

سومین دوره جایزه بازی‌های جدی

THIRD SERIOUS GAMES PRIZE

سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸

برگزاری سمپوزیوم و ارائه مقالات برتر در دانشگاه شهید بهشتی
آشنایی با روش تحقیق در حوزه بازی‌های جدی
آشنایی با همکاری‌های میان بخشی در حوزه بازی‌های جدی
تا سقف ۱۵ میلیون تومان جایزه برای تحقیقات برتر
ارسال، داوری و نمایه‌سازی مقالات برتر در حوزه بازی‌های جدی
همایت IEEE IRAN SECTION از مقالات انگلیسی

محورهای مقالات:

فنایوی‌های بازی‌های جدی
علوم شناختی در بازی‌های جدی
مبانی آموزش از طریق بازی‌های جدی
کاربردهای بازی‌های جدی
سباسست‌گذاری، مدیریت و کسب و کار بازی‌های جدی

برای ارسال مقالات به سایت WWW.SEGAP.IR مراجعه کنید.

نشانی دبیرخانه: تهران، خیابان مفتح شمالی، کوچه گلزار، پلاک ۳۴۰.
بنیاد ملی بازی‌های ریانه‌ای، طبقه ۴، معاونت پژوهش
تلفن: ۰۲۶۰.۴۳۴.۳۲۲، ۰۲۶۰.۴۱۵.۰۱۵

آخرین مهلت ارسال مقالات:
۱۳۹۸ ماه آبان

#SEGAP2019



فراخوان ویژه سمپوزیوم بازی‌های جدی



فهرست مطالب

۱	پیشگفتار	۳
۲	سابقه رویداد	۴
۳	محورهای مقالات	۷
۴	راهنمای نگارش مقالات	۹
۵	ارائه، نمایه‌سازی و جوایز	۹
۶	شیوه ارسال مقالات و برقراری ارتباط با دبیرخانه	۹

فراخوان ویژه سمپوزیوم بازی‌های جدی



فراخوان ویژه ارسال مقالات برای

سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸

۱ پیشگفتار

بازی‌های جدی، بخشی کلیدی از صنعت بازی‌های دیجیتال هستند که ما را در آموزش، تبلیغات، درمان و سایر اهداف جدی دیگر یاری می‌کنند. توسعه این بازی‌ها علاوه بر دانش فنی بازی‌سازی، مستلزم وجود دانش علمی تخصصی در حوزه موردنظر است و بر این اساس، بیش از هر شاخه دیگری در بازی‌سازی، به تحقیق و توسعه و مطالعات دانشگاهی نیاز دارد. با توجه به اهمیت ویژه بازی‌های جدی در بحث مطالعات علمی، شورای سیاست‌گذاری کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال، تصمیم گرفته است که سومین دوره این رویداد را با تمرکز صریح روی این شاخه از مطالعات بازی و با عنوان جدید «سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸» برگزار نماید. سمپوزیوم بازی‌های جدی رویدادی با تمرکز بر تولید دانش و انتقال تجربه دانشگاهیان در حوزه مطالعات و توسعه بازی‌های جدی است.

با توجه به تجربه موفق کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال در جذب منابع دانشی در حوزه مطالعات بازی، به ویژه در زمینه بازی‌های جدی و با هدف تمرکزبخشی به منابع برای توسعه بازی‌های جدی، سمپوزیوم بازی‌های جدی پذیرای مقالات تخصصی و کارگاه‌های آموزشی در حوزه بازی‌های جدی است.

فراخوان ویژه سمپوزیوم بازی‌های جدی



۲ ساقه رویداد

دو رویداد پیشین کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال، نگاهی جامع به مقوله بازی داشتند؛ اما تمرکز ویژه هر دو رویداد بر حوزه بازی‌های جدی بوده است و بر این اساس جداول ۲ و ۳، مقالات مربوط به بازی جدی را در این رویدادها مشخص می‌کنند.

