

گزارش جامع | چهارمین دوره

جایزه بازی‌های جدی

FOURTH SERIOUS GAMES PRIZE





گزارش جامع | چهارمین دوره

جایزه بازی‌های جدی

FOURTH SERIOUS GAMES PRIZE



۱	پوستر چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹
۲	مقدمه
۵	ساختار سازمانی جایزه بازی‌های جدی
۶	نهادهای مشارکت‌کننده
۱۲	سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۳۹۹
۱۴	جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹
۱۶	هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۹
۱۸	برگزاری سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۳۹۹
۱۸	سخنرانی کلیدی خانم دکتر سلیم هودنت با عنوان «Neuroscience and UX design in serious game»
۱۹	سخنرانی ژولین استورژی با عنوان: «The Serious Business of Serious Games»
۱۹	سخنرانی دکتر کارلوس کاروالیو با عنوان «Serious Games Mechanics and Competence Development»
۲۰	سخنرانی دکتر هایدی لوکوش با عنوان: «Business Side of Serious Games»
۲۰	سخنرانی دکتر آتونیو کوئلیو با عنوان: «Serious Pervasive Games»
۲۱	سخنرانی دکتر جنت رید با عنوان: «Children, Serious Gams and Design»
۲۲	داستان یک تیم: مصاحبه با اساتید و سرپرستان آزمایشگاه‌های برتر ساخت بازی جدی
۲۳	ارائه مقالات شفاهی
۲۴	فینال بخش جشنواره و اختتامیه جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹
۲۵	سخنرانی مهندس سید صادق پژمان؛ مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و رئیس جایزه بازی‌های جدی
۲۶	سخنرانی مهندس مهدی تندگویان؛ معاونت امور جوانان وزارت ورزش و جوانان
۲۷	ارائه خدمات همگرا به منتخبین بازی‌های جدی
۲۸	جوایز در بخش جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹
۳۱	جوایز بخش هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۹
۳۳	جوایز بخش سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۳۹۹
۳۶	برندگان بخش ایده آزاد

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی های جدی»

**FOURTH
SERIOUS GAMES
PRIZE 2020
WWW.SEGAP.IR**

**INTERNATIONAL
SERIOUS GAMES
SYMPOSIUM
2020**

UP TO 20 MILLION TOMANS
WORTH OF PRIZES FOR THE
SELECTED PAPERS IN THE AREA
OF SERIOUS GAMES

**SERIOUS GAMES
FESTIVAL
2020**

UP TO 200 MILLION TOMANS
WORTH OF PRIZES FOR
THE SELECTED GAMES AND
SERIOUS GAME OF THE YEAR

**SERIOUS GAMES
HACKATHON
2020**

UP TO 100 MILLION TOMANS
WORTH OF PRIZES FOR THE
DEVELOPED GAMES IN THE
AREA OF PANDEMIC

DEADLINE FOR REGISTRATION:
NOVEMBER 20, 2020



FOR MORE INFORMATION
AND REGISTRATION, PLEASE
SCAN THE FOLLOWING QR CODE



#SEGAP2020

**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:
۱۳۹۹ تان ۲۳



برای اطلاعات بیشتر
بارکد زیر را اسکن کنید



#SEGAP2020

بیان ملی بازی های رایانهای برگزار می کند:

**چهارمین دوره
جایزه بازی های
جدی ۱۳۹۹**

**FOURTH
SERIOUS GAMES
PRIZE 2020
WWW.SEGAP.IR**

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

مقدمه

بازی‌های جدی یا هدفمند (Serious Games)، بخشی کلیدی از صنعت بازی‌های دیجیتال هستند که اهدافی فراتر از سرگرمی را دنبال کرده و ما را در حوزه‌هایی همچون آموزش، تبلیغات، درمان، فرهنگ‌سازی 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.

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

جدول ۱. دسته‌بندی بازی‌های جدی

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

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

چهارمین دوره از رویداد جایزه بازی‌های جدی، با هدف تحقیق، تولید و ترویج بازی‌های جدی با همکاری دانشگاه علامه طباطبائی در روزهای سوم و چهارم دی‌ماه به صورت آنلاین برگزار شد. اقدامات برگزاری این رویداد از ابتدای سال ۱۳۹۹ در حال انجام بود و با توجه به شیوع ویروس کرونا و رعایت پروتکل‌های بهداشتی چندین سناریو برای نحوه برگزاری این رویداد در نظر گرفته شد. در نهایت به‌منظور حفظ سلامت شرکت‌کنندگان و مدعوین و رعایت پروتکل‌های بهداشتی، سناریوی برگزاری کامل این رویداد به‌صورت آنلاین در دستور کار قرار گرفت و تمامی برنامه‌ها از بستر **آپارات گیم** به‌صورت **زنده** پخش شد. در روز اول (۳ دی‌ماه) در مجموع **۱۰۱۳۲** نفر و در روز دوم (۴ دی‌ماه) **۶۹۳** نفر این رویداد را تماشا کردند. همچنین بازنشر اخبار رویداد توسط **خبر شبکه ۴ صداوسیما**، **خبرگزاری‌های فارس**، **مهر**، **ایرنا**، **ایسنا**، **خبر آنلاین**، **پانا**، **آنا**، **فناوران اطلاعات**، **پیوست**، **پایگاه اطلاع‌رسانی وزارت ارشاد**، **پایگاه اطلاع‌رسانی دولت**، **ایکنا**، **جام‌جم**، **همشهری آنلاین** و به‌طور مستمر انجام شد و خبر برگزاری رویداد پس از خاتمه در شبکه‌های صداوسیما از جمله **شبکه ۵ تهران** نیز پخش شد.

در این دوره نیز همچون دوره گذشته علاوه بر دریافت و بررسی آثار تولیدی، تالیف مقالات در این حوزه نیز مورد حمایت قرار گرفت و با نگاهی کلان‌تر نسبت به سرگرمی‌های هدفمند، علاوه بر بازی‌های دیجیتال، این رویداد حامی سایر **سرگرمی‌های جدی همچون بازی‌های رومیزی**، **بازی‌وارسازی و شبیه‌سازها** بود.

رویداد امسال در قالب سه رویداد مجزا شامل جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹، هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۹ و سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۳۹۹، برگزار شد. جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹ همچون ادوار گذشته، با بیش از **۷۰۰ میلیون تومان جوایز نقدی و تسهیلات** تجاری‌سازی و ایجاد شبکه بزرگی از حامیان و همکاران، فرصتی برای مشارکت در رشد بازی‌های جدی در کشور فراهم آورد.

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

با هدف اتصال دانشگاه و صنعت و تقویت رابطه میان این دو در حوزه بازی‌های جدی و به‌منظور تدوین و تقویت مبانی نظری دانشگاهی در این حوزه، همچون سال‌های گذشته مذاکره با یکی از دانشگاه‌های معتبر در کشور از بهمن سال ۱۳۹۸ آغاز شد. در این دوره دانش‌کده مدیریت و حسابداری دانشگاه علامه طباطبائی مدنظر قرار گرفت و جلسات و مکاتبات انجام پذیرفت و این دانش‌کده به‌عنوان یکی از دانش‌کده‌های فعال در حوزه مدیریت برای همکاری در برگزاری رویداد اعلام آمادگی نمود. همزمان مذاکره با نهادها برای جلب حمایت از رویداد به‌ویژه در بخش هکاتون بازی‌های جدی و پیش از سال ۱۳۹۹ آغاز شد و به‌صورت مستمر تا اواخر تابستان ۱۳۹۹ ادامه داشت. پس از مشخص شدن دانشگاه میزبان، طراح مساله و حامی بخش هکاتون، با تشکیل جلسه شورای سیاست‌گذاری رویداد مورخ ۱۶ تیرماه ۱۳۹۹، تصمیمات لازم اتخاذ و فراخوان جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹ در تاریخ ۲۸ تیرماه ۱۳۹۹ منتشر شد و با اعلان فراخوان، ارسال مقالات به بخش سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۳۹۹، ارسال آثار به بخش جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹ و ثبت‌نام در بخش هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۹ آغاز شد. لازم به تاکید است به دلیل استقبال مخاطبین از هر سه بخش رویداد، مهلت ارسال مقالات، بازی‌ها و ثبت‌نام دو مرتبه تمدید شد. نمودار ۱ زمان‌بندی این رویداد را نشان می‌دهد.



