

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار می‌کند

نهمین دوره جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۱

6TH SERIOUS GAMES PRIZE 2022

#SEGAP2022



بیش از ۱ میلیارد تومان جوایز نقدی
و تسهیلات تجاری سازی

سمپوزیوم
مرور جدیدترین تحقیقات
حوزه بازی‌های جدی

آخرین مهلت ارسال مقالات و آثار: ۳۹ مهرماه

آخرین مهلت ثبت نام در هکاتون: ۱۵ مهرماه

زمان برگزاری هکاتون: ۲۰ الی ۲۴ مهرماه

زمان برگزاری سمپوزیوم و اختتامیه: ۱۰ و ۱۱ آذرماه

مکان برگزاری: دانشکده مکانیک دانشگاه شریف

جشنواره

انتخاب بازی‌های جدی برتر سال

هکاتون

تجربه ساخت یک بازی جدی



WWW.SEGAP.IR



فراخوان ششمین دوره جایزه بازی های جدی (SeGaP2022)

فهرست مطالب

۱	پیشگفتار	۲
۲	بازی جدی چیست؟	۲
۳	اهداف این دوره از رویداد	۳
۴	مزایای شرکت در رویداد	۴
۵	بخش های مختلف جایزه بازی های جدی ۱۴۰۱	۴
۶	مشارکت کنندگان این دوره رویداد	۱۱
۷	تاریخ های مهم	۲۰
۸	شرایط و ضوابط ثبت نام	۲۰
۹	شیوه ارسال آثار، ثبت نام و برقراری ارتباط با دبیرخانه	۲۱

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2022)

فراخوان اولیه رویداد جامع جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۱

Call for Serious Games Prize 2022 (SeGaP2022)

۱ پیشگفتار

بازی‌های جدی یا هدفمند (Serious Games)، بخشی کلیدی از بازی‌های دیجیتال هستند که ما را در آموزش، تبلیغات، درمان و سایر اهداف جدی 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 دارند. رویداد جامع جایزه بازی‌های جدی، در ششمین دوره خود همچون دوره‌های گذشته تلاش می‌کند تا با برگزاری سه رویداد جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۱، هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۱ و سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۴۰۱، زیرساخت‌های علمی و صنعتی را برای توسعه بیش‌ازپیش بازی‌های جدی در کشور فراهم و حلقه‌های توسعه را از تحقیقات دانشگاهی تا تجاری‌سازی محصولات موجود در صنعت تقویت کند. جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۱ همچون ادوار گذشته، با حمایت‌های مادی و شبکه بزرگی از حامیان و همکاران، فرصتی برای مشارکت در رشد بازی‌های جدی در کشور است.

این دوره رویداد نیز همچون سال‌های گذشته با نگاهی کلان‌تر نسبت به سرگرمی‌های هدفمند، علاوه بر بازی‌های دیجیتال، حامی سایر سرگرمی‌های جدی همچون اتاق فرار، بازی‌های رومیزی یا شبیه‌سازها هم خواهد بود. بر این اساس دبیرخانه SeGaP2022 از تمامی بازی‌سازان و بازی‌پژوهان علاقه‌مند به تولید و مطالعه در حوزه سرگرمی‌های جدی دعوت به عمل می‌آورد تا به این جمع بزرگ بپیوندند و به‌عنوان عضوی از این شبکه همکاری در تولید مقالات، بازی‌ها و به‌اشتراک‌گذاری تجربیات مشارکت کنند.

۲ بازی جدی چیست؟

بر اساس یک تعریف کلی، می‌توان بازی‌های جدی را شاخه‌ای از بازی‌های دیجیتال دانست که علت اصلی تولید آن‌ها، صرفاً سرگرمی نبوده و هدفی آموزشی، فرهنگی یا درمانی برای ساختشان وجود دارد. این اهداف را با تکیه بر حوزه‌های مختلف می‌توان شامل بازی‌های حوزه آموزش نظری، مهارت‌آموزی، اصلاحات اجتماعی و ترویج رفتارهای جامعه‌پسند، تندرستی، درمان و توان‌بخشی و تبلیغات و اقناع دانست. دسته‌بندی‌های متعددی از این بازی‌ها وجود دارد؛ اما به شکل کلی می‌توان این بازی‌ها را در قالب جدول ۱ بخش‌بندی کرد.

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2022)

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
مهارت‌آموزی	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 و ترویج یک مفهوم	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 به‌عنوان ابزار درمانی برای تسهیل درمان بیماری‌های مختلف و توان‌بخشی	کمک به درمان بیماری‌هایی چون ADHD، اوتیسم یا فوبیا و توان‌بخشی به قربانیان سکتة مغزی، اختلالات ذهنی و...

۳ اهداف این دوره از رویداد

- تمرکز ویژه بر ساخت بازی با موضوع مراجعه به کتابخانه‌ها و کتاب
- تداوم حمایت از تولید و تجاری‌سازی بازی‌های حوزه آموزش، مبتنی بر فناوری‌های برتر، سلامت و درمان
- اتصال دانشگاه و صنعت و تقویت رابطه میان این دو در حوزه بازی‌های جدی
- کمک به توسعه فرصت‌های کسب‌وکار و اشتغال‌زایی
- شناسایی و حمایت از گروه‌های سازنده بازی‌های جدی با رویکرد توسعه این شاخه از صنعت
- تحول در نظام‌های آموزشی، تبلیغاتی، درمانی، اجتماعی و... که امکان استفاده از بازی را دارند.
- الگوسازی برای جوانان در زمینه توسعه بازی‌های جدی با معرفی و حمایت از بازی‌سازان فعال
- ترویج نگاه کارآمد به مقوله بازی در میان سیاست‌گذاران، مصرف‌کنندگان و سایر مخاطبان صنعت

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2022)

۴ مزایای شرکت در رویداد

- برقراری ارتباط با ذی‌نفعان و سرمایه‌گذاران حوزه بازی‌های هدفمند
- دریافت جوایز نقدی و غیر نقدی قابل‌توجه برای تیم‌ها، مقالات و بازی‌های منتخب
- اتصال به شبکه بزرگ بازی‌پژوهان و بازی‌سازان جدی در کشور
- همکاری در تولید علم در حوزه بازی‌های جدی
- استقرار بازی‌های منتخب در مراکز رشد و شتاب‌دهی به‌منظور تسریع توسعه تجاری بازی
- استفاده از فضای تبلیغاتی گسترده مسابقه برای معرفی بازی به مخاطبان و سرمایه‌گذاران
- استفاده از فرصت تجربه توسعه بازی جدی در هکاتون بازی‌های جدی

۵ بخش‌های مختلف جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۱

ششمین دوره از رویداد جایزه بازی‌های جدی، همچون سال گذشته علاوه بر توسعه بازی‌های جدی و بررسی آثار تولیدی، از تألیف مقالات در این حوزه نیز حمایت می‌کند. در این دوره نیز، سه رویداد مجزا شامل:

- سمپوزیوم
- جشنواره
- هکاتون

برگزار خواهد شد.