جدول ۲- مقالات حوزه بازی‌های جدی در DGRC2017

(مقالات این رویداد در ISC نمایه شده‌اند. برای ملاحظه [اینجا](#) را کلیک کنید)

عنوان مقاله	نویسنده‌گان
Maghzineh: A Game Based Approach for Brain Empowerment	همون حبیب‌نیا، تارا رضاپور و هادی مرادی
A Serious Game To Learn And Enhance Emotional Skills For Children: A Pilot Study	عاطفه ایرانی، هادی مرادی، لیلا کاشانی وحید
An attempt to increase intelligence with intensive computerized cognitive training and speech therapy: a single-case study	یوسف خابنده‌لو، رضا رستمی، مهسا فرهمندپور و سارا یداللهی
بررسی چگونگی نمود المان‌های بازی رایانه‌ای ویژه افراد نایینا در طراحی و پیاده‌سازی یک بازی رایانه‌ای جدی مبتنی بر تلفن‌های هوشمند	حسین زارعی و شقایق کلی
اثربخشی بازی‌های کامپیوترا شناخت محور و توانمندی‌های شناختی، خلاقیت و خودتنظیمی رفتاری دانش‌آموزان ۱۲-۷ ساله	لاله اسماعیلی و منصوره بهرامی‌پور
چهارچوب تشخیص مکانیک‌های مناسب بازی‌های رایانه‌ای برای آموزش موضوعات شناختی	حسین دهقان‌زاده، بهروز مینایی و حجت دهقان‌زاده
بررسی شناختی تاثیرات بازی رایانه‌ای پازلی بر حل مساله و توجه در بازیکنان	حامد علی یاری، معصومه کاظمی، هدایت صحرایی، بهروز مینایی، محمدرضا دلیری، سید محمدعلی سید حسینی، زهرا دهقانی و مرجان عرفانی
تأثیر بازی رایانه‌ای بر حل مساله و مهارت‌های زندگی دانش‌آموزان	مینا اسماعیلی، حسن عشاائری و مهناز استکی
شناسایی چالش‌های اجرای بازی‌وارسازی در فرآیند آموزش: تاملی بر تجرب فعالان این حوزه	فائزه آقازاده‌پر، پرستو علیخانی و مجتبی وحیدی اصل
طراحی و ساخت بازی جدی تحت تلفن هوشمند برای آموزش مدیریت دیابت به کودکان ۸ سال به بالا	احسان گل‌احمدی و عاطفه احمدی

فراخوان ویژه سمپوزیوم بازی‌های جدی



علیرضا مهانیان و غلامعلی منتظر	تبیین مفهوم بازی‌پردازی و ارائه مدل بهره‌برداری از آن در آموزش
یزدان موحدی، حمیدرضا عمارلو، لیلا موزه‌کش و مرتضی پورمحمدی	تأثیر توانبخشی یارانه‌یار بر خلاقیت و هوش هیجانی دانشجویان طراحی صنعتی
میلاد جعفری سیسی، حسام ساکیان محمدی، عرفان پیربابائی و بهنام علیزاده اشرفی	بررسی قابلیت فناوری واقعیت افزوده در توانمندسازی کتب درسی از طریق شبیه‌سازی تعاملی محتوا
سعید پورروستایی اردکانی، صلاح اسماعیلی گوجار، لیلا خدری لیلووس و حجت‌الله مرادی	بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای چند کاربره و مهارت‌های بین فردی
احسان بهرامی و مجتبی وحیدی اصل	جدول رده‌بندی و میزان مشارکت کاربران در سامانه مدیریت یادگیری بازی گونه‌سازی شده
زهرا بتولی، فاطمه فهیم نیا، نادر نقشینه و فخرالسادات میرحسینی	طراحی مبتنی بر تئوری چارچوب بازی‌وارشده آموزش سواد اطلاعاتی
مهندی خرم و مهنان منفرد	طراحی فرآیند خدمات کتابخانه کودکان با استفاده از مدل‌های بازی
آرین طاهری و سید بشیر حسینی	مطالعه شیوه‌های کاربرد نظام منطقی دو ارزشی در بازی‌های رایانه‌ای هدفمند

جدول ۳- مقالات حوزه بازی‌های جدی در DGRC2018

(مقالات انگلیسی این رویداد در IEEE Xplore نمایه شده‌اند. برای ملاحظه [اینجا](#) را کلیک کنید)

