گزارش جامع سومین دوره جایزه بازی‌های جدی

THIRD SERIOUS GAMES PRIZE



گزارش جامع | سومین دوره

جایزه بازی‌های جدی

THIRD SERIOUS GAMES PRIZE


سومین دوره
جایزه بازی‌های جدی
THIRD SERIOUS GAMES PRIZE
سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸
بررسی مقالات، تجربیات و تحقیقات حوزه بازی‌های جدی
تا سقف ۵۰ میلیون تومان جایزه برای تحقیقات برتر
حمایت IEEE IRAN SECTION از مقالات انگلیسی
آخرین مهلت ارسال مقالات: ۳۰ آبان‌ماه ۱۳۹۸
جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۸
معرفی بازی‌های جدی تولیدشده در طول سال و انتخاب بازی جدی سال ۱۳۹۸
تا سقف ۱۰۰ میلیون تومان جایزه برای بازی‌های منتخب
آخرین مهلت ارسال آثار: ۱۵ آذرماه ۱۳۹۸
هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۸
تجربه ساخت بازی جدی در یک رویداد سه روزه
تا سقف ۲۵ میلیون تومان جایزه برای تیم‌های برتر
آخرین مهلت ثبت‌نام تیمی و فردی: ۲۵ آذرماه ۱۳۹۸
برای ثبت‌نام به سایت WWW.SEGAP.IR مراجعه کنید.
نشانی دبیرخانه: تهران، خیابان منتج شمالی، کوچه گلزار، پلاک ۳۲،
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، طبقه ۴، معاونت پژوهش
تلفن: ۸۸۳۱۰۲۲۲ (۰۲۱) ۱۵ داخلی ۴۱۵
#SEGAP2019

مقدمه

بازی‌های جدی، بخشی کلیدی از صنعت بازی‌های دیجیتال هستند که صرفا برای سرگرمی ساخته نشده و 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 تحقیق‌وتوسعه و مطالعات دانشگاهی نیاز دارند.

بر اساس یک تعریف کلی، می‌توان بازی‌های جدی را شاخه‌ای از بازی‌های دیجیتال دانست که صرفا برای سرگرمی ساخته نشده و اهداف مشخصی در طراحی آنها لحاظ شده است. دسته‌بندی‌های متعددی از این بازی‌ها وجود دارد؛ اما به شکل کلی می‌توان این بازی‌ها را در قالب جدول ۱ بخش‌بندی کرد.

جدول ۱ - دسته‌بندی بازی‌های جدی

نوع بازی جدی	تعریف	مثال‌ها
آموزش نظری	استفاده از بازی برای آموزش مفاهیم علمی و تحصیلی	آموزش ریاضی، فیزیک، زبان خارجی و دیگر مفاهیم نظری
آموزش مهارتی	استفاده از بازی برای اکتساب مهارت‌های مختلف	طیفی گسترده از مهارتهای مدیریتی، نظامی، مدیریت بحران و حرفه‌های شغلی تا آموزش نماز به کودکان و...
تبلیغات و اقناع	ساخت بازی با هدف تبلیغات	تبلیغ یک مکان گردشگری، یک حزب سیاسی، تبلیغات مذهبی، تبلیغات محصولات، برندها و...
اصلاحات اجتماعی و ترویج رفتارهای جامعه‌پسند	الگوسازی برای بهبود و یا تغییر وضعیت اجتماعی و ترویج آموزه‌های اخلاقی و اجتماعی به کمک بازی	حفاظت از محیط‌زیست، پاسداشت میراث فرهنگی، ترویج فرهنگ توریسم، رعایت بهداشت عمومی، مسئولیت‌پذیری اجتماعی، تغییر رفتارهای اجتماعی و...
تندرستی	جلوگیری از بیماری و حفظ سلامت به کمک بازی	جلوگیری از مسائلی همچون دیابت، چاقی یا اعتیاد و تشویق به رعایت رژیم غذایی سالم و ورزش
درمان و توان‌بخشی	استفاده از بازی به عنوان ابزار درمانی برای بیماری‌های مختلف و توانبخشی	کمک به درمان بیماری‌هایی چون ADHD، اوتیسم یا فوبیا و توان‌بخشی به قربانیان سکته مغزی، اختلالات ذهنی و...

مقدمه

سومین دوره از رویداد جایزه بازی‌های جدی، با هدف تحقیق، تولید و ترویج بازی‌های جدی بزرگتر از دو دوره قبل و با همکاری دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی دانشگاه شهید بهشتی و به میزبانی این دانشگاه مورخ پنجم و ششم دی‌ماه ۱۳۹۸ در تالار الزهرای دانشکده مدیریت و حسابداری دانشگاه شهید بهشتی برگزار شد و علاوه بر توسعه بازی‌های جدی و بررسی آثار تولیدی، از تالیف مقالات در این حوزه نیز مورد حمایت قرار گرفت. در این دوره، سه رویداد مجزا شامل سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸، جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۸ و هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۸ برگزار شد.

با هدف اتصال دانشگاه و صنعت و تقویت رابطه میان این دو در حوزه بازی‌های جدی و همچنین تدوین و تقویت مبانی نظری دانشگاهی در این حوزه، مذاکرات از سال گذشته با دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی دانشگاه شهید بهشتی آغاز شد و این دانشگاه به‌عنوان قطب تولید و تحقیق در زمینه بازی‌های جدی برای همکاری در برگزاری رویداد اعلام آمادگی نمود. سپس با تشکیل جلسه با شورای سیاست‌گذاری رویداد مورخ ۵ شهریورماه ۱۳۹۸، تصمیمات لازم اتخاذ و فراخوان جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۸ در تاریخ ۹ شهریورماه منتشر شد و با اعلان فراخوان، ارسال مقالات به سمپوزیوم بازی‌های جدی، ارسال بازی‌ها به جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۸ و ثبت‌نام در هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۸ آغاز شد. لازم به تاکید است به دلیل استقبال مخاطبین از هر سه بخش رویداد، مهلت ارسال مقالات، بازی‌ها و ثبت‌نام تمدید شد. با توجه به آمار، نسبت مقالات نمایه شده انگلیسی در حوزه بازی‌های جدی نسبت به سال گذشته تقریبا ۴ برابر شده است، همچنین نسبت بازی‌های ارسال شده به جشنواره و پروتوتایپ‌های تولید شده در هکاتون بازی‌های جدی تقریبا ۲ برابر سال گذشته است.

لازم به تاکید است که رویکرد اصلی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در برگزاری رویداد جایزه بازی‌های جدی، ایجاد شبکه گسترده میان فعالان حوزه بازی‌های هدفمند از جمله بازی‌پژوهان و دانشگاهیان، صنعت و دولت در این حوزه است که این مهم با حمایت بیش از ۱۴ نهاد که هر یک نقشی برجسته در برگزاری این رویداد داشتند حاصل شد.

ساختار سازمانی جایزه بازی‌های جدی

دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۸ متشـــــکل از پنج رکن اساسی شامل رئیس جایزه بازی‌های جدی (مهندس سید صادق پژمان)، دبیر جایزه بازی‌های جدی (دکتر حامد نصـــیری)، دبیر علمی جایزه بازی‌های جدی (دکتر بهروز مینایی بیدگلی)، دبیر علمی سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸ (دکتر محمدعلی مظاهری) و دبیر اجرایی جایزه بازی‌های جدی (مهندس فریبا علیزاده) است. محرم مرادزاده و دکتر حمیده محمدی نســب مدیران اجرایی رویداد و هادی یوسف پورآذری به عنوان مدیر روابط عمومی مشـــــارکت در این بخش‌ها را بر عهده داشتند. همچنین شقایق کلی و ریحانه محمودکلایه به ترتیب به عنوان کارشناس دبیرخانه و مدیریت هنری رویداد همکاری نمودند.

