



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار می‌کند:

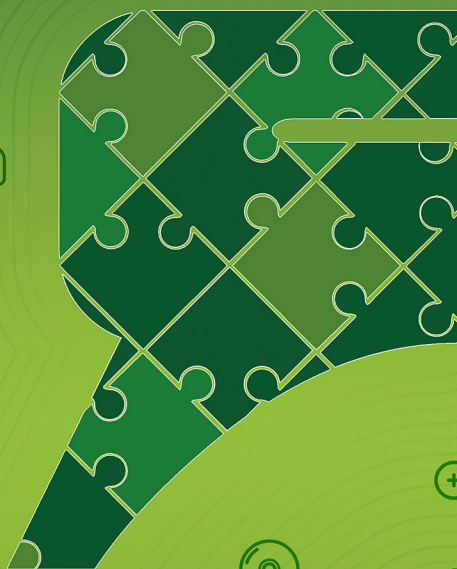


هشتمین دوره جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۲



6TH SERIOUS GAMES PRIZE 2023

#SEGAP2023



بیش از چهار میلیارد تومان جوایز
نقدی و تسهیلات تجاری‌سازی

آخرین مهلت ثبت نام در هکاتون: ۱۰ شهریور ماه

زمان برگزاری هکاتون: ۳۹ الی ۳۱ شهریور ماه

آخرین مهلت ارسال مقالات و بازی‌ها: ۵ آبان ماه

زمان برگزاری سمپوزیوم و اختتامیه: ۳۰ آذر و ۱ دی ماه

محل برگزاری اختتامیه: دانشگاه صنعتی امیرکبیر

هکاتون

تجربه ساخت یک بازی جدی

سمپوزیوم

مرور جدیدترین تحقیقات حوزه بازی جدی

جشنواره

انتخاب بازی جدی برتر سال



SEGAP.IR



فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

فهرست مطالب

۱	پیشگفتار	۲
۲	بازی جدی چیست؟	۲
۳	اهداف این دوره از رویداد	۳
۴	مزایای شرکت در رویداد	۴
۵	بخش‌های مختلف جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۲	۴
۶	مشارکت‌کنندگان این دوره رویداد	۱۱
۷	تاریخ‌های مهم	۲۲
۸	شرایط و ضوابط ثبت‌نام	۲۲
۹	شیوه ارسال آثار، ثبت‌نام و برقراری ارتباط با دبیرخانه	۲۳

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

فراخوان رویداد بین‌المللی جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۲

Call for Serious Games Prize 2023 (SeGaP2023)

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 موردنظر است و بر این اساس، بیش از هر شاخه دیگری در بازی‌سازی، به تحقیق و توسعه و مطالعات دانشگاهی نیاز دارند.

رویداد بین‌المللی جایزه بازی‌های جدی، در ششمین دوره خود همچون دوره‌های گذشته تلاش می‌کند تا با برگزاری سه رویداد جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۲، هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۲ و سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۴۰۲، زیرساخت‌های علمی و صنعتی را برای توسعه بیش‌ازپیش بازی‌های جدی در کشور فراهم و حلقه‌های توسعه را از تحقیقات دانشگاهی تا تجاری‌سازی محصولات موجود در صنعت تقویت کند. جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۲ همچون ادوار گذشته، با حمایت‌های مادی و شبکه بزرگی از حامیان و همکاران، فرصتی برای مشارکت در رشد بازی‌های جدی در کشور است.

این دوره رویداد نیز همچون سال‌های گذشته با نگاهی کلان‌تر نسبت به بازی‌های جدی برگزار می‌شود. بر این اساس دبیرخانه SeGaP2023 از تمامی بازی‌سازان و بازی‌پژوهان علاقه‌مند به تولید و مطالعه در حوزه بازی‌های جدی دعوت به عمل می‌آورد تا به این جمع بزرگ بپیوندند و به‌عنوان عضوی از این شبکه همکاری در تولید مقالات، بازی‌ها و به‌اشتراک‌گذاری 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.

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

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 گردشگری، 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 سکنه مغزی، اختلالات ذهنی و...

۳ اهداف این دوره از رویداد

- 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

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

۴ مزایای شرکت در رویداد

- برقراری ارتباط با ذی‌نفعان و سرمایه‌گذاران حوزه بازی‌های هدفمند
- دریافت جوایز نقدی و غیر نقدی قابل‌توجه 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 به‌منظور 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
- دریافت جایزه بین‌المللی برای بازی جدی و مقالات منتخب به بازی‌سازان و پژوهشگران غیرایرانی مجموعه تا سقف ۲۰۰۰ یورو

۵ بخش‌های مختلف جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۲

ششمین 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
- جشنواره
- هکاتون

برگزار خواهد شد.