عنوان مقاله	نویسنده‌گان
A Large-Scale Infrastructure for Serious Games Services	پدرام امینی، عیاس ظهیری و محمد نژاد پور
Serious Games in Computer Science Learning Goals	کیوان برنا و حسام مقامی‌راد
Augmented Reality Game Creator for on-site Job Training	امیررضا اسدی و رضا حمادی
Effectiveness of Computer games of Emotion Regulation on Social skills of Children with Intellectual Disability	لیلا کاشانی وحید، مرضیه مهاجری، منوچهر مرادی سیزووار و عاطفه ایرانی
A Framework for Rehabilitation Games to Improve Balance in People with Multiple Sclerosis (MS)	زهرا امیری، یونس سخاوت و سکینه گلچاریان
Autism Screening Using a Video Game Based on Emotions	عاطفه ایرانی، هادی مرادی و لیلا کاشانی وحید
Designing a Clinical Decision Support System for Recommending Computerized Cognitive Programs in the	آزاده بشیری، لیلا شاهمرادی، بهروز علیزاده، حمید

فراخوان ویژه سمپوزیوم بازی‌های جدی



بیگی، مرجان قاضی سعیدی، شراره رستم نیاکان کله‌ری، مسعود نصرت آبادی و مهناز استکی	Rehabilitation of Attention Deficit Hyperactivity Disorder
لیلا کاشانی وحید، مرضیه مهاجری، منوچهر مرادی سیزووار و عاطفه ایرانی	Effectiveness of Computer games of Emotion Regulation on Social skills of Children with Intellectual Disability
امیررضا اسدی و رضا حمادی	Understanding Currencies in Video Games: A Review
حسام ساکیان محمدی، میلاد جعفری سیسی، عرفان پیربابائی و یونس سخاوت	ExerBrain: A Comparison of Positive and Negative Reinforcement in Attention Training Using BCI based Computer Games
پدرام امینی، عباس ظهیری، محمد نژاد پور	A Large-Scale Infrastructure for Serious Games Services
زهرا امیری و یونس سخاوت	چارچوبی برای بازی‌های توانبخشی به منظور بهبود تعادل در بیماران مبتلا به امراض بازی جدی پروبات: آموزش مفاهیم برنامه‌نویسی به کودکان و نوجوانان
طاهره کاهیدی باصیری و عاطفه احمدی	امکان‌سنجی ابعاد مدیریتی و حقوقی حمایت دولت از بازی‌های جدی
ریحانه هوشمند و افشین عزیزی	پرورش شناختی رایانه‌ای برای اختلال‌های روانی
احمدرضا متین فر و یوسف خدابنده‌لو	تأثیر بازی‌های ویدیویی بر یکپارچگی حسی، ارتباط چشمی، حساسیت شنیداری و تعاملات اجتماعی کودکان دارای اختلال طیف اوتیسم
آذر طبائی، لیلا مجیدی و مهناز استکی	بررسی اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای بر علائم بیشفعالی در دانش‌آموزان ورزشکار مبتلا به ADHD
فرشته عموزاده، پیمان هنرمند، مهدی رحیم‌زاده حسن غرایاق زندی و رضا رستمی	اثر بازی‌های رایانه‌ای شناختی بر مهارت‌های اجتماعی کودکان دارای اختلال اوتیسم با عملکرد بالا
لیلا کاشانی وحید، سمیرا شفیعی خامنه، عاطفه ایرانی، منوچهر مرادی سیزووار و محمد پارسا عزیزی	اثر بازی‌های رایانه‌ای شناختی بر رفتارهای خوردگی کودکان ۷ سال شهرستان داورزن
شیما ذیبیحی فر و الهام کارگر طزرق	مکانیک‌ها و اهداف آموزشی در بازی‌های رایانه‌ای جدی
محسن روشنیان رامین و بهار ایزدی جزی	طراحی و توسعه بازی‌های ساده برای کودکان دچار اختلالات یادگیری شناختی
مرتضی دری گیو و شبنم صفاریه	

فراخوان ویژه سمپوزیوم بازی‌های جدی



۳ محورهای مقالات

مقالات باید در حوزه بازی‌های جدی باشند. محورهای این سمپوزیوم متأثر از محورهای کنفرانس‌های معتبر و مرتبط بین‌المللی است. برخی از موضوعات مرتبط در این حوزه به شرح محورهای زیر هستند:

Technology track:

- Architectures and Algorithms for SGs
- Artificial intelligence and machine learning for SGs
- Balancing and Dynamic Difficulty
- Big data for SGs
- Computer Graphics & Visual Effects
- Emotions and Affective Interaction
- Human-Computer Interaction for SGs
- Interactive narrative and digital storytelling
- Interoperability and standards
- Modeling and simulation
- Privacy
- Procedural Content Generation (PCG)
- Quality assessment for SGs
- Security & privacy
- Social computing
- Technological support for collaborative games
- User Experience and User Interface (UX, UI)
- Virtual, Augmented and Mixed Reality (VR, AR, MR)
- Wearable Technologies