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2022)

۵/۱ سمپوزیوم ۱۴۰۱

سمپوزیوم با هدف تمرکز بخشی به منابع علمی و تحقیق در جهت توسعه این بازی‌ها برگزار می‌شود. این بخش پذیرای مقالات علمی این حوزه فقط به زبان انگلیسی است و آثار ارسالی توسط سه داور مورد داوری سخت‌گیرانه قرار می‌گیرند. همچون دوره‌های گذشته در سال ۱۴۰۰ از میان ۳۰ مقاله ارسالی، ۱۶ مقاله پذیرفته شدند که ۵ مقاله به‌صورت شفاهی و ۱۱ مقاله به‌صورت پوستری ارائه و پس از اتمام رویداد در پایگاه استنادی IEEE Xplore نمایه شدند ([از اینجا](#) ملاحظه کنید). همچنین در سال ۱۳۹۹ و ۱۳۹۸ نیز به ترتیب ۱۶ ([از اینجا](#) ملاحظه کنید) و ۲۱ مقاله ([از اینجا](#) ملاحظه کنید) در این پایگاه منتشر شدند. در این بخش ضمن معرفی مقاله برتر و اعطای جایزه ۱۰۰ میلیون ریالی، از سایر مقالات شفاهی نیز در قالب جایزه نقدی تقدیر می‌شود. همچنین در صورت انتشار نسخه گسترش‌یافته هر یک از مقالات شفاهی و پوستری در یکی از مجلات علمی-پژوهشی بین‌المللی، تا سقف ۱۰۰ میلیون ریال جایزه نقدی دیگر برای تامین برخی از هزینه‌های انتشار به نویسندگان مقالات تعلق خواهد گرفت. پس از برگزاری آنلاین این رویداد در سال‌های گذشته، در سال ۱۴۰۱ رویداد به‌صورت حضوری برگزار خواهد شد. بازی‌پژوهان در این دوره و برای ارسال مقاله به سمپوزیوم، **نهایتاً تا روز جمعه مورخ ۲۹ مهرماه** فرصت خواهند داشت و همچون سال گذشته، مقالات فقط به‌صورت انگلیسی پذیرفته می‌شوند. همچنین از میان مقالات ارسال‌شده، مقالات منتخب علاوه بر دریافت جایزه نقدی، در روز سمپوزیوم به‌صورت شفاهی ارائه می‌شوند.

- به شکل ویژه امسال دبیرخانه رویداد مجموعاً تا سقف ۱۰۰ میلیون ریال جایزه برای مقالاتی که به موضوعات مرتبط با متاورس و بازی‌های جدی یا کاربرد NFT در بازی‌های جدی پرداخته باشند، تدارک دیده است.

برای ارسال مقاله به سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۴۰۱ اینجا کلیک کنید یا به سایت www.segap2022.ir مراجعه فرمایید.

جدول ۲- جوایز نقدی بخش سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۴۰۱

نوع جایزه	نهاد اعطاکننده جایزه	مجموع سقف جوایز
مقاله برتر	دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی	۱۰۰ میلیون ریال
مقالات شفاهی	دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی	۱۰۰ میلیون ریال
انتشار نسخه گسترش‌یافته مقاله در ژورنال‌های خارجی پس از رویداد	دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی	۱۰۰ میلیون ریال
مقالات مرتبط با روش تحقیق و تجاری‌سازی بازی‌های جدی	دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی	۱۰۰ میلیون ریال
مقالات مرتبط با متاورس یا کاربرد NFT در بازی‌های جدی	دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی	۱۰۰ میلیون ریال

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2022)

ضمناً برای این دوره نیز اقدامات لازم به جهت دریافت مجوز نمایه‌سازی مقالات سمپوزیوم در پایگاه IEEE Xplore صورت گرفته است و پس از دریافت مجوز، مقالات تأیید شده سمپوزیوم در این کتابخانه دیجیتال نمایه خواهند شد.

۵/۱/۱ 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:

A. 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
- Metaverse and SGs

B. Cognitive Science track:

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

C. Pedagogical foundations track:

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

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2022)

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 (advergaming), 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
- NFT in the field of SGs

راهنمای نگارش مقالات ۵/۱/۴

- مهلت نهایی ارسال متن کامل مقالات، ۲۹ مهرماه ۱۴۰۱ 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، نویسندگان آن مقاله امکان ارسال هیچ مقاله‌ای نخواهند داشت.

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2022)

۵/۲ جشنواره ۱۴۰۱

بخش جشنواره همچون گذشته، میزبان آثار تولیدشده در موضوعات مختلف حوزه بازی جدی است. افراد یا تیم‌هایی که در هر یک از موضوعات و شاخه‌های معرفی‌شده برای بازی‌های جدی، صاحب اثری هستند، آثار خود را برای دبیرخانه جایزه ارسال می‌کنند. پس از دریافت آثار ارسالی، بازی‌های جدی در سه مرحله مورد داوری تولید، داوری تجاری و داوری علمی قرار می‌گیرند و پس از بررسی‌های داوران، تیم‌های منتخب برای فینال، به ارائه دستاوردهای خود خواهند پرداخت و درنهایت بازی جدی سال معرفی خواهد شد. دبیرخانه رویداد در موضوعات زیر به آثار منتخب جایزه نقدی اهدا خواهد کرد:

- **بازی جدی سال** برنده جایزه بزرگ ۲۰۰ میلیون ریالی بنیاد خواهد بود.
- **فینالیست‌های جشنواره** مجموعاً تا سقف ۲۰۰ میلیون ریال جایزه دریافت خواهند کرد.
- **بازی‌های جدی دانشگاهی** منتخب مجموعاً تا سقف ۱۰۰ میلیون ریال جایزه دریافت خواهند کرد.
- بازی‌هایی که در دوره‌های قبلی رویداد شرکت کرده‌اند، در صورت به‌روزرسانی بازی خود می‌توانند مجدداً در بخش **بهترین به‌روزرسانی** شرکت و شانس خود را برای برنده شدن جایزه ۵۰ میلیون ریالی امتحان کنند.
- **سرگرمی‌های جدی** منتخب مجموعاً تا سقف ۵۰ میلیون ریال جایزه دریافت خواهند کرد.
- **به شکل ویژه منتخبین به‌منظور دریافت تسهیلات تجاری‌سازی، تبلیغات و یا کمک هزینه تولید بازی از سوی بنیاد مدنظر قرار خواهند گرفت.**
- **به شکل ویژه امسال دبیرخانه رویداد مجموعاً تا سقف ۱۰۰ میلیون ریال جایزه برای بازی‌های جدی در حوزه متاورس و NFT تدارک دیده است.**

برای ارسال بازی خود به جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۱ اینجا کلیک کنید یا به سایت www.segap2022.ir مراجعه فرمایید.

