

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار می‌کند؛

پنجمین دوره

جایزه بازی‌های

جدی ۱۴۰۰

5TH SERIOUS

GAMES PRIZE

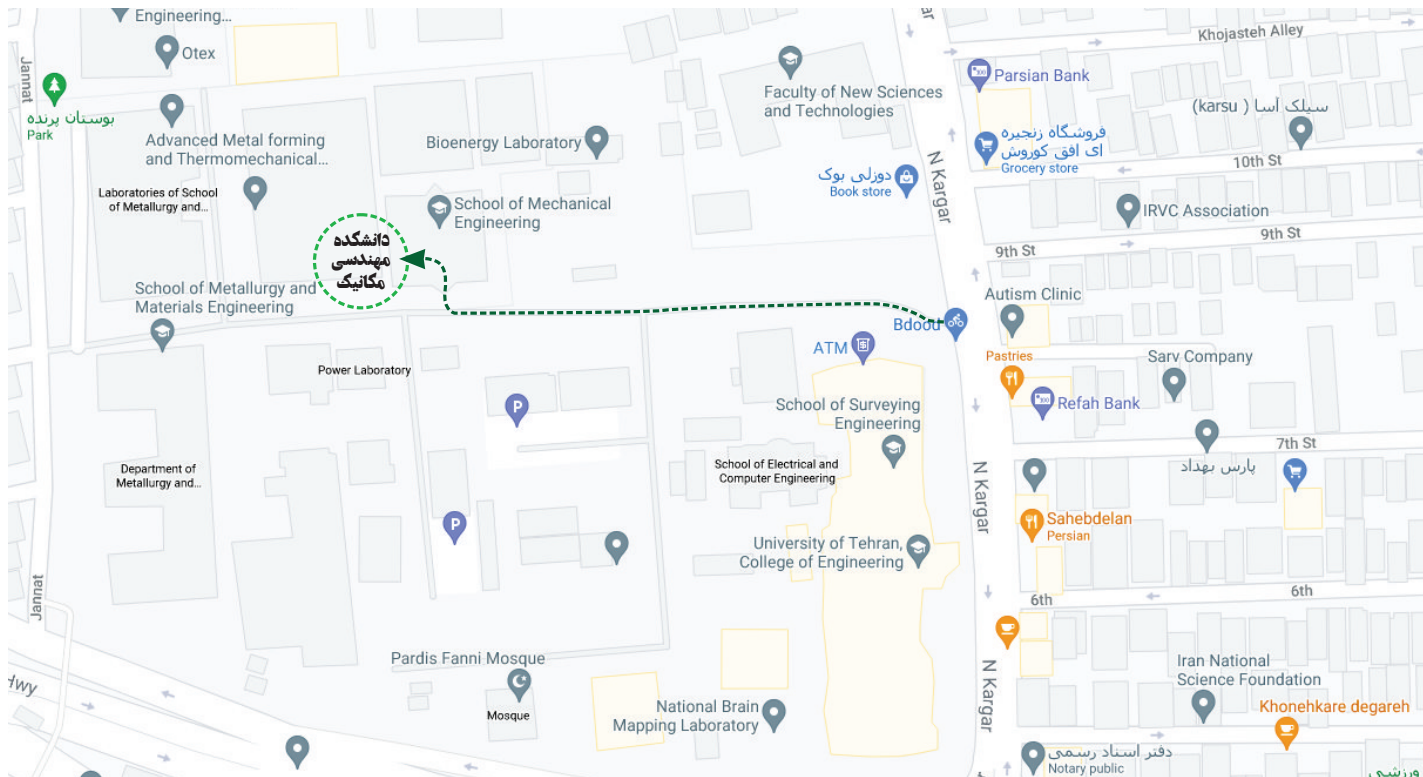
2021 | WWW.SEGAP.IR

۴ و ۵ آذرماه ۱۴۰۰ | دانشگاه تهران





پنجمین دوره جایزه بازی های جدی ۱۴۰۰ FIFTH SERIOUS GAMES PRIZE 2021





۱.....	پوستر پنجمین دوره جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۰
۲.....	درباره SeGaP2021
۶.....	بخش‌های مختلف SeGaP2021
۷.....	ساختار سازمانی SeGaP2021
۸.....	اعضای کمیته علمی SeGaP2021
۱۲.....	اعضای کمیته داوری SeGaP2021
۱۴.....	نقش نهادهای مختلف در جایزه ۱۴۰۰
۲۰.....	برنامه زمان‌بندی SeGaP2021
۲۲.....	سخنرانی کلیدی خانم پاملا کاتو با عنوان «Secrets to successful serious games: Living on the edge»
۲۳.....	سخنرانی دکتر امیر زرکش با عنوان: «The K-12 Innovation Game»
۲۴.....	سخنرانی باب دو اسکوتر با عنوان: «Meaningful Play as a key ingredient of Lifelong Learning for 100 million 50+ year old players»
۲۵.....	سخنرانی رایین ایسفلد مانکولد با عنوان «Implementing Serious Games in the classroom- different pedagogical approaches»
۲۶.....	سخنرانی ترسا چن با عنوان «Getting your Game Out There»
۲۷.....	مقالات شفاهی SeGaP2021
۲۸.....	مقالات پوستر SeGaP2021
۳۰.....	فینال جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۰ و اعطای جوایز (SeGaP2021)
۳۱.....	صفحات یادداشت