نمودار ۱. زمان‌بندی رویداد جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹

با توجه به اینکه رویکرد اصلی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در برگزاری رویداد جایزه بازی‌های جدی، ایجاد شبکه گسترده میان فعالان حوزه بازی‌های هدفمند از جمله بازی‌پژوهان و دانشگاهیان، صنعت و دولت در این حوزه است از این‌رو این مهم با حمایت ۱۸ نهاد که هر یک نقشی برجسته در برگزاری این رویداد داشتند حاصل شد.

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

◀ ساختار سازمانی جایزه بازی‌های جدی

دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی متشکل از پنج رکن اساسی شامل رئیس جایزه بازی‌های جدی (مهندس سید صادق پژمان)، دبیر جایزه بازی‌های جدی (دکتر حامد نصیری)، دبیر علمی جایزه بازی‌های جدی (دکتر بهروز مینایی بیدگلی)، دبیر علمی سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۳۹۹ (دکتر سید سروش قاضی‌نوری) و دبیر اجرایی جایزه بازی‌های جدی (مهندس فریبا علیزاده) است.

■ رئیس جایزه بازی‌های جدی: مهندس سیدصادق پژمان

■ شورای سیاست‌گذاری

■ دبیر جایزه بازی‌های جدی: حامد نصیری

■ کمیته داوری جشنواره

■ تیم منتورینگ هکاتون

■ دبیر علمی جایزه بازی‌های جدی: دکتر بهروز مینایی بیدگلی

■ دبیر علمی سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۹: دکتر سیدسروش قاضی‌نوری نائینی

■ کمیته علمی

■ کمیته داوری

■ دبیر اجرایی جایزه بازی‌های جدی: فریبا علیزاده

■ مدیر روابط عمومی: سید مرتضی توکلی

■ مسئول هماهنگی بین‌الملل: شقایق کلی

■ سفیران دانشگاهی: ریحانه رفیع‌زاده، هیلا هومند، پریسا عبداللهی و زهره کاظمی

■ مدیر اجرایی: محرم مرادزاده

■ اعضای دبیرخانه: صادق طلوع، محمدرضا صیدی، ریحانه محمودکلایه، سعیده محبی

نمودار ۲. ساختار سازمانی جایزه بازی‌های جدی

به طور کلی جایزه بازی‌های جدی متشکل از سه گروه اصلی شامل شورای سیاست‌گذاری، کمیته علمی و کمیته داوری است. شورای سیاست‌گذاری از ۲۰ عضو تشکیل شده است که به عنوان هسته اصلی، تصمیمات ضروری از جمله سیاست‌های برگزاری رویداد را در رأس تصمیمات خود قرار می‌دهند. همچنین ۷۱ عضو کمیته علمی و ۳۸ عضو کمیته داوری سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی برای داوری مقالات زیر نظر دبیر علمی با دبیرخانه همکاری می‌کنند.

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

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

◀ نهادهای مشارکت کننده

چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی با حمایت و همراهی نهادها و مراکز متعددی برگزار شد. به طور کلی، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان موسس و صاحب برند رویداد و معاونت پژوهش بنیاد با نام مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرِک) دبیرخانه دائمی رویداد است.

در مجموع ۱۸ نهاد مشارکت‌کننده در برگزاری این رویداد سهم برجسته‌ای داشته‌اند. در نمودار ۳ نحوه مشارکت هر یک از نهادها به‌طور مختصر ارائه شده و در ادامه تشریح شده است.



نمودار ۳. نحوه مشارکت نهادهای مختلف در برگزاری جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی های جدی»

بنیاد ملی بازی های رایانه ای

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی، صاحب برند جایزه بازی های جدی و برگزار کننده این رویداد بوده است.



مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) به عنوان معاونت پژوهش بنیاد، دبیرخانه دائمی رویداد محسوب می شود.

دانشکده مدیریت و حسابداری دانشگاه علامه طباطبائی

دانشگاه علامه طباطبائی با داشتن ظرفیت بالایی از منظر رشته های مدیریت و دانشجویان و اساتید فعال در بحث مدیریت مطرح است. از این رو به منظور تقویت جنبه مدیریت و کسب و کار بازی های جدی دانشکده مدیریت و حسابداری دانشگاه علامه طباطبائی به نمایندگی از دانشگاه علامه طباطبائی به عنوان میزبان علمی چهارمین دوره جایزه بازی های جدی مدنظر قرار گرفت و بر حسن انجام سمپوزیوم بین المللی بازی های جدی ۱۳۹۹ نظارت داشت.



دفتر برنامه ریزی و توسعه اجتماعی جوانان معاونت امور جوانان وزارت ورزش و جوانان

طراح مسئله هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۹ در سه استان تهران، آذربایجان شرقی و اصفهان و همچنین حامی مالی دو بخش هکاتون بازی های جدی ۱۳۹۹ و جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹ بوده است.



گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»



مجموعه آپارات گیم

با توجه به شیوع بیماری کرونا و تصمیم بر برگزاری آنلاین رویداد جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹، مجموعه آپارات گیم به‌عنوان حامی این رویداد، **پخش زنده** را بر عهده داشت.



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

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



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

حامی مالی در سه بخش رویداد برای تحقیق و ترویج ساخت بازی‌های جدی با استفاده از فناوری‌های واقعیت گسترده و هوشمندسازی بوده است و علاوه بر حمایت مالی تسهیلات به بازی‌های منتخب ارائه می‌کند.



ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی

حامی مالی در سه بخش رویداد برای تحقیق و ترویج ساخت بازی‌های جدی با تمرکز بر موضوعات شناختی است و علاوه بر حمایت مالی، سوبسید فروش به بازی‌های منتخب ارائه می‌کند.

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

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

حامی مالی و سرمایه‌گذار آن دسته از مقالات، ایده‌ها و بازی‌های منتخب حاضر در جایزه بوده است که سهم مشخصی در رشد و تربیت کودکان و نوجوانان داشته‌اند.



شرکت هوشمند اول بهشتی (هاب)

حامی مالی رویداد است و علاوه بر حمایت مالی از بازی منتخب با موضوع واقعیت گسترده و بازی‌های هاپیر کژوال، حمایت‌های شتاب‌دهی خود را از تیم‌های برگزیده ارائه می‌کند.



ستاد مبارزه با مواد مخدر

حامی مالی رویداد برای ترویج ساخت بازی‌های جدی با هدف تقویت مهارت‌های فردی بوده است.



نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور

حامی مالی رویداد برای ترویج ساخت بازی‌های جدی با هدف کتاب‌شناسی و ترویج کتابخوانی بوده است.



دانشکده چند رسانه‌ای به نمایندگی از دانشگاه هنر اسلامی تبریز

همچون سال گذشته، میزبان هکاتون بازی‌های جدی در استان آذربایجان شرقی بود و میزبانی و منتورینگ تیم‌های این استان را بر عهده داشت.



گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»



دانشگاه اصفهان

میزبان هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۹ در استان اصفهان بود و میزبانی و منتورینگ تیم‌های این استان را بر عهده داشت.

