

# سمپوزیوم

بازی های جدی ۱۳۹۹

بیش از ۲۰ میلیون تومان جایزه  
برای مقالات حوزه بازی های جدی

# جشنواره

بازی جدی سال ۱۳۹۹

بیش از ۲۰۰ میلیون تومان جایزه  
برای بازی جدی سال  
و سایر آثار برگزیده

# هکاتون

بازی های جدی ۱۳۹۹

بیش از ۱۰۰ میلیون تومان جایزه  
برای تجربه ساخت بازی در حوزه  
مواجهه با همه گیری بیماری ها

آخرین مهلت ارسال مقالات و آثار  
و ثبت نام تیم ها:

۳۰ آبان ۱۳۹۹

برای اطلاعات بیشتر  
بارکد زیر را اسکن کنید:



#SEGAP2020



بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می کند:

چهارمین دوره

جایزه بازی های

جدی ۱۳۹۹

FOURTH

SERIOUS GAMES

PRIZE 2020

WWW.SEGAP.IR

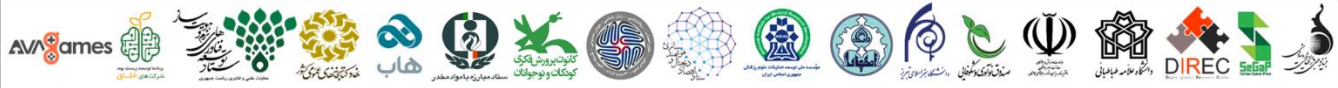
# چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی – 4<sup>th</sup> Serious Games Prize (SeGaP)



## فهرست مطالب

۱	پیشگفتار	۳
۲	بازی جدی چیست؟	۳
۳	اهداف این دوره از رویداد	۴
۴	مزایای شرکت در رویداد	۵
۵	بخش‌های مختلف جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹	۵
۶	مشارکت‌کنندگان این دوره رویداد	۱۳
۷	تاریخ‌های مهم	۲۳
۸	شرایط و ضوابط ثبت نام	۲۳
۹	شیوه ارسال آثار، ثبت نام و برقراری ارتباط با دبیرخانه	۲۴

## چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی – 4<sup>th</sup> Serious Games Prize (SeGaP)



### فراخوان اولیه رویداد جامع جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹

## Call for Serious Games Prize 2020 (SeGaP2020)

### ۱ پیشگفتار

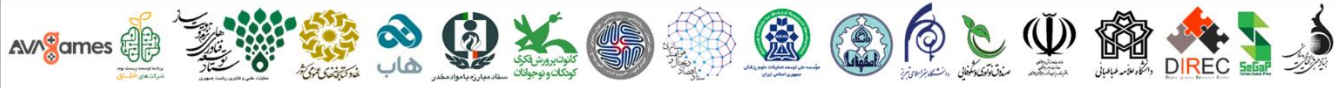
بازی‌های جدی یا هدفمند (Serious Games)، بخشی کلیدی از بازی‌های دیجیتال هستند که ما را در آموزش، تبلیغات، درمان و سایر اهداف جدی یاری می‌کنند. توسعه این بازی‌ها علاوه بر دانش فنی بازی‌سازی، مستلزم وجود دانش علمی تخصصی در حوزه مورد نظر است و بر این اساس، بیش از هر شاخه دیگری در بازی‌سازی، به تحقیق و توسعه و مطالعات دانشگاهی نیاز دارند. رویداد جامع جایزه بازی‌های جدی، در چهارمین دوره خود تلاش می‌کند تا با برگزاری سه رویداد جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹، هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۹ و سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۹، زیرساخت‌های علمی و صنعتی را برای توسعه بیش از پیش بازی‌های جدی در کشور فراهم و حلقه‌های توسعه را از تحقیقات دانشگاهی تا تجاری‌سازی محصولات موجود در صنعت تقویت کند. جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹ همچون ادوار گذشته، با میلیون‌ها تومان جایزه و شبکه بزرگی از حامیان و همکاران، فرصتی برای مشارکت در رشد بازی‌های جدی در کشور است.

**این دوره رویداد با نگاهی کلان‌تر نسبت به سرگرمی‌های هدفمند، علاوه بر بازی‌های دیجیتال، حامی سایر سرگرمی‌های جدی همچون بازی‌های رومیزی یا شبیه‌سازها هم خواهد بود.** بر این اساس دبیرخانه SeGaP2020 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 به‌اشتراک گذاری 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.

## چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی – 4<sup>th</sup> Serious Games Prize (SeGaP)



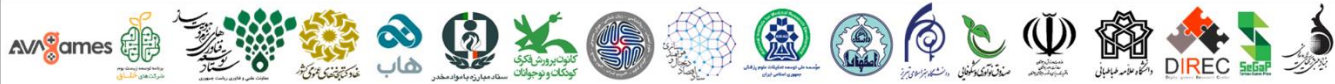
جدول ۱- دسته‌بندی بازی‌های جدی

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 در حوزه مواجهه با همه‌گیری بیماری‌ها
- 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

## چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی – 4<sup>th</sup> Serious Games Prize (SeGaP)



### ۴ مزایای شرکت در رویداد

- برقراری ارتباط با ذی‌نفعان و سرمایه‌گذاران حوزه بازی‌های هدفمند
- دریافت جوایز نقدی و غیر نقدی قابل توجه 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 به منظور 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

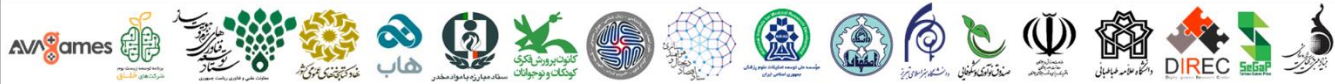
### ۵ بخش‌های مختلف جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹

چهارمین 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 بازی‌های جدی ۱۳۹۹
- جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹
- هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۹

برگزار خواهد شد.

## چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی – 4<sup>th</sup> Serious Games Prize (SeGaP)



### ۵/۱ سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۹

سمپوزیوم بازی‌های جدی با هدف تمرکز بخشی به منابع علمی و تحقیق در جهت توسعه این بازی‌ها برگزار می‌شود. این بخش در سال ۱۳۹۸ پذیرای مقالات علمی این حوزه به زبان انگلیسی بود و آثار ارسالی توسط سه داور مورد داوری سخت‌گیرانه قرار گرفتند. از میان ۴۵ مقاله ارسالی در نهایت، ۲۳ مقاله پذیرفته شد که از این تعداد ۸ مقاله به صورت شفاهی و ۱۵ مقاله به صورت پوستری ارائه و پس از اتمام رویداد در پایگاه استنادی IEEE Xplore نمایه شدند (از اینجا ملاحظه کنید). در این بخش ضمن معرفی مقاله برتر و اعطای جایزه ۳۰ میلیون ریالی، از سایر مقالات شفاهی نیز در قالب جایزه نقدی تقدیر شد.

بازی‌پژوهان در این دوره و برای ارسال مقاله به سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۹، **نهایتاً تا روز جمعه مورخ ۳۰ آبان‌ماه** فرصت خواهند داشت و همچون سال گذشته، مقالات فقط به صورت انگلیسی پذیرفته می‌شوند. همچنین از میان مقالات ارسال شده، مقالات منتخب علاوه بر دریافت جایزه نقدی، در روز سمپوزیوم به صورت شفاهی ارائه می‌شوند.

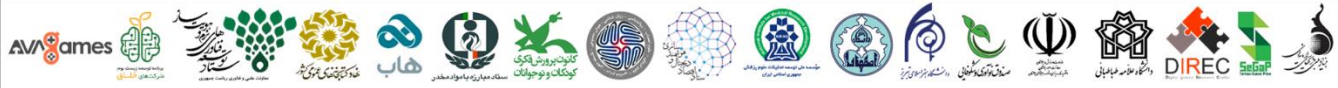
- به شکل ویژه امسال دبیرخانه رویداد مجموعاً تا سقف ۷۰ میلیون ریال جایزه برای مقالاتی که به موضوع تجاری‌سازی بازی‌های جدی پرداخته باشند، تدارک دیده است.

برای ارسال مقاله به سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۹ اینجا کلیک کنید یا به سایت [www.segap.com](http://www.segap.com) مراجعه فرمایید.

جدول ۲- جوایز نقدی بخش سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۹

نوع جایزه	نهاد اعطاکننده جایزه	مجموع سقف جوایز
مقاله برتر	دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی	۳۰ میلیون ریال
مقالات شفاهی	دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی	۷۰ میلیون ریال
مقالات مرتبط با تجاری‌سازی بازی‌های جدی	دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی	۷۰ میلیون ریال
مقالات منتخب با مطالعه موردی مبتنی بر واقعیت مجازی/ واقعیت افزوده	ستاد توسعه فناوری‌های اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی	۳۰ میلیون ریال
مقالات منتخب حوزه علوم شناختی	ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی	۲۰ میلیون ریال
مقاله منتخب حوزه کودک و نوجوان	کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان	متعاقبات اعلام خواهد شد.

## چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی – 4<sup>th</sup> Serious Games Prize (SeGaP)



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/ محورهای مقالات

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

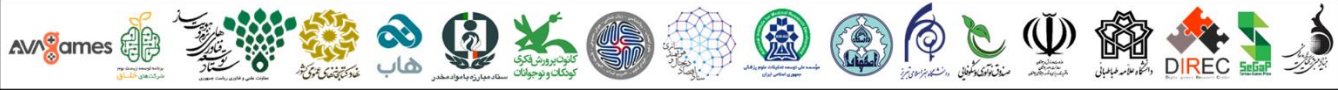
#### Technology track:

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

#### B. Cognitive Science track:

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

## 4<sup>th</sup> Serious Games Prize (SeGaP) – چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی



- 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

### 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:

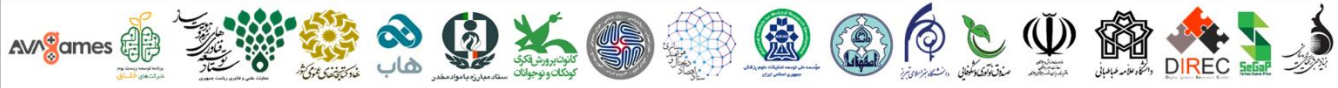
- Case studies on developing/deploying serious games in application domains such as tourism, advertising (advergaming), education, skill learning, healthcare, well-being, prosocial behaviors, and ETC.
- User studies applying serious games in the above domains, studying effectiveness for learning/training
- 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 special serious game accelerators & incubators
- Serious games market studies
- Business models for SGs



## چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی – 4<sup>th</sup> Serious Games Prize (SeGaP)



### ۵/۱/۴ راهنمای نگارش مقالات

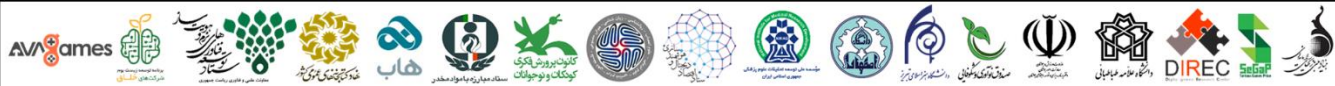
- مهلت نهایی ارسال متن کامل مقالات، ۳۰ آبان‌ماه ۱۳۹۹ است.
- مقالات فقط باید به زبان انگلیسی باشند.
- مقالات فقط باید در قالب ارائه شده توسط IEEE ارسال شوند (**اینجا** را کلیک کنید).
- تعداد صفحات مجاز برای نگارش مقاله، نهایتاً ۱۲ صفحه در قالب تعیین شده است.
- هر نویسنده می‌تواند چند مقاله ارسال نماید.
- تمامی آثار باید دارای اصالت پژوهشی باشند. در صورتی که سرقت علمی برای هر یک از مقالات محرز شود، نویسندگان آن مقاله امکان ارسال هیچ مقاله‌ای نخواهند داشت.