به طور کلی جایزه بازی‌های جدی متشکل از سه گروه اصلی شامل شورای سیاست‌گذاری، کمیته علمی و کمیته داوری است. شورای سیاست‌گذاری از ۲۸ عضـو تشـکیل شده است که به عنوان هسـته اصلی بخش علمی رویداد (سمپوزیوم بازی‌های جدی)، تصـمیمات ضروری را از جمله سیاست‌های برگزاری سال آتی در رأس تصـمیمات خود قرار می‌دهند. همچنین ۶۹ عضـو کمیته علمی و ۳۲ عضـو کمیته داوری سمپوزیوم بازی‌های جدی برای داوری مقالات زیر نظر دبیر علمی با دبیرخانه همکاری می‌کنند.

از سوی دیگر، نظر به ماهیت میان‌رشته‌ای رویداد، اعضـــای شورای سیاست‌گذاری، کمیته علمی و کمیته داوری از رشته‌های متعدد دانشـــگاهی و در قالب چهار حوزه علوم انسانی، علوم پزشکی، هنر و فنی مهندسی در این ترکیب جای گرفته‌اند.

اعضای کمیته علمی SEGAP2019

حوزه علوم انسانی

دکتر محمدعلی مظاهری؛ رئیس دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی دانشگاه شهید بهشتی

دکتر محمدمهدی فرقانی؛ دانشیار دانشگاه علامه طباطبائی

دکتر سید محمدعلی سیدحسینی: معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

دکتر داود نعمتی انارکی؛ دانشیار دانشگاه صدا سیما

دکتر مسعود کوثری؛ دانشیار دانشگاه تهران

دکتر مهناز استکی؛ استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز

دکتر سید سروش قاضی نوری نائینی؛ دانشیار دانشگاه علامه طباطبائی

دکتر سیاوش صلواتیان؛ استادیار دانشگاه صداوسیما

دکتر فرزانه شریفی؛ مدیر انستیتوی ملی بازی‌سازی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

دکتر کبری بخشی‌زاده؛ استادیار دانشگاه علامه طباطبائی

دکتر احسان شاه قاسمی؛ استادیار دانشگاه تهران

دکتر بهناز دوران؛ استادیار دانشگاه علوم پزشکی بقیه‌الله

دکتر ابراهیم محسنی آهویی؛ استادیار دانشگاه مریلند

دکتر مقداد مهرابی؛ پژوهشگر پسادکترای دانشگاه تهران

دکتر داتیس خواجه‌ئیان؛ استادیار دانشگاه تهران

دکتر مینو عالمی؛ استادیار دانشگاه آزاد اسلامی تهران مرکز

دکتر محمد مشتری؛ استادیار دانشگاه تمپر فنلاند

دکتر محمدصالح ترکستانی؛ استادیار دانشگاه علامه طباطبائی

دکتر کاظم نظری؛ استادیار دانشگاه صداوسیما

دکتر سیاوش ملکی‌فر؛ معاون توسعه صندوق نوآوری و شکوفایی

دکتر سید بشیر حسینی؛ استادیار دانشگاه صداوسیما

دکتر مهدی زاهدی؛ دانشیار دانشگاه علامه طباطبائی

دکتر حامد نصیری؛ معاون پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

دکتر زهره خوش نشین؛ استادیار دانشگاه خوارزمی

دکتر محمد رستمی؛ دکترای علوم شناختی

دکتر فاطمه جعفرخانی؛ استادیار دانشگاه علامه طباطبائی

دکتر لیلا کاشانی وحید؛ استادیار دانشگاه علوم تحقیقات

دکتر وحید صادقی فیروزآبادی؛ استادیار دانشگاه شهید بهشتی

دکتر حسین دهقان‌زاده؛ استادیار دانشگاه تبریز

دکتر Benjamin Li Junting؛ استادیار دانشگاه نانیانگ سنگاپور

دکتر Malte Behrmann؛ دانشیار دانشگاه BBW برلین

دکتر Theng Yin Leng؛ استاد تمام دانشگاه نانیانگ سنگاپور

دکتر Mark D Griffiths؛ استاد تمام دانشگاه ناتینگهام ترنت

دکتر Stefen Gobel؛ دانشیار دانشگاه دارمشتات آلمان

دکتر Kwan Min Lee؛ دانشیار دانشگاه نانیانگ سنگاپور

دکتر Margarida Romero؛ دانشیار دانشگاه لاوال کانادا

حوزه فنی و مهندسی

دکتر علی مقداری؛ استاد تمام دانشگاه شریف

دکتر بهروز مینایی بیدگلی؛ دانشیار دانشگاه علم و صنعت ایران

دکتر هادی مرادی؛ دانشیار دانشگاه تهران

اعضای کمیته علمی SEGAP2019

دکتر اعظم باستان‌فرد؛ استادیار دانشگاه صداوسیما
دکتر مهرداد آشتیانی؛ استادیار دانشگاه علم و صنعت ایران
دکتر محمدحسین رضوانی؛ استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد قزوین
دکتر پدرام عطایی؛ دکترای دانشگاه یوبی‌سی
دکتر یونس سخاوت؛ استادیار دانشگاه هنر اسلامی تبریز
دکتر هدی رودکی لواسانی؛ استادیار دانشگاه خواجه نصیرالدین توسی
دکتر مجتبی وحیدی اصل؛ استادیار دانشگاه شهید بهشتی
دکتر مریم مصلح؛ دانشیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب
دکتر عاطفه احمدی؛ استادیار موسسه آموزش عالی سپاهان
دکتر علی مقداری؛ استاد تمام دانشگاه صنعتی شریف
دکتر راهیل مهدیان؛ استادیار دانشگاه صداوسیما
دکتر ناصر مزینی؛ دانشیار دانشگاه علم و صنعت ایران
دکتر علی نحوی؛ استادیار گروه طراحی جامدات دانشگاه خواجه نصیرالدین توسی
دکتر آرش شریفی؛ استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات
دکتر صدیقه بصیرجعفری؛ استادیار دانشگاه صداوسیما
دکتر محمدرضا لاجوردی؛ استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان
دکتر مرتضی دریگیو؛ استادیار دانشگاه سمنان
دکتر Alessandro De Gloria؛ استاد تمام دانشگاه جنوآ ایتالیا
دکتر Masayuki Nakajima؛ استاد تمام دانشگاه آپسالا سوئد
دکتر Georgios Yannakakis؛ دانشیار دانشگاه مالت
دکتر Pablo Moreno؛ دانشیار دانشگاه لاریاکا اسپانیا

حوزه علوم پزشکی

دکتر رضا رستمی؛ استاد تمام دانشگاه تهران
دکتر بیتا مسگرپور؛ مشاور معاون تحقیقات و فناوری و مدیر روابط عمومی و بین‌الملل موسسه ملی توسعه تحقیقات علوم پزشکی
دکتر هدایت صحرایی؛ استاد تمام دانشگاه بقیه‌الله
دکتر علی یونسی؛ استادیار دانشگاه علوم پزشکی و خدمات درمانی بهداشتی تهران

حوزه هنر

دکتر امیرحسین ندایی؛ دانشیار دانشگاه تربیت مدرس
دکتر علی رجب‌زاده طهماسبی؛ دانشیار دانشگاه صداوسیما
دکتر محمدجواد خواجوی؛ دانشیار دانشگاه ولدای نروژ
دکتر ناصر گل محمدی؛ استادیار دانشگاه صداوسیما
دکتر احمد سفلایی؛ استادیار دانشگاه صداوسیما

اعضای کمیته داوری SEGAP2019

حوزه علوم انسانی

دکتر سید محمدعلی سیدحسینی: معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

دکتر مهناز استکی؛ استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز

دکتر سیاوش صلواتیان؛ استادیار دانشگاه صداوسیما

دکتر فرزانه شریفی؛ مدیر انستیتوی ملی بازی‌سازی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