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

۵/۱ سمپوزیوم ۱۴۰۲

سمپوزیوم با هدف تمرکز بخشی به منابع علمی و تحقیق در جهت توسعه این بازی‌ها برگزار می‌شود. این بخش پذیرای مقالات علمی این حوزه فقط به زبان انگلیسی است و آثار ارسالی توسط سه داور مورد داوری سخت‌گیرانه قرار می‌گیرند. همچون دوره‌های گذشته در سال ۱۴۰۰ از میان ۳۰ مقاله ارسالی، ۱۶ مقاله پذیرفته شدند که ۵ مقاله به‌صورت شفاهی و ۱۱ مقاله به‌صورت پوستری ارائه و پس از اتمام رویداد در پایگاه استنادی IEEE Xplore نمایه شدند ([از اینجا](#) ملاحظه کنید). همچنین در سال ۱۳۹۹ و ۱۳۹۸ نیز به ترتیب ۱۶ ([از اینجا](#) ملاحظه کنید) و ۲۱ مقاله ([از اینجا](#) ملاحظه کنید) در این پایگاه منتشر شدند. در این بخش ضمن معرفی مقاله برتر و اعطای جایزه **۱۲۰ میلیون ریالی**، از سایر مقالات شفاهی نیز در قالب جایزه نقدی تقدیر می‌شود. همچنین در صورت انتشار نسخه گسترش‌یافته هر یک از مقالات شفاهی و پوستری در یکی از مجلات علمی-پژوهشی بین‌المللی، **تا سقف ۱۲۰ میلیون ریال** جایزه نقدی دیگر برای تامین برخی از هزینه‌های انتشار به نویسندگان مقالات تعلق خواهد گرفت. پس از برگزاری آنلاین این رویداد در سال‌های گذشته، در سال ۱۴۰۲ رویداد به‌صورت حضوری برگزار خواهد شد. بازی‌پژوهان در این دوره و برای ارسال مقاله به سمپوزیوم، **نهایتاً تا روز جمعه مورخ ۵ آبان‌ماه** فرصت خواهند داشت و همچون سال گذشته، مقالات **فقط به‌صورت انگلیسی** پذیرفته می‌شوند. همچنین از میان مقالات ارسال‌شده، مقالات منتخب علاوه بر دریافت جایزه نقدی، در روز سمپوزیوم به‌صورت شفاهی ارائه می‌شوند.

- به شکل ویژه امسال دبیرخانه رویداد مجموعاً تا سقف ۱۰۰ میلیون ریال جایزه برای مقالاتی که به موضوعات مرتبط با جهان مجازی و بازی‌های جدی یا کاربرد NFT در بازی‌های جدی پرداخته باشند، تدارک دیده است.

برای ارسال مقاله به سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۴۰۲ اینجا کلیک کنید یا به سایت www.segap2023.ir مراجعه فرمایید.

جدول ۱- جوایز نقدی بخش سمپوزیوم بازی‌های جدی ۱۴۰۲

نوع جایزه	نهاد اعطاکننده جایزه	مجموع سقف جوایز
مقاله برتر نویسندگان داخلی	دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی	۱۲۰ میلیون ریال
مقاله برتر نویسندگان خارجی	دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی	۵۰۰ یورو
مقالات شفاهی	دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی	۱۲۰ میلیون ریال
انتشار نسخه گسترش‌یافته مقاله در ژورنال‌های خارجی پس از رویداد	دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی	۱۲۰ میلیون ریال
مقالات مرتبط با روش تحقیق و تجاری‌سازی بازی‌های جدی	دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی	۱۲۰ میلیون ریال

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

مقالات مرتبط با جهان مجازی یا کاربرد NFT در بازی‌های جدی	دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی	۱۰۰ میلیون ریال
کاربرد بازی‌های جدی در ارتقای کیفیت قانون‌گذاریِ توانمندسازی و آگاه‌سازی	مرکز پژوهش‌های مجلس	متعاقباً اعلام خواهد شد
جایگاه بازی در توسعه فرهنگ و تمدن	پژوهشگاه مطالعات فرهنگی، اجتماعی و تمدنی (پمفات)	متعاقباً اعلام خواهد شد

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 پایگاه دیجیتال نمایه خواهند شد.

۵/۱/۱ 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:

A. 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
- Metaverse and SGs

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

B. Cognitive Science track:

- Cognitive processing in SGs
- SG for Cognitive disorders
- Cognitive Architecture in SG design and development
- 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 especial serious game accelerators & incubators
- Serious games market studies
- Business models for SGs
- NFT in the field of SGs

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

۵/۱/۲ راهنمای نگارش مقالات

- مهلت نهایی ارسال متن کامل مقالات، **۵ آبان ۱۴۰۲** است.
- مقالات فقط باید به زبان انگلیسی باشند.
- مقالات فقط باید در قالب ارائه شده توسط IEEE ارسال شوند (**اینجا** را کلیک کنید).
- تعداد صفحات مجاز برای نگارش مقاله، نهایتاً ۱۲ صفحه در قالب تعیین شده است.
- هر نویسنده می‌تواند چند مقاله ارسال نماید.
- تمامی آثار باید دارای اصالت پژوهشی باشند. در صورتی که سرقت علمی برای هریک از مقالات محرز شود، نویسندگان آن مقاله امکان ارسال هیچ مقاله‌ای نخواهند داشت.

