

فراخوان ارسال سند طراحی بازی جدی (GDD) با هدف تقویت مهارت‌های فردی

مقدمه

پیرو همکاری‌های مشترک بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و ستاد مبارزه با مواد مخدر که طی چند سال اخیر شکل گرفته و در قالب حمایت مادی از آثار جایزه بازی‌های جدی ۱۳۹۸ و ۱۳۹۹ و همچنین حمایت از ساختار همگرا در جهت تولید و ساخت بازی‌های دیجیتال مرتبط با اولویت‌های ستاد بوده است، در یک اقدام و همکاری سه‌جانبه معاونت پژوهش و معاونت حمایت (ساختار همگرا) بنیاد و ستاد مبارزه با مواد مخدر در نظر دارند تا در راستای تقویت مهارت‌های فردی **کودکان دوره نونهالی (۳ الی ۷ سال) یا دختران دوره دوم آموزش متوسطه (دبیرستانی)**، از تولید بازی‌های جدی با این هدف حمایت کنند.

تولید بازی‌های جدی در حوزه تقویت مهارت‌های فردی با رویکرد پیشگیری از اعتیاد		هدف
<ul style="list-style-type: none"> ▪ کودکان دوره نونهالی (۳ الی ۷ سال) ▪ دختران دوره دوم آموزش متوسطه (دبیرستانی) 		مخاطب
<ul style="list-style-type: none"> ▪ تفکر انتقادی ▪ توانایی مقابله با هیجانات ▪ توانایی مقابله با استرس ▪ توکل ▪ صبر (تاب‌آوری) ▪ عفو و بخشش 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ خودآگاهی ▪ همدلی ▪ ارتباط موثر ▪ روابط بین فردی ▪ تصمیم‌گیری ▪ حل مسئله ▪ تفکر خلاق 	محورها
تا سقف ۵ میلیون تومان برای هر طرح		جایزه
۳۰ بهمن‌ماه		مهلت ارسال
<ul style="list-style-type: none"> ▪ نشان‌دهنده ساخت بازی در راستای ارتقای یک یا چند مهارت فردی ▪ استفاده از نتایج مقالات منتخب و مورد تایید ستاد در سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۳۹۹ 		الزامات علمی
<ul style="list-style-type: none"> ▪ اعضای گروه ▪ توصیف طرح ▪ نیازمندی‌های طرح ▪ روش‌های اصلی تعریف شده طرح ▪ ارائه نحوه فرآیند بررسی تجاری و نتایج ▪ انتخاب روش اصلی طرح 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ هدف طرح ▪ موضوع ▪ نوع ▪ زمان اجرایی ▪ اطلاعات ▪ مشتری پروژه 	الزامات فنی

فراخوان ارسال سند طراحی بازی جدی (GDD) با هدف تقویت مهارت‌های فردی

از این رو، از بازیسازان علاقه‌مند دعوت می‌شود تا با تنظیم سند طراحی بازی (GDD) مرتبط با محورهای ارائه شده از سوی ستاد در این فراخوان شرکت کنند. علاقه‌مندان حداکثر تا **۳۰ بهمن‌ماه ۱۳۹۹** فرصت دارند طرح خود را به آدرس serious.games.prize@gmail.com ارسال نمایند. لازم به تاکید است هزینه‌های طرح‌های منتخب تا سقف **۵ میلیون تومان برای هر طرح** تامین خواهد شد و ستاد مبارزه با مواد مخدر برای ساخت بازی در سال ۱۴۰۰ با عقد قرارداد آتی با بازیسازان همکاری خود را ادامه خواهد داد. ویژگی‌های لازم طرح ارسالی در ادامه تشریح شده است:

▪ هدف

تولید بازی‌های جدی در حوزه تقویت مهارت‌های فردی با رویکرد پیشگیری از اعتیاد

▪ الزامات طرح

طرح‌های ارسالی ضروریست دو بخش علمی و فنی را پوشش دهند:

الزامات علمی طرح:

طرح‌های ارسالی باید به‌گونه‌ای تنظیم شوند تا نشان‌دهنده ساخت بازی در راستای ارتقای یک یا چند مهارت فردی باشند. معیار اصلی ستاد برای انتخاب بهترین طرح پیشنهادی، نحوه استفاده از ابزار بازی‌های جدی برای ارتقای مهارت‌های فردی و ترویج سبک زندگی سالم است. ستاد مبارزه با مواد مخدر به جای تبلیغ مستقیم علیه مواد یا ترویج فرهنگ ترک اعتیاد، به دنبال افزایش و تقویت مهارت‌های فردی افراد برای «نه گفتن به مواد مخدر» است تا پیش از تجربه مصرف مواد توسط یک فرد، از معضلات مبتلا به آن آگاه و پیشگیری شود. محورهای ستاد به ترتیب زیر است، برای تشریح این موارد [اینجا](#) کلیک کنید.