دکتر کبری بخشی‌زاده؛ استادیار دانشگاه علامه طباطبائی

دکتر داتیس خواجه‌ئیان؛ استادیار دانشگاه تهران

دکتر مینو عالمی؛ استادیار دانشگاه آزاد اسلامی تهران مرکز

دکتر زهره خوش نشین؛ استادیار دانشگاه خوارزمی

دکتر محمد رستمی؛ دکترای دانشگاه شهید بهشتی

دکتر فاطمه جعفرخانی؛ استادیار دانشگاه علامه طباطبائی

دکتر محسن روشنیان؛ دکترای دانشگاه علامه طباطبائی

دکتر پرستو علیخانی؛ دکترای دانشگاه شهید بهشتی

دکتر هادی زرافشان؛ دکترای دانشگاه علوم پزشکی تهران

لادن حریریان؛ دانشجوی دکترای دانشگاه قم

یوسف خدابنده‌لو؛ دانشجوی دکترای دانشگاه علامه طباطبائی

دکتر تارا رضاپور؛ دکترای پژوهشکده علوم شناختی

سمانه بهزادپور؛ دانشجوی دکترای دانشگاه شهید بهشتی

نرگس اسفندیاری؛ دانشجوی دکترای دانشگاه شهید بهشتی

محسن دادجو؛ دانشجوی دکترای دانشگاه شهید بهشتی

ساناز حلمی؛ دانشجوی دکترای دانشگاه شهید بهشتی

دکتر لیلا کاشانی وحید؛ استادیار دانشگاه علوم تحقیقات

دکتر وحید صادقی فیروزآبادی؛ استادیار دانشگاه شهید بهشتی

دکتر حسین دهقان‌زاده؛ استادیار دانشگاه تبریز

حمیده محمدی‌نسب؛ دانشجوی دکترای دانشگاه شهید بهشتی

حوزه فنی و مهندسی

دکتر هادی مرادی؛ دانشیار دانشگاه تهران

دکتر مهرداد آشتیانی؛ استادیار دانشگاه علم و صنعت ایران

دکتر محمدحسین رضوانی؛ استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد قزوین

دکتر یونس سخاوت؛ استادیار دانشگاه هنر اسلامی تبریز

دکتر عاطفه احمدی؛ استادیار موسسه آموزش عالی سپاهان

دکتر علی نحوی؛ استادیار دانشگاه خواجه نصیرالدین توسی

احد نیک‌نیا؛ دانشجوی دکترای دانشگاه گوته فرانکفورت

صمد روحی؛ عضو هیئت علمی دانشگاه هنر اسلامی تبریز

نهادهای مشارکت‌کننده

سـومین دوره جایزه بازی‌های جدی با حمایت و همراهی نهادها و مراکز متعددی برگزار شـد. به طور کلی، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان موسس و صـاحب برند رویداد و مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرِک) دبیرخانه دائمی رویداد اسـت. با توجه به اینکه بخش علمی رویداد (سمپوزیوم بازی‌های جدی) با هدف اتصال دانشـگاه و صنعت و همچنین تدوین و تقویت مبانی نظری دانشـگاهی برگزار می‌شود، در این دوره با دانشـکده علوم تربیتی و روانشـناسی دانشـگاه شهید بهشـتی به عنوان قطب تولید و تحقیق در زمینه بازی‌های جدی همکاری شکل گرفت. در مجموع ۱۴ نهاد مشارکت‌کننده در برگزاری این رویداد سهم برجسته‌ای داشته‌اند. در نمودار ۱ نحوه مشـارکت هر یک از نهادها بطور مختصـر ارائه و در ادامه تشریح شده است.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان متولی صـنعت بازی، صـاحب برند جایزه بازی‌های جدی و بـرگـزارکننده این رویداد بوده و مـرکـز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرِک) به عنوان معاونت پژوهش بنیاد، دبیرخانه دائمی رویداد محسوب می‌شود.

دانشکده روانشناسی به نمایندگی از دانشگاه شهید بهشتی

دانشـکده علوم تربیتی و روان شناسی دانشـگاه شهید بهشـتی به عنوان یکی از دانشـکده‌های برجسـته و پیشـگام در حوزه بازی‌های جدی، همکار علمی برگزاری رویداد و میزبان سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸ و اختتامیه رویداد است. همچنین انجمن روانشـناسی بالینی کودک و نوجوانان ایران هم‌راستا با اولویت‌های دانشکده، حامی علمی رویداد است.

موسسه آموزشی علوم و فنون کیش به نمایندگی از سازمان منطقه آزاد کیش

مؤسسه آموزشی علوم و فنون کیش وابسـته به سازمان منطقه آزاد کیش با اعطای جوایز نقدی، حامی مالی و طراح مسئله هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۸و سایر بخش‌های رویداد است.

نهادهای مشارکت‌کننده

اداره کل ورزش و جوانان استان آذربایجان شرقی و دفتر برنامه‌ریزی و توسعه اجتماعی جوانان معاونت امور جوانان وزارت ورزش و جوانان

طراح مسئله هکاتون امسال در شهر تبریز و حامی مالی این رویداد هستند.

صندوق نوآوری و شکوفایی

میزبان هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۸ در شهر تهران است.

دانشکده چند رسانه‌ای به نمایندگی از دانشگاه هنر اسلامی تبریز

میزبان هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۸ در شهر تبریز است که به صورت مستقل از تهران برگزار می‌شود.

پایگاه استنادی IEEE

موسسه **IEEE** یک سازمان بین‌المللی حرفه‌ای و غیرانتفاعی است. هدف این مؤسسه کمک به پیشبرد فناوری به‌طور عام و حوزه‌های وابسته به مهندسی برق و کامپیوتر و همچنین زمینه‌های وابسته به‌طور خاص است. این پایگاه معتبر نمایه‌سازی، حامی علمی سمپوزیوم بازی‌های جدی۱۳۹۸ است. **IEEE** بخش ایران به نمایندگی از این پایگاه علمی، به نمایه‌سازی این رویداد در **IEEE Xplore** کمک می‌کند.

نهادهای مشارکت‌کننده

شرکت سرمایه‌گذاری و شتاب‌دهی تخصصی آواگیمز

آواگیمز به عنوان شتاب‌دهنده تخصصی حوزه بازی، علاوه بر حمایت معنوی در قالب منتورینگ و داوری رویداد، از بازی‌های منتخب در قالب برنامه شتاب‌دهی خود حمایت خواهد کرد.

موسسه ملی توسعه تحقیقات علوم پزشکی (نیماد) به نمایندگی از وزارت بهداشت، درمان و آموزش پزشکی

مانند سال پیش، حامی رویداد بوده و علاوه بر حمایت مالی از بازی‌های منتخب حوزه سلامت، برنامه‌های بلندمدتی را برای توسعه بازی‌های جدی در این زمینه ترتیب داده است.

ستاد توسعه فناوری‌های حوزه اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری

حامی مالی رویداد برای ترویج تولید بازی‌های جدی با استفاده از فناوری‌های نوین است.

معاونت اجتماعی و پیشگیری از وقوع جرم قوه قضائیه

حامی مالی رویداد برای ترویج تولید بازی‌های جدی با هدف پیشگیری از شیوع اعتیاد در جامعه است.

نهادهای مشارکت‌کننده

اداره کل سرگرمی‌های سازنده و بازی‌های رایانه‌ای کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان

حامی مالی و سرمایه‌گذار آن دسته از بازی‌های منتخب حاضر در جایزه است که سهم مشخصی در رشد و تربیت کودکان و نوجوانان داشته باشند.

شرکت هوشمند اول بهشتی (هاب)

حامی مادی و معنوی رویداد اســـت و علاوه بر حمایت مالی از بازی منتخب در حوزه آموزش، حمایت‌های شتاب‌دهی خود را از تیم‌های برگزیده ارائه می‌کند.

ستاد مبارزه با مواد مخدر

حامی مالی رویداد برای ترویج تولید بازی‌های جدی با هدف پیش‌گیری از شـــــیوع اعتیاد در جامعه است.

ستاد توسعه فناوری‌های نرم و هویت‌ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری

جایزه بازی‌های جدی را به عنوان مبادی معرفی شرکت‌های خلاق به برنامه توسعه زیســـــــت‌بوم شرکت‌های خلاق به رسمیت می‌شناسد و از شرکت‌های برگزیده این رویداد در قالب برنامه مذکور حمایت می‌کند.