### ۵/۲ جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹

- 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 معرفی شده 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 در نهایت بازی جدی سال معرفی خواهد شد. دبیرخانه رویداد در چهار موضوع 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.
  - 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 ۳۰ میلیون ریالی امتحان کنند.
  - به شکل ویژه امسال دبیرخانه رویداد مجموعاً تا سقف ۱۰۰ میلیون ریال جایزه برای بازی‌های جدی در حوزه **سواد سیاسی تدارک دیده** است. بر این اساس، بازی‌هایی که در حوزه آموزش انتخاب سیاسی مناسب، فهم ساختارهای سیاسی یا فرهنگ انتخابات ساخته شده باشند، به شکل ویژه مورد داوری قرار می‌گیرند.

برای ارسال بازی خود به جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹ اینجا کلیک کنید یا به سایت [www.segap.com](http://www.segap.com) مراجعه فرمایید.

## چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی – 4<sup>th</sup> Serious Games Prize (SeGaP)



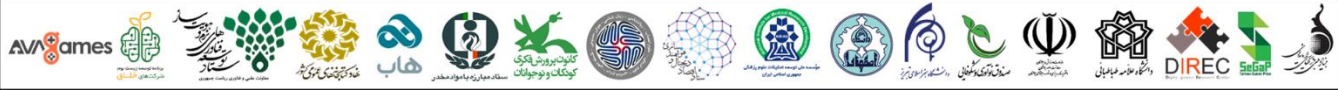
قابل تأکید است که همچون سال‌های گذشته، بخش جشنواره از حمایت دستگاه‌های متعددی در موضوعات مختلف بهره می‌برد. با مشارکت نهادهای مختلف و اعطای جوایز به بازی‌های منتخب در پنل ویژه داوری خود، بازی‌سازان می‌توانند با ارسال بازی‌های مطابق با اولویت‌های مطرح‌شده توسط هر نهاد از این فرصت نیز بهره ببرند. مجموع 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 ۳۰ آبان‌ماه ۱۳۹۹** 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 بازی‌های رومیزی یا شبیه‌سازها را نیز ارسال کنند.**

جدول ۳- جوایز نقدی بخش جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹

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.		۳۰ میلیون ریال
بازی برگزیده سیاسی	آموزش سواد سیاسی، ساختارهای سیاسی و انتخاب درست در انتخابات سیاسی		۱۰۰ میلیون ریال
بازی برگزیده بخش سلامت	بیشترین امتیاز در داوری ویژه بخش سلامت	موسسه ملی توسعه تحقیقات علوم پزشکی (نیماد) به نمایندگی از وزارت بهداشت، درمان و آموزش پزشکی	۲۰۰ میلیون ریال
بازی برگزیده بخش فناوری	بیشترین امتیاز در داوری ویژه بخش استفاده از فناوری‌های برتر	ستاد توسعه فناوری‌های حوزه اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی	۱۷۰ میلیون ریال
بازی برگزیده بخش سبک زندگی و ازدواج	بیشترین امتیاز در داوری ویژه بخش سبک زندگی و ازدواج	دفتر برنامه‌ریزی و توسعه اجتماعی جوانان معاونت امور جوانان وزارت ورزش و جوانان تهران	۳۰۰ میلیون ریال

## چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی – 4<sup>th</sup> Serious Games Prize (SeGaP)



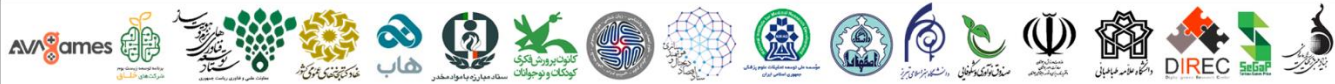
۱۰۰ میلیون ریال جایزه + ۱ میلیارد ریال خدمات شتاب‌دهی	شرکت هوشمند اول بهشتی (هاب)	بیشترین امتیاز در داوری ویژه بخش استفاده از فناوری‌های برتر	بازی برگزیده بخش فناوری
۱۵۰ میلیون ریال	ستاد مبارزه با مواد مخدر	بیشترین امتیاز در داوری ویژه بخش مهارت‌های زندگی	بازی برگزیده بخش مهارت‌های زندگی
۲۰۰ میلیون ریال جایزه نقدی + ۴۰۰ میلیون ریال تسهیلات به سه بازی برگزیده	ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی	بیشترین امتیاز در داوری ویژه بخش علوم شناختی	بازی برگزیده بخش شناختی
متعاقبات اعلام خواهد شد.	کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان	بیشترین امتیاز در داوری ویژه بخش کودک و نوجوان	بازی برگزیده بخش کودک و نوجوان
۱۰۰ میلیون ریال	نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور	بیشترین امتیاز در داوری ویژه بخش ترویج کتاب‌خوانی	بازی برگزیده بخش کتاب‌خوانی

### ۵/۳ هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۹

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 دو دوره گذشته در موضوعات درمان اوتیسم و تعامل با بیماران اوتیستیک، ترویج فرهنگ مصرف منطقی دارو، آموزش زبان انگلیسی (برای کودکان، نوجوانان و دانش‌آویان) و مهارت‌های زندگی: انتخاب آگاهانه برگزار و با استقبال قابل توجه مخاطبان و حامیان مواجه شده است و انتظار می‌رود سومین دوره این رویداد نیز در سال جاری با توجه به موضوع، حامیان و تعداد استان‌های میزبان، مورد توجه گسترده مخاطبان قرار گیرد.