قابل تأکید است که همچون سال‌های گذشته، بخش جشنواره از حمایت دستگاه‌های متعددی در موضوعات مختلف بهره می‌برد. با مشارکت نهادهای مختلف و اعطای جوایز به بازی‌های منتخب در پنل ویژه داوری خود، بازی‌سازان می‌توانند با ارسال بازی‌های مطابق با اولویت‌های مطرح‌شده توسط هر نهاد از این فرصت نیز بهره ببرند. مجموع حمایت‌های تأیید شده تا لحظه انتشار فراخوان اولیه به شرح جدول ۳ است. لازم به ذکر است، علاقه‌مندان برای ارسال آثار، **نهایتاً تا روز جمعه مورخ ۲۹ مهرماه ۱۴۰۱** فرصت خواهند داشت.

شرکت‌کنندگان در نظر داشته باشند که اگرچه فرآیند اصلی جشنواره برای حوزه بازی‌های جدی دیجیتال طراحی شده است، در سایر حوزه‌ها می‌توانند آثار سرگرمی‌محور دیگر خود همچون اتاق فرار، بازی‌های رومیزی یا شبیه‌سازها را نیز

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2022)

ارسال کنند.

جدول ۳. جوایز نقدی بخش جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۱

نوع جایزه	شرایط احراز	نهاد اعطاکننده جایزه	مجموع سقف جوایز
جایزه بازی جدی سال	بیشترین امتیاز در داوری اصلی	دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی	۲۰۰ میلیون ریال
فینالیست‌های جشنواره	امتیاز حدنصاب برای حضور به‌عنوان فینالیست جشنواره		۲۰۰ میلیون ریال
برنده بخش بهترین به‌روزرسانی	بیشترین امتیاز برای نسخه جدید از یک بازی جدی که قبلاً در رویداد شرکت داده شده است.		۵۰ میلیون ریال
بازی برگزیده دانشگاهی	بیشترین امتیاز در داوری اصلی		۱۰۰ میلیون ریال
بازی برگزیده حوزه متاورس یا کاربرد NFT	بازی‌های جدی در فضای متاورس و استفاده از NFT در بازی		۱۰۰ میلیون ریال
برنده بخش بهترین سرگرمی جدی	بیشترین امتیاز در داوری اصلی		۵۰ میلیون ریال
بازی برگزیده بخش فناوری	بیشترین امتیاز در داوری ویژه بخش استفاده از فناوری‌های برتر	ستاد توسعه فناوری‌های حوزه اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی	متعاقباً اعلام خواهد شد
بازی برگزیده بخش شناختی	بیشترین امتیاز در داوری ویژه بخش علوم شناختی	ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی	متعاقباً اعلام خواهد شد
بازی برگزیده بخش کودک و نوجوان	بیشترین امتیاز در داوری ویژه بخش کودک و نوجوان	کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان	متعاقباً اعلام خواهد شد
بازی برگزیده بخش کتاب‌خوانی	بیشترین امتیاز در داوری ویژه بخش ترویج کتاب‌خوانی	نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور	۲۰۰ میلیون ریال

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2022)

۵/۳ هکاتون ۱۴۰۱

هکاتون بازی‌های جدی یک رویداد بازی‌سازی سه‌روزه است که با هدف ایده‌پردازی و تجربه ساخت یک بازی جدی برگزار می‌شود. در این بخش شرکت‌کنندگان پس از اعلان فراخوان و ثبت‌نام، در روز برگزاری به رقابت می‌پردازند و علاوه بر منتورهای فنی خبره در حوزه تولید و طراحی بازی، منتورهای تخصصی با توجه به مسئله و دغدغه حامی نیز حضور دارند. بازی‌های توسعه داده‌شده نهایتاً تا نسخه دمو، تجربه و ایده اولیه ساخت یک بازی جدی در موضوع مطرح شده هستند. هکاتون بازی‌های جدی طی سه دوره گذشته در موضوعات درمان اوتیسم و تعامل با بیماران اوتیستیک، ترویج فرهنگ مصرف منطقی دارو، آموزش زبان انگلیسی (برای کودکان، نوجوانان و ناشنوایان)، مهارت‌های زندگی، انتخاب آگاهانه و مواجهه با بیماری کرونا و استعدادیابی و توانمندسازی با رویکرد شناختی برگزار و با استقبال قابل توجه مخاطبان و حامیان مواجه شده است و انتظار می‌رود پنجمین دوره این رویداد نیز در سال ۱۴۰۱ با توجه به موضوع، حامیان و تعداد استان‌های میزبان، مورد توجه گسترده مخاطبان قرار گیرد.

پنجمین دوره هکاتون بازی‌های جدی همچون سال گذشته به‌عنوان یک رویداد رقابتی مسئله‌محور ذیل طرح شهید بابایی بنیاد ملی نخبگان قرار گرفته و با حمایت مادی این بنیاد و اعطای امتیاز فعالیت نخبگی به برگزیدگان فرصتی ویژه برای شرکت‌کنندگان فراهم کرده است. همچنین نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور با هدف افزایش مراجعه افراد به کتابخانه‌ها با ارائه موضوع بازی‌وارسازی **مراجعه به کتابخانه‌ها** حامی مالی و طراح مسئله این رویداد در **شهرهای تهران، تبریز و اصفهان** است که به‌صورت هم‌زمان برگزار خواهد شد و از بهترین **بازی‌های رومیزی یا دیجیتالی** این بخش تقدیر خواهد نمود. بنابراین افراد و تیم‌های علاقه‌مند می‌توانند **نهایتاً تا روز جمعه مورخ ۱۵ مهرماه ۱۴۰۱** برای بهره‌مندی از این فرصت و شرکت در رویداد به‌صورت فردی یا تیمی ثبت‌نام کنند.

▪ **قابل توجه است که به‌منظور توانمندسازی و آموزش شرکت‌کنندگان پیش از هکاتون، کارگاه‌های آموزشی تخصصی برگزار خواهد شد که پیش‌نیاز دریافت امتیاز فعالیت نخبگی بنیاد ملی نخبگان و اجباری است. زمان کارگاه‌ها متعاقباً اعلام خواهد شد.**

جوایز نقدی این بخش و نهادهای اعطا کننده به شرح جدول ۴ است و علاوه بر جایزه نقدی که از طرف حامیان اعطا می‌شود، بازی‌های منتخب هر نهاد برای سرمایه‌گذاری تعقیبی و تجاری‌سازی مدنظر قرار خواهند گرفت. لازم به تأکید است نهادها از بازی‌های برگزیده خود در این بخش علاوه بر جوایز نقدی، در قالب ارائه تسهیلات جهت توسعه بازی حمایت خواهد کرد.

برای ثبت‌نام تیمی یا فردی در هکاتون بازی‌های جدی سال ۱۴۰۰ اینجا کلیک کنید یا به سایت www.segap2022.com مراجعه فرمایید.