B. Cognitive Science track:

- Cognitive processing in SGs
- SG for Cognitive disorders
- Cognitive Architecture in SG design and development
- Neuroscience in SG

فراخوان ویژه سمپوزیوم بازی‌های جدی



C. Pedagogical foundations track:

- Pedagogical theories in the field of SGs
- Support for educators and trainers
- Support higher-order thinking through serious games

D. SGs mechanics and design track:

- Mapping pedagogical goals & principles into SGs mechanics
- Design of score, rewards, achievements, and related interfaces
- Ubiquitous/pervasive gaming
- Support for educators and trainers
- Balancing realism, engagement, learning and entertainment
- Collaboration, cooperation, & participatory design of SGs

E. Application track:

- Case studies on developing/deploying serious games in application domains such as tourism, advertising (advergames), education, skill learning, healthcare, well-being, prosocial behaviors, and ETC.
- User studies applying serious games in the above domains, studying effectiveness for learning/training
- Understanding how, when, with whom, for what to use serious games
- Verification of learning transfer
- Study of the long-term impact
- Assessing personal abilities through serious games

F. Policy-making, Management, & Business track:

- Policy instruments and measures to empower the SG developers
- Policies for education & training in kindergartens, schools, and universities in the field of SGs
- Models for especial serious game accelerators & incubators
- Serious games market studies
- Business models for SGs

فراخوان ویژه سمپوزیوم بازی‌های جدی



۴ راهنمای نگارش مقالات

- مهلت نهایی ارسال متن کامل مقالات، ۳۰ آبانماه ۱۳۹۸ است.
- مقالات فقط باید به زبان انگلیسی باشند.
- مقالات فقط باید در قالب ارائه شده توسط IEEE ارسال شوند ([اینجا](#) را کلیک کنید).
- تعداد صفحات مجاز برای نگارش مقاله، نهایتاً ۱۲ صفحه در قالب تعیین شده است.
- هر نویسنده می‌تواند چند مقاله ارسال نماید.
- تمامی آثار باید دارای اصالت پژوهشی باشند. در صورتی که سرقت علمی برای هریک از مقالات محرز شود، نویسنده‌گان آن مقاله امکان ارسال هیچ مقاله‌ای نخواهند داشت.

۵ ارائه، نمایه‌سازی و جوايز

ارسال و پذیرش مقالات به شکل رایگان صورت می‌گیرد و از میان مقالات ارسال شده، مقالات منتخب وارد شده به بخش شفاهی مجموعاً تا سقف ۱۰۰ میلیون ریال جوايز نقدی دریافت می‌کنند. همچنین، موسسه آموزشی علوم و فنون کیش به نمایندگی از سازمان منطقه آزاد کیش، به مقاله منتخب حوزه گردشگری، مبلغ ۵۰ میلیون ریال جایزه نقدی اعطا خواهد کرد. لازم به تأکید است که IEEE IRAN SECTION حامی این رویداد است و با توجه به دریافت حمایت پایگاه استنادی IEEE و نمایه‌سازی مقالات دومین کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال ([از اینجا](#) ملاحظه کنید)، برای این رویداد نیز اقدام مشابه به جهت دریافت مجوز نمایه‌سازی مقالات سمپوزیوم در پایگاه IEEE Xplore صورت گرفته است.

۶ شیوه ارسال مقالات و برقراری ارتباط با دبیرخانه

برای ارسال مقاله به سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸ از سایت www.segap.ir وارد سامانه شوید. دبیرخانه رویداد، مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، واقع در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بوده و در روزهای کاری آمادگی پاسخگویی به سوالات مخاطبان محترم را دارد.

- نشانی: تهران، خیابان مفتح شمالی، کوچه گلزار، تقاطع زیرکزاده، پلاک ۳۲، طبقه ۴، معاونت پژوهش
- تلفن: [۰۲۱-۸۸۳۱۰۲۲۲](tel:021-88310222) +۹۸-۰۲۱-۸۸۳۱۰۴۱۵ و ایمیل: serious.games.prize@gmail.com