**IRAN COMPUTER GAMES
FOUNDATION HOLDS:**

5TH

SERIOUS GAMES PRIZE

2021 | #SEGAP2021
WWW.SEGAP.IR

FESTIVAL

SELECTING THE BEST SERIOUS
GAMES OF THE YEAR

HACKATHON

EXPERIENCING OF DEVELOPING
A SERIOUS GAME

INTERNATIONAL SYMPOSIUM

REVIEWING OF THE LATEST
RESEARCH IN THE AREA OF
SERIOUS GAMES

**UP TO 1 BILLION TOMANS
IN CASH PRIZE AND
COMMERCIALIZATION
SERVICES**

**DEADLINE FOR REGISTRATION,
OCTOBER 15, 2021**

**FOR MORE INFORMATION AND
REGISTRATION:
WWW.SEGAP.IR**

جشنواره

انتخاب بازی های جدی بزرگسال

هکاتون

تجربیات ساخت یک بازی جدی

سمپوزیوم

مرور جدیدترین تحقیقات حوزه بازی های جدی

بنیان ملی بازی های رایانه ای برگزار می کند:

پنجمین دوره

جایزه بازی های

جدی ۱۴۰۰

5TH SERIOUS

GAMES PRIZE

2021 #SEGAP2021

WWW.SEGAP.IR

بیش از یک دهه بیاموزد و نوبان

جوایز نقدی و تسهیلات

نمایش بازی

آخرین مهلت ارسال

مقالات و آثار و دستنمات

تا ۲۳ مهرماه ۱۴۰۰

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.

پنجمین دوره جایزه بازی‌های جدی در سال ۱۴۰۰ با همکاری دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر دانشگاه تهران در روزهای چهارم و پنجم آذرماه برگزار می‌شود. با توجه به شیوع ویروس کرونا و رعایت پروتکل‌های بهداشتی و همچنین حفظ سلامت شرکت‌کنندگان و مدعوین، برگزاری این رویداد به صورت **نیمه‌حضوری** و تنها با حضور نماینده مقالات و تیم‌های منتخب بوده و البته از بستر **آپارات گیم** نیز به صورت **زنده** پخش می‌شود.

در این دوره سه رویداد مجزا شامل جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۰، هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۰ و سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۰، برگزار می‌شود. جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۰ نیز همچون ادوار گذشته، با میلیون‌ها تومان جایزه و شبکه بزرگی از حامیان و همکاران، فرصتی برای مشارکت در رشد بازی‌های جدی در کشور فراهم آورده است. این دوره رویداد با نگاهی کلان‌تر نسبت به سرگرمی‌های هدفمند، علاوه بر بازی‌های دیجیتال، حامی سایر **سرگرمی‌های جدی همچون بازی‌های رومیزی یا شبیه‌سازها** بوده است.

سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۰

بخش سمپوزیوم بازی‌های جدی با هدف تمرکز بخشی به منابع علمی و تحقیق در جهت توسعه این بازی‌ها پذیرای مقالات تخصصی در حوزه بازی‌های جدی بود و با هدف افزایش کیفیت مقالات ارسال شده، داوری مقالات سخت‌گیرانه انجام پذیرفت که از میان ۳۰ مقاله ارسالی در نهایت، **۱۸ مقاله پذیرفته شد که از این تعداد ۵ مقاله ارائه شفاهی و ۱۳ مقاله ارائه پوستر** شدند، در روز سمپوزیوم بازی‌های جدی (چهار آذرماه)، از میان مقالات شفاهی، یک مقاله به عنوان برتر برگزیده می‌شود و در روز اختتامیه جوایز

نقدی تا سقف ۱۰۰ میلیون ریال به مقاله برتر و مقالات شفاهی اعطا خواهد شد. همچنین ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی به مقالات منتخب خود با موضوع علوم شناختی، مجموعاً تا سقف صد میلیون ریال جایزه نقدی اعطا خواهند کرد. ضمناً، مقالات پذیرفته‌شده پس از رویداد به‌منظور نمایه‌سازی به پایگاه استنادی IEEE Xplore ارسال خواهند شد.

جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۰

مشابه چهار 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، ۸۱ اثر برای دبیرخانه ارسال شد و 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، ۱۰ تیم منتخب برای فینال، در روز جمعه مورخ ۵ آذرماه ۱۴۰۰ در مقابل داوران به ارائه دستاوردهای خود می‌پردازند و برترین بازی، به عنوان بازی جدی سال ۱۴۰۰، انتخاب و معرفی خواهد شد.

داوران بخش تولید:	داوران بخش علمی:	داور بخش تجاری:
آقای هادی اسکندری	خانم مهناز استکی	حسین مزروعی (شرکت سرمایه‌گذاری و شتاب‌دهی تخصصی آواگیمز)
آقای بهزاد خورسند	آقای مهرداد آشتیانی	داور بخش بازی رومیزی:
آقای سجاد قلی‌زاده	آقای سیدمحمدعلی سیدحسینی	آقای صمد خطیبی

همچنین در این بخش علاوه بر جایزه اصلی، نهادهای متعددی به بازی‌های منتخب خود جایزه اعطا خواهند کرد.

هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۰

هکاتون بازی‌های جدی یک رویداد بازی‌سازی سه روزه با هدف تجربه تولید یک بازی جدی است که چهارمین دوره آن از روز چهارشنبه، مورخ ۱۲ آبان‌ماه ۱۴۰۰ تا روز جمعه ۱۴ آبان‌ماه و برای سال دوم به‌دلیل شرایط کرونا و رعایت پروتکل‌های بهداشتی به‌صورت 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 علوم شناختی و فنی برگزار شد. شرکت‌کنندگان هکاتون با انتخاب موضوعی در زمینه **استعدادیابی و توانمندسازی با رویکرد شناختی** و با حمایت مادی **ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی و بنیاد ملی نخبگان** با تیم‌های حاضر در استان خود به رقابت پرداختند، در این رقابت تنگاتنگ، **۱۳ تیم** در تهران، **۱۷ تیم** در تبریز و **۸ تیم** در اصفهان حضور داشتند و در نهایت **۳۹ بازی** توسط تیم‌ها ساخته و ارائه شد.

در این بخش، علاوه بر منتورهای فنی خبره در حوزه برنامه‌نویسی و طراحی بازی، منتورهای علوم شناختی در تهران، تبریز و اصفهان به‌صورت آنلاین و مستمر برای راهنمایی تیم‌ها در فضای دیسکورد حضور داشتند. بازی‌های توسعه‌داده‌شده 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 ۱۴۰۰ برندگان هکاتون تهران، تبریز و اصفهان از نگاه داوران، معرفی و جوایز به آن‌ها اعطا خواهد شد. بعد از رویداد، بازی‌های منتخب برای سرمایه‌گذاری تعقیبی به ذی‌نفعان معرفی خواهند شد.

منتورهای شناختی

- | | | |
|---------------------------|----------------|----------------------|
| ۱. لایلا ابراهیمی | ۳. ماریه رفیعی | ۵. مهدیه کرمی |
| ۲. ثمین سادات پورتاک دوست | ۴. زهره فتحی | ۶. فاطمه موسوی بصیرت |

منتورهای فنی

تهران:

۱. وهاب احمدوند
۲. علی حسن زاده
۳. طه رسولی
۴. بهزاد عابدین زاده
۵. امید فتح الله زاده
۶. سینا نوروزنیا
۷. علی نیک نژاد
۸. محمدرضا نیکوهمت

منتورهای مورد گیم

۱. صمد خطیبی
۲. سهراب مستقیم

تبریز:

۱. یونس سخاوت
۲. میلاد جعفری سیسی
۳. حسین زارعی
۴. حسام ساکیان
۵. سید وحید مصطفوی
۶. محمدصادق نعمانی

اصفهان

۱. جواد راستی
۲. مهدی ماهری
۳. میثاق آقاخانی
۴. امیررضا انواری
۵. علیاصغر حیدری
۶. عاطفه داوریان
۷. علی دشتیان
۸. احسان سراهیان
۹. شمیمه صنیع ثالث
۱۰. محمد مهدی کرمانی
۱۱. محمد کریمی

سمپوزیوم بین المللی بازی های جدی ۱۴۰۰

جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۰

هکاتون بازی های جدی ۱۴۰۰ تهران

هکاتون بازی های جدی ۱۴۰۰ تبریز

هکاتون بازی های جدی ۱۴۰۰ اصفهان



ساختار سازمانی SEGAP2021

رئیس جایزه بازی‌های جدی:
مهندس سید صادق پژمان (مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای)
دبیر جایزه بازی‌های جدی:
دکتر حامد نصیری
دبیر علمی جایزه بازی‌های جدی:
دکتر بهروز مینایی بیدگلی
دبیر علمی سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۰:
دکتر هادی مرادی
دبیر اجرایی جایزه بازی‌های جدی:
مهندس فریبا علیزاده
مدیر اجرایی:
محرم مرادزاده
مدیر روابط عمومی:
فرزانه شریفی
مسئولین هماهنگی بین‌الملل:
شقایق کلی و دریا رضائی
کارشناسان دبیرخانه:
محمدصادق طلوع برکاتی، محمدرضا صیدی، سعیده محبی و فاطمه حافظی
مدیریت هنری:
ریحانه محمودکلایه

اعضای کمیته علمی SEGAP2021

حوزه علوم انسانی

دکتر مهناز استکی؛ استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز
دکتر داود نعمتی انارکی؛ دانشیار دانشگاه صدا سیما
دکتر کبری بخشی زاده؛ استادیار دانشگاه علامه طباطبائی
دکتر کاظم پورالوار؛ استادیار دانشگاه هنر اسلامی تبریز
دکتر محمد صالح ترکستانی؛ استادیار دانشگاه علامه طباطبائی
دکتر فاطمه جعفرخانی؛ استادیار دانشگاه علامه طباطبائی
دکتر سید بشیر حسینی؛ استادیار دانشگاه صداوسیما
دکتر داتیس خواجه‌تپان؛ استادیار دانشگاه تهران
دکتر زهره خوش نشین؛ استادیار دانشگاه خوارزمی
دکتر بهناز دوران؛ استادیار دانشگاه علوم پزشکی بقیه‌الله
دکتر حسین دهقان زاده؛ استادیار دانشگاه تبریز
دکتر تارا رضاپور؛ استادیار موسسه علوم شناختی
دکتر محسن روشنیان رامین؛ دکترای تکنولوژی آموزشی دانشگاه علامه طباطبائی
دکتر سید محمدعلی سیدحسینی؛ معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
دکتر احسان شاه‌قاسمی؛ استادیار دانشگاه تهران
دکتر فرزانه شریفی؛ مدیر انستیتوی ملی بازی‌سازی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
دکتر سیاوش صلواتیان؛ استادیار دانشگاه صداوسیما

