا ۸ نفره ثبت نام کردند. افرادی که تیم نداشتند به صورت انفرادی ثبت نام کردند و در فرایند تیم سازی شرکت داده شدند.

آموزش های ابتدایی

تیم ها ارائه اسلایدی همراه با ویدیو یا صوت معرفی تیم، ایده تجاری، نوآوری ها و طرح اولیه اجرایی را ارسال کردند.

ارسال PITCH DECK

تیم ها ارائه اسلایدی همراه با ویدیو یا صوت معرفی تیم، ایده تجاری، نوآوری ها و طرح اولیه اجرایی را ارسال کردند.

الگوریتم نویسی

تیم های منتخب پس از تأیید PITCH DECK وارد مرحله الگوریتم نویسی شدند؛ الگوریتم های پرواز خودکار و گروهی را پیاده سازی و در محیط شبیه سازی (GAZEBO) آزمایش کردند و کد، ویدیو و گزارش فنی خود را ارسال نمودند.

فینال

پس از داوری فنی، ۱۰ تیم برتر برای حضور در مرحله نهایی انتخاب شدند، در جلسات منتورینگ با متخصصان صنعت شرکت کردند و در رقابت های المپیک فناوری حضور یافتند

آمار

ثبت نام اولیه جهت شرکت در
رقابت های مقدماتی

۱۲۲۰

رقابت کنندگان مرحله مقدماتی

۷۰۰

رقابت کنندگان فینال المپیک

۱۰۰

ربات جنگجو

رقابت ربات‌های جنگجو یکی از هیجان‌انگیزترین لیگ‌های المپیک فناوری است که با هدف پرورش مهارت‌های مهندسی و نمایش توان طراحی و ساخت سامانه‌های رباتیکی برگزار شد. این رقابت بستری عملی برای تلفیق دانش مکانیک، الکترونیک، کنترل و هوش مصنوعی بود؛ جایی که تیم‌ها ربات‌هایی طراحی کردند که توان مقابله، دفاع و اجرای تاکتیک‌های مبارزه‌ای واقعی را داشته باشند. این رویداد علاوه بر جنبه رقابتی، فضای مهمی برای آموزش، شبکه‌سازی و توسعه مهارت‌های مهندسی فراهم کرد.

بخش بین‌المللی

در این دوره، ارتباطاتی سازنده با مجموعه‌ها و رویدادهای بین‌المللی از جمله TechFest، یکی از بزرگترین برگزارکنندگان رقابت‌های ربات جنگجو در جهان صورت گرفت و بنا بر تبادل رقابت‌کنندگان نهایی، در هر دو رقابت، هم در ایران و هم در هند از دوره‌های آتی شد.

مراحل برگزاری

ثبت نام

در این مرحله شرکت کنندگان اطلاعات خود را ثبت کردند، مدارک لازم را ارسال کردند و لیگ تخصصی شان را انتخاب کردند. داده های فنی و سوابق آن ها جمع آوری شد تا تیم دآوری ارزیابی اولیه را انجام دهد.

دآوری مقدماتی

پس از پایان ثبت نام، رزومه ها، نمونه کارها و نتایج آزمون های اولیه توسط داوران بررسی شد. در این مرحله شرکت کنندگان واجد شرایط شناسایی شدند و تیم های برتر برای ورود به فاز نهایی انتخاب شدند.

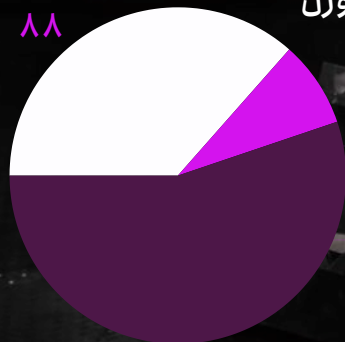
فینال در پارک فناوری پرديس

مرحله نهایی به صورت حضوری برگزار شد و شرکت کنندگان منتخب در محیط واقعی به رقابت پرداختند. ارزیابی ها توسط داوران تخصصی انجام شد و نفرات و تیم های برتر هر حوزه معرفی شدند.