پایگاه استنادی IEEE



مؤسسه IEEE یک سازمان بین‌المللی حرفه‌ای و غیرانتفاعی است. هدف این مؤسسه کمک به پیشبرد فناوری به‌طور عام و حوزه‌های وابسته به مهندسی برق و کامپیوتر و همچنین زمینه‌های وابسته به‌طور خاص است. این پایگاه معتبر نمایه‌سازی، حامی علمی سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۳۹۹ است. IEEE بخش ایران به نمایندگی از این پایگاه علمی، به نمایه‌سازی این رویداد در IEEE Xplore کمک می‌کند.

شرکت سرمایه‌گذاری و شتاب‌دهی تخصصی آواگیمز



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



صندوق نوآوری و شکوفایی

همکار در برگزاری رویداد جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹ بوده است.

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی های جدی»

ستاد توسعه فناوری های نرم و هویت ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری

جایزه بازی های جدی را به عنوان مبادی معرفی شرکت های خلاق به برنامه توسعه زیست بوم شرکت های خلاق به رسمیت می شناسد و از شرکت های برگزیده این رویداد در قالب برنامه مذکور حمایت می کند.



کتاب فناوری های صنعت گیم ایران

حامی رویداد برای ترویج بازی های جدی در برنامه تلویزیونی چی چی شبکه پویا و عضویت این بازی ها در کتاب صنعت گیم است.



کافه بازار

برای حضور مخاطبان جایزه بازی های جدی در کلاس و کارگاه های کژوال کمپ به منظور تقویت و توانمندسازی، همکاری کرده است.



گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

◀ سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۳۹۹

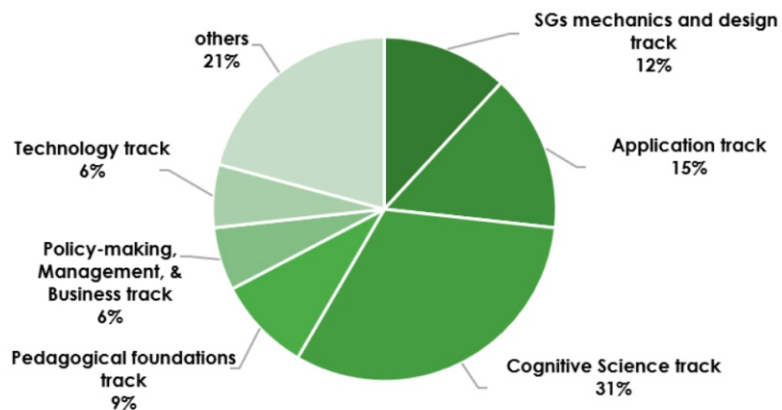
سمپوزیوم به معنای مجمعی است که در راستای اهداف علمی بوده و در آن افراد پیرامون موضوعی واحد مقالات و سخنرانی ارائه می‌نمایند. از این رو سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی به‌منظور جذب منابع دانشی در حوزه مطالعات بازی، خصوصاً در زمینه بازی‌های جدی و با هدف تمرکزبخشی به منابع برای توسعه بازی‌های جدی برگزار شد که پذیرای مقالات تخصصی در حوزه بازی‌های جدی بود.

از میان ۳۴ مقاله ارسالی در نهایت، **۱۸ مقاله پذیرفته شد که از این تعداد ۷ مقاله ارائه شفاهی و ۱۱ مقاله ارائه پوستری** شدند، در روز سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی (سوم دی‌ماه)، از میان مقالات شفاهی، یک مقاله به عنوان مقاله برتر برگزیده شد و در روز اختتامیه جوایز نقدی به مقاله برتر و مقالات شفاهی اعطا شد. همچنین ستاد توسعه فناوری‌های اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی، ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی و کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان به مقالات منتخب خود به ترتیب با موضوعات واقعیت گسترده، علوم شناختی و کودک و نوجوان، جوایز نقدی اعطا کردند و مقالات پذیرفته شده در سمپوزیوم که به سفارش ستاد مبارزه با مواد مخدر تالیف شده بودند از سوی این نهاد مورد تقدیر قرار گرفتند.

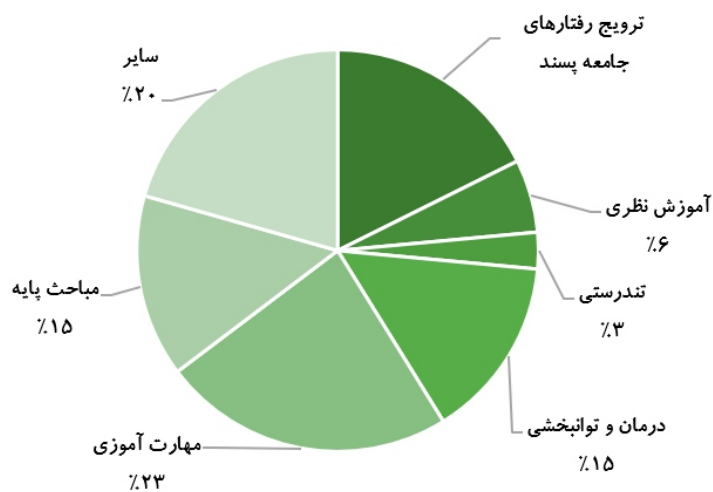
ضمناً، بعد از اتمام رویداد مقالات برای نمایه‌سازی به پایگاه معتبر استنادی IEEE Xplore ارسال می‌شوند.

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

آمار مقالات ارسالی بر اساس محورهای مقالات و همچنین دسته‌بندی بازی‌های جدی به ترتیب در نمودار ۴ و ۵ ارائه شده است.



نمودار ۴. مقالات ارسال شده به تفکیک محورها

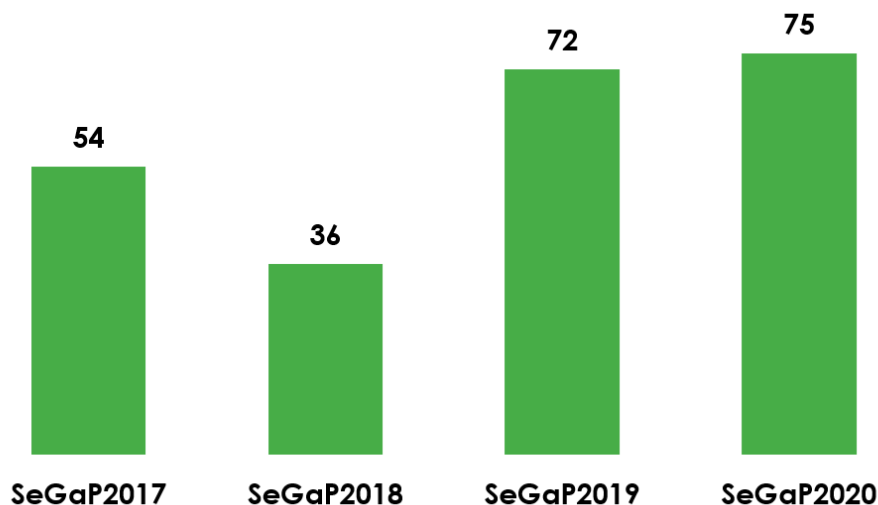


نمودار ۵. مقالات ارسال شده به تفکیک دسته‌بندی بازی‌های جدی

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

◀ جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹

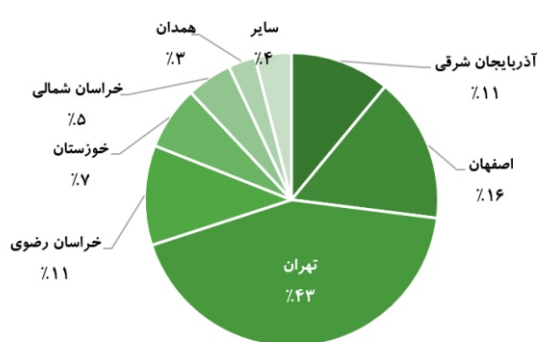
مشابه سه دوره گذشته، در این دوره نیز جایزه بازی‌های جدی میزبان آثار تولید شده در این زمینه است. افراد یا تیم‌هایی که در هر یک از شاخه‌های معرفی شده برای بازی‌های جدی، صاحب اثری هستند، بازی‌های خود را برای دبیرخانه جایزه ارسال نمودند. در این دوره، **۷۵ اثر (۱۱ بازی رومیزی و ۶۴ بازی دیجیتال)** برای دبیرخانه ارسال شد که نسبت به سال‌های گذشته همچنان روند افزایشی داشته و **۳۹ درصد** از این آثار به دانشگاه‌ها وابسته بوده‌اند. نمودار ۶ تعداد آثار را در هر دوره نشان می‌دهد.