۵/۲ جشنواره ۱۴۰۲

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 معرفی‌شده 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 درنهایت بازی جدی سال معرفی خواهد شد. دبیرخانه رویداد در موضوعات زیر به آثار منتخب جایزه نقدی اهدا خواهد کرد:

- **بازی جدی سال برنده جایزه بزرگ ۲۵۰ میلیون ریالی** بنیاد خواهد بود.
- **فینالیست‌های جشنواره مجموعاً تا سقف ۲۵۰ میلیون ریال** جایزه دریافت خواهند کرد.
- **بازی‌های جدی دانشگاهی** منتخب مجموعاً تا سقف **۱۵۰ میلیون ریال** جایزه دریافت خواهند کرد.
- **بازی جدی برگزیده بخش بین‌الملل جشنواره تا سقف ۱۵۰۰ یورو** به بازی‌سازان غیرایرانی تعلق خواهد گرفت.
- 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 ۱۰۰ میلیون ریالی** امتحان کنند.
- به شکل ویژه منتخبین به‌منظور دریافت تسهیلات تجاری‌سازی، تبلیغات و یا کمک هزینه تولید بازی از سوی بنیاد مدنظر قرار خواهند گرفت.

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

- به شکل ویژه امسال دبیرخانه رویداد مجموعاً تا سقف ۱۰۰ میلیون ریال جایزه برای بازی‌های جدی در حوزه جهان مجازی و NFT تدارک دیده است.

برای ارسال بازی خود به جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۲ اینجا کلیک کنید یا به سایت www.segap2023.ir مراجعه فرمایید.

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 پتل 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 ۵ آبان‌ماه ۱۴۰۲** فرصت خواهند داشت.

جدول ۳. جوایز نقدی بخش جشنواره بازی جدی سال ۱۴۰۲

نوع جایزه	شرایط احراز	نهاد اعطاکننده جایزه	مجموع سقف جوایز
جایزه بازی جدی سال	بیشترین امتیاز در داوری اصلی	بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای	۲۵۰ میلیون ریال
جایزه بازی جدی بخش بین‌الملل	بیشترین امتیاز در داوری اصلی		۱۵۰۰ یورو
فینالیست‌های جشنواره	کسب امتیاز حدنصاب برای حضور به‌عنوان فینالیست جشنواره		۲۵۰ میلیون ریال
برنده بخش بهترین به‌روزرسانی	بیشترین امتیاز برای نسخه جدید از یک بازی جدی که قبلاً در رویداد شرکت داده شده است.		۱۰۰ میلیون ریال
بازی برگزیده دانشگاهی	بیشترین امتیاز در داوری اصلی		۱۵۰ میلیون ریال
بازی‌های جدی در حوزه جهان مجازی و NFT	بیشترین امتیاز در داوری اصلی		۱۰۰ میلیون ریال
بازی‌های برگزیده بخش سلامت	بیشترین امتیازات در داوری اصلی	شتابدهنده آمیتیس ژن	تا سقف ۱۰ میلیارد ریال
استارت‌آپ‌های برگزیده	کسب امتیازات لازم در فرایند داوری	شرکت هاب	تا سقف ۱۰ میلیارد ریال
محصولات و استارت‌آپ‌های	کسب امتیازات لازم در فرایند داوری	موسسه علمی رزمندگان	سرمایه‌گذاری تا سقف ۲۰ میلیارد ریال و

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

برگزیده		(خانه خلاق ستاپ)	شتابدهی تا سقف ۳ میلیارد ریال
بازی برگزیده بخش کودک و نوجوان	بیشترین امتیاز در داوری بخش کودک و نوجوان	کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان	۴۰۰ میلیون ریال
یک فینالیست برگزیده	بیشترین امتیازات در داوری اصلی	شرکت خانه بازی جهش اول	تا سقف ۱۰۰ میلیون ریال
بازی برگزیده بخش فناوری	بیشترین امتیاز در داوری ویژه بخش استفاده از فناوری‌های برتر	ستاد توسعه فناوری‌های حوزه اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی	متعاقباً اعلام خواهد شد
بازی برگزیده بخش شناختی	بیشترین امتیاز در داوری ویژه بخش علوم شناختی	ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی	متعاقباً اعلام خواهد شد

۵/۳ هکاتون ۱۴۰۲

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 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 سه دوره گذشته در موضوعات درمان اوتیسم و تعامل با بیماران اوتیستیک، ترویج فرهنگ مصرف منطقی دارو، آموزش زبان انگلیسی (برای کودکان، نوجوانان و ناشنویان)، مهارت‌های زندگی: انتخاب آگاهانه و مواجهه با بیماری کرونا و استعدادیابی و توانمندسازی با رویکرد شناختی برگزار و با استقبال قابل‌توجه مخاطبان و حامیان مواجه شده است و انتظار می‌رود ششمین دوره این رویداد نیز در سال ۱۴۰۲ با توجه به موضوع، حامیان و تعداد استان‌های میزبان، مورد توجه گسترده مخاطبان قرار گیرد.