آمار ثبت نام و لیگ‌ها

سبک وزن

۸۸



سنگین وزن

۲۰

دانش آموزی

۱۳۳

کل ثبت نام کنندگان

۳۹۶

رقابت کنندگان راه یافته به
فینال

۲۴۱

۱۸%

رشد ثبت نام نسبت به دوره قبل



ایستگاه کار

ایستگاه کار المپیک فناوری یکی از بخش‌های محوری و پرمخاطب این رویداد بود که با هدف اصلی اتصال استعداد‌های برتر به شرکت‌ها، سازمان‌ها و کارفرمایان فعال در حوزه فناوری طراحی و اجرا شد. ماموریت این رویداد هموارسازی مسیر ورود نیروهای متخصص به بازار کار و فراهم کردن بستری واقعی برای تعامل میان استعدادها و صنعت بود. در این بخش، مجموعه‌ای از فعالیت‌های متنوع شامل برگزاری استیج‌های معرفی کارفرمایی و کارجویی، جلسات مصاحبه حضوری، تورهای بازدید فناوری، کافه‌های کار برای شبکه‌سازی و مشاوره‌های شغلی و منتورینگ تخصصی برگزار شد.

اولاد
 رویداد
 اشتغال
 فناوری‌ساز
 و فن‌بازار

۳۰ فرصت شغلی
 مهندسی مکانیک
 Mechanical Engineering

از **۱۵** شرکت
 منتظر توست...

اولاد
 رویداد
 اشتغال
 فناوری‌ساز
 و فن‌بازار

۵۰ فرصت شغلی
 مهندسی برق
 Electrical Engineering

از **۲۰** شرکت
 منتظر توست...

آمار

جوزه های تخصصی
فرصت های شغلی

مهندسی کامپوتر، مکانیک، برق، برنامه نویسی،
هوش مصنوعی و اینترنت اشیا

+۶۰

تعداد شرکت های فعال و همکار

+۲۰۰

تعداد فرصت های شغلی دریافت شده

+۳۵

تعداد مشاوره و منتورینگ شغلی

+۲۰۰

تعداد مصاحبه های شغلی

۳۵

تعداد تورهای فناوری

کنفرانس هک‌های دوست‌داشتنی

سومین کنفرانس علمی «هک‌های دوست‌داشتنی» در روز پایانی رویداد، پنجشنبه 8 آبان ۱۴۰۴، برگزار شد. این کنفرانس، یک گردهمایی بزرگ برای مدیران و متخصصان امنیت سایبری و علاقه‌مندان این حوزه، با ارائه‌هایی فنی و سطح بالا از متخصصان داخلی و خارجی بود. محور اصلی ارائه‌های کنفرانس شامل **تهدیدات نوظهور**، روش‌های دفاعی پیشرفته، فناوری‌های نوین و راهکارهای کاربردی امنیت سایبری بود.