اعضای کمیته علمی SEGAP2021

دکتر مینو عالمی؛ دانشیار دانشگاه آزاد اسلامی تهران غرب
دکتر محمدمهدی فرقانی؛ دانشیار دانشگاه علامه طباطبائی
دکتر سید سروش قاضی نوری نائینی؛ دانشیار دانشگاه علامه طباطبائی
دکتر لیلا کاشانی وحید؛ استادیار دانشگاه علوم و تحقیقات
دکتر مهدیه کرمی؛ دکترای علوم شناختی موسسه علوم شناختی
دکتر محمدعلی مظاهری؛ رئیس دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی دانشگاه شهید بهشتی
دکتر حامد نصیری؛ دکترای مدیریت فناوری دانشگاه علامه طباطبائی
دکتر کاظم نظری؛ استادیار دانشگاه صداوسیما
دکتر مقداد مهرابی؛ پژوهشگر پسادکترای دانشگاه تهران
دکتر محمد رستمی؛ دکترای علوم شناختی
دکتر Malte Behrmann؛ دانشیار دانشگاه BBW برلین
دکتر Stafen Gobel؛ دانشیار دانشگاه دارمشتات آلمان
دکتر Jon Roozenbeek؛ پژوهشگر پسادکتری دانشگاه کمبریج
دکتر Margarida Romero؛ دانشیار دانشگاه لاوال کانادا
دکتر Pamela M. Kato؛ مدیر مطالعات بازی‌های جدی دانشگاه کاونتری
دکتر Theresa Devine؛ دانشیار دانشکده علوم سلامتی دانشگاه مک مستر کانادا
دکتر Juan Martin Quevedo؛ دانشیار دانشگاه اونیر
دکتر Suzan Tackenberg؛ عضو انجمن بازی آلمان و موسس گروه بازی‌های جدی
دکتر Ebrahim Mohseni Ahooei؛ دکترای مطالعات ارتباطات و رسانه‌های نوین دانشگاه وین اتریش

اعضای کمیته علمی SEGAP2021

حوزه فنی و مهندسی

- دکتر عاطفه احمدی؛ استادیار موسسه آموزش عالی سپاهان
دکتر اعظم باستان فرد؛ استادیار دانشگاه صداوسیما
دکتر مرتضی دری گیو؛ استادیار دانشگاه سمنان
دکتر جواد راستی؛ استادیار دانشگاه اصفهان
دکتر محمدحسین رضوانی؛ استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد قزوین
دکتر یونس سخاوت؛ استادیار دانشگاه هنر اسلامی تبریز
دکتر آرش شریفی؛ استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات
دکتر علیرضا طاهری؛ استادیار دانشگاه شریف
دکتر هادی مرادی؛ دانشیار دانشگاه تهران
دکتر ناصر مزینی؛ دانشیار دانشگاه علم و صنعت ایران
دکتر مریم مصلح؛ دانشیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب
دکتر علی مقداری؛ استاد تمام دانشگاه صنعتی شریف
دکتر بهروز مینایی بیدگلی؛ دانشیار دانشگاه علم و صنعت ایران
دکتر امین بابادی؛ پسادکترای دانشگاه آلتو
دکتر Ozgur Turetken؛ استاد تمام دانشگاه رایرسون کانادا
دکتر Carlos Vaz de Carvalho؛ دکترای موسسه پلی تکنیک پورتو
دکتر Christian Sebastian Loh؛ استاد دانشگاه ایلینوی جنوبی آمریکا
دکتر Robin Isfold Munkvold؛ استادیار دانشگاه نورد

اعضای کمیته علمی SEGAP2021

دکتر **Aurora Ruiz Rodríguez**؛ دانشجوی دکترای دانشگاه توونته هلند

دکتر **Janet C Read**؛ استاد دانشگاه لانکاشایر مرکزی

دکتر **Antonio Coelho**؛ دانشیار دانشگاه پورتو

حوزه علوم پزشکی

دکتر **رضا رستمی**؛ استاد تمام دانشگاه تهران

دکتر **هدایت صحرایی**؛ استاد تمام دانشگاه بقیه الله

دکتر **هادی زرافشان**؛ دکترای روانشناسی بالینی از دانشگاه علوم پزشکی تهران

دکتر **بیبا مسگرپور**؛ مشاور معاون تحقیقات و فناوری و مدیر روابط عمومی و بین الملل موسسه ملی توسعه تحقیقات علوم پزشکی (نیما)