ششمین دوره هکاتون بازی‌های جدی همچون دوره گذشته به‌عنوان یک رویداد رقابتی مسئله‌محور **ذیل طرح شهید بابایی بنیاد ملی نخبگان** قرار گرفته و با حمایت مادی این بنیاد و اعطای امتیاز فعالیت نخبگی به برگزیدگان فرصتی ویژه برای شرکت‌کنندگان فراهم کرده است. همچنین نهاد کتابخانه‌های کشور با هدف ارتقای کتابخوانی حامی مالی و طراح مسئله این رویداد در **کل کشور** است که **به جز استان تهران** در سایر استان‌ها به‌صورت **هم‌زمان و مجازی** برگزار خواهد شد و از بهترین **بازی‌های جدی** این بخش تقدیر خواهد نمود. بنابراین افراد و تیم‌های علاقه‌مند می‌توانند **نهایتاً تا روز جمعه مورخ ۱۰ شهریورماه ۱۴۰۲** برای بهره‌مندی از این فرصت و شرکت در رویداد به‌صورت فردی یا تیمی ثبت‌نام کنند.

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

- قابل توجه است که به منظور توانمندسازی و آموزش شرکت‌کنندگان پیش از هکاتون، کارگاه‌های آموزشی تخصصی برگزار خواهد شد که پیش‌نیاز دریافت امتیاز فعالیت نخبگی بنیاد ملی نخبگان و اجباری است. زمان کارگاه‌ها متعاقباً اعلام خواهد شد.

جوایز نقدی این بخش و نهادهای اعطا کننده به شرح جدول ۴ است و علاوه بر جایزه نقدی که از طرف حامیان اعطا می‌شود، بازی‌های منتخب برای سرمایه‌گذاری تعقیبی و تجاری‌سازی مدنظر قرار خواهند گرفت. لازم به تأکید است از بازی‌های برگزیده در این بخش علاوه بر جوایز نقدی، در قالب ارائه تسهیلات مرکز رشد بازی‌سازی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به منظور توسعه

برای ثبت‌نام تیمی یا فردی در هکاتون بازی‌های جدی سال ۱۴۰۲ اینجا کلیک کنید یا به سایت www.segap2023.ir مراجعه فرمایید.

بازی حمایت خواهد شد.

جدول ۴- جوایز نقدی و غیر نقدی بخش هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۲

نوع جایزه	نهاد اعطاکننده جایزه	مجموع سقف جوایز
بازی‌های برگزیده کلیه استان‌ها	بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و نهاد کتابخانه‌های کشور	تسهیلات مادی مجموعاً تا سقف ۱۸۰ میلیون ریال به همراه منتورینگ تخصصی اعطا می‌شود.
بازی‌های برگزیده کلیه استان‌ها	بنیاد ملی نخبگان	اعطای امتیاز فعالیت نخبگی به برگزیدگان

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 به عنوان ابزاری کارآمد برای آن‌ها، یکی از اهداف مهم رویداد در نظر گرفته شده است. بر این اساس، طی سه دوره برگزاری رویداد بین‌المللی بازی‌های جدی نهاد‌های بسیاری از حوزه‌های مختلف با این رویداد همراه بوده‌اند. به سبب دوره‌های قبل، رویداد امسال نیز با مشارکت نهادهای متعددی برگزار خواهد شد.

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

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 این‌رو 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 مهندسی کامپیوتر دانشگاه صنعتی امیرکبیر

دانشکده مهندسی کامپیوتر امیرکبیر یکی از برترین دانشکده‌های دانشگاه صنعتی امیرکبیر و یکی از ۹۰ دانشکده برتر کامپیوتر دنیا است. فعالیت‌های تحقیقاتی این دانشکده در قالب پروژه‌های مستقلی که به وسیله ۳۱ عضو هیات علمی آن جذب شده‌اند، پایان‌نامه‌های کارشناسی ارشد و دکتری و قرارداد با مراکز صنعتی انجام می‌پذیرد. این فعالیت‌ها در جهت رفع نیازهای علمی-تحقیقاتی کشور، پیشبرد مرزهای دانش، و بالا بردن کیفیت تحصیلی-علمی برنامه‌ریزی شده‌اند. در این راستا تحقیقات در زمینه‌های انتقال اطلاعات، سیستم‌های نرم‌افزاری، پردازش موازی، هوش مصنوعی، بینایی کامپیوتری، پردازش تصویر ثابت و متحرک پردازش گفتار، امنیت اطلاعات و رمزنگاری، شناسایی الگو، الگوریتم‌های یادگیری، داده کاوی و رباتیک از امکان بیشتری برخوردار بوده است. همچنین این دانشکده مهد پرورش بنیان‌گذاران تعداد زیادی از بهترین شرکت‌های بازی‌سازی ایران مانند شرکت دانش‌پرووران امیرکبیر (ارائه‌دهنده بازی کوپیز آو کینگز)، استدیو تاد (ارائه‌دهنده بازی‌های فروت کرفت و پرستی) و ... بوده است. طی سالیان اخیر نیز رویدادهای زیادی برای حمایت از بازی‌سازان در این دانشکده برگزار شده است. همکاری‌های شکل گرفته بین این دانشکده و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در کنار ظرفیت‌های بالقوه و بالفعل آن موجب گردیده است که