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2022)

جدول ۴- جوایز نقدی و غیر نقدی بخش هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۰

نوع جایزه	نهاد اعطاکننده جایزه	مجموع سقف جوایز
بازی‌های برگزیده هکاتون تهران	نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور	۱ میلیارد ریال + تسهیلات به بازی‌های برگزیده
بازی‌های برگزیده هکاتون تبریز		
بازی‌های برگزیده هکاتون اصفهان		
بازی‌های برگزیده هر سه استان	بنیاد ملی نخبگان	اعطای امتیاز فعالیت نخبگی به برگزیدگان

۶ مشارکت‌کنندگان این دوره رویداد

با توجه به مسئله‌محور بودن بازی‌های جدی، یکی از مهم‌ترین زمینه‌ها برای تولید و ترویج این بازی‌ها در کشور، شناسایی سازمان‌هایی است که در حوزه فعالیتی خود دغدغه‌هایی در راستای اولویت‌های مربوطه دارند و می‌توانند از طریق ساخت و استفاده از بازی‌های جدی گامی مهم در جهت حل مسائل و بهبود شرایط خود بردارند. از این رو، جلب مشارکت نهادها برای استفاده از این بستر و معرفی بازی‌ها به عنوان ابزاری کارآمد برای آن‌ها، یکی از اهداف مهم رویداد در نظر گرفته شده است. بر این اساس، طی سه دوره برگزاری رویداد جامع بازی‌های جدی نهادهای بسیاری از حوزه‌های مختلف با این رویداد همراه بوده‌اند. به سبب دوره‌های قبل، رویداد امسال نیز با مشارکت نهادهای متعددی برگزار خواهد شد.

۶/۱ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از سال ۱۳۸۵ به عنوان تنها متولی صنعت بازی در کشور فعالیت می‌کند. با توجه به اهمیت بازی‌های جدی (هدفمند) به عنوان شاخه‌ای از بازی‌های دیجیتال، بنیاد تلاش دارد تا با برگزاری رویداد جایزه بازی‌های جدی و ایجاد شبکه بزرگی از فعالان خصوصی و دولتی و مشارکت آن‌ها، پتانسیل بالقوه این بازی‌ها را در حوزه‌های گوناگون شناسایی کرده و به پیشرفت بازی‌های جدی در کشور کمک نماید. از این رو یکی از رسالت‌های اصلی بنیاد حمایت از تحقیق، تولید و ترویج بازی‌های جدی در کشور است که هر سال به عنوان **برگزارکننده رویداد جایزه بازی‌های جدی** در جهت تحقق آن گام بر می‌دارد.

معاونت پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با نام مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) از سال ۱۳۹۴ با این هدف اصلی تاسیس شد تا سهم تحقیقات را در صنعت بازی‌های دیجیتال افزایش دهد. در این راستا دایرک ارتباطی تعاملی با فعالان صنعت،

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2022)

شامل شرکت‌های توسعه‌دهنده بازی، ناشران، رسانه‌ها، دانشگاه‌ها و سیاست‌گذاران برقرار نموده و سپس با اجرای پیمایش‌های دوره‌ای مطالعه رفتار مصرف‌کننده در سراسر کشور، به حجم قابل توجهی از داده و اطلاعات دسترسی دارد. علاوه بر این، یکی از مهم‌ترین مأموریت‌های دایرک تمرکز بر بازی‌های جدی و شناسایی فعالان دانشگاهی و صنعتی این حوزه است که هر سال با مسئولیت **دبیرخانه رویداد جایزه بازی‌های جدی** بر اجرای رویداد و امور دبیرخانه‌ای آن نظارت دارد.

۶/۲ دانشکده مهندسی مکانیک دانشگاه صنعتی شریف

دانشکده مهندسی مکانیک دانشگاه صنعتی شریف از سال ۱۳۴۴ همزمان با تاسیس دانشگاه فعالیت خود را آغاز نمود. در طی نزدیک به ۵۰ سال تلاش مستمر، این دانشکده توانسته است با جذب هدفمند اعضای هیات علمی کارآمد و دانشجویان مستعد و نیز با فراهم سازی زیر ساخت‌ها و امکانات مناسب آموزشی و پژوهشی به جایگاهی ویژه در سطح کشور و منطقه دست یابد. این دانشکده در سال ۱۳۹۱ آزمایشگاه رباتیک اجتماعی-شناختی را راه‌اندازی کرد و آزمایشگاه تعامل انسان و ربات با هدف همگرایی مباحث مختلف رباتیکی و هوش مصنوعی با درنظر گرفتن کاربردهای صنعتی احداث گردید که یکی از شاخه‌های آن ساخت ربات و بازی‌های جدی مبتنی بر هوش مصنوعی است و منجر شده که این دانشکده به‌عنوان یکی از قطب‌های دانشگاهی در حوزه بازی‌های جدی به شمار آید. از این‌رو دانشکده مکانیک با توجه به ظرفیت‌های فنی موجود آن در این حوزه، به‌عنوان **میزبان علمی ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی** مدنظر قرار گرفت و بر حسن انجام سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۱ نظارت خواهد داشت.

۶/۳ نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور

نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور بر اساس قانون تأسیس و نحوه اداره کتابخانه‌های عمومی مصوب ۱۳۸۲؛ نهاد عمومی غیردولتی است که متولی قانونی اداره کتابخانه‌های عمومی در کشور است. این نهاد مسئولیت ساخت، تجهیز، گسترش، بازسازی، تامین منابع، ارائه خدمات کتابخانه‌ای، توسعه و ترویج کتابخوانی، مدیریت، نظارت و سایر امور کتابخانه‌های عمومی سراسر کشور را برعهده دارد. امروزه دغدغه کتاب و کتابخوانی از سوی بسیاری از اهالی کتاب در مجامع مختلف مطرح می‌شود و کاهش سرانه مطالعه کتاب در کشور به زنگ خطر فرهنگی تبدیل شده و از جمله مسائلی است که بیش از گذشته ضرورت اتخاذ تصمیمات و سیاست‌ها را در این زمینه دوچندان می‌کند. معرفی کتاب و کتابخانه‌ها و قوانین مربوطه آن‌ها با استفاده از ابزارهای جذاب و دیجیتال از جمله اقدامات اساسی برای تشویق و ترویج فرهنگ کتابخوانی است که با افزایش تمایل افراد به کتابخوانی همراه خواهد بود، در این راستا بازی‌های جدی یا هدفمند ابزاری هستند که می‌توانند با فراهم آوردن این زمینه، گامی کلیدی در حل این مساله بردارند.

بدین منظور، نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور به‌عنوان یکی از حامیان رویداد جایزه بازی‌های جدی و با هدف آشنایی با کتاب و ترویج

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2022)

فرهنگ کتابخوانی در میان جوانان، از جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹ و ۱۴۰۰ در قالب جوایز نقدی حمایت کرد. در سال جاری این نهاد به‌عنوان **طراح مسئله هکاتون و حامی** این بخش با موضوع **مراجعه به کتابخانه‌ها** از برگزیدگان حمایت خواهد کرد. همچنین در بخش جشنواره نیز تا **سقف ۲۰۰ میلیون ریال** به بازی‌های با محوریت کتاب و کتابخانه اعطا خواهد کرد.