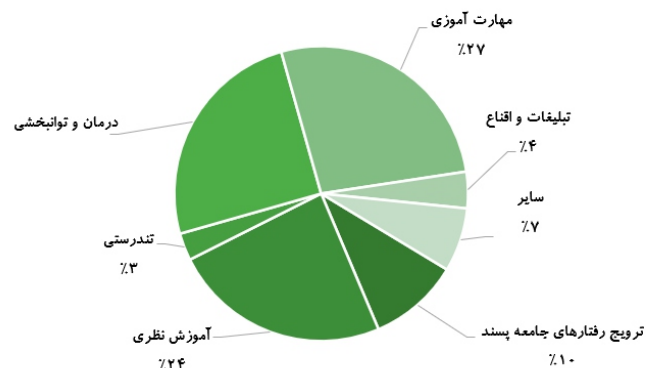
نمودار ۶. تعداد آثار دریافتی در بخش جشنواره بازی جدی سال در طول سالیان

پس از دریافت آثار ارسالی، بازی‌های جدی در سه مرحله مورد داوری تولید، داوری تجاری و داوری علمی قرار گرفت و پس از بررسی‌های داوران، ۶ تیم منتخب برای فینال، در روز پنجشنبه مورخ ۴ دی‌ماه ۱۳۹۹ در حضور داوران به ارائه دستاوردهای خود پرداختند و برترین بازی، به عنوان بازی جدی سال ۱۳۹۹، انتخاب و معرفی شد. آمار بازی‌های ارسال شده به تفکیک حوزه مورد نظر، استان و دانشگاه در نمودارهای ۷، ۸ و ۹ ارائه شده است.

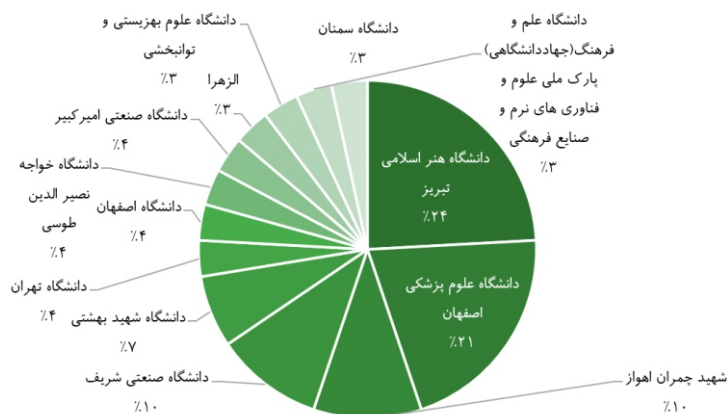
گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»



نمودار ۸. آثار ارسال شده به تفکیک سهم استان‌ها



نمودار ۷. آثار ارسال شده به تفکیک حوزه



نمودار ۹. آثار ارسال شده به تفکیک سهم دانشگاه‌ها

با توجه به حساسیت داوری در این حوزه، انتخاب داوران علمی بر اساس تجربه و دانش آنها در زمینه بازی‌های جدی بوده است و داوران تولید از منظر میزان تخصص در برنامه‌نویسی، طراحی بازی و گرافیک انتخاب شدند. در بخش ارزیابی تجاری نیز شتاب‌دهنده آواگیمز به دلیل تجربه و تسلط بر این موضوع، داوری تجاری بازی‌ها را بر عهده داشت. همچنین در این بخش علاوه بر جایزه اصلی، نهادهای متعددی که به شبکه جایزه بازی‌های جدی پیوسته بودند به بازی‌های منتخب خود جایزه و تسهیلات اعطا نمودند.

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

هکاتون بازی‌های جدی سال ۱۳۹۹

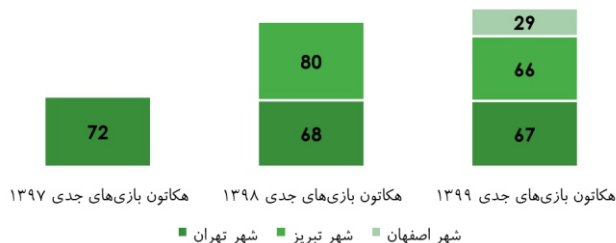
هکاتون بازی‌های جدی یک رویداد بازی‌سازی سه روزه با هدف تجربه تولید یک بازی جدی است که سومین دوره آن از روز چهارشنبه، مورخ ۱۹ آذرماه ۱۳۹۹ تا روز جمعه ۲۱ آذرماه و برای اولین مرتبه به دلیل شرایط کرونا و رعایت پروتکل‌های بهداشتی به صورت آنلاین بر بستر دیسکورد برگزار شد.

این رویداد به شکل همزمان علاوه بر تهران، با میزبانی تبریز و اصفهان به نمایندگی از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و با حضور آنلاین منتورهای پزشکی، روانشناسی و فنی برگزار شد. شرکت کنندگان هکاتون با انتخاب یکی از موضوعات «پیشگیری از ابتلا به کرونا»، «مراقبت از بیماران کرونایی» و «سبک زندگی در دوران کرونا» و با حمایت مادی معاونت امور جوانان وزارت ورزش و جوانان با تیم‌های حاضر در استان خود به رقابت پرداختند، در این رقابت تنگاتنگ در مجموع ۱۶۲ نفر و در قالب ۱۹ تیم در تهران، ۱۹ تیم در تبریز و ۸ تیم در اصفهان حضور داشتند و در نهایت ۶ بازی رومیزی و ۴۰ بازی دیجیتال تولید شد.

نمودارهای ۱۰ و ۱۱ تعداد تیم و افراد شرکت کننده طی دوره‌های برگزاری هکاتون را به تفکیک شهر میزبان نشان می‌دهد که حاکی از افزایش مخاطبان این بخش طی سالیان است.



نمودار ۱۰. تعداد تیم‌های شرکت کننده در هکاتون در طول سالیان



نمودار ۱۱. تعداد افراد شرکت کننده در هکاتون در طول سالیان

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

در این بخش، علاوه بر منتورهای فنی خبره در حوزه برنامه‌نویسی و طراحی بازی، منتورهای تخصصی پزشکی و روانشناسی در تهران، تبریز و اصفهان به صورت آنلاین و مستمر برای راهنمایی تیم‌ها در فضای دیسکورد حضور داشتند. بازی‌های توسعه داده شده نهایتاً تا نسخه دمو، تجربه و ایده اولیه ساخت یک بازی جدی در موضوع مطرح شده بودند که توسط داوران نهادهای حامی، بررسی و داوری شدند و در اختتامیه جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹ برندگان هکاتون تهران، تبریز و اصفهان از نگاه داوران، معرفی و جوایز به آنها اعطا شد. همچنین نهادهای حامی این بخش از جمله **ستاد اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی**، **ستاد توسعه علوم و فناوریهای شناختی**، **کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان** و **شرکت هوشمند اول بهشتی** نیز در روز اختتامیه به برگزیدگان خود جوایز را اعطا کردند. بعد از رویداد، بازی‌های منتخب برای سرمایه‌گذاری تعقیبی به ذی‌نفعان معرفی خواهند شد.