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

امیدواری زیادی برای تبدیل شدن این دانشکده به یکی از قطب‌های بازی جدی کشور طی سالیان اخیر ایجاد گردد. از همین رو دانشکده کامپیوتر دانشگاه صنعتی امیرکبیر با توجه به ظرفیت‌های فنی موجود در آن، به‌عنوان میزبان علمی ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی انتخاب شده و بر حسن انجام سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۲ نظارت خواهد داشت.

۶/۳ بنیاد ملی نخبگان

بنیاد ملی نخبگان کشور، در راستای استفاده صحیح و مناسب از ظرفیت‌های علمی نخبگان برای توسعه کشور و در مسیر رفع موانع و مشکلات تولید دانش و جنبش نرم‌افزاری در سال ۱۳۸۵، تشکیل شد. برنامه‌ریزی و سیاستگذاری برای شناسایی، هدایت، حمایت مادی و معنوی نخبگان (در دو طیف مستعدان برتر و نخبه)، جذب، حفظ و به‌کارگیری و پشتیبانی از آنان در راستای ارتقاء تولید علم، فناوری، هنر، ادب و فرهنگ و توسعه علمی و متوازن کشور و احراز جایگاه برتر علمی، فناوری و اقتصادی در منطقه براساس سند چشم‌انداز کشور در افق ۱۴۰۴، هدف غایی بنیاد ملی نخبگان محسوب می‌شود.

در همین راستا، حمایت‌های این بنیاد به صورت متنوع با مخاطب قرار دادن همهٔ اجتماعات نخبگانی در حوزه‌های مختلف، ارائه شده است که از آن جمله می‌توان به حمایت از دانشجویان و دانش‌آموختگان برتر دانشگاهی، اعضای هیئت علمی، مخترعان و نوآوران و برگزیدگان هنری، ادبی، قرآنی و حوزوی، اشاره کرد. یکی از برنامه‌های مهم این بنیاد طرح شهید بابایی است که حمایت از رویدادهای رقابتی مسئله‌محور را شامل می‌شود و در قالب اعطای امتیاز فعالیت نخبگی به برگزیدگان رویداد و حمایت مادی از برگزاری است. از این رو بنیاد ملی نخبگان در کنار آمیتیس ژن به عنوان طراح مسئله و حامی و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان کارگزار این رویداد از هکاتون حمایت خواهد کرد. شیوه حمایت و اعطای امتیاز این بنیاد همچون سال گذشته به شرح زیر است:

▪ **اعطای امتیاز فعالیت نخبگی** به برگزیدگان در هر استان

▪ **حمایت مادی** از برگزاری رویداد

همچنین همچون سال گذشته به‌منظور توانمندسازی و آموزش شرکت‌کنندگان **کارگاه‌های آموزشی** پیش از رویداد برگزار خواهد شد که پیش شرط حضور در هکاتون و استفاده از امتیاز نخبگانی در صورت برگزیده شدن است.

۶/۴ 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

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

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 محل برگزاری و همچنین زیرساخت‌های مورد نیاز همچون در هکاتون بازی‌های جدی با رویداد جایزه بازی‌های جدی همکاری داشته است. این مجموعه در این دوره نیز، حمایت‌های خود را به صورت معنوی از این رویداد خواهد داشت.

۶/۵ دانشکده چندرسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز

دانشکده چندرسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز، دانشکده تخصصی کشور در حوزه تولید محتوای دیجیتال است که فعالیت خود را از سال ۱۳۸۶ آغاز نموده است. ترکیب هیئت علمی این دانشکده از متخصصین کامپیوتری و هنری با ایجاد فضایی برای تولید محصولات چندرسانه‌ای در قالب بازی‌های دیجیتال، انیمیشن، برنامه‌های کاربردی موبایل و وب، مأموریت 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.