۶/۴ بنیاد ملی نخبگان

بنیاد ملی نخبگان کشور، در راستای استفاده صحیح و مناسب از ظرفیت‌های علمی نخبگان برای توسعه کشور و در مسیر رفع موانع و مشکلات تولید دانش و جنبش نرم‌افزاری در سال ۱۳۸۵، تشکیل شد. برنامه‌ریزی و سیاستگذاری برای شناسایی، هدایت، حمایت مادی و معنوی نخبگان (در دو طیف مستعدان برتر و نخبه)، جذب، حفظ و به‌کارگیری و پشتیبانی از آنان در راستای ارتقاء تولید علم، فناوری، هنر، ادب و فرهنگ و توسعه علمی و متوازن کشور و احراز جایگاه برتر علمی، فناوری و اقتصادی در منطقه براساس سند چشم‌انداز کشور در افق ۱۴۰۴، هدف غایی بنیاد ملی نخبگان محسوب می‌شود.

در همین راستا، حمایت‌های این بنیاد به صورت متنوع با مخاطب قرار دادن همهٔ اجتماعات نخبگانی در حوزه‌های مختلف، ارائه شده است که از آن جمله می‌توان به حمایت از دانشجویان و دانش‌آموختگان برتر دانشگاهی، اعضای هیئت علمی، مخترعان و نوآوران و برگزیدگان هنری، ادبی، قرآنی و حوزوی، اشاره کرد. یکی از برنامه‌های مهم این بنیاد طرح شهید بابایی است که حمایت از رویدادهای رقابتی مسئله‌محور را شامل می‌شود و در قالب اعطای امتیاز فعالیت نخبگی به برگزیدگان رویداد و حمایت مادی از برگزاری است. از این‌رو بنیاد ملی نخبگان در کنار نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور به‌عنوان طراح مسئله و حامی و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان کارگزار این رویداد از هکاتون حمایت خواهد کرد. شیوه حمایت و اعطای امتیاز این بنیاد همچون سال گذشته به شرح زیر است:

▪ **اعطای امتیاز فعالیت نخبگی** به برگزیدگان در هر استان

▪ **حمایت مادی** از برگزاری رویداد

همچنین همچون سال گذشته به‌منظور توانمندسازی و آموزش شرکت‌کنندگان **کارگاه‌های آموزشی** پیش از رویداد برگزار خواهد شد که پیش شرط حضور در هکاتون و استفاده از امتیاز نخبگانی در صورت برگزیده شدن است.

۶/۵ صندوق نوآوری و شکوفایی

در اواخر سال ۱۳۹۱ نهادی مالی با نام صندوق نوآوری و شکوفایی مطابق ماده ۵ قانون حمایت از شرکت‌ها و مؤسسات دانش‌بنیان و تجاری‌سازی نوآوری‌ها و اختراعات و در راستای تحقق اقتصاد دانش‌بنیان و فناوری محور و تکمیل زنجیره ایده تا بازار، تاسیس شد. این صندوق به منظور تجاری‌سازی نوآوری‌ها و اختراعات، کاربردی نمودن دانش و دستاوردهای پژوهشی و

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2022)

تکمیل زنجیره ایده/ محصول/ بازار از شرکت‌های دانش‌بنیان پشتیبانی و حمایت کرده و خدمات مالی و اعتباری از جمله کمک، تسهیلات و مشارکت برای آن‌ها تامین می‌نماید.

این صندوق از سال ۱۳۹۷ با **میزبانی و فراهم نمودن سالن برگزاری و همچنین زیرساخت‌های مورد نیاز همچون اینترنت و سایر تجهیزات لازم** در هکاتون بازی‌های جدی با رویداد جایزه بازی‌های جدی همکاری می‌کند. در این دوره در صورت برگزاری حضوری، میزبان هکاتون بازی‌های جدی در تهران خواهد بود.

۶/۶ دانشکده چندرسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز

دانشکده چندرسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز، دانشکده تخصصی کشور در حوزه تولید محتوای دیجیتال است که فعالیت خود را از سال ۱۳۸۶ آغاز نموده است. ترکیب هیات علمی این دانشکده از متخصصین کامپیوتری و هنری با ایجاد فضایی برای تولید محصولات چندرسانه‌ای در قالب بازی‌های دیجیتال، انیمیشن، برنامه‌های کاربردی موبایل و وب، مأموریت این دانشکده را که ایجاد پل ارتباطی بین هنر و علوم کامپیوتر برای تربیت نیروهای متخصص در حوزه هنرهای دیجیتال است محقق کرده است. همچنین این دانشکده با ارائه تجهیزات و دستگاه‌های پیشرفته و به‌روز شامل همچون موشن کپچر، واقعیت مجازی، استودیو صدا، ره‌گیر حرکات چشم، ثبت و تحلیل امواج مغزی و بسیاری دیگر از ابزارهای به‌روز، امکان تولید حرفه‌ای محتوای دیجیتال را فراهم کرده است.

این دانشکده از سال ۱۳۹۸ با **میزبانی و فراهم نمودن سالن برگزاری و همچنین زیرساخت‌های مورد نیاز همچون اینترنت و سایر تجهیزات لازم** در هکاتون بازی‌های جدی در تبریز با رویداد جایزه بازی‌های جدی همکاری می‌کند. در این دوره نیز میزبان هکاتون بازی‌های جدی در تبریز خواهد بود.

۶/۷ دانشگاه اصفهان

دانشگاه اصفهان به‌عنوان دانشگاهی جامع و پیشرو با راه‌اندازی مرکز نوآوری صنایع سرگرمی و آزمایشگاه بازی‌های جدی، در حوزه نوین و میان‌رشته‌ای بازی فعالیت می‌نماید. با توجه به سابقه فعالیت این دانشگاه در حوزه بازی‌های جدی و دارا بودن ظرفیت تحقیقاتی و عملیاتی در بخش بازی‌های جدی، مرکز نوآوری صنایع سرگرمی به نمایندگی از دانشگاه اصفهان با **میزبانی و فراهم نمودن سالن در صورت برگزاری حضوری، زیرساخت‌های مورد نیاز همچون اینترنت و سایر تجهیزات لازم و معرفی متورهای فنی و تخصصی** در هکاتون بازی‌های جدی اصفهان همچون سال گذشته با رویداد جایزه بازی‌های جدی همکاری می‌کند.

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2022)

۶/۸ ساختار حمایتی همگرا

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بدو تاسیس، برنامه‌هایی برای حمایت از توسعه شرکت‌ها و صنعت تولید بازی‌های دیجیتال طراحی و اجرا نموده است. در راستای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید بازی در کشور و برای پیاده‌سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار که منتج به همگرایی تمامی حمایت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از صنعت بازی باشد و منجر به رشد، و ارتقاء تیم‌ها و شرکت‌های شود، ساختار همگرا با شعار مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازیسازان» متولد شد. این ساختار برای سومین دوره متوالی در سال ۱۴۰۰ اقدام به عضوگیری و ارائه حمایت به بازیسازان نموده است. نظر به اینکه یکی از اهداف مهم رویداد جایزه بازی‌های جدی حمایت از ساخت بازی‌های جدی و ارائه خدمات جهت تسهیل این فرآیند است، از این‌رو این رویداد به‌عنوان مبادی همگرا معرفی شده است و بازی‌هایی که مورد تایید دبیرخانه قرار می‌گیرند می‌توانند با توجه به سطحی که در آن جای می‌گیرند از خدمات این ساختار استفاده نمایند. در این راستا ساختار همگرا با مجموعاً **مبلغ ۵ میلیارد ریال** در دوره جاری به بازی‌های منتخب خدمات پژوهشی، منتورینگ، تولید و نشر ارائه خواهد داد.