حوزه هنر

دکتر **Javad Khajavi**؛ دانشیار دانشگاه مینوت ایرلند

اعضای کمیته داوری SEGAP2021

حوزه علوم انسانی

دکتر سید محمدعلی سیدحسینی؛ دکتری علوم ارتباطات دانشگاه آزاد اسلام تهران شمال
دکتر فرزانه شریفی؛ دکتری علوم ارتباطات دانشگاه آزاد اسلام تهران شمال
دکتر مینو عالمی؛ دانشیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب
دکتر محسن روشنیان؛ دکترای دانشگاه علامه طباطبائی
دکتر امید قهرمان؛ استادیار دانشگاه شیراز
دکتر مهدیه کرمی؛ دکترای تخصصی پژوهشکده علوم شناختی
دکتر حجت دهقانزاده؛ دکترای تکنولوژی آموزشی دانشگاه تربیت مدرس
دکتر حسین دهقانزاده؛ استادیار دانشگاه تبریز
دکتر محمد رستمی؛ دکترای علوم شناختی
دکتر تارا رضاپور؛ عضو هیئت علمی موسسه آموزش عالی علوم شناختی
دکتر جواد حاتمی؛ دکترای علوم شناختی
دکتر لیلا کاشانی وحید؛ استادیار دانشگاه علوم تحقیقات
سمانه بهزادپور؛ دانشجوی دکترای دانشگاه شهید بهشتی
نرگس اسفندیاری؛ دانشجوی دکترای دانشگاه شهید بهشتی
ساناز حلمی؛ دانشجوی دکترای دانشگاه شهید بهشتی
نیکزاد قنبری؛ دانشجوی دکترای دانشگاه شهید بهشتی
صادق فلاح؛ دانشجوی دکترای دانشگاه تربیت مدرس
زهره کاظمی؛ دانشجوی دکترای دانشگاه الزهرا

اعضای کمیته داوری SEGAP2021

صالح اسمعیلی؛ دانشجوی دکترای تکنولوژی آموزشی دانشگاه علامه طباطبائی
فرخنده فاضل بخششی؛ دانشجوی دکترای زبان و ادبیات انگلیسی
حامد نصیری؛ دانشجوی دکترای دانشگاه علامه طباطبائی
محمدصادق طلوع برکاتی؛ دانشجوی دکترای دانشگاه تربیت مدرس
لیلا ابراهیمی؛ دانشجوی دکترای روانشناسی دانشگاه شهید بهشتی
پریسا علیخانی؛ دانشجوی دکترای پژوهش هنر

حوزه فنی و مهندسی

دکتر هادی مرادی؛ دانشیار دانشگاه تهران
دکتر مهرداد آشتیانی؛ استادیار دانشگاه علم و صنعت ایران
دکتر یونس سخاوت؛ استادیار دانشگاه هنر اسلامی تبریز
دکتر محمدحسین رضوانی؛ استادیار دانشگاه آزاد اسلامی قزوین
دکتر جواد راستی؛ استادیار دانشگاه اصفهان
دکتر عاطفه احمدی؛ استادیار موسسه آموزش عالی سپاهان
صمد روحی؛ عضو هیئت علمی دانشگاه هنر اسلامی تبریز
حسین زارعی؛ دانشجوی دکترای دانشگاه شهید بهشتی
حسام ساکیان؛ عضو هیئت علمی دانشگاه هنر اسلامی تبریز

حوزه علوم پزشکی

دکتر بیتا مسگرپور؛ مشاور معاون تحقیقات و فناوری و مدیر روابط عمومی و بین الملل موسسه ملی توسعه تحقیقات علوم پزشکی (نیماد)
دکتر هادی زرافشان؛ دکترای دانشگاه علوم پزشکی ایران

نقش نهادهای مختلف در جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۰



◀ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان متولی صنعت بازی، صاحب برند جایزه بازی‌های جدی و برگزارکننده این رویداد بوده و مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) به عنوان معاونت پژوهش بنیاد، دبیرخانه دائمی رویداد محسوب می‌شود.



◀ دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر دانشگاه تهران

دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر دانشگاه تهران به نمایندگی از دانشگاه تهران به عنوان میزبان علمی پنجمین دوره جایزه بازی‌های جدی مدنظر حضور داشته و بر حسن انجام سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۰ نظارت خواهد داشت.

نقش نهادهای مختلف در جایزه بازی های جدی ۱۴۰۰



◀ بنیاد ملی نخبگان

بنیاد ملی نخبگان به عنوان حامی هکاتون بازی های جدی در کنار ستاد علوم شناختی، طراح مسئله بوده و از منتخبین خود با اعطای امتیاز فعالیت نخبگی حمایت کرده است.



◀ ستاد توسعه علوم و فناوری های شناختی

ستاد توسعه علوم و فناوری های شناختی با همکاری ویژه در برگزاری هکاتون به عنوان طراح مسئله و حامی مادی مشارکت داشته و همچنین از آثار و مقالات برگزیده خود در بخش جشنواره و سمپوزیوم نیز حمایت کرده است.

نقش نهادهای مختلف در جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۰



◀ 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 ۱۴۰۰ است. IEEE بخش ایران به نمایندگی از این پایگاه علمی، به نمایه‌سازی این رویداد در IEEE Xplore کمک می‌کند.



◀ مجموعه آپارات گیم

با توجه به شیوع بیماری کرونا و برگزاری نیمه‌حضور رویداد جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۰، مجموعه آپارات گیم به‌عنوان حامی این رویداد، پخش زنده را بر عهده خواهد داشت.



◀ صندوق نوآوری و شکوفایی

نقش نهادهای مختلف در جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۰



◀ دانشگاه اصفهان

همچون سال گذشته میزبان هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۰ در شهر اصفهان است.



◀ شرکت سرمایه‌گذاری و شتاب‌دهی تخصصی آواگیمز

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



دانشگاه آزاد اسلامی تبریز

◀ دانشکده چند رسانه‌ای به نمایندگی از دانشگاه هنر

اسلامی تبریز

همچون دوره‌های گذشته، میزبان هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۰ در شهر تبریز است.