APK Binding Practical Guide

از میثم منصف

Practical Examples of Network
Traffic Threat Hunting
Kirill Shipulin از

From Shell to Signal
از علیرضا کلانترزاده

Trading PID's for Handels
از رسول بهاروندی

ارائه‌ها

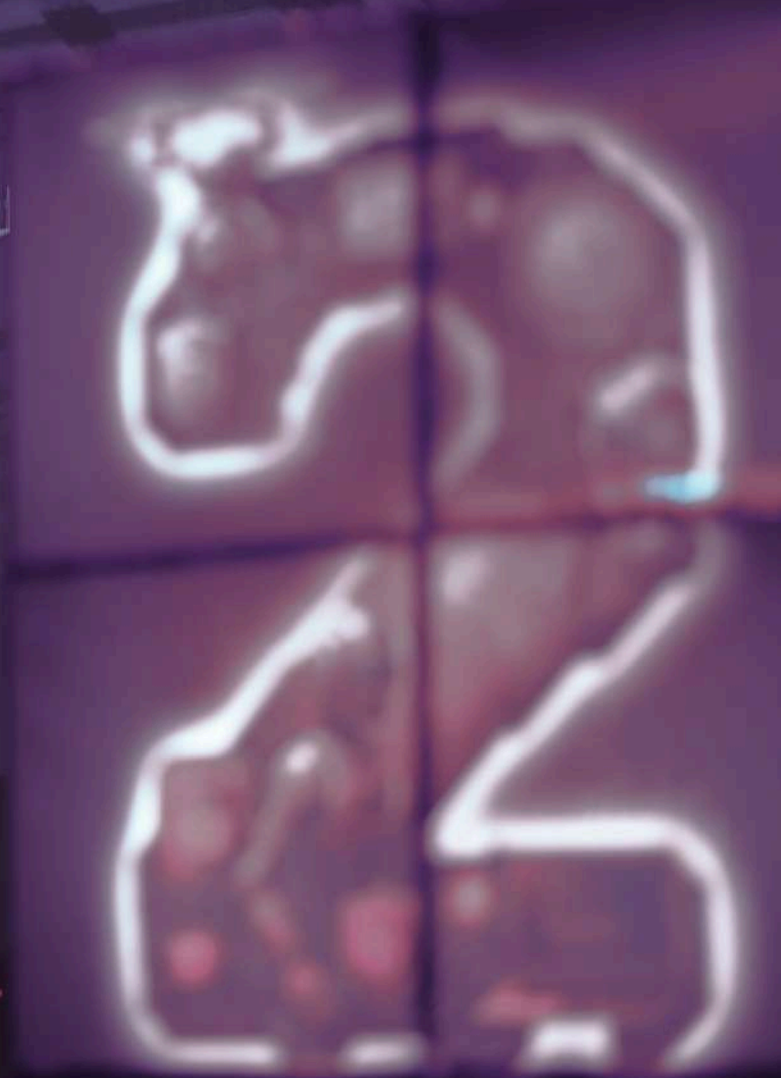
BUILDING A RESTFUL API IN NODE.JS



init -y

npm i e

COL



پوشش رسانه‌ای

+۲۰۰

بازتاب در رسانه‌های مکتوب

+۵۰

تیم رسانه‌ای حاضر در
رویداد

+۳۰۰

مطلب منتشر شده در
پلتفرم‌های مختلف

+۶۰

خبرنگار، عکاس و فیلمبردار از
رسانه‌های برجسته داخلی و خارجی

۷

حضور تیم رسانه‌ای از کشورهای ایران،
عراق، چین، ایتالیا، فرانسه، لبنان،
روسیه

+۱۷۰

بازتاب در شبکه‌های تلویزیونی
و رادیویی

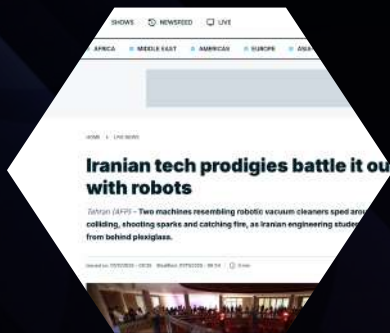


EXIT

13

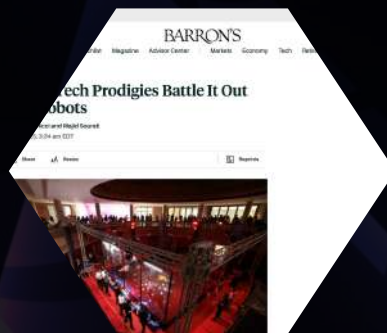
EXIT

انعکاس خبری رویداد در منابع خارجی



FRANCE 24

شبکه خبری بین‌المللی فرانسوی



BARRON'S

از معتبرترین رسانه‌های مالی
آمریکا



رویداد المپیک فناوری ۲۰۲۵ علاوه بر پوشش گسترده در رسانه‌های داخلی، با بازتاب قابل توجهی در رسانه‌های معتبر بین‌المللی همراه شد. مجموعه‌ای از مهم‌ترین اخبار منتشرشده درباره این رویداد، همراه با لینک مراجع و کیوآرکد هر گزارش، در ادامه آورده شده است تا تصویری شفاف از گستره توجه جهانی به المپیک فناوری ارائه شود.