۶/۹ انستیتوی ملی بازی‌سازی

انستیتو ملی بازی‌سازی در سال ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و با هدف تقویت مبانی آموزش بازی‌سازی و تامین نیروی انسانی ماهر برای صنعت بازی‌سازی کشور تاسیس شده است. این مرکز دارای سه دپارتمان فنی، هنری و طراحی بازی است و در هر سه حوزه، دوره‌ها و کارگاه‌های آموزشی پیوسته‌ای را برای تربیت نیروی متخصص در حوزه بازی‌سازی برگزار می‌کند.

در این دوره با توجه به تصویب رویداد هکاتون بازی‌های جدی به‌عنوان رویداد رقابتی مسئله‌محور در قالب طرح شهید بابایی و اعطای امتیاز فعالیت نخبگی توسط بنیاد ملی نخبگان به برگزیدگان، یکی از الزامات دریافت این امتیاز حضور شرکت‌کنندگان در کارگاه‌های آموزشی مرتبط با مسئله رویداد است. بدین منظور **برگزاری دوره‌ها و کارگاه‌های آموزشی تخصصی** در حوزه‌های شناختی و توانمندسازی و **معرفی اساتید تخصصی فنی**، توسط انستیتوی ملی بازی‌سازی خواهد بود.

۶/۱۰ ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی

علوم و فناوری‌های شناختی به‌عنوان یکی از دانش‌ها و فناوری‌های نوین عصر حاضر، سعی بر کشف اسرار ذهن و کارکردهای شناختی انسان دارد. از این‌رو، تشکیل ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی در معاونت علمی و فناوری ریاست‌جمهوری و در سال ۱۳۹۱، بستر قانونی و تشکیلاتی لازم را برای توسعه این دانش در کشور فراهم ساخته است. این ستاد با تکیه بر اهداف خود که متمرکز بر اولویت‌های پژوهشی، توسعه زیرساخت، آموزش و ترویج فناوری‌های شناختی است، فعالیت می‌نماید، از این‌رو، با توجه به ماهیت بازی‌های جدی و کاربرد آن در حوزه‌های علوم شناختی، همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با ستاد در

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2022)

راستای تقویت و توسعه بازی‌های جدی در این حوزه شکل گرفت و در چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی، ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی به عنوان یکی از حامیان در شبکه همکاران این رویداد قرار گرفت و بیش از ۳۹۰ میلیون ریال جوایز نقدی و همچنین تسهیلات شتابدهی به برگزیدگان خود در موضوعات ارتقاء عملکردهای شناختی کودکان و بزرگسالان، توان‌بخشی شناختی در حوزه‌ی اختلالات شناختی اهدا کرد.

در سال ۱۴۰۰ نیز، ستاد علوم شناختی علاوه بر با همکاری ویژه در برگزاری هکاتون به‌عنوان طراح مسئله و حامی مادی، در بخش جشنواره و سمپوزیوم از آثار و مقالات برگزیده خود حمایت کرد. ستاد در سال ۱۴۰۱ نیز یکی از حامیان این رویداد خواهد بود و شیوه حمایت‌ها از بخش‌ها متعاقباً اعلام خواهد شد.

۶/۱۱ مرکز نوآوری و شتابدهی علوم شناختی و داده‌کاوی

این مرکز نوآوری و شتابدهی که با حمایت ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری ایجاد شده است، جذب تیم‌های خلاق و نوآور را آغاز کرده و روند ایده‌ها به محصول برای عرضه در بازار را شتاب می‌بخشد. در این مرکز، شرکت‌های خلاق فعال در حوزه علوم شناختی از جمله در زمینه بازی‌های شناختی، آزمون و توانمندسازی، تجهیزات سیگنال مغزی و علوم اجتماعی محاسباتی استقرار و فعالیت می‌کنند. تامین مالی و شتابدهی طرح‌های فناورانه و نوآورانه شناختی و ارائه مشاوره‌های تخصصی، تعامل با شتابدهنده‌ها و مراکز نوآوری فعال در زیست‌بوم صنایع خلاق، توسعه تعامل با فعالان زیست‌بوم کسب‌وکارهای نوآورانه و خلاق علوم شناختی از برنامه‌های این مرکز است. این مرکز به‌عنوان یکی از حامیان رویداد از بازی‌های منتخب شناختی در قالب خدمات مرکز نوآوری حمایت خواهد کرد.

۶/۱۲ ستاد توسعه فناوری‌های حوزه اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری

ستاد توسعه فناوری‌های اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی به‌منظور تدوین سیاست‌ها و تعیین اولویت‌های توسعه فناوری‌های اقتصاد دیجیتال در معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری شکل گرفته و هدف آن توسعه کسب‌وکارهای فناورانه است. این نهاد با در نظر گرفتن اولویت‌هایی همچون توسعه اکوسیستم اقتصاد دیجیتال، اولویت‌های فناوری محور و آینده‌محور، اولویت‌های نیازمحور و مساله‌محور و با اتخاذ رویکرد ملی و فرادستگاهی نسبت به هم‌افزایی فعالیت‌های مرتبط با توسعه و بهبود محیط کسب‌وکار، توسعه زیست‌بوم استارت‌آپی و جلب مشارکت و تعامل بخش خصوصی و دولتی در حوزه اقتصاد دیجیتال اقدام می‌نماید. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تلاش دارد تا با همکاری ستاد بتواند با ایجاد زمینه برای بهره‌مندی بازی‌سازان از این فرصت، در راستای تقویت و توسعه بازی‌های جدی گام بردارد. به دنبال آن، ستاد توسعه فناوری‌های حوزه اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری که از سال ۱۳۹۸ در شبکه حامیان و همکاران رویداد جایزه بازی‌های جدی قرار گرفته است، با حمایت مالی ۱۵۰ میلیون ریالی در سال ۱۳۹۸ و ۵۰۰ میلیون ریالی در سال ۱۳۹۹ و حمایت ۲ میلیارد و ۷۰۰ میلیون ریال در سال ۱۴۰۰ از بازی‌های جدی فناورانه تقدیر کرد.

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2022)

در ادامه این همکاری، حمایت‌های ستاد در رویداد جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۰ در موضوع بازی‌های مبتنی بر فناوری‌های واقعیت افزوده (AR)، واقعیت مجازی (VR)، بلاکچین و هوش مصنوعی حمایت خواهد کرد و شیوه حمایت متعاقبا اعلام خواهد شد.