پژوهشکده علوم شناختی

◀ پژوهشکده علوم شناختی

در آموزش تخصصی شرکت کنندگان کارگاه‌های مدرسه بازی‌های جدی شناختی و همچنین منتورینگ تیم‌ها در روز برگزاری هکاتون ۱۴۰۰ مشارکت داشته است.

نقش نهادهای مختلف در جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۰



مؤسسه ملی توسعه تحقیقات علوم پزشکی
جمهوری اسلامی ایران

◀ **مؤسسه ملی توسعه تحقیقات علوم پزشکی (نیماد) به نمایندگی از وزارت بهداشت، درمان و آموزش پزشکی** همچون دوره‌های گذشته، 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.

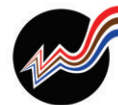


◀ **ستاد توسعه فناوری‌های حوزه اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری** حامی مالی در سه بخش رویداد برای تحقیق و ترویج ساخت بازی‌های جدی با استفاده از فناوری‌های نوین است.



خانه کتابخانه‌های عمومی کشور

◀ **نهادهای کتابخانه‌های عمومی کشور** حامی مالی رویداد برای ترویج ساخت بازی‌های جدی با هدف کتاب‌شناسی و ترویج کتاب‌خوانی است.



پژوهشکده سوانح طبیعی
وزارت علوم، تحقیقات و فناوری

◀ **پژوهشکده سوانح طبیعی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری** به عنوان یکی از حامیان رویداد در راستای اولویت‌های خود و حوزه سوانح طبیعی بوده است.

نقش نهادهای مختلف در جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۰



ریاست جمهوری
معاونت علمی و فناوری
معاونت توسعه فناوری نانو

◀ **ستاد ویژه توسعه فناوری‌های نانو، معاونت علمی ریاست جمهوری**

این ستاد یکی از حامیان جشنواره در حوزه فناوری‌های نانو است.



وزارت آموزش و پرورش
سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی
دفتر مشاوران است و فناوری آموزشی

◀ **سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی، دفتر انتشارات و فناوری آموزشی**

حامی بازی‌های جدی آموزشی برای دریافت نشان استاندارد و درج و معرفی آن‌ها در مدارس و مجلات رشد است.



◀ **ستاد توسعه فناوری‌های نرم و هویت‌ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری**

جایزه بازی‌های جدی را به عنوان مبادی معرفی شرکت‌های خلاق به برنامه توسعه زیست‌بوم شرکت‌های خلاق به رسمیت می‌شناسد و از شرکت‌های برگزیده این رویداد در قالب برنامه مذکور حمایت می‌کند.



◀ **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 است که سهم مشخصی در رشد و تربیت کودکان و نوجوانان داشته باشند.

برنامه زمان بندی SEGAP2021

موضوع	از ساعت	تا ساعت	پنجشنبه ۴ آذر
آیین آغاز برنامه	۹:۰۰	۹:۱۵	
خوشامدگویی و سخنرانی دکتر هادی مرادی، دبیر علمی سمپوزیوم بین المللی بازی های جدی ۱۴۰۰	۹:۱۵	۹:۳۰	
سخنرانی دکتر حامد نصیری، دبیر رویداد جایزه بازی های جدی	۹:۳۰	۹:۵۰	
سخنرانی کلیدی و پرسش و پاسخ با خانم دکتر پاملا کاتو با عنوان « Secrets to successful serious games: Living on the edge »	۹:۵۰	۱۰:۴۰	
سخنرانی و پرسش و پاسخ با دکتر امیر زرکش با عنوان: «The K-12 Innovation Game»	۱۰:۴۰	۱۱:۳۰	
سخنرانی و پرسش و پاسخ با دکتر باب دوسکوتر با عنوان: «Play as a key ingredient of Meaningful players Lifelong Learning for 100 million 50+ year old»	۱۱:۳۰	۱۲:۲۵	
استراحت میان برنامه	۱۲:۲۵	۱:۰۰	
سخنرانی و پرسش و پاسخ با دکتر رایین اسفولد مانکولد با عنوان «Implementing Serious Games in the pedagogical approaches classroom- different»	۱:۰۰	۱:۵۵	
ارائه و داوری مقالات شفاهی	۱:۵۵	۵:۱۵	
سخنرانی خانم دکتر ترسا چن با عنوان «Getting your Game Out There»	۵:۱۵	۶:۱۰	

برنامه زمان بندی SEGAP2021

از ساعت	تا ساعت	موضوع
۱:۰۰	۱:۲۵	آیین آغاز برنامه
		خوشامدگویی خانم مهندس فریبا علیزاده، دبیر اجرایی جایزه بازی های جدی
۱:۲۵	۴:۰۰	ارائه فینالیست های جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۰
۴:۰۰	۴:۱۵	استراحت میان برنامه
۴:۱۵	۴:۳۰	آیین آغاز اختتامیه
۴:۳۰	۴:۵۰	سخنرانی مهندس سید صادق پژمان، رئیس جایزه بازی های جدی و مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای
۴:۵۰	۵:۱۰	سخنرانی دکتر مجید نیلی احمدآبادی، رئیس دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر دانشگاه تهران
۵:۱۰	۵:۲۰	سخنرانی آقای دکتر محمد مهدی اسماعیلی، وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی
۵:۲۰	۶:۲۵	اعلام برندگان نهادهای حامی رویداد و تقدیر از برگزیدگان
۶:۲۵	۷:۳۰	اعلام برندگان بخش اصلی رویداد و تقدیر از برگزیدگان

جمعه ۵ آذر



سخنرانی کلیدی خانم پاملا کاتو با عنوان «Secrets to successful serious games: Living on the edge»

پاملا کاتو (Pamela M. Kato) به عنوان مؤسس شرکت HopeLab واقع در سیلیکون ولی، فرآیند طراحی و تولید یک بازی به نام Remission را رهبری کرده است. این بازی از نظر بالینی تایید شده و هدف آن کمک به کودکان مبتلا به سرطان در فرآیند درمان است. بیش از ۲۵۰۰۰ نسخه از این بازی در ۸۱ کشور دنیا عرضه شده است.