تصویر ۱. افتتاحیه هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۹

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

◀ برگزاری سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۳۹۹

افتتاحیه سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۳۹۹ در روز چهارشنبه (۳ دی‌ماه) راس ساعت ۹ صبح به‌صورت آنلاین آغاز شد و پس از قرائت قرآن و سرود جمهوری اسلامی ایران، نخستین سخنرانی توسط دکتر سید سروش قاضی نوری دبیر علمی سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۳۹۹ با خوشامدگویی و ارائه گزارشی آماری از میزان مقالات و حوزه مقالات ارسال شده صورت گرفت. در ادامه، دکتر حامد نصیری، دبیر جایزه بازی‌های جدی با خوشامدگویی به حاضرین، سخنان تکمیلی را ارائه نمود و سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی آغاز شد. همچنین به دلیل فشرده بودن برنامه‌ها و بالا بودن تعداد سخنرانی‌ها و مصاحبه‌ها، برگزاری سمپوزیوم از ساعت ۹:۳۰ صبح روز پنجشنبه (۴ دی‌ماه) تا ساعت ۱۳:۰۰ قبل از شروع فینال جشنواره نیز ادامه داشت. سخنرانان خارجی پس از ارائه خود، به‌صورت آنلاین به سوالات بینندگان پاسخ دادند.



سخنرانی کلیدی دکتر سلیا هودنت با عنوان «Neuroscience and UX Design in Serious Game»

سلیا هودنت (Celia Hodent) دکترای روانشناسی از دانشگاه پاریس سوربن (Sorbonne) فرانسه دارد. او تحصیلات خود را در این دانشگاه به پایان رسانده و تمرکز و محور اصلی مطالعاتش بر محور رشد و توسعه شناختی در حوزه کودکان متمرکز است. همچنین سابقه همکاری او با شرکت‌های تولیدکننده بازی همچون یوبی‌سافت و اپیک گیمز به‌عنوان طراح تجربه کاربری باعث شده است تا در این زمینه نیز صاحب تجربه و دانش ارزشمندی باشد. هودنت در سخنرانی خود گفت: طراحی تجربه کاربری اهمیت بسیار فراوانی در تعامل مخاطب با بازی دارد و آنچه نحوه تعامل مخاطب با بازی را شکل می‌دهد، برداشت و ادراک او از معانی و مفاهیمی است که در طول بازی با آنها مواجه می‌شود؛ که این قوه ادراک خود به‌مرور زمان و در بستری از فرهنگ و باورهای حاکم بر جامعه رشد و پرورش می‌یابد.

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»



سخنرانی ژولین استورژی با عنوان: «The Serious Business of Serious Games»

ژولین استورژی (Julien Estourgie) فارغ‌التحصیل دوره ارشد مدیریت فناوری از دانشگاه دلفت (Delft) هلند و مدیر تجاری بارن (The Barn) از شرکت‌های تولیدکننده و توسعه‌دهنده بازی‌های جدی در هلند است. استورژی در سخنرانی خود به اهمیت داشتن مدل و الگوی تجاری برای کسب و کار و ضرورت آن در حوزه بازی‌های دیجیتال تأکید کرد و ضمن ارائه راه‌کارهایی برای فعالان حوزه بازی‌های جدی اظهار داشت که محور اصلی طراحی مدل تجاری مناسب در صنعت بازی‌های جدی پیش‌بینی و شناسایی شرایط احتمالی در آینده است.



سخنرانی دکتر کارلوس کاروالیو با عنوان «Serious Games Mechanics and Competence Development»

کارلوس کاروالیو (Carlos Carvalho) دکترای فناوری و سیستم‌های اطلاعاتی از دانشگاه مینهو (Minho) و در حال حاضر استاد مهندسی کامپیوتر دانشکده مهندسی پلی‌تکنیک پورتو (ISEP) است. او به طور تخصصی در حوزه بازی‌های جدی و چندرسانه‌ای مشغول تدریس و فعالیت است و معاونت گروهی تحقیقاتی با محوریت تکنولوژی‌های آموزشی تعاملی را بر عهده دارد و در مورد نحوه تأثیرگذاری تکنولوژی بر فرایند یادگیری سخنرانی کرد. او اشاره کرد اهدافی که افراد را به بازی کردن تشویق می‌کند، بسیار متفاوت است، بازی کردن می‌تواند با هدف سرگرمی، تعامل، همراهی با روایت داستان و حتی پاسخگویی به نیازهای مطرح‌شده در هرم مازولو باشد اما بازی‌های جدی، مخاطبان خود را به ماورای این اهداف هدایت می‌کنند.

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»



سخنرانی دکتر هایدی لوکوش با عنوان: «Business Side of Serious Games»

هایدی لوکوش (Heide Lukosch) دانشیار دانشگاه کانتربری در نیوزلند است. فعالیت او متمرکز بر شاخه‌ای از رشته طراحی محصول است که تلاش می‌کند برای تکنولوژی‌های جدید رابط کاربری مشابه و مطابق رفتارهای انسان طراحی کند تا قابلیت هر چه بیشتر پذیرش این فناوری‌ها را توسط انسان‌ها فراهم آورد. لوکوش در این بحث بر شاخه‌بازی‌های کاربردی تأکید کرد و پیرامون اهمیت و چالش‌های آنها سخنرانی کرد.



سخنرانی دکتر آنتونیو کوئلیو با عنوان: «Serious Pervasive Games»

آنتونیو کوئلیو (António Coelho) دانشیار دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه پورتو پرتغال است. او همچنین عضو گروه GIG (گروهی با رویکرد طراحی و توسعه گرافیک، تعامل و بازی)، محقق ارشد در INESC TEC و مسئول سازماندهی بخش گرافیک رایانه‌ای و محیط‌های مجازی CSIG است. کوئلیو در سخنرانی خود به حوزه تحقیقاتی گروه GIG (زیرمجموعه‌ای از دپارتمان مهندسی دانشگاه پورتو) که به صورت تخصصی بر روی بازی‌های جدی فراگیر تمرکز کرده‌اند اشاره کرد و افزود که بازی‌های فراگیر بازی‌هایی هستند که فعالیت‌های بازیکن، هم در دنیای واقعی و هم در دنیای مجازی صورت می‌پذیرند و بازی‌های جدی فراگیر (به عنوان زیرمجموعه‌ای از بازی‌ها) فرایند بهبود و تغییر رفتار را تسریع می‌بخشند.



سخنرانی دکتر جنت رید با عنوان «Children, Serious Gams and Design»

دکتر جنت رید (Janet C Read) استاد دانشگاه لانکاشایر مرکزی انگلیس است. او و همکارانش پروژه‌های متعددی را در راستای توسعه تعامل کودکان و کامپیوتر که در قالب بازی طراحی شده بود، به پایان رسانده‌اند که از جمله به بازی UThink (بازی جدی با هدف افزایش هوش احساسی در گروه سنی ۱۱ تا ۱۸ سال)، بازی UMSIC (بازی جدی با حمایت اتحادیه اروپا، با هدف افزایش تعامل کودکان با زبان مادری متفاوت، مهاجران و کودکان دارای نیازهای ویژه در گروه سنی ۷ تا ۱۰ سال) بازی TakTEEN (بازی جدی با حمایت دولت انگلستان برای گروه سنی ۱۴ تا ۱۷ سال که در راستای آموزش و تغییر رفتارهای نوجوانان در جهت حفظ محیط زیست است) می‌توان اشاره کرد. رید در سخنرانی خود در خصوص چالش‌هایی که در زمان ساخت بازی برای کودکان با آن روبرو می‌شوند گفت و تاکید کرد.