▪ خودآگاهی

▪ همدلی

▪ ارتباط موثر

▪ روابط بین فردی

▪ تصمیم‌گیری

فراخوان ارسال سند طراحی بازی جدی (GDD) با هدف تقویت مهارت‌های فردی

- حل مسئله
- تفکر خلاق
- تفکر انتقادی
- توانایی مقابله با هیجانات
- توانایی مقابله با استرس
- توکل
- صبر (تاب‌آوری)
- عفو و بخشش

همچنین تاکید می‌شود که در طرح پیشنهادی از نتایج مقالات منتخب و مورد تایید ستاد در سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۳۹۹ استفاده شود (برای دسترسی به مقالات [اینجا](#) کلیک کنید) و مخاطبین مدنظر ستاد کودکان دوره نونهالی (۳ الی ۷ سال) و یا دختران دبیرستانی است که ضروریست با توجه به این رده سنی طرح پیشنهادی تنظیم شود.

الزامات فنی طرح:

موارد زیر الزامات فنی است که در تدوین طرح باید مورد توجه قرار گیرد:

۱. هدف سند (Document Scope)

۲. موضوع (Purpose)

در این قسمت باید به موضوع پرداخته شود. طرح اصلی باید به شکل کلی و پایه معرفی شود تا مورد قبول قرار بگیرد. مطالب باید طوری مطرح شود که قوانین اصلی توضیح داده شده تا مورد بررسی قرار بگیرند. اشکالات طرح و ضریب ریسک‌پذیری هم باید در نظر گرفته شده و راهکارهای جامع برای آن دیده شود. از اصلی‌ترین سوالاتی که در این زمینه باید پرسیده شوند:

- نیازمندی‌های اصلی این طرح چه چیزهایی هستند و از نظر فنی و کاربردی به چه صورت پیاده‌سازی خواهند شد؟

فراخوان ارسال سند طراحی بازی جدی (GDD) با هدف تقویت مهارت‌های فردی

▪ بر اساس چه روش طراحی اصلی سعی شده تا نیازمندی‌های گفته شده درون این سند مفهومی شناسایی و پاسخ داده شود؟

▪ راهکارها و طرح‌های دیگر چگونه دیده شده‌اند؟

▪ روش کار اصلی در این طراحی به چه شکلی خواهد بود؟

۳. نوع (Format)

این سند باید به طور کامل و جامع ارائه شود. برای خواندن این سند نباید نیاز باشد که اسناد یا طرح‌های دیگری خوانده شود. طرح باید به خودی خود کاربردی و دارای توضیحات فنی و عملی طرح باشد.

۴. زمان اجرایی (Due Date)

زمان اجرای عملی طرح

۵. اطلاعات (Information)

۶. مشتری پروژه (Project Customer)

▪ اسم

▪ آدرس

▪ تلفن

▪ ایمیل

۷. اعضای گروه (Group Members)

▪ اسم

▪ اطلاعات تماس (ایمیل، تلفن، ...)

▪ سِمَت

۸. توصیف طرح (Project Description)

به معرفی خلاصه طرح، نیازمندی‌های فنی، اجرایی و اهداف آن پردازید.

فراخوان ارسال سند طراحی بازی جدی (GDD) با هدف تقویت مهارت‌های فردی

۹. نیازمندی‌های طرح (Design Requirements)

به توضیح کامل نیازمندی‌ها از فنی تا بالاترین سطح مورد نیاز پردازید.

۱۰. روش‌های اصلی تعریف شده طرح (Key Design Options Considered)

روش‌های اصلی به کار رفته در طرح را به طور کامل تشریح و روند اجرایی آن‌ها را به شکل دیاگرام نمایش دهید.

۱۱. ارائه نحوه فرآیند بررسی تجاری و نتایج (Trade Study Process and Results)

به توضیح و نمایش کامل بررسی‌ها و جدول داده‌ها پردازید

Example Decision Matrix Trade Study

Decision Matrix Example for Battery			ENTER SCORES	Extend Old Battery Life	Buy New Batteries	Collect Experient Data With Alternative Experiment	Cancelled Experiment
CRITERIA	Mandatory (Y=1/N=0)?	Weight	SCALE				
Mission Success (Get Experiment Data)	1	30	3 = Most Supportive 1 = Least Supportive	2	3	3	0
Cost per Option	0	10	3 = Least Expensive 1 = Most Expensive	1	2	3	1
Risk (Overall Option Risk)	0	15	3 = Least Risk 1 = Most Risk	2	1	2	3
Schedule	0	10	3 = Shortest Schedule 1 = Longest Schedule	3	2	1	3
Safety	1	15	3 = Most Safe 1 = Least Safe	2	1	2	3
Uninterrupted Data Collection	0	20	3 = Most Supportive 1 = Least Supportive	3	1	2	1
WEIGHTED TOTALS in %		100%	3	73%	60%	77%	0%

Preferred Solution

۱۲. انتخاب روش اصلی طرح (Selection of Baseline Design)

توضیح دهید که چرا از نظر بررسی فنی تجاری روش انتخاب شده در طرح بهترین روش برای انجام خواهد بود.