

سومین دوره

جایزه بازی های جدی

THIRD SERIOUS GAMES PRIZE

سمپوز یوم بازی های جدی ۱۳۹۸

برگزاری سمپوز یوم و ارائه مقالات بزرگ در دانشگاه شهید بهشتی
آشنایی با روش تحقیق در حوزه بازی های جدی
آشنایی با همکاری های میان بخشی در حوزه بازی های جدی
تا سقف ۱۵ میلیون تومان جایزه برای تحقیقات برتر
ارسال، داوری و نمایه سازی مقالات برتر در حوزه بازی های جدی
حمایت IEEE IRAN SECTION از مقالات انگلیسی

محورهای مقالات:

فناوری های بازی های جدی
علوم شناختی در بازی های جدی
مبانی آموزش از طریق بازی های جدی
کاربردهای بازی های جدی
سیاست گذاری، مدیریت و کسب و کار بازی های جدی

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

نشانی دبیرخانه: تهران، خیابان مفتح شمالی، کوچه گلزار، پلاک ۳۲،
بنیاد ملی بازی های رایانه ای، طبقه ۴، معاونت پژوهش
تلفن: ۰۲۱-۸۸۳۱۰۲۲۳ (داخلی ۴۱۵)

آخرین مهلت ارسال مقالات:
۳۰ آبان ماه ۱۳۹۸

#SEGAP2019



فراخوان ویژه سمپوزیوم بازی های جدی



فهرست مطالب

۱ پیشگفتار ۳

۲ سابقه رویداد ۴

۳ محورهای مقالات ۷

۴ راهنمای نگارش مقالات ۹

۵ ارائه، نمایه سازی 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 دارند.

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 صرف 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 تمرکز بخشی 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 سابقه 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 مرتبط با 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)

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

فراخوان ویژه سمپوزیوم بازی‌های جدی



علیرضا مهرانیان و غلامعلی منتظر	تبیین مفهوم بازی‌پردازی و ارائه مدل بهره‌برداری از آن در آموزش
یزدان موحدی، حمیدرضا عمارلو، لیلا موزه‌کش و مرتضی پورمحمدی	تاثیر توان‌بخشی بارانه‌یار بر خلاقیت و هوش هیجانی دانشجویان طراحی صنعتی
میلاد جعفری سیسی، حسام ساکیان محمدی، عرفان پیربائاتی و بهنام علیزاده اشرفی	بررسی قابلیت فناوری واقعیت افزوده در توانمندسازی کتب درسی از طریق شبیه‌سازی تعاملی محتوا
سعید پورروستایی اردکانی، صلاح اسمعیلی گوجار، لایلا خدری لیلوس و حجت اله مرادی	بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای چندکاربره و مهارت‌های بین فردی
احسان بهرامی و مجتبی وحیدی اصل	جدول رده‌بندی و میزان مشارکت کاربران در سامانه مدیریت یادگیری بازی‌گونه‌سازی شده
زهرا بتولی، فاطمه فهیم نیا، نادر نقشینه و فخرالسادات میرحسینی	طراحی مبتنی بر تئوری چارچوب بازی‌وارشده آموزش سواد اطلاعاتی
مهدی خرم و مهنام 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 مشاهده [اینجا](#) را کلیک کنید)

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

فراخوان ویژه سمپوزیوم بازی های 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 سبزواری 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 بازی های توان بخشی به منظور بهبود تعادل در بیماران مبتلا به ام اس
طاهره کاهیدی باصیری و عاطفه احمدی	بازی جدی پروبات: آموزش مفاهیم برنامه نویسی به کودکان و نوجوانان
ریحانه هوشمند و افشین عزیزی	امکان سنجی ابعاد مدیریتی و حقوقی حمایت دولت از بازی های جدی
احمدرضا متین فر و یوسف خدابنده لو	پرورش شناختی رایانه ای برای اختلال های روانی
آذر طباطبائی، لیلا مجیدی و مهناز استکی	تأثیر بازی های ویدیویی بر یکپارچگی حسی، ارتباط چشمی، حساسیت شنیداری و تعاملات اجتماعی کودکان دارای اختلال طیف اوتیسم
فرشته عموزاده، پیمان هنرمند، مهدی رحیم زاده، حسن غرایاق زندی و رضا رستمی	بررسی اثربخشی بازی های رایانه ای بر علائم بیش فعالی در دانش آموزان ورزشکار مبتلا به ADHD
لیلا کاشانی وحید، سمیرا شفیعی خامنه، عاطفه ایرانی، منوچهر مرادی سبزواری و محمدپارسا عزیزی	اثر بازی های رایانه ای شناختی بر مهارت های اجتماعی کودکان دارای اختلال اوتیسم با عملکرد بالا
شیمای ذیحی فر و الهام کارگر طزرق	اثربخشی بازی تعادل غذا بر رفتارهای خوردن کودکان ۷ سال شهرستان داورزن
محسن روشنیان رامین و بهار ایزدی جزی	مکانیک ها و اهداف آموزشی در بازی های رایانه ای جدی
مرتضی دری گیو و شبنم صفاریه	طراحی و توسعه بازی های ساده برای کودکان دچار اختلالات یادگیری شناختی

فراخوان ویژه سمپوزیوم بازی‌های جدی



۳ محورهای مقالات

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
- 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 بازی های 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 (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

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، نویسندگان آن مقاله امکان ارسال هیچ مقاله‌ای نخواهند داشت.

۵ ارائه، نمایه‌سازی و جوایز

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 جوایز 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 تاکید 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 مفتاح شمالی، کوچه گلزار، تقاطع زیرک‌زاده، پلاک ۳۲، طبقه ۴، معاونت پژوهش
- تلفن: ۰۲۲-۸۸۳۱۰۲۲۲-۰۲۱-۹۸+ داخلی ۴۱۵ و ایمیل: serious.games.prize@gmail.com