نمودار ۱ - نحوه مشارکت نهادهای مختلف در برگزاری جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۸

سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸

با توجه به تجربه موفق کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال در جذب منابع دانشی در حوزه مطالعات بازی، خصوصا در زمینه بازی‌های جدی و با هدف تمرکز بخشی به منابع برای توسعه بازی‌های جدی، بخش سمپوزیوم بازی‌های جدی برای حمایت از تحقیقات در این حوزه، پذیرای مقالات تخصصی در حوزه بازی‌های جدی بود. پس از اعلان فراخوان، دریافت مقالات از سوی دبیرخانه آغاز شد و بازی‌پژوهان تا ۱۵ آذرماه ۱۳۹۸ برای ارسال مقالات خود فرصت داشتند.

با هدف افزایش کیفیت مقالات ارسال شده، داوری مقالات توسط ۳ داور خبره به صورت سخت‌گیرانه و در سطح مقالات علمی-پژوهشی انجام پذیرفت که از میان ۴۵ مقاله ارسالی در نهایت، **۲۳ مقاله پذیرفته شد که از این تعداد ۸ مقاله ارائه شفاهی و ۱۵ مقاله ارائه پوستری** شدند. لازم به تاکید است که تعداد مقالات انگلیسی در حوزه بازی‌های جدی نسبت به سال گذشته تقریبا **۴** برابر شده است.

در روز سمپوزیوم بازی‌های جدی، از میان مقالات شفاهی، یک مقاله به عنوان برتر برگزیده و در روز اختتامیه جوایز نقدی تا سقف ۱۰۰ میلیون ریال به مقاله برتر و مقالات شفاهی اعطا شد. همچنین سازمان منطقه آزاد کیش به مقاله منتخب در حوزه گردشگری، مبلغ ۵۰ میلیون ریال جایزه نقدی اعطا نمود. بعد از اتمام رویداد مقالات برای نمایه‌سازی به پایگاه معتبر استنادی IEEE Xplore ارسال می‌شوند.

مقالات باید در حوزه بازی‌های جدی باشند. محورهای این سمپوزیوم متاثر 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

سمپوز یوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸

- 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

Cognitive Science track:

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

Pedagogical foundations track:

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

سمپوز یوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸

Application track:

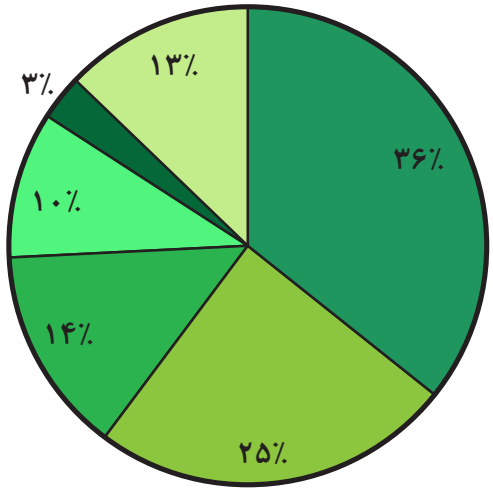
- Case studies on developing/deploying serious games in application domains such as tourism, advertising (advergames), education, skill learning, healthcare, well-being, prosocial behaviors, and ETC.
- User studies applying serious games in the above domains, studying effectiveness for learning/training
- 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

Policy-making, Management, & Business track:

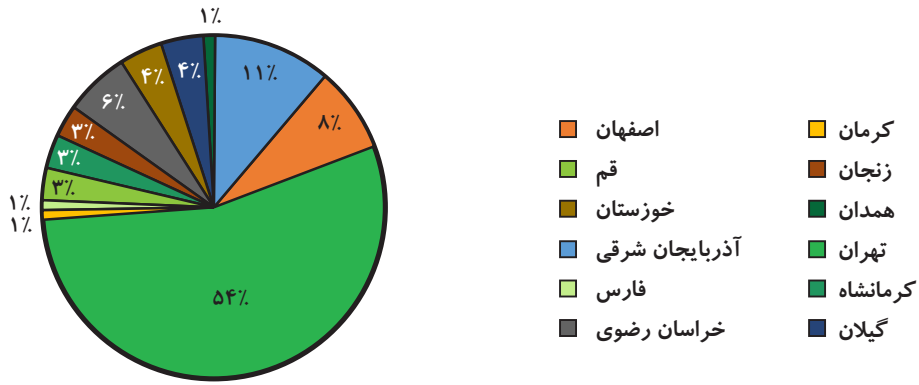
- Policy instruments and measures to empower the SG developers
- Policies for education & training in kindergartens, schools, and universities in the field of SGs
- Models for especial serious game accelerators & incubators
- Serious games market studies
- Business models for SGs

جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۸

مشـــابه دو دوره گذشته، در این دوره نیز جایزه بازی‌های جدی میزبان آثار تولید شده در این زمینه بود. افراد یا تیم‌هایی که در هر یک از شاخه‌های معرفی شده برای بازی‌های جدی، صاحب اثری هســـتند، بازی‌های خود را برای دبیرخانه جایزه ارسال نمودند. در این دوره، ۷۲ اثر برای دبیرخانه ارســال شــد و پس از دریافت آثار ارســالی، بازی‌های جدی در ســه مرحله مورد داوری تولید، داوری تجاری و داوری علمی قرار گرفت و پس از بررســـی‌های داوران، ۹ بازی به مرحله فینال راه یافتند و در روز جمعه مورخ ۶ دی‌ماه ۱۳۹۸ قبل از مراســـم اختتامیه، در مقابل داوران به ارائه دستاوردهای خود پرداختند و برترین بازی، به عنوان بازی جدی سال ۱۳۹۸، انتخاب و معرفی شد. آمار بازی‌های ارسـال شـده به تفکیک حوزه مورد نظر و استان در نمودارهای ۲ و ۳ ارائه شده است.



نمودار ۲ - بازی‌های ارسال شده به تفکیک حوزه



نمودار ۳ - بازی‌های ارسال شده به تفکیک سهم استان‌ها

با توجه به حساسیت داوری در این حوزه، انتخاب داوران علمی بر اساس تجربه و دانش آنها در زمینه بازی‌های جدی بوده است؛ همچنین داوران تولید از منظر میزان تخصص در برنامه‌نویسی، طراحی بازی و گرافیک انتخاب شدند. داوران تولید، تجاری و علمی این بخش در ادامه معرفی شده‌اند.

۱-داوران بخش تولید:

آقای هادی اسکندری

آقای سجاد قلی‌زاده

آقای محمد ایرجی

۲-داور بخش تجاری:

شرکت سرمایه‌گذاری و شتاب‌دهی تخصصی آواگیمز

۳-داوران بخش علمی:

خانم دکتر مهناز استکی

آقای دکتر سیدمحمدعلی سیدحسینی

آقای طه رسولی

همچنین در این بخش علاوه بر جایزه اصلی، نهادهای متعددی که به شبکه جایزه بازی‌های جدی پیوسته بودند به بازی‌های منتخب خود جایزه اعطا نمودند.

هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۸

بخش سوم رویداد جایزه بازی‌های جدی با نام هکاتون بازی‌های جدی نیز برگزار شد. دومین دوره هکاتون بازی‌های جدی که یک رویداد بازی‌سازی سه روزه با هدف تجربه تولید یک بازی جدی است از چهارشنبه، ۲۷ آذرماه تا جمعه، ۲۹ آذرماه و برای اولین مرتبه، به شکل همزمان علاوه بر تهران در تبریز برگزار شد در بخش هکاتون شرکت‌کنندگان طی ۴۸ ساعت در محلی گرد هم می‌آیند و به صورت تیم‌های مجزا با یکدیگر پیرامون موضوعی به رقابت می‌پردازند.

در شهر تهران و در محل صندوق نوآوری و شکوفایی با موضوع آموزش زبان برای کودکان، نوجوانان و ناشنوایان و با حمایت موسسه آموزشی علوم و فنون کیش به نمایندگی از سازمان منطقه آزاد کیش، مجموعا ۱۹ تیم برای ساخت بازی تا نسخه دمو به رقابت پرداختند.