این دانشکده از سال ۱۳۹۸ با میزبانی و فراهم نمودن سالن برگزاری و همچنین زیرساخت‌های مورد نیاز همچون اینترنت و سایر تجهیزات لازم در هکاتون بازی‌های جدی در تبریز با رویداد جایزه بازی‌های جدی همکاری داشته است. در این دوره نیز همکاری‌های این دانشگاه از رویداد به صور مختلف ادامه خواهد یافت.

۶/۶ دانشگاه اصفهان

دانشگاه اصفهان به‌عنوان دانشگاهی جامع و پیشرو با راه‌اندازی مرکز نوآوری صنایع سرگرمی و آزمایشگاه بازی‌های جدی، در حوزه نوین و میان‌رشته‌ای بازی فعالیت می‌نماید. با توجه به سابقه فعالیت این دانشگاه در حوزه بازی‌های جدی و دارا بودن ظرفیت تحقیقاتی و عملیاتی در بخش بازی‌های جدی، مرکز نوآوری صنایع سرگرمی به نمایندگی از دانشگاه اصفهان همچون سال‌های گذشته با رویداد جایزه بازی‌های جدی همکاری می‌کند.

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

۶/۲ دانشگاه تهران

دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر همزمان با تأسیس دانشگاه تهران و با نام اولیه گروه الکترومکانیک تأسیس شده و به دلیل توسعه سریع حوزه‌های مهندسی برق و نقش کلیدی آن در توسعه علم و فناوری، گروه برق به صورت مستقل تشکیل شده است. این دانشکده با تلفیق مهندسی کامپیوتر و مهندسی پزشکی و ایجاد حوزه‌های تخصصی و میان‌رشته‌ای به خصوص شناختی و با داشتن ظرفیت بالایی از منظر رشته‌های مرتبط، دانشجویان و اساتید فعال در این حوزه‌ها، به عنوان یکی از قطب‌های علمی فعال در حوزه بازی‌های جدی بخصوص در بحث فنی مطرح است. از این رو دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر دانشگاه تهران به نمایندگی از دانشگاه تهران **با میزبانی و فراهم نمودن محل برگزاری و همچنین زیرساخت‌های لازم** در برگزاری هکاتون به **شکل حضوری** با رویداد جایزه بازی‌های جدی همکاری خواهد داشت.

۶/۸ انستیتو ملی بازی‌سازی و مرکز رشد بازی‌سازی

انستیتو ملی بازی‌سازی در سال ۱۳۹۰ توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و با هدف تقویت مبانی آموزش بازی‌سازی و تأمین نیروی انسانی ماهر برای صنعت بازی‌سازی کشور تأسیس شده است. این مرکز دارای دپارتمان‌های فنی، هنری و طراحی بازی است و در هر سه حوزه، دوره‌ها و کارگاه‌های آموزشی پیوسته‌ای را برای تربیت نیروی متخصص در حوزه بازی‌سازی برگزار می‌کند.

در این دوره با توجه به برگزاری رویداد هکاتون بازی‌های جدی به عنوان رویداد رقابتی مسئله‌محور در قالب طرح شهید بابایی و اعطای امتیاز فعالیت نخبگی توسط بنیاد ملی نخبگان به برگزیدگان، یکی از الزامات دریافت این امتیاز حضور شرکت‌کنندگان در کارگاه‌های آموزشی مرتبط با مسئله رویداد است. بدین منظور **برگزاری دوره‌ها و کارگاه‌های آموزشی تخصصی** در حوزه‌های شناختی و توانمندسازی و **معرفی اساتید تخصصی فنی**، توسط انستیتو ملی بازی‌سازی خواهد بود. علاوه بر این، مرکز رشد بازی‌سازی بنیاد عهده‌دار هدایت، تربیت و آموزش تیم‌های برگزیده و علاقه‌مند در حوزه بازی جدی تا مرحله توسعه محصول و تجاری‌سازی آن خواهد بود.

۶/۹ شتاب‌دهنده آمیتیس ژن

گروه توسعه فناوری آمیتیس ژن به عنوان یک مجموعه دانش بنیان با احراز صلاحیت توسط معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری از سال ۱۳۹۲ فعالیت خود را به صورت تخصصی شروع کرده است. این شرکت توسط جمعی از متخصصین و دانش‌آموختگان برتر با هدف توسعه علم و فناوری‌های نوین و ارائه خدمات تخصصی از مطالعات و تحقیقات علوم زیست پزشکی

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

به صورت یک هلدینگ با سایر مجموعه‌های مرتبط تشکیل گردید که از محصولات و خدمات فناورانه در حوزه‌های سلامت پشتیبانی و حمایت می‌کند.

در سال ۱۴۰۲ این مجموعه به‌عنوان یکی از حامیان اصلی رویداد که قرار است **از بازی‌های جدی در حوزه سلامت با شتابدهی و کمک به تجاری‌سازی بازی‌ها تا سقف ۱۰ میلیارد ریال** از هر بازی برگزیده حمایت کند. همچنین منتورینگ تخصصی این شتابدهنده نیز شامل حال تیم‌های برگزیده، به منظور ارتقای کیفی و علمی بازی‌ها خواهد شد.