سومین دوره هکاتون بازی‌های جدی در سال ۱۳۹۹ با حمایت مجدد وزارت ورزش و جوانان در **شهرهای تهران، تبریز و اصفهان** به صورت هم‌زمان برگزار خواهد شد. امسال به دلیل همه‌گیر شدن ویروس کرونا و همچنین توجه به مدیریت فردی در این شرایط به عنوان مسئله‌ای مهم، وزارت ورزش و جوانان با ارائه موضوع **مهارت‌های زندگی: مواجهه با همه‌گیری بیماری‌ها**

## چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی – 4<sup>th</sup> Serious Games Prize (SeGaP)



حامی مالی و طراح مسئله این رویداد در سه استان مذکور است و از بهترین بازی‌های رومیزی یا دیجیتالی این بخش تقدیر خواهد نمود. لازم به ذکر است که موسسه نیماد نیز با توجه به موضوع، به عنوان معرف منتورهای تخصصی این حوزه، دیگر نهاد همکار در برگزاری این دوره است؛ بنابراین افراد و تیم‌های علاقه‌مند می‌توانند نهایتاً تا روز جمعه مورخ ۳۰ آبان‌ماه ۱۳۹۹ برای بهره‌مندی از این فرصت و شرکت در رویداد به صورت فردی یا تیمی ثبت‌نام کنند.

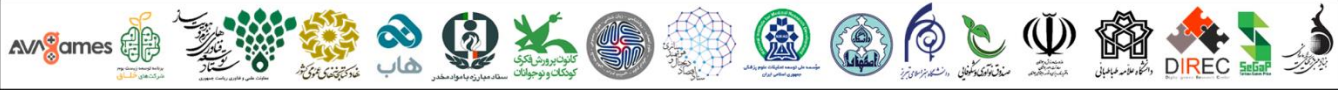
جوایز نقدی این بخش و نهادهای اعطاکننده به شرح جدول ۴ است و علاوه بر جایزه نقدی که از طرف حامیان اعطا می‌شود، بازی‌های منتخب هر نهاد برای سرمایه‌گذاری تعقیبی و تجاری‌سازی مدنظر قرار خواهند گرفت. لازم به تأکید است نهادها از بازی‌های برگزیده خود در این بخش علاوه بر جوایز نقدی، در قالب ارائه تسهیلات جهت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

برای ثبت‌نام تیمی یا فردی در هکاتون بازی‌های جدی سال ۱۳۹۹ اینجا کلیک کنید یا به سایت [www.segap.com](http://www.segap.com) مراجعه فرمایید.

جدول ۴- جوایز نقدی و غیر نقدی بخش هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۹

نوع جایزه	نهاد اعطاکننده جایزه	مجموع سقف جوایز
بازی‌های برگزیده هکاتون تهران	دفتر برنامه‌ریزی و توسعه اجتماعی جوانان معاونت امور جوانان وزارت ورزش و جوانان تهران	۳۰۰ میلیون ریال
بازی‌های برگزیده هکاتون تبریز		۳۰۰ میلیون ریال
بازی‌های برگزیده هکاتون اصفهان		۳۰۰ میلیون ریال
بازی‌های برگزیده هکاتون در سه استان مبتنی بر واقعیت گسترده	ستاد توسعه فناوری‌های اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی	۳۰۰ میلیون ریال جایزه نقدی + ۱۵۰۰ میلیون ریال تسهیلات به سه بازی برگزیده
بازی‌های برگزیده شناختی در هکاتون در سه استان	ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی	۱۰۰ میلیون ریال جایزه نقدی + ۴۰۰ میلیون ریال تسهیلات به سه بازی برگزیده
بازی‌های برگزیده هابپر کژوال در هکاتون سه استان	شرکت هوشمند اول بهشتی (هاب)	۵۰ میلیون ریال جایزه نقدی + ۵۰۰ میلیون ریال تسهیلات

## چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی – 4<sup>th</sup> Serious Games Prize (SeGaP)



### 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 به‌عنوان 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 سیاق دوره‌های قبل، رویداد امسال نیز با مشارکت نهادهای متعددی برگزار خواهد شد.

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

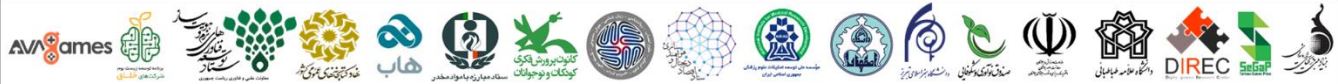
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از سال ۱۳۸۵ به‌عنوان تنها متولی صنعت بازی در کشور فعالیت می‌کند. با توجه به اهمیت بازی‌های جدی (هدفمند) به‌عنوان شاخه‌ای از بازی‌های دیجیتال، بنیاد تلاش دارد تا با برگزاری رویداد جایزه بازی‌های جدی و ایجاد شبکه بزرگی از فعالان خصوصی و دولتی 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 به‌عنوان **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، 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 مدیریت و حسابداری دانشگاه علامه طباطبائی

دانشگاه علامه طباطبائی به‌عنوان دانشگاه تخصصی در حوزه علوم انسانی از سال ۱۳۶۳ تاسیس شده است و در حال حاضر با ۱۰ دانشکده و ۲۲۶ رشته و گرایش تحصیلی مختلف فعالیت می‌نماید. امروزه بازی‌های جدی با تکیه بر تحقیقات علمی، در

## چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی – 4<sup>th</sup> Serious Games Prize (SeGaP)



دانشگاه‌های کشور و در حوزه‌های گوناگون همچون علوم شناختی، تکنولوژی آموزشی، روانشناسی و ... مخاطبان خود را پیدا کرده است. دانشگاه علامه طباطبائی نیز با داشتن ظرفیت بالایی از منظر رشته‌های مرتبط، دانشجویان و اساتید فعال در این حوزه‌ها، به‌عنوان یکی از قطب‌های علمی فعال در حوزه بازی‌های جدی بخصوص در بحث علوم انسانی مطرح است. از این رو دانشکده مدیریت و حسابداری دانشگاه علامه طباطبائی به نمایندگی از دانشگاه علامه طباطبائی به‌عنوان **میزبان علمی چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی** مدنظر قرار گرفت و بر حسن انجام سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۹ نظارت خواهد داشت.