در دانشکده چند رسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز نیز به نمایندگی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با موضوع مهارت‌های زندگی: انتخاب آگاهانه و حمایت معاونت امور جوانان وزارت ورزش و جوانان شرکت‌کنندگان در قالب ۲۰ تیم حضور داشتند و برای کسب جوایز به رقابت پرداختند.

در این بخش، علاوه بر منتورهای فنی خبره در حوزه برنامه‌نویسی و طراحی بازی، منتورهای تخصصی آموزش و روانشناسی در تهران و تبریز نیز حضور داشتند و به تیم‌ها مشاوره فنی و علمی ارائه دادند. بازی‌های توسعه داده شده نهایتا تا نسخه دِمو، تجربه و ایده اولیه ساخت یک بازی جدی در موضوع مطرح شده بودند که توسط داوران نهادهای حامی، بررسی و داوری شدند و در اختتامیه جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۸ برندگان هکاتون تهران و تبریز از نگاه داوران، معرفی و جوایز به آنها اعطا شد. همچنین بعد از رویداد، بازی‌های منتخب برای سرمایه‌گذاری تعقیبی به ذی‌نفعان معرفی خواهند شد. منتورهای علمی با توجه به موضوع موردنظر از سوی حامیان معرفی شدند و برای منتورهای فنی افراد متخصص این حوزه برای مشاوره به تیم‌ها انتخاب شدند.





هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۸





۱-منتورهای علمی:

تهران:

- آقای امیر گلشن سعیدی
- آقای آرش وفادوست

تبریز:

- آقای دکتر جلیل باباپور خیرالدین

۲-منتورهای فنی:

تهران:

- آقای طه رسولی
- آقای محمد ایرجی
- آقای وهاب احمدوند

تبریز:

- آقای حسین زارعی
- آقای حسام ساکیان
- آقای سید وحید مصطفوی

برگزاری سمپوز یوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸



روز پنجشـــــــنبه ۵ دی‌ماه ساعت ۸ صبح پذیرش آغاز شد و در ساعت ۹ صبح افتتاحیه SeGaP2019 کلید خورد و پس از قرائت قرآن و ســـــــرود جمهوری اسلامی ایران، نخســـــتین سخنرانی توسط دکتر محمدعلی مظاهری دبیر علمی سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸ با خوشامدگویی و ارائه گزارشـی آماری از میزان مقالات و حوزه مقالات ارسال شـده صـورت گرفت. همچنین در ادامه، دکتر حامد نصـــــیری، دبیر جایزه بازی‌های جدی ضمن خوشامدگویی به حاضرین، سخنان تکمیلی را ارائه نمود.

سخنرانی کلیدی آقای طه رسولی با عنوان «نبرد در جبهه‌های تولید و درآمدزایی»



به دلیل اهمیت تجاری‌سازی و درآمدزا نمودن بازی‌های جدی و خلا ناشـی از این موضوع در حوزه بازی‌های جدی، طه رسولی مدیر برنامه شتاب‌دهی آواگیمز با این رویکرد به سخنرانی پرداخت. رسولی آموزش مناسب، تولید بهینه و تجاری‌سـازی صحیح را سه رکن اصلی شکل‌گیری یک صنعت سـالم معرفی نمود. وی بیان نمود که اکوسیسـتم بازی‌سازی در ایران سال‌هاست که برای تبدیل شدن به صنعت در کنار صنعت بازی دنیا تلاش می‌کند؛ اما به خاطر عموما جوان بودن نیروی انسانی و وارد نشـدن دانش از دیگر رشته‌ها، در هر سه این ارکان دچار مشـــکل است. وی همچنین عنوان کرد که در چند ســـــــال اخیر تمرکز زیادی روی مقوله آموزش صورت گرفته و دوره‌های آموزشی تخصصـی با کمک کارشناسان داخلی و خارجی برگزار شـــده اســـت. همچنین در چند ســـــال اخیر با رواج ادبیات کارآفرینی در حوزه‌هایی که رویکرد اســـــتارتاپی دارند، بحث‌های تجاری‌ســـــازی و درآمدزایی اهمیت زیادی پیدا کرده است. با این حال در مهم‌ترین رکن یک صـنعت که تولید بهینه است همچنان دچار مشکلات پایه‌ای هستیم. به گفته ایشـان به نظر می‌رسد مقوله تولید در اکوسیســـــتم بازی‌سازی نیاز به تزریق دانش و تجربه از حوزه‌های دیگر دارد که برای شرایط خاص کشور و نیروی انسانی باید بومی‌سازی شده باشد.

برگزاری سمپوز یوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸









برگزاری سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸

رویداد GDX17 «تجربه بازی‌ساز» با عنوان: «طراحی، ساخت، تست و ارزیابی بازی‌های شناختی توجه و تمرکز»



هفدهمین دوره کارگاه تجربه بازی‌ســـــازی (GDX)، با همکاری معاونت آموزش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با معرفـی بازی جدی مغـزینه در روز سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸ برگزار شد. بازی مغزینه با تیم دانشگاهی و نظارت دکتر هادی مرادی در دانشـــگاه تهران ساخته و توسعه داده شده است و علاوه بر کســـب رتبه دوم از جشـــنواره بازی جدی سال ۱۳۹۷، به عنوان یکی از رشته‌های جام قهرمانان بازی‌های ویدیویی (IGC2019)، در این رویداد نیز حاضر شد. در این کارگاه دکتر مرادی و همکاران ایشـــــان، پیرامون این تجربه موفق و فرآیند توسعه بازی صحبت نمودند.

ارائه‌دهندگان این کارگاه:

- **خانم دکتر لیلا کاشانی وحید**: ارزیابی بازی‌های شناختی توجه و تمرکز مغزینه بر روی کودکان استثنایی
- **خانم دکتر سیمین اجتهد**: ارزیابی بازی شـناختی توجه و تمرکز مغزینه بر روی بیماران عمل قلب باز
- **آقای دکتر هادی مرادی**: ساخت بازی‌های شـناختی و تحلیل هوشـمند داده‌ها برای غربالگری و توانبخشی

برگزاری سمپوز یوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸



چهارمین نشست گفتمان بازی با عنوان: «تحقیق، تولید و ترویج بازی‌های جدی در ایران»

سلسله نشست‌های گفتمان بازی با این هدف برگزار می‌شوند که در موضوعات پرچالش صنعت بازی‌های دیجیتال که دانشگاه در کنار دولت می‌توانند نقشی برای برطرف کردن آنها ایفا کنند، «طرح مسئله» صورت بگیرد. در این رویدادها، موضوع اصلی در حوزه صنعت مطرح می‌شوند و حاضرین در نشست از نقطه نظر خود (بسته به اینکه در دانشگاه، صنعت یا دولت فعال هستند) به طرح نقاط ضعف و قوت پرداخته و مسائل و دغدغه‌های اصلی را مطرح می‌نمایند.

در سه رویداد اول، به ترتیب موضوع رسانه‌های تخصصی بازی، ورزش‌های الکترونیک و توانمندسازی بازی‌سازان به چالش کشیده شده و در چهارمین نشست مسئله **تحقیق، تولید و تجاری‌سازی بازی‌های جدی** مطرح شد.

حاضرین این نشست:

- **آقای دکتر محمدعلی مظاهری**، رئیس دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی دانشگاه شهید بهشتی و دبیر علمی سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸
- **خانم دکتر عاطفه احمدی**، استادیار موسسه آموزش عالی سپاهان، مدیر مرکز مشاوره روانشناختی توتیا و برنده عنوان «بازی جدی سال ۱۳۹۶» برای بازی طرلان
- آقای دکتر یونس سخاوت، رئیس دانشکده چند رسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز و مدیر آزمایشگاه واقعیت افزوده شناختی این دانشگاه
- **آقای دکتر حامد نصیری**، معاون پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و دبیر جایزه بازی‌های جدی
- **آقای سپهر ترابی**، صاحب امتیاز و مدیر مسئول نشریه بازینامه به عنوان مجری نشست

بودند که هر یک به بیان نقطه نظرات خود و گفتگو پیرامون موضوعات مربوط پرداختند.