۶/۱۳ کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان

اداره کل سرگرمی‌های سازنده و بازی‌های رایانه‌ای به نمایندگی از کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان از دوره سوم رویداد با هدف شناسایی و حمایت از آثار مرتبط با کودکان و نوجوانان میزبان جایزه بازی‌های جدی بوده است. در چهارمین دوره رویداد، همکاری این نهاد با رویداد گسترده‌تر شد و در سه بخش میزبان آثار مرتبط به حوزه کودکان و نوجوانان خواهد بود. در ادامه این مشارکت و در چهارمین دوره همکاری، کانون در موضوع بازی‌های کودکان و نوجوانان همکاری خود را متعاقبا اعلام خواهد کرد.

۶/۱۴ ستاد توسعه فناوری‌های نرم و هویت‌ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری

ستاد توسعه فناوری‌های نرم و هویت‌ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری بنا بر ضرورت و با توجه بر اهمیت راهبردی و اقتصادی صنایع و محصولات فرهنگی و فناوری‌های نرم و قرار گرفتن «فناوری‌های نرم و فرهنگی» جزء اولویت‌های الف توسعه فناوری در نقشه جامع علمی، ایجاد شده است. به منظور حمایت از شرکت‌های خلاق در اکوسیستم نوآوری کشور و تحقق اهداف ستاد، خدمت ویژه‌ای با عنوان «برنامه توسعه زیست‌بوم خلاق» زیر نظر ستاد توسعه فناوری‌های نرم و هویت‌ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری پیش‌بینی شده است. مطابق با آیین‌نامه مربوطه، مجموعه‌های متخصص پس از احراز صلاحیت به‌عنوان مبادی معرفی شرکت‌های خلاق، مسئولیت بررسی تخصصی و تأیید شرکت‌های خلاق را بر عهده دارند. این رویداد از سال ۱۳۹۸ به‌عنوان مبادی ستاد در نظر گرفته شد و چنانچه آثار و بازی‌های ارسالی به دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی در قالب کسب‌وکار حقوقی تولیدشده باشند، با انجام ارزیابی اولیه توسط دبیرخانه به برنامه توسعه زیست‌بوم خلاق معرفی خواهند شد و پس از ثبت آن‌ها به‌عنوان شرکت خلاق، می‌توانند از خدمات مربوطه به شرح زیر بهره‌مند شوند:

- خدمات تسهیل فضای کسب‌وکار
- خدمات توسعه بازار
- خدمات پشتیبانی، تأمین مالی و جذب سرمایه

۶/۱۵ شرکت سرمایه‌گذاری و شتاب‌دهی تخصصی آواگیمز

آواگیمز یک شرکت سرمایه‌گذاری و شتاب‌دهی تخصصی در زمینه بازی‌های دیجیتال است که فعالیت خود را از سال ۱۳۹۵ آغاز کرده است. نقطه تفاوت آواگیمز با شتاب‌دهنده‌های دیگر ارائه خدماتی همچون محل کار اشتراکی، شبکه مربی‌های باتجربه

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2022)

خارجی و داخلی است که به صورت مداوم به تیم‌ها مشاوره‌های تخصصی در زمینه‌های تولید، شناخت بازار، رشد، ثبت حقوقی شرکت و ورود به بازارهای جهانی ارائه می‌دهد.

آواگیمز از اولین دوره جایزه بازی‌های جدی با ارائه خدمات خود به تیم‌های منتخب رویداد با جایزه بازی‌های جدی همکاری می‌کند، از این‌رو تیم‌های برگزیده می‌توانند از این خدمات در راستای توسعه بازی خود استفاده نمایند.

مجموعه آواگیمز علاوه بر **ارائه خدمات شتاب‌دهی، به‌عنوان داور تجاری**، وظیفه بررسی ابعاد اقتصادی و کمک به تجاری‌سازی بازی‌های رویداد را بر عهده دارد و با این دوره رویداد نیز همکاری خواهد داشت.

۶/۱۶ شتاب‌دهنده آمیتیس ژن

گروه توسعه فناوری پزشکی آمیتیس ژن به عنوان یک مجموعه دانش بنیان با احراز صلاحیت توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری از سال ۱۳۹۲ فعالیت خود را به صورت تخصصی شروع کرده است. این شرکت توسط جمعی از متخصصین و دانش آموختگان برتر با هدف توسعه علم و فناوری‌های نوین و ارائه خدمات تخصصی از مطالعات و تحقیقات علوم زیست پزشکی به صورت یک هلدینگ با سایر مجموعه‌های مرتبط تشکیل گردید که در زمینه‌های پزشکی، زیست فناوری، ژنتیک، بیو انفورماتیک، تشخیصی، واکسن، داروهای مکمل و گیاهان دارویی، فارماکوژنومیک، پزشکی فرادقیق و پزشکی شخصی و نیز سلامت و زیبایی در حال فعالیت است. در سال ۱۴۰۱ این مجموعه به‌عنوان یکی از حامیان رویداد قرار است **از بازی‌های جدی حوزه سلامت به‌منظور شتاب‌دهی و کمک به تجاری‌سازی** بازی‌ها حمایت کند.

۶/۱۷ موسسه علمی رزمندگان

موسسه علمی رزمندگان از دهه ۷۰ در حوزه آموزش و ارائه محتواهای آموزشی فعال است و بالغ بر ۷۰ مدرسه در سطح کشور در مقاطع مختلف زیر نظر آن فعالیت می‌کنند. از سال ۱۳۹۸ با تغییر رویکرد این موسسه به سمت آموزش مدرن، اپلیکیشن دانوین کار خود را آغاز کرده است و از آموزش به سبک سرگرمی یا همان سرگرم‌آموزی در قالب کتاب‌های آموزشی و ویدئوهای جذاب سرگرم‌کننده استفاده می‌کند. در واقع **دانوین** اولین کتاب هوشمند در حوزه آموزش کشور است که از رمزینه و فناوری‌های نوین همچون واقعیت افزوده در آموزش استفاده کرده است. علاوه بر اینکه محتواهای کتب بر اساس سرفصل کتب درسی مدارس تعریف شده است و فیلم‌های آموزشی بالغ بر ۱۲ هزار دقیقه نیز تولید شده که با استفاده از واقعیت افزوده به‌عنوان ابزار کمکی قابل استفاده برای دانش‌آموزان است و بازی‌های آموزشی نیز از طریق رمزینه در اختیار دانش‌آموزان قرار می‌گیرند.

همچنین **کاربرگ‌هایی آموزشی** که شاپک و کد کتابخانه ملی دارند به‌عنوان محتوای کمک درسی در مدارس استان‌ها از طریق شعب این موسسه به‌صورت فیزیکی به فروش می‌رسد که قرار است از بازی نیز به‌صورت رمزینه روی این کاربرگ‌ها استفاده

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2022)

شود. یکی دیگر از فعالیت‌های این موسسه **مرکز نوآوری آموزشی با عنوان ستاپ (خانه خلاق ستاپ)** است که این مرکز کار شتابدهی استارت‌آپ‌ها و جذب سرمایه‌گذار را انجام می‌دهد و آمادگی شتابدهی به تیم‌های حوزه بازی جدی آموزشی را دارد. در ششمین دوره رویداد این مجموعه از بازی‌های آموزشی در قالب موارد مطرح شده حمایت خواهد کرد.