### ۶/۳ 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 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.

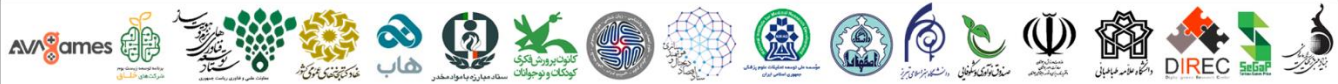
این صندوق از سال ۱۳۹۷ با **میزبانی و فراهم نمودن سالن برگزاری و همچنین زیرساخت‌های مورد نیاز همچون اینترنت و سایر تجهیزات لازم** در هکاتون بازی‌های جدی با رویداد جایزه بازی‌های جدی همکاری می‌کند. در این دوره نیز میزبان هکاتون بازی‌های جدی در تهران خواهد بود.

### ۶/۴ دانشکده چنדרسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز

دانشکده چنדרسانه‌ای 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 چنדרسانه‌ای در قالب بازی‌های دیجیتال، انیمیشن، برنامه‌های کاربردی موبایل و وب، ماموریت 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.



## چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی – 4<sup>th</sup> Serious Games Prize (SeGaP)



موسسه نیما به‌عنوان یکی از حامیان کلیدی جایزه بازی‌های جدی، مشارکت و همکاری خود را از دومین دوره آغاز نمود. اولین نقش موسسه در این رویداد، طرح مسئله و حمایت مالی از هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۷ بوده است که با اعطای جوایز نقدی ۱۵۰ میلیون ریالی به بازی‌های منتخب در حوزه درمان اوتیسم و ترویج فرهنگ مصرف منطقی دارو و اختصاص اعتبارات تجاری‌سازی به این بازی‌ها به اعتبار این بخش از رویداد افزود. همچنین در بخش جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۷، نیما از بازی منتخب خود در حوزه بهداشت و درمان با جایزه‌ای نقدی به ارزش ۵۰ میلیون ریال حمایت کرد. همچنین نیما به‌عنوان یکی از همراهان و حامیان سومین دوره جشنواره بازی جدی سال، از بازی‌های منتخب حوزه سلامت با جوایز نقدی تا سقف ۲۰۰ میلیون ریال تقدیر کرد.

در ادامه این همکاری‌ها، امسال نیز نیما در موضوع بازی‌های حوزه سلامت و با نگاهی به مواجهه با همه‌گیری بیماری‌ها حامی رویداد است و حمایت‌های زیر را به عمل می‌آورد:

- تا سقف ۲۰۰ میلیون ریال جوایز نقدی به بازی‌های منتخب حوزه سلامت در جشنواره بازی جدی سال مشروط به داشتن تحقیقات و مطالعات اثربخشی
- منتورینگ علمی در موضوع همه‌گیری بیماری‌ها در بخش هکاتون بازی‌های جدی

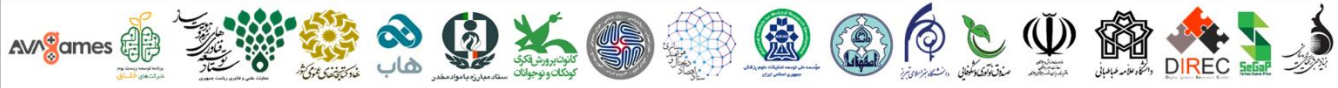
### ۶/۸ ستاد توسعه فناوری‌های حوزه اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری

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 اقتصاد دیجیتال از سال گذشته با حمایت از بازی‌های جدی مبتنی بر فناوری‌های نوین در حوزه‌های واقعیت افزوده (AR)، واقعیت مجازی (VR) و واقعیت ترکیبی (MR) در شبکه همکاران و حامیان قرار گرفت و با حمایت مالی ۱۵۰ میلیون ریال از بازی‌های جدی فناورانه تقدیر کرد.

در ادامه این همکاری، حمایت‌های ستاد در رویداد جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹ در موضوع بازی‌های مبتنی بر فناوری‌های



## چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی – 4<sup>th</sup> Serious Games Prize (SeGaP)



واقعیت افزوده (AR)، واقعیت مجازی (VR)، بلاکچین و هوش مصنوعی به شرح زیر است:

- تا سقف ۱۷۰ میلیون ریال جوایز نقدی به بازی‌های منتخب ستاد در جشنواره بازی جدی
- تا سقف ۳۰۰ میلیون ریال جوایز نقدی به بازی‌های منتخب ستاد در هکاتون بازی‌های جدی
- تا سقف ۳۰ میلیون ریال جوایز نقدی به مقالات منتخب ستاد در سمپوزیوم بازی‌های جدی
- تا سقف ۵۰۰ میلیون ریال تسهیلات (در قالب وام قابل تبدیل به بلاعوض، زیرساخت‌های مورد نیاز و رفع موانع) برای سه بازی برگزیده ستاد در هکاتون بازی‌های جدی