۶/۱۰ شرکت هوشمند اول بهشتی (هاب)

شرکت هوشمند اول بهشتی (هاب) فعالیت رسمی خود را با مشارکت دانشگاه شهید بهشتی و شرکت ارتباطات سیار ایران (همراه اول) از سال ۱۳۹۶ آغاز نمود تا با به کارگیری قابلیت‌های علمی و تجربیات صنعتی این دو نهاد، در توسعه کسب‌وکارهای دیجیتالی نقش‌آفرینی نماید. هاب با تسهیل دسترسی به امکانات مالی، فناوری‌های پایه و پلتفرمی، و ایده‌های نوین تجاری، با محور شتابدهی کسب‌وکارهای نوپا، به دنبال خلق ارزش در زیست‌بوم اقتصاد دیجیتال کشور است. این مرکز با بررسی استارت-آپ‌های مرحله نهایی در کمیته سرمایه‌گذاری هاب برای سرمایه‌گذاری را انجام می‌دهد و آمادگی شتابدهی به استارت‌آپ‌ها را دارد. در ششمین دوره رویداد این مجموعه از بازی‌های آموزشی در قالب موارد مطرح شده حمایت خواهد کرد.

همچنین **استودیو مگنت** (آموزش به همراه سرگرمی) به عنوان یکی از استودیوهای بازی‌سازی هاب به صورت مستقیم بر روی استارت‌آپ‌های فعال در حوزه آموزش و سرگرمی **تا سقف ۱۰ میلیارد ریال** پس از طی مراحل داوری و ارزیابی، سرمایه‌گذاری می‌کند. به طور کلی مگنت به استارت‌آپ‌ها کمک می‌کند تا بتوانند ایده و استارت‌آپ خود را در اکوسیستم استارت‌آپی رشد دهند.

۶/۱۱ موسسه علمی رزمندگان (خانه خلاق ستاپ)

موسسه علمی رزمندگان از دهه ۷۰ در حوزه آموزش و ارائه محتوای آموزشی فعال است و بالغ بر ۷۰ مدرسه در سطح کشور در مقاطع مختلف زیر نظر آن فعالیت می‌کنند. از سال ۱۳۹۸ با تغییر رویکرد این موسسه به سمت آموزش جدید، اپلیکیشن دانوین کار خود را آغاز کرده است و از آموزش به سبک سرگرمی یا همان سرگرم‌آموزی در قالب کتاب‌های آموزشی و ویدئوهای جذاب سرگرم‌کننده استفاده می‌کند. در واقع **دانوین** اولین کتاب هوشمند در حوزه آموزش کشور است که از رمزینه و فناوری‌های نوین همچون واقعیت افزوده در آموزش استفاده کرده است. علاوه بر اینکه محتوای کتب بر اساس سرفصل کتب درسی مدارس تعریف شده است و فیلم‌های آموزشی بالغ بر ۱۲ هزار دقیقه نیز تولید شده که با استفاده از واقعیت افزوده

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

به‌عنوان ابزار کمکی قابل استفاده برای دانش‌آموزان است و بازی‌های آموزشی نیز از طریق رمزینه در اختیار دانش‌آموزان قرار می‌گیرند.

یکی دیگر از فعالیت‌های این موسسه مرکز نوآوری آموزشی با عنوان ستاپ (خانه خلاق ستاپ) است که این مرکز علاوه بر منتورینگ و داوری تیم‌ها در بخش آموزش و یادگیری و امکان سرمایه‌گذاری تا سقف ۲۰ میلیارد ریال و شتابدهی تا سقف ۳ میلیارد ریال به همراه فضای کار و منتورینگ و توانمندسازی و ارتباط با شبکه مدارس را فراهم می‌سازد. همچنین ستاپ از ظرفیت تعامل با بیش از ۵۰۰ مدرسه و مهدکودک در کشور به عنوان بازوی نوآوری برخوردار است. تیم‌هایی که محصولات متناسب با نیاز مدارس ارائه نمایند، امکان استفاده از این ظرفیت ستاپ را خواهند داشت.

۶/۱۲ 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 شد و در سه بخش میزبان آثار مرتبط به حوزه کودکان و نوجوانان خواهد بود. در ادامه این مشارکت و در ششمین دوره همکاری، کانون در موضوع بازی‌های کودکان و نوجوانان همکاری خود را تا سقف ۴۰۰ میلیون ریال به عمل خواهد آورد.

۶/۱۳ 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 ریاست جمهوری 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 به عنوان یکی از حامیان در شبکه همکاران این رویداد قرار گرفت و بیش از ۳۹۰ میلیون ریال جوایز نقدی و همچنین تسهیلات شتابدهی به برگزیدگان خود در موضوعات ارتقاء عملکردهای شناختی کودکان و بزرگسالان، توان‌بخشی شناختی در حوزه‌ی اختلالات شناختی اهدا کرد.