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

◀ داستان یک تیم: مصاحبه با اساتید و سرپرستان آزمایشگاه‌های برتر ساخت بازی جدی

در این مصاحبه‌ها، گفتگویی با مدیران و سرپرستان آزمایشگاه‌های برتر ساخت بازی جدی در خصوص تاریخچه آزمایشگاه، دستاوردها و محصولات جدی، فعالیت‌های فعلی و برنامه‌های آینده و نحوه همکاری آن‌ها با آزمایشگاه، انجام شد. همچنین به ایده‌ها و تلاش‌هایی که هر آزمایشگاه برای تجاری‌سازی بازی‌های جدی داشته‌اند نیز توجه شده بود.

- مصاحبه با دکتر طاهری عضو آزمایشگاه رباتیک اجتماعی و شناختی دانشگاه صنعتی شریف
- مصاحبه با دکتر وحیدی اصل سرپرست آزمایشگاه بازی‌سازی دانشگاه شهید بهشتی
- مصاحبه با دکتر راستی رئیس مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان
- مصاحبه با دکتر احمدی مدیر مرکز جامع روانشناسی و تولید محتوای توتیا
- مصاحبه با دکتر سخاوت سرپرست آزمایشگاه واقعیت افزوده شناختی تبریز (CARLAB)
- مصاحبه با دکتر مرادی سرپرست آزمایشگاه گروه هوش ماشین و رباتیک دانشگاه تهران

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

◀ ارائه مقالات شفاهی

پس از اتمام بخشی از سخنرانی‌ها و مصاحبه با اساتید در روز اول، از ساعت ۱۴:۳۰ ارائه مقالات علمی، توسط نویسندگان به صورت آنلاین آغاز شد و تا ساعت ۱۷:۳۰ ادامه یافت، همچنین افراد ارائه‌دهنده به صورت زنده به سوالات بینندگان پاسخ دادند. در مجموع تعداد ۷ مقاله به صورت شفاهی در این بخش ارائه شدند و پانل داوری مقالات متشکل از سه داور خبره به داوری مقالات پرداختند. نتایج این پانل به همراه نظرات قبلی داوران برای تعیین مقاله برتر مورد استفاده قرار گرفت و مقاله برتر تعیین و در روز اختتامیه معرفی شد.



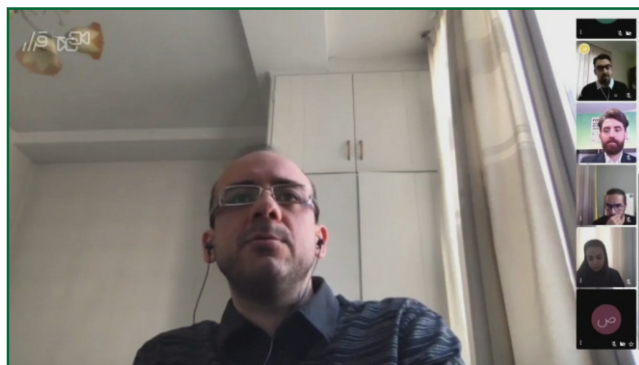
تصویر ۲. ارائه و داوری مقالات شفاهی

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

◀ فینال بخش جشنواره و اختتامیه جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹

در روز پنجشنبه ۵ دی‌ماه فینال جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۸ راس ساعت ۱۳:۰۰ آغاز شد. در این روز پس از قرائت قرآن و سرود جمهوری اسلامی، ابتدا مهندس فریبا علیزاده دبیر اجرایی جایزه بازی‌های جدی، آمار و ارقام و قوانین مرتبط با رقابت فینالیست‌ها را مطرح نمود. پس از آن بازی‌های فینالیست هر یک به مدت ۱۰ دقیقه زمان داشتند که بازی خود را معرفی نموده و از مطالعات و تلاش‌های انجام شده برای توسعه آن بازی دفاع کنند. پس از هر ارائه بازی، داوران ۵ دقیقه برای پرسش و پاسخ و رفع ابهام از بازی‌ها زمان داشتند. هر ۶ داور علمی و تولید در ارائه بازی‌های فینال حضور داشتند. فینالیست‌ها به ترتیب تکاپو، راز متان، ری‌اکشن، سردار، فیروزه، ویلکا به ارائه پرداختند و در نهایت از میان بازی‌های ارسال شده، بازی «سردار» از دانشگاه «هنر اسلامی تبریز» به عنوان بازی جدی سال ۱۳۹۹ انتخاب شد و جایزه ۲۰ میلیون تومانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای را دریافت کرد.

پس از اتمام فینال جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹، اختتامیه چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی با قرائت قرآن و سرود ملی جمهوری اسلامی ایران آغاز شد.



تصویر ۳. ارائه و داوری فینالیست‌های جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹



شکل ۱. فینالیست‌های جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

◀ سخنرانی مهندس سید صادق پژمان؛ مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و رئیس جایزه بازی‌های جدی

مهندس سید صادق پژمان با سخنرانی خود به اهداف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از برگزاری این رویداد و انتخاب سناریوی برگزاری آنلاین رویداد در راستای رعایت پروتکل‌های بهداشتی اشاره نمودند. مهندس پژمان با بیان این موضوع که بنیاد به‌عنوان تنها متولی سیاست‌گذاری، نظارت و حمایت در حوزه بازی‌های دیجیتال تلاش دارد به همه بخش‌های این زیست‌بوم و حوزه‌های متفاوت این اکوسیستم در قالب برنامه‌های کلان کوتاه‌مدت و بلندمدت توجه داشته باشد، بازی‌های جدی را یکی از شاخه‌های مهم در این راستا برشمرد. مدیرعامل بنیاد این نوید را به منتخبان چهارمین دوره جایزه بازی‌های جدی نیز داد که به محض پایان چهارمین دوره این رویداد، فعالیت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این خصوص ادامه خواهد داشت و حتماً به آثار منتخب این رویداد در ابعاد مختلفی چون سرمایه‌گذاری و دانش‌افزایی کمک می‌شود تا بازی‌های این تیم‌ها تا سال آینده در اختیار مردم قرار گرفته و مخاطب پیدا کرده باشند. همچنین ضمن تشکر از مشارکت دستگاه‌های مختلف حاکمیتی، دولتی و خصوصی در برگزاری این رویداد از ادامه این همکاری‌ها نیز خبر دادند.



تصویر ۴. رونمایی از تندیس‌ها در اختتامیه جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

◀ سخنرانی مهندس محمد مهدی تندگویان، معاون امور جوانان وزارت ورزش و جوانان

محمد مهدی تندگویان در سخنان خود به واسطه شرایط پیش آمده در خصوص همکاری معاونت امور جوانان وزارت ورزش و جوانان با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، اشاره کرد که این معاونت از بستر بازی برای ترویج پیام‌های آموزشی و تربیتی خود به کودکان و نوجوانان ایرانی استفاده کرده و این رویکرد طی دو سال گذشته در این معاونت با جدیت بیشتری دنبال شده است که یکی از اقدامات در این راستا مشارکت با رویداد جایزه بازی‌های جدی و ساخت بازی جدی است. همچنین معاون امور جوانان وزارت ورزش و جوانان به انتخاب موضوع هکاتون به دلیل درگیری این روزهای دنیا یعنی شیوع کرونا اشاره کرد و با حمایت معاونت از این بخش، این رویداد را بستر مناسبی برای ارائه پیام و اطلاع‌رسانی در خصوص کرونا دانست و در پایان از اقدامات و همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این زمینه تشکر کرد.