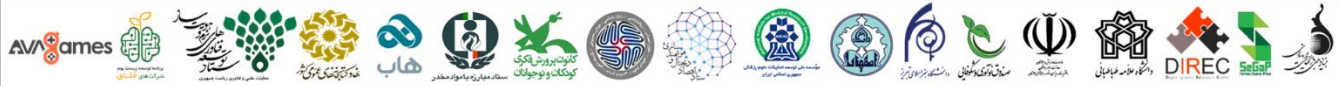
### ۶/۹ وزارت ورزش و جوانان

دفتر برنامه‌ریزی و توسعه اجتماعی معاونت امور جوانان وزارت ورزش و جوانان با اهداف مطالعه و پژوهش در حوزه‌های راهبردی امور جوانان به منظور تبیین مسائل و نیازهای گوناگون آن‌ها و ارائه راهبردهای مناسب برای حل مسائل مربوط به جوانان با همکاری دستگاه‌های اجرایی مربوط فعالیت می‌نماید. از جمله وظایف کلیدی این نهاد در راستای تحقق اهداف مربوطه می‌توان به همکاری با دستگاه‌ها و سازمان‌ها به منظور بالا بردن سطح آگاهی و مهارت‌های اجتماعی، راهبری برنامه‌های پیشگیری و ارتقاء سلامت روانی، اجتماعی و معنوی جوانان و همچنین برنامه‌ریزی به منظور ارتقاء مهارت‌های اجتماعی جوانان اشاره نمود. با توجه به رویکرد مساله‌محور بودن رویداد جایزه بازی‌های جدی و منطبق با اهداف و وظایف مذکور این نهاد، همکاری میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و وزارت ورزش و جوانان به منظور حمایت مالی از این رویداد شکل گرفت. در سال ۱۳۹۸ دفتر برنامه‌ریزی و توسعه اجتماعی معاونت امور جوانان به نمایندگی از وزارت ورزش و جوانان، به‌عنوان حامی مالی هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۸ در شهر تبریز، با طرح مسئله «مهارت‌های زندگی، انتخاب آگاهانه» و اعطای جوایز نقدی تا سقف ۱۵۰ میلیون ریال از برندگان این بخش تقدیر نمود. در این رویداد، وزارت ورزش و جوانان علاوه بر حمایت مالی، معرفی و حضور منتورهای تخصصی این حوزه را بر عهده داشت.

در ادامه این همکاری‌ها، حمایت‌های وزارت ورزش و جوانان در رویداد جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹ در موضوع مهارت‌های زندگی، مواجهه با همه‌گیری بیماری‌ها در هکاتون بازی‌های جدی سه استان تهران، تبریز و اصفهان و موضوع بهبود سبک زندگی و ترویج فرهنگ ازدواج در بخش جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹ به شرح زیر است:

- تا سقف ۳۰۰ میلیون ریال جوایز نقدی به بازی‌های منتخب خود در هکاتون بازی‌های جدی به ازای هر استان
- تا سقف ۳۰۰ میلیون ریال جایزه به بازی‌های منتخب در جشنواره بازی جدی سال

## چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی – 4<sup>th</sup> Serious Games Prize (SeGaP)



### ۶/۱۰ ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی

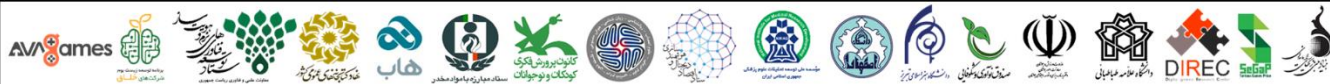
علوم و فناوری‌های شناختی به‌عنوان یکی از دانش‌ها و فناوری‌های نوین عصر حاضر، سعی بر کشف اسرار ذهن و کارکردهای شناختی انسان دارد. از این‌رو، تشکیل ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی در معاونت علمی و فناوری ریاست‌جمهوری و در سال ۱۳۹۱، بستر قانونی و تشکیلاتی لازم را برای توسعه این دانش در کشور فراهم ساخته 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 راستای تقویت و توسعه بازی‌های جدی در این حوزه شکل گرفت و در چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی، ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی به‌عنوان یکی از حامیان در شبکه همکاران این رویداد قرار خواهد داشت. بنابراین محورهای ستاد برای حمایت از بازی‌های برگزیده در هر سه بخش به شرح زیر است:

- در بخش سمپوزیوم بازی‌های جدی، هم‌راستا بودن مقالات با **اولویت‌های پژوهشی** ستاد مطابق با آنچه که در [سایت ستاد](#) ارائه شده است.
- در بخش جشنواره بازی جدی سال، **ارتقاء عملکردهای شناختی کودکان و بزرگسالان**، **توان‌بخشی شناختی در حوزه‌ی اختلالات شناختی شامل آلزایمر، اوتیسم، نقص توجه و بیش‌فعالی** از طریق این بازی‌ها است.
- در بخش هکاتون بازی‌های جدی، توجه بازی‌ها به **ارتقاء مهارت‌های شناختی از جمله تصمیم‌گیری، حل مسأله، خودکنترلی و بازداری پاسخ در شرایط پاندمی** است.

حمایت‌های ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی خود از برگزیدگان در قالب جوایز نقدی و غیرنقدی به شرح زیر است:

- تا سقف **۲۰ میلیون ریال جوایز نقدی** در بخش سمپوزیوم بازی‌های جدی
- تا سقف **۲۰۰ میلیون ریال جوایز نقدی و ۴۰۰ میلیون ریال جوایز غیر نقدی** (حمایت شتاب‌دهی و در بازه یک ساله از زمان اعلام نتایج به ازای ۸۰٪ قیمت فروش برای تیم اول، ۶۰٪ قیمت فروش برای تیم دوم و ۴۰٪ قیمت فروش برای تیم سوم) در بخش جشنواره بازی جدی
- تا سقف **۱۰۰ میلیون ریال جوایز نقدی و ۴۰۰ میلیون ریال جوایز غیر نقدی** (حمایت شتاب‌دهی و در بازه یک ساله از زمان اعلام نتایج به ازای ۸۰٪ قیمت فروش برای تیم اول، ۶۰٪ قیمت فروش برای تیم دوم و ۴۰٪ قیمت فروش برای تیم سوم) در بخش هکاتون بازی‌های جدی

## چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی – 4th Serious Games Prize (SeGaP)



### ۶/۱۱ شرکت هوشمند اول بهشتی (هاب)

هاب (شرکت هوشمند اول بهشتی) از سال ۱۳۹۶ با مشارکت استراتژیک شرکت ارتباطات سیار ایران (همراه اول) و دانشگاه شهید بهشتی، سکوی رشد ایده‌های نوآورانه دیجیتالی در کشور را مهیا کرده است. استقرار هاب به‌عنوان یک شتاب‌دهنده در تهران و در محل دانشگاه شهید بهشتی فرصتی برای نزدیکی به فضای پویای دانشگاهی بوده و برای هاب این امکان را فراهم می‌آورد تا با ایجاد فضای نوآوری و تفکر خلاق در بین دانشجویان و با انجام فعالیت‌هایی در راستای آموزش کارآفرینی و حمایت از کارآفرینان به پرورش ایده‌های خلاقانه و کارآفرینانه در دانشگاه پردازد و ضمن کاهش ریسک دوره ابتدایی شروع کسب‌وکار نوپا، فرآیند تجاری‌سازی ایده‌ها را تسهیل نماید.