برگزاری سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸

رونمایی از کتاب مغز گیمرها، نوشته سلیا هودنت و ترجمه محمدرضا وفائی

محمدرضا وفایی مترجم کتاب «مغز گیمر» که در کنفرانس سال گذشته کتاب «گیمرها، الگوهای روانشـــناختی و رفتاری» را با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر و رونمایی کرده بود. امسـال نیز در روز سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸ کتاب «مغز گیمر» تالیف سلیا هودنت را معرفی و رونمایی نمود. در این رونمایی محمدرضا وفایی با توضیحاتی به معرفی دکتر سلیا هودنت و کتاب وی پرداخت:

هودنت استراتژیسـت تجربه کاربری بازی و مدیر سابق تجربه کاربری (Epic Games (Fortnite است. با تلاقی علوم شناختی و بازی‌های دیجیتال، احتمالا او را می‌توان مهم‌ترین پژوهشـــــگر این حوزه در نظر گرفت. هودنت در سال ۱۳۹۷ به ایران سفری داشت و در سخنرانی و کلاس تخصـــصـــی که برای بازی‌سازان ایرانی در TGC برگزار کرد، در باب اهمیت علوم شناختی برای طراحی بازی صحبت کرد. کلاسهای هودنت در چند روز برگزاری رویداد، لبریز از علاقه‌مندان بود و در ارزیابی‌های بعدی دایرِک برای رضـــــایت‌ســـــنجی بخش‌های مختلف TGC2018، کلاس او، یکی از پرطرفدارترین کلاس‌ها شد.

آنچه هودنت تلاش می‌کند در کارهای خود منعکس نماید، اهمیت تعمیق در ادراک بازیکنان به جهت ســـاخت بازی اســـت و این را دقیقا می‌توان در مقابل رویه‌های ناصحیح طراحی بازی، مثلا بر اساس میل شخصـی، نظر اطرافیان، شهود صِرف و اطلاعات آماری محض قرار داد؛ رویه‌هایی که در نهایت محصول تولید شده را نه یک بازی محبوب میان بازیکنان؛ که یک دستاورد شخصـی و احتمالا شکسـت خورده خواهند کرد. در حقیقت این بدان معنا نیست که استفاده از تجربه و مطالعه روندهای بازار کمکی به ساخت بازی نمی‌کنند؛ بلکه مسئله اصلی این است که برای خلق یک محصول جادویی که مخاطب خود را مسحور کند، باید از زاویه ادراک بازیکن به بازی نگاه کرد.

هودنت در کتاب حاضر سعی کرده ابتدا مروری بر مهم‌ترین مفاهیم نظری علوم شـناختی همچون ادراک و یادگیری داشـته باشـد و در بخش دوم کتاب، کاربردهای این مفاهیم را در حوزه طراحی بازی تشـریح کند. ممکن است بخش اول برای بازی‌پژوهان حوزه شناختی تازگی نداشته باشد؛ اما بازی‌سازان عموما کمتر با این مفاهیم آشنا هسـتند و در عین حال، بخش دوم برای هر دو دسته بسـیار جذاب خواهد بود. آنچه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را برای حمایت از این کتاب تهییج کرد، همین مسئله همگراسازی مطالعه مغز و طراحی بازی بود که نگاهی رو به جلو را برای تولید بازی نشانه رفته است.

برگزاری سمپوز یوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸



برگزاری سمپوز یوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸

ارائه مقالات شفاهی

پس از اتمام بخش رونمایی کتاب، از ساعت ۱۵:۳۰ ارائه مقالات علمی پذیرفته‌شده توسط نویسندگان آغاز شد و تا ساعت ۱۸ ادامه یافت. تعداد ۸ مقاله به صورت شفاهی در این بخش ارائه شدند و پانل داوری مقالات متشکل از سه داور خبره از جمله دکتر یوسف خدابنده‌لو، دکتر وحید امیری و دکتر حسین دهقان‌زاده بود که به داوری مقالات پرداختند. نتایج این پانل به همراه نظرات قبلی داوران برای تعیین مقاله برتر مورد استفاده قرار گرفت و مقاله برتر تعیین و در روز اختتامیه معرفی شد.

لازم به ذکر است که ۴۵ مقاله به دبیرخانه ارسال شد که از این تعداد، پس از انجام سه داوری برای هر مقاله، در مجموع ۲۳ مقاله موفق به اخذ پذیرش شدند که از این تعداد ۸ مقاله به صورت شفاهی ارائه شد و ۱۵ مقاله در قالب پوستر به نمایش درآمدند. لیست مقالات شفاهی و پوستری در جداول ۲ و ۳ ارائه شده است.

جدول ۲ - لیست مقالات شفاهی

AUTHORS	ARTICLE TITLE
Forogh Mahmoodi, Leila Kashani-Vahid, Hadi Moradi, and Ali Yekta-Parast	A Cognitive-Sensory-Motor Gamepad for Therapy of Children with ADHD
Seyed Vahid Mostafavi, Yoones A. Sekhavat Samad Roohi, Hesam Sakian Mohammadi, and Kazem Pouralvar	A Game-based System to Study the Danger of Advertising Displays for Pedestrians: Are They Really Dangerous?
Shiva Khatoony	An Innovative Teaching with Serious Games through Virtual Reality Assisted Language Learning
Zahra Farsi, Mahdieh Yazdani, and Maryam Nezamzadeh	Comparative evaluation of simulation versus serious game on the smartphone platform for training nursing students in cardiopulmonary resuscitation: A randomized controlled trial
Leila Kashani-Vahid, Sahar Kazemi Taskooh, and Hadi Moradi	Effectiveness of "Maghzineh" Cognitive Video Games on Reading Performance of Students with Learning Disabilities in Reading
Alireza Pir, Leila Keshavarz Afshar, and Saynaz Maveddat	The effectiveness of a set of Neuroland Digital mini-games, on enhancing visual memory and reducing spelling errors in students with writing problems: a pilot study
Hamideh Mohammadi Nasab, Mohammad Ali Mazaheri, Sadeq Fallah Tafti, and Samaneh Behzadpoor	The Effectiveness of the "Man-Man" Mobile Game on Children's Self-Concept and Self-Esteem
Kazem Pouralvar, Yoones A. Sekhavat, and Samad Roohi	The interplay between metacognitive strategies and learning styles in learning via serious games

برگزاری سمپوز یوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸

جدول ۳ - لیست مقالات پوستری

AUTHORS	ARTICLE TITLE
Mohammad Abooyee Ardakan and Zahra Vahed	A conceptual framework for cognitive game design analysis(CGDA)
Milad Jafari Sisi	A Framework for GPS-Based Tourism Games to Improve Spatiotemporal Management of the Regional Movements of Visitors
Reza Darooei , Alireza Vardm and Hossein Rabbani	Barbam: A New Acrophobia Virtual Reality Game
Arghavan Saeidan, Zohreh Rafezi, and Hossein Eskandari	Designing a Serious Game "Events" and Investigating the Effectiveness in Modifying Confirmation Bias: A Single Subject Study
Khadijeh Salehi Aghdam and Masoud Hasani Alavi	Designing MIND PRO Working Memory Game and evaluating its effectiveness on working memory in ADHD children
Shayesteh shokoufefard ,Mohamad Ali Mazaheri, Mahmoud Heidari, Mojtaba vahidi, and Parisa	Development and Evaluation of Maternal Sensitivity Assessment Game
Elham Hakimirad, Leila Kashani-Vahid, Marzieh Sadat Hosseini, Atefeh Irani, and Hadi Moradi	Effectiveness of EmoGalaxy Video Game on Social Skills of Children with ADHD
Nahid Hamidzadeh, Leila Kashani-Vahid, Hadi Moradi, Samira Vakili, and Atefeh Irani	Effectiveness of EmoGalaxy Video Game on Social Skills of Children with Disorder Oppositional Defiant
Farkhondeh Fazel Bakhsheshi	Escape Rooms: A New phenomenon in Tourism
Farkhondeh Fazel Bakhsheshi	Serious Games and Serious Gaming in Escape Rooms
Zeinab Sadat Jahromi	Study on effectiveness of Hana game application on cognitive problem solving skill, attention and academic achievement linguistics and mathematics on first grade student
Hanie dehghani and Atefeh Ahmadi	The effectiveness of a mobile application "Kalcal" on the learning of mathematics in students with dyscalculia
Mohsen Eini and Parisa Saghafi	The perspective of Certain Realizable Crimes in Second Life
Farkhondeh Fazel Bakhsheshi and Ghazal Ghaziani	Tourism Based Games: A Study of Challenges and Profits
Bahram Hooshyar Yousefi and Hana Mirkhezri	Toward A Game-based Learning Platform : A COMPARATIVE CONCEPTUAL FRAMEWORK FOR SERIOUS GAMES