تصویر ۵. سخنرانی مهندس محمد مهدی تندگویان، معاون امور جوانان وزارت ورزش و جوانان

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

◀ ارائه خدمات همگرا به منتخبین بازی‌های جدی

دکتر سیدحسینی معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از تخصیص **۲۰۰ میلیون تومان** اعتبارات تا پایان سال ۱۳۹۹ برای منتخبین جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۹ در ساختار همگرا خبر داد. وی افزود «بخشی از این حمایت‌ها مربوط به سطح دو و سه همگرا می‌شود و متناسب با این سطح خدمات، حمایت‌های ویژه به بازی‌سازان بازی‌های جدی که مورد تایید دایرک باشند، تعلق می‌گیرد»؛ همچنین «بخش دیگری از این حمایت‌ها مربوط به سطح چهار همگرا است که در این بخش به تیم‌های مستعد بازی‌سازی در حوزه بازی‌های جدی که جزو منتخبان سیگپ ۲۰۲۰ هستند و از سوی معاونت پژوهش بنیاد معرفی می‌شوند، اعتباری اختصاص داده می‌شود. این تیم‌ها می‌توانند به عضویت ساختار حمایتی همگرا در آیند و از این اعتبار برای ارتقاء و توسعه بازی خود استفاده کنند».

با پایان یافتن سخنرانی‌ها و سایر بخش‌ها، مراسم معرفی برندگان هر سه بخش و اعطای جوایز آغاز شد. در این اختتامیه بازی‌سازان و بازی‌پژوهان برتر در بخش‌های مختلف رویداد مورد تقدیر قرار گرفتند. علاوه بر رشد قابل توجه تعداد شرکت‌کنندگان و آثار ارسالی به این رویداد، مقدار جوایز امسال نیز با افزایش قابل توجهی روبرو بود و مجموعاً **۷۰۰ میلیون تومان** جوایز نقدی و تسهیلات تجاری‌سازی به مقالات، بازی‌ها و تیم‌های منتخب اهدا شد.

این رویداد طی دو روز برگزاری به صورت زنده از بستر آپارات گیم پخش شد که در روز اول، **۱۱۳۲ نفر** بیننده رویداد بوده‌اند و بیشترین تعداد بینندگان همزمان **۱۷۴ نفر** بوده است. در روز دوم نیز در مجموع **۶۹۳ نفر** رویداد را تماشا کردند که بالاترین تعداد بینندگان همزمان در این روز به **۲۱۸ نفر** رسید.

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

◀ جوایز در بخش جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹

در بخش جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹ که با هدف شناسایی، معرفی و تقدیر از آثار برتر برگزار می‌شود، از مجموع ۷۵ اثر ارسالی، نهایتاً ۶ بازی به مرحله فینال رسیدند که در این میان، با رای هیئت داوران، **بازی سردار**، عنوان **بازی جدی سال ۱۳۹۹** را دریافت کرد. در جدول ۲ برندگان و منتخبین نهادها در این بخش مشخص شده است:



تصویر ۶. سردار، بازی جدی سال ۱۳۹۹

جدول ۲. برندگان بخش جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹

حاملی	حوزه	نام اثر	نام تیم/شرکت	میزان جایزه (میلیون تومان)
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای	بازی جدی سال ۱۳۹۹	سردار	آزمایشگاه کارلب	۲۰
	رتبه دوم در جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹	ویلکا	فناوران جوان رایکا	۶
	رتبه سوم در جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹	تکاپو	Salam Group	۵
	رتبه چهارم در جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹	راز متان	پارس ساوا نوین هنر فناور	۴
	رتبه پنجم در جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹	ری اکشن	استودیو سرگرمی‌سازان	۳
	رتبه ششم در جشنواره بازی جدی سال ۱۳۹۹	فیروزه	آزمایشگاه کارلب	۲
	بهترین به‌روزرسانی	مغزینه نسخه ۲۰۲۰	فناوران شناختی پارس	۳
	بازی رومیزی منتخب سال ۱۳۹۹	عَلْ عَلْ (شهر افعال)	گروه گریز	۱

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی های جدی»

میزان جایزه (میلیون تومان)	نام تیم/شرکت	نام اثر	حوزه	حامی
۱۲	هگزون	فناوری تعامل انسان با محیط مجازی توسط یک اگزواسکلتون هپتیک	واقعیت گسترده و هوش مصنوعی	ستاد توسعه فناوری های اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی
۱۰	آزمایشگاه کارلب	سردار		
۸	مجموعه ی شناختی نورویان	نورویان		
۵	رسانه پرداز آمیتیس	VRDENT		
۵	منشور فناوری فردا	پایگاه هوشمند تندرستی	سبک زندگی سالم	ستاد مبارزه با مواد مخدر
۸	استودیو هزارتو	یورکا	بازی های شناختی	ستاد توسعه علوم و فناوری های شناختی
۷	مجموعه ی شناختی نورویان	نورویان		
۵	مکنا	مجموعه آموزشی رنگینه ما		
۱	بکراندیش پایدار	پازل خلاقیت		
۱	قطب ربانیک دانشگاه صنعتی شریف (CEDRA)	پارک کودکان طیف اوتیسم نسخه ۲۰۲۰		
۱	شونیکو استودیو	سرزمین رویایی ۲		

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

حامي	حوزه	نام اثر	نام تیم/شرکت	میزان جایزه (میلیون تومان)
شتاب‌دهنده هاب	واقعیت گسترده	نورویان	مجموعه‌ی شناختی نورویان	۲.۵
		سرزمین رویایی ۲	شونیکو استودیو	۲.۵
		سردار	آزمایشگاه کارلب	۱.۵
		فناوری تعامل انسان با محیط مجازی توسط یک اگزواسکتون هپتیک	هگزون	۱.۵
		VRDENT	موسسه رسانه‌پرداز آمیتیس	۱
		Entomon VR	گیلداد ایمن زیست	۱
کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان	کودک و نوجوان	رازِ مِتان	پارس ساوا نوین هنر فناوری	۲
		یورکا	استودیو هزارتو	۲
		ویلکا	فناوران جوان رایکا	۱۰
موسسه ملی توسعه تحقیقات علوم پزشکی ایران (نیما)	سلامت	ری اکشن	استودیو سرگرمی‌سازان	۶
		پایگاه هوشمند تندرستی	منشور فناوری فردا	۴
		تکاپو	Salam Group	۱۵
وزارت ورزش و جوانان	مهارت‌های زندگی	نرم‌افزار دیدار	دیدار	۳
		پروژه نوجان	نوجان	۳

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

◀ جوایز بخش هکاتون بازی‌های جدی ۱۳۹۹

در بخش هکاتون بازی‌های جدی امسال علاوه بر تهران و تبریز، استان اصفهان نیز میزبان شرکت کنندگان بود و رویداد به صورت همزمان در هر سه استان به صورت آنلاین برگزار شد، حامی اصلی و طراح مسئله این بخش وزارت ورزش و جوانان با موضوع مهارت‌های زندگی؛ مواجهه با همه‌گیری بیماری‌ها بود و علاوه بر این، سایر نهادها نیز با توجه به اولویت‌های مربوطه به منتخبین خود جوایزی اعطا کردند. جدول ۳ برندگان این بخش را مشخص کرده است:

جدول ۳. برندگان بخش هکاتون بازی‌های جدی سال ۱۳۹۹

حاملی	حوزه	نام اثر	نام تیم	میزان جایزه (میلیون تومان)	
وزارت ورزش و جوانان، اداره کل استان تهران	مهارت‌های زندگی؛ مواجهه با همه‌گیری بیماری‌ها	فروشگاه سلامت	قطب رباتیک دانشگاه صنعتی شریف (CEDRA)	۱۵	
		ماسکتو بزن	تیرنام	۹	
		دودوبه ماسرمی‌زند	استودیو هنر هشتم	۳	
Covid-2077		دیوانز	۳		
آنتی‌ویروس		سمپادیا	۲		
بهبود		استارچم	۱۵		
Grwoing Calmness		FR2	۹		
فروشگاه من		تیم آلفا	۶		
3C		ندای گیم	۱۵		
Covid Control		8-Bit Adventure	۹		
مافیو		مافیو	۶		
		تقدیر از حضور سازمان مردم‌نهاد انجمن نسیم تندرستی زنده‌رود	۲		
ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی		بازی‌های شناختی	3C	ندای گیم	۵
			CoVirus	TPG	۳
			پروتکل	Salam Group	۲