۶/۱۸ مجموعه آپارات گیم

آپارات گیم بستری برای استریم و پخش زنده است و این امکان را فراهم می‌کند تا علاقه‌مندان بتوانند ویدیوها را در بستر آپارات در هر لحظه تماشا کنند. با توجه به شرایط جامعه و شیوع بیماری کرونا، رویداد جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹ به صورت آنلاین برگزار شد که در این راستا مجموعه آپارات گیم به عنوان حامی این رویداد، **پخش زنده** را بر عهده داشت. در صورت تداوم این شرایط و لزوم برگزاری آنلاین رویداد، این مجموعه حامی پخش زنده رویداد خواهد بود.

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2022)

۲ تاریخ‌های مهم

- ۲۹ مهرماه ۱۴۰۱: آخرین مهلت ارسال مقالات و ثبت آثار
- ۱۵ مهرماه ۱۴۰۱: آخرین مهلت ثبت‌نام تیمی یا فردی در بخش‌های مختلف رویداد
- ۲۰ تا ۲۲ مهرماه ۱۴۰۱: برگزاری هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۱ به صورت ملی
- ۱۰ آذرماه ۱۴۰۱: برگزاری سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۱
- ۱۱ آذرماه ۱۴۰۱: فینال جشنواره و اختتامیه جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۱

۸ شرایط و ضوابط ثبت‌نام

۱. همه شرکت‌کنندگان در رویداد، موظف هستند یک فرد حقیقی را به‌عنوان نماینده تیم در فرم ثبت‌نام اعلام کند. بدیهی است که کلیه ارتباطات با تیم سازنده از طریق آن فرد انجام خواهد شد؛ بنابراین لازم است که نماینده از زمان ارسال فرم تا پایان رویداد همواره در دسترس و پاسخگو باشد.
۲. اگر بازی ارسالی در حالت نیمه آماده باشد، می‌تواند در مسابقه شرکت داده شود و پس از توسعه نسخه نهایی، در دوره‌های بعدی مجدداً شرکت کند؛ اما بازی‌های نهایی شده صرفاً یک مرتبه امکان شرکت در جایزه بازی‌های جدی را دارند.
 - تبصره: بازی‌هایی که پیش‌ازاین در جایزه شرکت داده شده‌اند، فقط می‌توانند در بخش بهترین به‌روزرسانی شرکت داده بشوند.
۳. محدودیتی در مورد تعداد بازی‌های جدی ارسال‌شده برای جشنواره وجود ندارد؛ اما هر فرم ثبت‌نام در جشنواره مختص به فقط یک بازی است.
۴. بازی‌های جدی ارسالی، نباید کپی‌برداری یا نسخه بومی‌شده (Localized) از یک بازی دیگر باشند و باید صرفاً توسط صاحبان اثر توسعه داده شده باشند.
۵. بازی ارسالی به جشنواره باید دارای نصب سریع و آسان باشد و در صورتی که نصب و اجرای آن نیازمند طی مراحل خاصی است، باید این پیش‌نیازها همراه بازی به‌عنوان راهنمای نصب ارسال شوند. در صورتی که تیم داوری به هر دلیل قادر به اجرای بازی نباشند، بازی موردنظر از مسابقه حذف خواهد شد.
۶. تیم سازنده بازی جدی ارسالی متعهد است که تمام فایل‌ها و اسناد موردنیاز را ارسال نموده و در اختیار دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی قرار دهد. اگرچه دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی از این مستندات صرفاً برای داوری استفاده کرده و بر حفظ حقوق مالکیت معنوی آثار تأکید دارد.

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2022)

۷. در صورت برگزاری حضوری وظیفه تأمین تجهیزات تولید (مانند لپ‌تاپ، سنسورهای حرکتی، هدست و...) برای توسعه بازی در هکاتون بازی‌های جدی، به عهده تیم یا فرد شرکت کننده است.
۸. در هکاتون بازی‌های جدی هر فرد می‌تواند فقط عضو یک تیم در یک استان باشد.
۹. اسکان شبانه افراد یا تیم‌هایی که در هکاتون بازی‌های جدی شرکت کرده‌اند به عهده خود آن‌هاست.
۱۰. در بخش سمپوزیوم، تمامی آثار باید دارای اصالت پژوهشی باشند. در صورتی که سرقت علمی برای هریک از مقالات محرز شود، نویسندگان آن مقاله امکان ارسال هیچ مقاله‌ای نخواهند داشت.
۱۱. در صورتی که سرمایه‌گذار یا نهاد سفارش‌دهنده‌ای تمایل به همکاری با یکی از شرکت‌کننده‌ها داشته باشد، وظیفه تعیین ارزش پروژه مدنظر از طریق متخصص قیمت‌گذاری انتخاب شده توسط دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی صورت می‌گیرد و طرفین نظر کارشناسی اعلام‌شده را مبنای مذاکرات خود قرار می‌دهند.
۱۲. عدم رعایت اصل صداقت در ارائه اطلاعات، موجب حذف کامل از تمام بخش‌های رویداد می‌شود.

۹ شیوه ارسال آثار، ثبت نام و برقراری ارتباط با دبیرخانه

برای شرکت در جشنواره یا هکاتون، دو فرم جداگانه طراحی شده است که بنا به تمایل خود برای شرکت در هر کدام، می‌توانید یکی یا هر دوی فرم‌ها را تکمیل کنید. در مورد ارسال مقاله به سمپوزیوم نیز لازم است تا مقالات خود را از طریق سامانه ارسال مقالات برای دبیرخانه بارگذاری کنید.

برای ارسال اثر به جشنواره ۱۴۰۱ از لینک زیر استفاده کنید:

[/https://survey.porsline.ir/s/dyXxkDQ](https://survey.porsline.ir/s/dyXxkDQ)

برای ثبت نام فردی یا گروهی در هکاتون ۱۴۰۱ از لینک زیر استفاده کنید:

[/https://survey.porsline.ir/s/ctH88nO](https://survey.porsline.ir/s/ctH88nO)

برای ارسال مقاله به سمپوزیوم ۱۴۰۱ از سایت زیر وارد سامانه شوید:

www.segap.ir

دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی، مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، واقع در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بوده و در روزهای کاری آمادگی پاسخگویی به سؤالات مخاطبان محترم را دارد. برای برقراری تماس و دریافت اطلاعات بیشتر، از یکی از روش‌های زیر استفاده کنید:

- نشانی: ایران، تهران، خیابان مفتح شمالی، خیابان گلزار، تقاطع زیرک‌زاده، پلاک ۳۲، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، طبقه ۴، معاونت پژوهش
- تلفن: ۰۲۱-۸۸۳۱۰۲۲۲-۹۸+ داخلی ۴۲۱
- وبسایت: www.ircg.ir، www.Direc.ir و www.segap.ir
- نشانی ایمیل: serious.games.prize@gmail.com