آزمایشگاه تخصصی XR هاب جهت ارائه خدمت به کارآفرینان و فناوران این حوزه از بهمن ۱۳۹۸ افتتاح شده است. همچنین از ابتدای تابستان ۱۳۹۹، هاب خدمات نشر تخصصی خود در حوزه بازی‌های موبایلی را آغاز کرده است. این خدمات شامل بازاریابی و جذب کاربر، ارائه زیرساخت فنی، منتورینگ تخصصی (بالانس بازی، مانیتازیشن، ...) و سرمایه‌گذاری برای توسعه و بهینه‌سازی بازی است.

لازم به یادآوری است هاب به‌عنوان یکی از حامیان سومین دوره جایزه بازی‌های جدی در سال ۱۳۹۸، از بازی‌های حوزه آموزش در بخش جشنواره بازی جدی سال با اهدای ۵۰ میلیون ریال جایزه نقدی تقدیر کرد.

در ادامه این همکاری، حمایت‌های هاب در رویداد جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹ در موضوع بازی‌های مبتنی بر فناوری‌های برتر (واقعیت مجازی و واقعیت افزوده) در بخش جشنواره بازی جدی و بازی‌های هایپرکژوال در بخش هکاتون بازی‌های جدی به شرح زیر است:

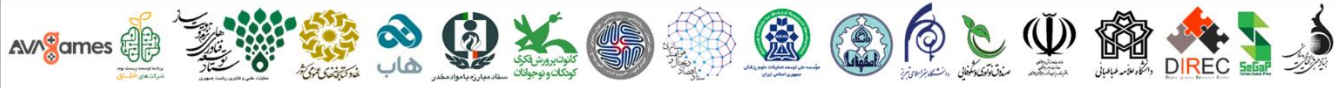
- تا سقف ۱۰۰ میلیون ریال جوایز نقدی و ۱ میلیارد ریال جوایز غیر نقدی در بخش جشنواره بازی جدی
- تا سقف ۵۰ میلیون ریال جوایز نقدی و ۵۰۰ میلیون ریال جوایز غیر نقدی در بخش هکاتون بازی‌های جدی

### ۶/۱۲ ستاد مبارزه با مواد مخدر

ستاد مبارزه با مواد مخدر برای برنامه‌ریزی، نظارت، هماهنگی و پیگیری مسائل مرتبط با مقابله با عرضه مواد مخدر، پیشگیری از اعتیاد به مواد مخدر و درمان آن از سال ۱۳۶۷، با مصوبه مجمع تشخیص مصلحت نظام راه‌اندازی شد. یکی از اهداف ستاد استفاده از برنامه‌های پیشگیری و آموزش عمومی و تبلیغ علیه مواد مخدر است.

با توجه به ماهیت بازی‌های جدی و کاربرد آن در فرهنگ‌سازی و ترویج رفتارهای جامعه‌پسند، ستاد مبارزه با مواد مخدر

## چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی – 4<sup>th</sup> Serious Games Prize (SeGaP)



به‌منظور بهره‌گیری از ظرفیت بازی‌های جدی در جهت تحقق هدف خود و پیشگیری از مصرف مواد مخدر و تغییر باورهای غلط در بین مردم، به‌عنوان یکی از حامیان رویداد از بازی‌های منتخب در جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۸ حمایت کرد. در این رویداد، بازی که با اولویت‌های ستاد مبنی بر ترویج زندگی سالم و پیشگیری از اعتیاد تولید شده بود با دریافت ۲۰ میلیون ریال جایزه نقدی از سوی ستاد مورد تقدیر قرار گرفت.

در ادامه این همکاری، حمایت‌های ستاد در رویداد جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹ و در موضوعات ارتقای مهارت‌های خودآگاهی، همدلی، ارتباط مؤثر، روابط بین فردی، تصمیم‌گیری، تفکر خلاق، حل مسئله و تفکر انتقادی تا سقف ۱۵۰ میلیون ریال جوایز نقدی به بازی‌های منتخب در جشنواره بازی جدی سال است.

### 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 شده و در سه بخش میزبان آثار مرتبط به حوزه کودکان و نوجوانان خواهد بود. به شکل خاص، جایزه بازی‌های جدی امسال دروازه ورودی رویداد ملی ایده آزاد است که برای اولین بار بازی‌های ویدئویی را پذیرش می‌کند. حمایت‌های کانون در موضوع بازی‌های کودکان و نوجوانان به شرح زیر هستند:

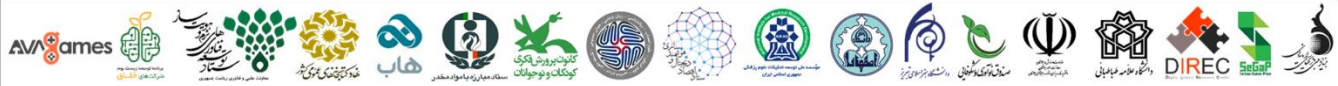
- جوایز نقدی به بازی‌های منتخب در جشنواره بازی جدی
- جوایز نقدی به مقالات منتخب در بخش سمپوزیوم بازی‌های جدی
- مشارکت و تولید بازی‌های منتخب در صورت تصویب آن طرح در شورای تولید کانون
- حمایت از ایده‌ها و بازی‌های ویدئویی شرکت‌کننده در رویداد ملی ایده آزاد

### در مورد رویداد ملی ایده آزاد بازی‌های ویدئویی

اداره کل سرگرمی‌های سازنده و بازی‌های رایانه‌ای کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، رویداد ایده آزاد را برای سال سوم در حوزه اسباب‌بازی و برای اولین مرتبه با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حوزه بازی‌های ویدئویی به‌منظور گردهمایی طراحان، تولیدکنندگان، دست‌اندرکاران، صاحب‌نظران و علاقه‌مندان این حوزه اقتصادی-فرهنگی برگزار می‌کند.