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

میزان جایزه (میلیون تومان)	نام تیم/شرکت	نام اثر	حوزه	حامی
۱۰	قطب رباتیک دانشگاه صنعتی شریف (CEDRA)	فروشگاه سلامت	واقعیت گسترده و هوش مصنوعی	ستاد توسعه فناوری‌های اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی
۲.۵	8-Bit Adventure	Covid Control	هایپر کزوال	شتاب‌دهنده هاب
۱.۵	EM Productions	Covid Go		
۱	آرگو	Cororun		

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

◀ جوایز بخش سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی سال ۱۳۹۹

در بخش سمپوزیوم بازی‌های جدی، جوایز نقدی به مقاله برتر و مقالات شفاهی اعطا شد، همچنین برخی از نهادها نیز به مقالات منتخب خود در حوزه مربوطه جوایزی اعطا کردند که به شرح جدول ۴ است:

جدول ۴- برندگان بخش سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۳۹۹

حامی	حوزه	عنوان مقاله	نویسندگان	میزان جایزه (میلیون تومان)
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای	مقاله برتر	Screening Autism by Evaluating Turn Taking Skills using an Agent-Based Video Game	شیدا شعبانی، پگاه سلیمان، هادی مرادی و لیلا کاشانی وحید	۳
	مقاله شفاهی	Lean Gamification Canvas: A New Tool for Innovative Gamification Design Process	بهرام هوشیار یوسفی و هانا میرخضری	۱
		The Effectiveness of "Maghzineh" Cognitive Games on Response Inhibition of Children with Externalizing Emotional Behavioral Disorders	مهشید اوجانی، لیلا کاشانی وحید و هادی مرادی	۱
		Comparison of the effectiveness of cognitive rehabilitation programs of brain training and Cogni-Plus on cognitive skills of students with attention deficit / hyperactivity disorder	فریده حاجی حیدری، مهناز استکی، منصوره شهریار احمدی و حسن عشایری	۱
		Effects of Computerized Cognitive Rehabilitation on the Working Memory of Opioid-dependent Patients	میلاد تکسیمی، لیلا کاشانی وحید، سمیرا وکیلی و هادی مرادی	۱
		Mind Wandering Detection and Application of a Computer Game (Focus) as an Intervention to Return Attention During Readings	سمیرا پودراتچی، کاظم پورالوار، صمد روحی و یونس سخاوت	۱

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

میزان جایزه (میلیون تومان)	نویسندگان	عنوان مقاله	حوزه	حامی
۲.۵	مهشید اوجانی، لیلا کاشانی وحید و هادی مرادی	The Effectiveness of "Maghzineh" Cognitive Games on Response Inhibition of Children with Externalizing Emotional Behavioral Disorders	موضوعات شناختی	ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی
۱.۵	حمیده محمدی‌نسب، محمدعلی مظاهری، مرتضی رضائی‌زاده و محمود حیدری	The effectiveness of ABFT-Based Parenting Training via Cell Phone on parent-adolescent conflict a single case study		
۱	سمیرا پودراتچی، کاظم پورالوار، صمد روحی و یونس سخاوت	Mind Wandering Detection and Application of a Computer Game (Focus) as an Intervention to Return Attention During Readings		
۱	لیلا کاشانی وحید، میلاد تکسیمی، سمیرا وکیلی و هادی مرادی	Effects of Computerized Cognitive Rehabilitation on the Working Memory of Opioid-dependent Patients		
۳	محمدرضا محمدنژاد، مرتضی دُری گیو و فرزین یغمائی	REACTION: A Serious Game that Simulates Coronavirus Transmission	واقعیت گسترده و هوش مصنوعی	ستاد توسعه فناوری‌های اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی
۲	سهراب الماسی، لیلا شاهمرادی، نورالدین نخستین، روشنگ هنرپیشه و حسین احمدی	Kinect-based Virtual Rehabilitation for Upper Extremity Motor Recovery in Chronic Stroke		
۰.۵	زهره شمس، لیلا کاشانی وحید و هادی مرادی	Comparing the Effectiveness of "EmoGalaxy Video Game" with "Card games" on Emotion Regulation of Children with Autism Spectrum Disorder	مقاله منتخب حوزه کودک و نوجوان	کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی های جدی»

میزان جایزه (میلیون تومان)	نویسندگان	عنوان مقاله	حوزه	حامی
۰.۵	فرشته یاقوتی، سوگند قاسم زاده و زهرا احمدی	The Effectiveness of Pishan Skills Development Game-Assisted Therapy in Promoting the Theory of Mind (ToM) in Children with Autism Spectrum Disorder	مقاله منتخب حوزه کودک و نوجوان	کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان
۰.۵	علی شیرکرمی، خدیجه علی آبادی، سعید پورروستایی و شادی عظیمی	The effect of mobile games on math learning of third graders of elementary schools		
۰.۵	مهشید اوجانی، لیلا کاشانی وحید و هادی مرادی	Effectiveness of "Maghzineh" Cognitive Games on Response Inhibition of Children with Externalizing Emotional Behavioral Disorders		
۰.۵	فریده حاجی حیدری، مهناز استکی، منصوره شهریار احمدی و حسن عشایری	Comparison of the effectiveness of cognitive rehabilitation programs of brain training and Cagney Plus on cognitive skills of students with attention deficit		
۰.۵	شیدا شعبانی، پگاه سلیمانی، هادی مرادی و لیلا کاشانی وحید	Screening Autism by Evaluating Turn Taking Skills using an Agent-Based Video Game		

گزارش جامع برگزاری چهارمین دوره «جایزه بازی‌های جدی»

برندگان بخش ایده آزاد

همچنین کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان امسال در بخش ایده آزاد برای سرمایه‌گذاری روی بازی و اسباب‌بازی‌ها، در حوزه بازی‌های ویدئویی، سیگپ را به عنوان دروازه ورودی آثار خود انتخاب کرده بود. بر این اساس، ۷ اثر قابل توسعه از میان آثار ارسالی به عنوان بازی‌های منتخب برگزیده شدند که هر کدام علاوه بر جایزه ۱ میلیون تومانی، فرصت ورود به فرآیند ایده آزاد کانون را به دست آوردند که در جدول ۵ مشخص شده است:

جدول ۵- برندگان بخش ایده آزاد

حامي	حوزه	بازی	نام تیم	میزان جایزه (میلیون تومان)
کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان	بازی‌های ایده آزاد	چیکد	مهدی رزاقی‌ها	۱
		بومهن	گروه رویاسازان	۱
		سارای نسخه ۲۰۲۰	آزمایشگاه کارلب	۱
		دلفیش	گروه گریز	۱
		پازل خلاقیت	بکراندیش پایدار	۱
		بازی دسته‌بندی	بازی کن، یاد بگیر	۱
		پروتکل	Salam Group	۱

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

آماده پاسخگویی به نظرات، پیشنهادات و انتقادات مخاطبان محترم خود است.

نشانی: ایران، تهران، خیابان مفتاح شمالی، خیابان گلزار، تقاطع زیرک‌زاده، پلاک ۳۲، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، طبقه ۴، معاونت پژوهش.

نشانی وبسایت:

www.ircg.ir

www.direc.ircg.ir

www.Segap.ir



نشانی ایمیل:

serious.games.prize@Gmail.com