از فعالیت‌های دیگر دکتر کاتو می‌توان به پروژه شبیه‌ساز آموزشی 1 Air Medic Sky که برنده جوایز متعددی بوده است، اشاره کرد. او هم چنین بنیان‌گذار شرکت مشاوره پی.ام. کاتو است که در آن از طریق ترکیب روانشناسی تغییر رفتار با رویکردهای متمرکز بر کاربر در بازی‌ها، به طراحی بازی‌هایی می‌پردازد که سلامتی افراد را بهبود بخشد.

دکتر پاملا ام کاتو در این سخنرانی خواهد گفت که در مسیر ساخت بازی‌های جدی برای تغییر زندگی مردم به چه چیزهایی نیاز است. او تجربیاتی با ما به اشتراک خواهد گذاشت که طی بیست سال فعالیت در حوزه بازی‌های نوین و بین‌المللی به دست آورده است.



سخنرانی دکتر امیر زرکش با عنوان: «The K-12 Innovation Game»

دکتر امیر زرکش (Amir Zarkesh) مدیر و هم‌بنیان‌گذار شرکت پالی‌آپ است. او همچنین یکی از موسسین شرکت بلوچیپ سیستم، و شرکت کرانچ تکنولوژیز است که تمرکزش بر استفاده از هوش مصنوعی در فیلم‌هاست. شرکت پالی‌آپ، بستری فراهم کرده تا دانش‌آموزان بتوانند در خلال بازی مهارت‌های مختلفی یاد بگیرند.

یک باور عمومی این است که هرچه نمره‌ی دانش‌آموزان در دروس STEM (علوم، فناوری، مهندسی و ریاضیات) بالاتر باشد، وضعیت اقتصاد نوآوری یک کشور بهتر خواهد بود. با این حال، داده‌ها نشان می‌دهند که هرچند این امر ضروری است، اما کافی نیست. دانش‌آموزان به چیزی فراتر از سواد STEM نیاز دارند. آنها باید مهارت‌هایی از جمله تفکر محاسباتی، تفکر سیستمی، تفکر طراحی، ارتباطات، همکاری و توانایی رهبری را بیاموزند. ما یک بازی برای نوآوری معرفی می‌کنیم که باعث یادگیری چنین مهارت‌هایی می‌شود و می‌تواند به عنوان پلی میان ریاضی مدرسه و آمادگی برای ورود به اقتصاد نوآوری عمل کند. این بازی در لحظاتی که یادگیری اتفاق می‌افتد، بازیکن‌ها را به بیشترین شکل ممکن درگیر می‌کند.

دکتر زرکش در سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۰ در خصوص این مهارت‌ها سخنرانی خواهند کرد.



سخنرانی باب دو اسکوتر با عنوان: «Meaningful Play as a key ingredient of Lifelong Learning for 100+ million 50+ year old players»

دکتر باب دو اسکوتر (Bob De Schutter) طراح بازی، محقق، استاد و مدافع بازی در سنین بالا است که جوایزی نیز در کارنامه‌ی خود دارد. او مدرس طراحی بازی کاربردی در دانشگاه نورت ایسترن است و به طور مشترک در دانشکده هنر، رسانه و طراحی، و نیز دانشکده علوم کامپیوتر فعالیت می‌کند. او هم چنین مالک شرکت لایف لانگ گیمز نیز است.

در این سخنرانی، باب اشاره خواهد کرد که حوزه بازی‌ها و نیز سالخوردگی چگونه برای بیش از ۱۵ سال الهام‌بخش کار وی به عنوان یک محقق و طراح بازی بوده است. همچنین از تفکرات کلیشه‌ای که افراد بالای ۵۰ سال را احاطه کرده و اینکه که طراحان باانگیزه چگونه از طریق تمرکز بر یادگیری مادام‌العمر و اصول زیبایی‌شناختی متناسب با هر سن می‌توانند بازی‌های بهتری برای سنین بالاتر بسازند صحبت خواهد کرد.



سخنرانی رابین ایسفلد مانکولد با عنوان «Implementing Serious Games in the classroom- different pedagogical approaches»

دکتر رابین ایسفلد مانکولد (Robin Isfold Munkvold)، دانشیار دانشگاه نورد نروژ، در حوزه‌ی فناوری اطلاعات فعالیت می‌کند. علایق تحقیقاتی او شامل بازی و یادگیری، طراحی بازی و آموزش مقاطع بالاتر است. در این سخنرانی رابین چارچوبی در مورد چگونگی سازماندهی این نوع فعالیت‌های یادگیری (در محیط کلاس درس) و چند مثال در مورد نحوه انجام آن ارائه خواهد کرد.