فینال بخش جشنواره و اختتامیه جایزه بازی‌های جدی

در روز جمعه ۶ دی‌ماه قبل از آغاز اختتامیه و اعطای جوایز، از ساعت ۱۳:۰۰ فینال جشـــنواره بازی جدی سال ۱۳۹۸ برگزار شد. در این روز پس از قرائت قرآن و سـرود جمهوری اســـلامی، ابتدا مهندس فریبا علیزاده دبیر اجرایی جایزه بازی‌های جدی، آمار و ارقام و قوانین مرتبط با رقابت فینالیســت‌ها را مطرح نمود، سپس دکتر علی امینی رئیس اداره آموزش نماینده موسســه آموزشی علوم و فنون کیش به عنوان نماینده این موسسه و حامی رویداد جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۸، به سخنرانی پرداخت پس از آن بازی‌های فینالیســت هر یک به مدت ۵ دقیقه زمان داشـتند که بازی خود را معرفی نموده و از مطالعات و تلاش‌های انجام شـده برای توسـعه آن بازی دفاع کنند. پس از هر ارائه بازی، داوران ۵ دقیقه برای پرسش و پاسخ و رفع ابهام از بازی‌ها زمان داشتند. هر ۶ داور علمی و تولید در روز فینال حضور داشتند. اسامی بازی‌های فینالیست شامل تیزران، توان دست، دستکش توان افزا، شاه گیگیلی، ریشـــتر، هانا، سارای، KeepStep و FirstAaid است. در نهایت از میان بازی‌های ارسال شده، بازی «تیزران» از دانشـگاه «هنر اسلامی تبریز» به عنوان بازی جدی سال ۱۳۹۷ انتخاب شد. برنده، جایزه ۲۰ میلیون تومانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را دریافت کرد.

پس از اتمام فینال جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۸، اختتامیه سومین دوره جایزه بازی‌های جدی با قرائت قرآن و سرود ملی جمهوری اسلامی ایران آغاز شـد. در ابتدا مهندس سـید صـادق پژمان مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با سـخنرانی خود به اهداف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از برگزاری این رویداد اشاره نمودند و ضمن تشکر از مشـارکت نهادهای مختلف در برگزاری این رویداد از ادامه این همکاری‌ها خبر دادند. پس از سخنرانی مراسم معرفی برندگان هر سه بخش و اعطای جوایز آغاز شد.

در این اختتامیه بازی‌ســـــازان و بازی‌پژوهان برتر در بخش‌های مختلف رویداد مورد تقدیر قرار گرفتند. علاوه بر رشـــــد قابل توجه تعداد شرکت‌کنندگان و آثار ارسالی به این رویداد، مقدار جوایز امســـــال نیز با افزایش قابل توجهی روبرو بود و مجموعا بیش از ۱۳۵ میلیون تومان جایزه به مقالات، بازی‌ها و تیم‌های منتخب اهدا شد.

فینال بخش جشنواره و اختتامیه جایزه بازی‌های جدی

جوایز در بخش جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۸

در بخش جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۸ که با هدف شناسایی، معرفی و تقدیر از آثار برتر برگزار می‌شود، از مجموع ۷۲ اثر ارسالی، نهایتا ۹ بازی به مرحله فینال رسیدند که در این میان، با رای هیئت داوران، بازی تیزران، عنوان بازی جدی سال ۱۳۹۸ را دریافت کرد. در ادامه رتبه هر یک از این ۹ تیم به علاوه مقدار جایزه دریافتی توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مشخص شده است:

- رتبه اول: بازی تیزران، برنده جایزه ۲۰ میلیون تومانی بازی جدی سال ۱۳۹۸
- رتبه دوم: بازی KeepStep، برنده جایزه ۲ میلیون تومانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
- رتبه سوم: بازی شاه گیگیلی، برنده جایزه ۱.۵ میلیون تومانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
- رتبه چهارم: بازی توان دست، برنده جایزه ۱ میلیون تومانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
- رتبه پنجم: بازی دستکش توان افزا، برنده جایزه ۱ میلیون تومانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
- رتبه ششم، بازی FirstAID، برنده جایزه ۱ میلیون تومانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
- رتبه هفتم، بازی هانا، برنده جایزه ۱ میلیون تومانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
- رتبه هشتم، بازی ریشتر، برنده جایزه ۱ میلیون تومانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
- رتبه نهم، بازی سارای، برنده جایزه ۱ میلیون تومانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

همچنین، علاوه بر فرآیند اصلی جایزه، نهادهای متعددی حامی بازی‌های ارسالی بودند که هر یک در موضوع موردنظر خود، بر اساس داوری ویژه نهاد مذکور، جوایزی را به بازی‌های منتخب اعطا کردند.

فینال بخش جشنواره و اختتامیه جایزه بازی‌های جدی

۱. مؤسسه ملی توسعه تحقیقات علوم پزشکی (نیماد)

همانند سال گذشته، حامی رویداد برای بازی‌های حوزه سلامت است.

جایزه ۷ میلیون تومانی رتبه اول بازی منتخب نیماد به جهت تلاش برای توان‌بخشی به بیماران حرکتی و کهنسالان به بازی توان دست تعلق گرفت.

- جایزه ۵ میلیون تومانی رتبه دوم بازی منتخب نیماد به جهت ترویج فرهنگ سلامت و تندرستی به بازی تیزران تعلق گرفت.
- جایزه ۳ میلیون تومانی رتبه سوم بازی منتخب نیماد به جهت تلاش برای توانبخشی به بیماران مبتلا به MS به بازی KeepStep تعلق گرفت.
- جایزه بعدی ۳ میلیون تومانی رتبه سوم بازی منتخب نیماد به جهت تلاش برای توان‌بخشی به بیماران مبتلا به اوتیسم به بازی اتاقک مجازی آموزش و توان‌بخشی کودکان مبتلا به اوتیسم تعلق گرفت.

۲. ستاد توسعه فناوری‌های حوزه اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی

این ستاد نیز حامی رویداد برای بازی‌هایی است که از فناوری‌های نوین در تولید خود استفاده کرده باشند.

- جایزه ۱۰ میلیون تومانی رتبه اول بازی منتخب ستاد، به دلیل استفاده از فناوری‌های سنسورهای حرکتی و واقعیت مجازی، به بازی تیزران تعلق گرفت.
- جایزه ۳ میلیون تومانی رتبه دوم بازی منتخب ستاد، به دلیل استفاده از فناوری واقعیت مجازی، به بازی شبیه‌ساز تریاژ تعلق گرفت.
- جایزه ۲ میلیون تومانی رتبه سوم بازی منتخب ستاد، به دلیل استفاده از فناوری Projection Mapping به بازی KeepStep تعلق گرفت.

۳. معاونت اجتماعی و پیشگیری از وقوع جرم قوه قضاییه

با هدف ترویج سبک زندگی سالم و پیشگیری‌های اجتماعی، حامی رویداد بوده است که در موضوعات مختلف به بازی‌های منتخب جایزه اهدا نمود:

- جایزه ۳ میلیون تومانی رتبه اول پیشگیری رشدمدار تربیت نسل خودکنترل و اجتماعی قبل از مدرسه به بازی هانا تعلق گرفت
- جایزه ۲ میلیون تومانی رتبه دوم پیشگیری رشدمدار تربیت نسل خودکنترل و اجتماعی قبل از مدرسه به بازی جنگل شاد الفبا تعلق گرفت.