۵۰ رسانه معتبر بین‌المللی

بیش از ۲۰ کشور



رسانه مالزیایی
malaymail

NEWSWAY
News'wav



تایپه تایمز
TAIPEI TIMES

رسانه بنگلادشی
বাংলাদেশ প্রতিদিন
ENGLISH VERSION



آژانس عکس
NUR
PHOTO
ایتالیایی

تلویزیون بین المللی میانمار

mitv



الیماناتور
AL-MONITOR

رسانه RFI شبکه
خبری فرانسوی



GLOBAL MILITARY
FORUM

رسانه قطری
The Peninsula





[CHRONICLE-TRIBUNE](#) | آمریکا

Chronicle-Tribune
Leading the West Coast Since 1877



[گزارش منتشر شده در یاهو](#)

yahoo!news



[DICTIONARY.COM](#)

Dictionary.com



[آژانس خبری نامیبیا](#)

NAMPA
NEWS AND MEDIA ASSOCIATION



[گتی ایمجز](#)

gettyimages®

خبرگزاری فارس :

با حضور نخبگانی از ۶۵ کشور، ایران تبدیل شد به میزبانی جهانی برای فناوری که تحریم ها را پشت سر گذاشته است

دنيا الميپك ايران را تحسين كرد

دومين الميپك فناوری ايران كه با حضور نخبگان ۶۵ کشور جهان توسط منطقه بين المللی نوآوری ايران برگزار شد، بازتاب گستردهای در رسانه های بين المللی داشت.



به گزارش خبرنگار علم و پیشرفت خبرگزاری فارس، ۵۰ رسانه معتبر بین المللی از بیش از ۲۰ کشور جهان از آمریکا، فرانسه و ایتالیا گرفته تا چین، مالزی، میانمار در آسیا و نامیبیا و آفریقای جنوبی در آفریقا، گزارش هایی از الميپك فناوری منتشر کردند.

روپدادي كه بار ديگر نام ايران را به عنوان يكي از کشورهای پیشرو در فناوری مطرح ساخت.

المپیک فناوری ۲۰۲۶

آغاز فصل تازه‌ای از رقابت، خلاقیت و تحول

المپیک فناوری ۲۰۲۵ نقطه‌ی شروعی بود برای مسیری بزرگ‌تر؛ مسیری که با تلاش، همکاری و اشتیاق شما ساخته شد. اکنون، با تمام تجربه‌ها، چالش‌ها و موفقیت‌های این دوره، از همین امروز برنامه‌ریزی برای المپیک فناوری ۲۰۲۶ را آغاز کرده‌ایم.

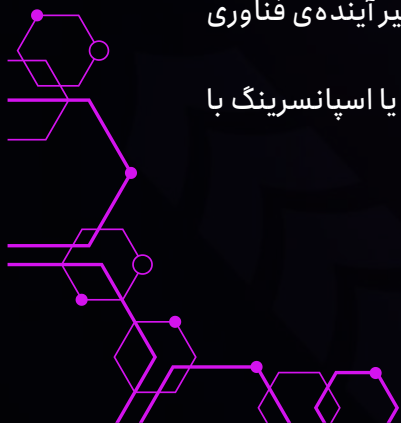
در دوره‌ی بعد، قصد داریم با گستردگی بیشتر، بخش بین‌الملل فعال‌تر و همکاری عمیق‌تر با نهادهای علمی و صنعتی، رویدادی رقم بزنیم که نه تنها در ایران، بلکه در سطح جهانی بدرخشد.

ما می‌خواهیم المپیک فناوری ۲۰۲۶ جایی باشد که نوآوران، پژوهشگران و آینده‌سازان در کنار هم، مسیر آینده‌ی فناوری را ترسیم کنند.

اگر شما هم دوست دارید در حوزه‌های مختلف، از برنامه‌ریزی و اجرا گرفته تا داوری، مربی‌گری، رسانه یا اسپانسرینگ با ما همکاری کنید و به ما بپیوندید.

ما آماده‌ایم تا با هم، دوره‌ای الهام‌بخش‌تر، گسترده‌تر و تأثیرگذارتر را رقم بزنیم.

برای همکاری، با ما تماس بگیرید.



برگزارکنندگان



همکاران



حامیان تبلیغاتی



TECH
OLYMPICS

TECH
OLYMPICS



TECHOLYMPICS



۰۲۱-۷۶۲۵۰۲۵۰



OLYMPICS.TECH



OLYMPICS.TECH



جمهوری اسلامی ایران
معاونت علمی، فناوری و اقتصاد دانش بنیان



iiid
International Innovation Market



وزارت علوم،
تحقیقات و فناوری
پارسا
MINISTRY OF SCIENCE,
HIGHER EDUCATION
AND TECHNOLOGICAL
INNOVATION



مرکز ملی
فناوری و نوآوری
پارسا
NATIONAL SCIENCE
AND TECHNOLOGY
CENTER