سخنرانی ترسا چن با عنوان «Getting your Game Out There»

دکتر ترسا چن (Teresa Chan) پزشک و دانشیار دانشکده علوم سلامتی دانشگاه مک مستر کانادا است. او به نوآوری در حوزه‌ی آموزش پزشکی و ارزیابی آن علاقه‌مند است. برای مثال، یک بازی جدی به نام Gridlocked در قالب یک بازی رومیزی طراحی کرده که در آن به دانشجویهای پزشکی یا به طور کلی کادر درمان آموزش داده می‌شود چطور بیماران را تریاژ کنند. دکتر چن در این سخنرانی به بازاریابی بازی‌های جدی می‌پردازد و با اشاره به فرآیند بازاریابی بازی Gridlocked، به شما نشان خواهد داد که چطور از پلتفرم‌های مختلف جهت معرفی بازی خود استفاده کنید.

نویسندگان	عنوان
Behzad Soleimani Neysiani, Mohammad Ismaeil Shahabian and Seyed Moein Khayam Nekooei	Cheat in Word Maker Game with Specific Letters
Reza Moradi Rahimabad and Mohammad Hossein Rezvani	Identifying Factors Affecting the Empathy Identification of Players in Serious Games
Amir Asgari	Impact Assessment as a new horizon for assessing the game's intervention: A framework for the impact assessment of educational games
Sheyda Mirzakhani and Hadi Moradi	The Impact of Competition on the Effectiveness of Cognitive Games
Saynaz Maveddat, Elham Kabiri and Hadiseh farhandi	The Effects of Neuroland Digital Cognitive Game On Children's Cognitive Skills

نویسندگان	عنوان
Rasoul Bakhtiari	Characteristics serious games based on instructional content/training
Arash Moradi-Karkaj	Serious Interactive Digital Narrative: Explorations in Personalization and Player Experience Enrichment
Behdad Mansouri, Ardavan Roozkhosh, and Hamed Farbeh	A Survey on Implementations of Adaptive AI in Serious Games for Enhancing Player Engagement
Maryam Ansari, Tara Rezapour, and Mohammad Abdolrahmani	Efficacy of the Slankers Video Game for Self-control Improvement: A Pilot Study
Payman Sharafian, Hadi Moradi, Fariba Bahrami, and Melahat Akbarfahimi	A web-based gamification of upper extremity robotic rehabilitation
Farkhondeh Fazel Bakhsheshi	Narration in Serious Games
Seyede Marzie Salamat, Maryam Khalili	Design and Evaluation of a Web-Based Game for Children to Visit the National Museum of Iran

نویسندگان	عنوان
Ebrahim Gholami Dizicheh, Fahime Shahrokh, Hadi Moradi, Rasoul Samani, Mina Bidsookhteh, Nezam Abadi, and Leila Kashani-Vahid,	EmoAnim :a Serious Game to Diagnose Children with Autism Using Animations
Shahriar Derhami, Behnam Alizadeh Ashrafi, Yazdan Movahedi, and Mehdi Faramoushi	Analysis of instantaneous choices made by the player in a game based on his/her behavioral character
Afin Ahmad Mahmood, Leila Kashani-Vahid, and Hadi Moradi	Effectiveness of "Maghzineh" Attention Cognitive Video Games on Executive Functions of Children with Autism Spectrum disorder
Morteza Dorrigiv	Incorporation of Serious Games into Higher Education
Mahsa Moradi and Yousef Mahdavinassab	Evaluation of Iranian educational games Based on Explorer Player Style
Mohammad Mahdi Rezapour, Afsaneh Fatemi, Mohammad Ali Nematbakhsh	The Effectiveness of Players Social Data on Learning Experience Assessment In Massively Multiplayer Online Games

فینال جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۰ و اعطای جوایز SEGAP2021

در اختتامیه رویداد، پس از برگزاری فینال جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۰، جوایز مختلفی در دسته‌های زیر اهدا خواهد شد:

- مقاله برتر سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۰
 - برندگان هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۰ تهران
 - برندگان هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۰ تبریز
 - برندگان هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۰ اصفهان
 - برندگان جوایز حامیان بخش جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۰ و سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۰
 - برنده عنوان «بازی جدی سال ۱۴۰۰»
- همچنین پس از رویداد به نویسندگان مقالات شفاهی و فینالیست‌های جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۰ هدایایی تعلق خواهد گرفت.

یادداشت

[illegible]

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

یادداشت

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal green ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

یادداشت

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

[illegible]

یادداشت

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

یادداشت

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

یادداشت

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins or other markings on the paper.

یادداشت

[illegible]

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal green ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins or other markings on the paper.

دبیرخانه دائمی SeGaP، مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، واقع در ساختمان اصلی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بوده و از شنبه تا چهارشنبه هر هفته آمادگی پاسخگویی به سوالات مخاطبان محترم را دارد.

برای برقراری تماس از یکی از روش‌های زیر استفاده کنید:

آدرس دبیرخانه: تهران، خیابان مفتاح شمالی، خیابان گلزار، تقاطع زیرک زاده، پلاک ۳۲، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، طبقه ۴، واحد پژوهش.

تلفن: ۰۲۲-۸۸۳۱۰۲۲۱-۹۸+ داخلی ۴۱۵

نشانی وبسایت: www.direc.ir و segap.ir

نشانی ایمیل: serious.games.prize@gmail.com

آیدی اینستاگرام: [@direc.ir](https://www.instagram.com/direc.ir)