فینال بخش جشنواره و اختتامیه جایزه بازی‌های جدی

- جایزه ۱ میلیون تومانی پیشگیری رشدمدار تربیت نسل خودکنترل و اجتماعی قبل از مدرسه به بازی سنجش حساسیت مادرانه تعلق گرفت.
- در حوزه سبک زندگی، با توجه به پتانسیل تغییر محتوا برای ارایه الگوی سبک زندگی سالم در مقابل سبک زندگی مجرمانه و آسیب‌زا، بازی فیلابت، شایسته تقدیر و دریافت جایزه ۲ میلیون تومانی شد.
- در حوزه تحکیم و تعالی بنیان خانواده، با توجه به پتانسیل تغییر محتوا و مناسب‌سازی برای انتقال مهارت‌های ارتباطی به جوانان و نوجوانان، بازی مدرسه خوب‌ها، شایسته تقدیر و دریافت جایزه ۲ میلیون تومانی شد.

۴. کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان

کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان نیز از جشنواره امسال در حوزه بازی‌های کودکان و نوجوانان حمایت کرده است.

- جایزه اول ۴ میلیون تومانی کانون، به بازی شاه گیگیلی تعلق گرفت.
- جایزه دوم ۲ میلیون تومانی کانون به بازی اتاقک مجازی آموزش و توان‌بخشی کودکان مبتلا به اوتیسم تعلق گرفت.

۶. شتاب‌دهنده هاب

شتاب‌دهنده هاب دانشگاه شهید بهشتی نیز حامی رویداد در زمینه بازی‌های با محوریت آموزش بود.

- جایزه ۵ میلیون تومانی شتاب‌دهنده هاب برای بازی منتخب حوزه آموزش به بازی شاه گیگیلی تعلق گرفت.

۷. ستاد مبارزه با مواد مخدر

این ستاد با هدف پیشگیری از معضلات اجتماعی حامی رویداد است.

- با هدف ترویج سبک زندگی سالم، جایزه ۲ میلیون تومانی ستاد مبارزه با مواد مخدر، به بازی بیگُل تعلق گرفت.

فینال بخش جشنواره و اختتامیه جایزه بازی‌های جدی

جوایز بخش هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۸

در بخش هکاتون بازی‌های جدی که امسال برای اولین بار به صورت همزمان در تهران و تبریز برگزار شد، مجموعا ۵ تیم در تهران و ۳ تیم در شهر تبریز برنده جوایز مختلف شدند. در شهر تهران، حامی هکاتون، موسسه آموزشی علوم و فنون کیش، به نمایندگی از سازمان منطقه آزاد کیش بود. هکاتون تهران با ۱۸ تیم در صندوق نوآوری و شکوفایی با موضوع آموزش زبان انگلیسی به کودکان و نوجوانان و ناشنوایان برگزار شد که در نهایت:

- جایزه ۱۲ میلیون تومانی قهرمان هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۸ به تیم Leania برای بازی King Island Hero تعلق گرفت.
- جایزه ۶ میلیون تومانی رتبه دوم هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۸ در شهر تهران، به تیم Valsalva برای بازی Kish Lenj تعلق گرفت.
- رتبه سوم، با ۳ میلیون تومان جایزه برای هر تیم، مشترکا به تیم‌های Amata برای بازی English Land و Prunus برای بازی Adventures In Kishland تعلق گرفت.
- همچنین با هدف حمایت از حضور بازی‌سازان نوجوان در رویداد هکاتون، جایزه ۱ میلیون تومانی امید هکاتون بازیهای جدی ۱۳۹۸ در شهر تهران به **تیم مدرسه فرزانگان** برای بازی **آموزش لغت انگلیسی** تعلق گرفت.

در شهر تبریز، رویداد با حمایت معاونت امور جوانان وزارت ورزش و جوانان، در محل دانشگاه هنر اسلامی تبریز و با موضوع مهارت‌های زندگی: انتخاب آگاهانه برگزار شد که از مجموع ۲۰ تیم شرکت‌کننده، نهایتا:

- جایزه ۷ میلیون تومانی قهرمان هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۸ به تیم Team Liquid برای بازی Perfection تعلق گرفت.
- جایزه ۵ میلیون تومانی رتبه دوم هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۸ به تیم Neuron برای بازی Navido تعلق گرفت.
- جایزه ۳ میلیون تومانی رتبه سوم هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۸ به تیم Indicate برای بازی Lovely Home تعلق گرفت.

فینال بخش جشنواره و اختتامیه جایزه بازی‌های جدی

جوایز بخش سمپوزیوم بازی‌های جدی سال ۱۳۹۸

همچنین در بخش سمپوزیوم بازیهای جدی ۱۳۹۸، به عنوان بخش علمی، مجموعا ۲۳ مقاله انگلیسی در حوزه بازیهای جدی پذیرش شد که از این میان، ۸ مقاله به صورت شفاهی ارائه شدند. از میان ۸ مقاله ارائه شده، مقاله با عنوان

A Game-Based System To Study The Danger Of Advertising Displays For Pedestrians: Are They Really Dangerous

تالیف سید وحید مصطفوی، یونس سخاوت، صمد روحی، حسام ساکیان محمدی و کاظم پورالوار حائز عنوان مقاله برتر سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۸ شد و جایزه ۳ میلیون تومانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را دریافت کرد.

همچنین موسسه آموزشی علوم و فنون کیش، به نمایندگی از سازمان منطقه آزاد کیش با هدف حمایت از بازی‌های جدی در حوزه آموزش و گردشگری حامی این رویداد بود که به مقاله با عنوان

Escape Rooms: A New phenomenon in Tourism

تالیف فرخنده فاضل بخششی به عنوان مقاله منتخب حوزه گردشگری مبلغ ۵ میلیون تومان جایزه نقدی اعطا کرد.

از سوی دیگر، ۷ مقاله دیگر شفاهی سمپوزیوم نیز هر کدام مبلغ ۱ میلیون تومان جایزه از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دریافت خواهند کرد. اطلاعات این ۷ مقاله به شرح زیر است:

A Cognitive-Sensory-Motor Gamepad For Therapy Of Children With ADHD

تالیف: فروغ محمودی، لیلا کاشانی وحید، هادی مرادی و علی یکتاپرست

An Innovative Teaching With Serious Games Through Virtual Reality Assisted Language Learning

نویسنده: شیوا خاتونی

Comparative Evaluation Of Simulation Versus Serious Game On The Smartphone Platform For Training Nursing Students In Cardiopulmonary Resuscitation: A Randomized Controlled Trial

تالیف: زهرا فارسی، مهدیه یزدانی و مریم نظام‌زاده

فینال بخش جشنواره و اختتامیه جایزه بازی‌های جدی

جوایز بخش سمپوزیوم بازی‌های جدی سال ۱۳۹۸

Effectiveness Of Maghzineh Cognitive Video Games On Reading Performance Of Students With Learning Disabilities In Reading

تالیف: لیلا کاشانی وحید، سحر کاظمی تاسکوه و هادی مرادی

The Effectiveness Of A Set Of Neuroland Digital Mini-Games, On Enhancing Visual Memory And Reducing Spelling Errors In Students With Writing Problems: A Pilot Study

تالیف: علیرضا پیر، لیلا کشاورز افشار و ساییناز مودت

The Effectiveness Of The Man-Man Mobile Game On Children's Self-Concept And Self-Esteem

تالیف: حمیده محمدی نسب، محمدعلی مظاهری، صادق فلاح تفتی و سمانه بهزادپور

The Interplay Between Metacognitive Strategies And Learning Styles In Learning Via Serious Games

تالیف: کاظم پورالوار، یونس سخاوت و صمد روحی