رویداد ملی ایده آزاد بازی‌های ویدئویی با هدف ۱. شناسایی افراد مستعد و خلاق و ایجاد فضای حمایتی از ایده پردازان و استعدادهای حوزه بازی‌های ویدئویی که تا کنون فرصت ارائه آثار نداشته‌اند، ۲. ترویج و توسعه فرهنگ بازی‌های ویدئویی برای

## چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی – 4<sup>th</sup> Serious Games Prize (SeGaP)



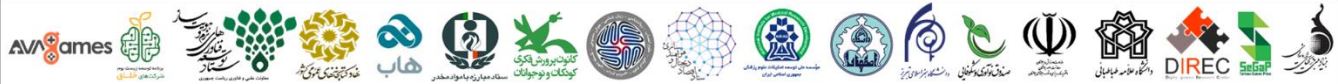
ایده‌پردازان و تشویق طراحان و استعداد‌های ناب برای ورود به حوزه بازی‌های ویدئویی، ۳. ایجاد بستری مناسب برای معرفی ایده‌های نوآورانه و مطابق با فرهنگ ایرانی-اسلامی برای سرمایه‌گذاری و ۴. ترغیب مراکز دانشگاهی برای ایجاد رشته‌های دانشگاهی با موضوع بازی‌های ویدئویی به صورت مشترک برگزار می‌شود. فرآیند و ضوابط شرکت در بخش رویداد ملی ایده آزاد بازی‌های ویدئویی به شرح زیر است:

- **ثبت نام:** تمامی آثار ارسال شده به جشنواره بازی جدی سال یا تولید شده در هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۹، با موضوعی آزاد در حوزه کودکان و نوجوانان که هنوز به مرحله تجاری‌سازی نرسیده باشند، می‌توانند در این بخش شرکت کنند. شروط ورود به بخش ایده آزاد ۱. نوآورانه بودن، ۲. اصالت ایده، ۳. مرتبط بودن با موضوع، ۴. قابلیت اجرا از نظر علمی و عملی، ۵. دارا بودن توجیه اقتصادی و ۶. دارا بودن جنبه‌های فرهنگی و آموزشی ایده است. همچنین در این بخش علاوه بر بازی‌های تولید شده در هکاتون و آثار ارسالی به جشنواره، بازی‌های تولید شده تا مرحله دمو یا پروتوتایپ نیز پذیرش می‌شوند.
- **داوری اولیه:** در این مرحله از میان ایده‌های رسیده به رویداد، ایده‌های برتر به مرحله بعدی راه پیدا خواهند کرد و کمیته علمی با حضور داوران منتخب، داوری ایده‌های برگزیده را انجام خواهند داد. مهم‌ترین امتیاز هر ایده نزدیکی به بازار هدف و قابل اجرا بودن از نظر سرمایه‌گذاران است.
- **برگزاری مراسم رویداد ملی ایده آزاد بازی‌های ویدئویی:** مرحله ارائه ایده که تاریخ آن متعاقباً اعلام خواهد شد، در سه بخش خواهد بود. الف. معرفی ایده، ب. پرسش و پاسخ شرکت‌کنندگان از صاحب ایده و ج. پرسش و پاسخ داوران از صاحب ایده
- **اهدای جوایز:** به آثار برتر در جایزه بازی‌های جدی تا سقف ۱۰۰ میلیون ریال جوایز نقدی اعطا و همکاری‌های بعدی با صاحبان آثار منتخب برای سرمایه‌گذاری و تجاری‌سازی بازی‌ها پیگیری خواهد شد.

### ۶/۱۴ 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

## چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی – 4<sup>th</sup> Serious Games Prize (SeGaP)



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، برای نخستین مرتبه، نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور به‌عنوان یکی از حامیان رویداد جایزه بازی‌های جدی و با هدف آشنایی با کتاب و ترویج فرهنگ کتابخوانی در میان جوانان، از جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹ حمایت می‌کند.

حمایت‌ها و اولویت‌های نهاد در رویداد و در موضوعات **۱. معرفی و ارتقاء جایگاه کتابخانه‌های عمومی، اهمیت شغلی کتاب‌داران و افزایش مراجعه به آن‌ها، ۲. ترویج کتاب‌خوانی و ۳. کتاب‌شناسی و معرفی منابع فاخر** تا سقف **۱۰۰ میلیون ریال** جوایز نقدی به بازی‌های منتخب نهاد در بخش جشنواره بازی جدی است.

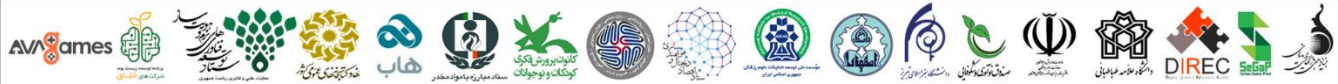
### ۶/۱۵ ستاد توسعه فناوری‌های نرم و هویت‌ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری

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. به‌منظور 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

## چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی – 4<sup>th</sup> Serious Games Prize (SeGaP)



### ۲ تاریخ‌های مهم

- ۳۰ آبان‌ماه ۱۳۹۹: آخرین مهلت ارسال مقالات، ثبت آثار و ثبت‌نام تیمی یا فردی در بخش‌های مختلف رویداد
- ۷ آذرماه ۱۳۹۹: معرفی مقالات شفاهی و پوستری و فینالیست‌های بخش‌های مختلف رویداد
- ۱۹ تا ۲۱ آذرماه ۱۳۹۹: برگزاری هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۹ در هر سه استان
- ۴ دی‌ماه ۱۳۹۹: برگزاری سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۹
- ۵ دی‌ماه ۱۳۹۹: فینال جشنواره و اختتامیه جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹

### 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





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 ۴۱۵
- وبسایت: [www.segap.ir](http://www.segap.ir) و [www.direc.ir](http://www.direc.ir)، [www.ircg.ir](http://www.ircg.ir)
- نشانی ایمیل: [serious.games.prize@gmail.com](mailto:serious.games.prize@gmail.com)