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

در سال ۱۴۰۰ نیز، ستاد علوم شناختی علاوه بر با همکاری ویژه در برگزاری هکاتون به‌عنوان طراح مسئله و حامی مادی، در بخش جشنواره و سمپوزیوم از آثار و مقالات برگزیده خود حمایت کرد. ستاد در سال ۱۴۰۲ نیز یکی از حامیان این رویداد خواهد بود و شیوه حمایت‌ها از بخش‌ها متعاقباً اعلام خواهد شد.

۶/۱۴ مرکز نوآوری و شتابدهی علوم شناختی و داده‌کاوی

این مرکز نوآوری و شتابدهی که با حمایت ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری ایجاد شده است، جذب تیم‌های خلاق و نوآور را آغاز کرده و روند ایده‌ها به محصول برای عرضه در بازار را شتاب می‌بخشد. در این مرکز، شرکت‌های خلاق فعال در حوزه علوم شناختی از جمله در زمینه بازی‌های شناختی، آزمون و توانمندسازی، تجهیزات سیگنال مغزی و علوم اجتماعی محاسباتی استقرار و فعالیت می‌کنند. تامین مالی و شتابدهی طرح‌های فناورانه و نوآورانه شناختی و ارائه مشاوره‌های تخصصی، تعامل با شتابدهنده‌ها و مراکز نوآوری فعال در زیست‌بوم صنایع خلاق، توسعه تعامل با فعالان زیست‌بوم کسب‌وکارهای نوآورانه و خلاق علوم شناختی از برنامه‌های این مرکز است. این مرکز به‌عنوان یکی از حامیان رویداد از بازی‌های منتخب شناختی حمایت خواهد کرد.

۶/۱۵ 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 حوزه اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری که از سال ۱۳۹۸ در شبکه حامیان و همکاران رویداد جایزه بازی‌های جدی قرار گرفته است، با حمایت مالی ۱۵۰ میلیون ریالی در سال ۱۳۹۸ و ۵۰۰ میلیون ریالی در سال ۱۳۹۹ و حمایت ۲ میلیارد و ۷۰۰ میلیون ریال در سال ۱۴۰۰ از بازی‌های جدی فناورانه تقدیر کرد.

در ادامه این همکاری، حمایت‌های ستاد در رویداد جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۲ در موضوع بازی‌های مبتنی بر فناوری‌های واقعیت افزوده (AR)، واقعیت مجازی (VR)، بلاکچین و هوش مصنوعی حمایت خواهد کرد و شیوه حمایت متعاقباً اعلام خواهد

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

شد.

۶/۱۶ خانه بازی جهش اول

خانه بازی جهش اول به عنوان «مرکز نوآوری، پیشرفت و تحول بازی» در قالب شتاب دهنده تخصصی همچون یک همراه و پشتیبان از سال ۱۳۹۹ سعی نمود، به سهم خود، در حل مشکلات و معضلات حوزه بازی و سرگرمی‌های دیجیتال، گام‌هایی موثر بردارد. به همین خاطر، تعاملی مستمر با نهادهای موثر کشور و ذینفعان اصلی این عرصه همچون تولیدکنندگان، ناشران و رسانه‌ها داشته است. در این دوره از رویداد **تا سقف ۱۰۰ میلیون ریال** از بازی‌هایی که بیشترین امتیازات را در داوری اصلی بخش جشنواره کسب کردند حمایت خواهد کرد.

۶/۱۷ مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی

از اواخر سال ۱۳۷۱ به دستور هیأت رئیسه محترم مجلس، نهادی مستقل، دائمی و سازمان‌یافته به نام «مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی» برای ارائه خدمات مستمر کارشناسی و مطالعاتی در کنار مجلس قرار گرفت. این مرکز به‌عنوان یکی از حامیان رویداد در بخش هکاتون و سمپوزیوم بین‌المللی بازی جدی با موضوع کاربرد بازی‌های جدی در ارتقای کیفیت قانون‌گذاری توانمندسازی و آگاه‌سازی حمایت خواهد کرد.

۶/۱۸ پژوهشگاه مطالعات فرهنگی، اجتماعی و تمدنی وزارت علوم (پمفات)

پژوهشگاه مطالعات فرهنگی، اجتماعی و تمدنی با هدف «پژوهش در زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی آموزش عالی و توسعه و ارتقای علوم انسانی و اجتماعی» تأسیس شده است. با تشکیل میز مطالعات بازی در این پژوهشگاه ضمن حمایت از مطالعات و پژوهش‌های تخصصی در زمینه بازی، این مرکز قرار است در رویداد جایزه بازی‌های جدی با هدف «توسعه مبانی نظری» در این حیطه، حمایت به عمل آورد.

۶/۱۹ 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

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

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 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، 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 و ۱۴۰۰ در قالب جوایز نقدی حمایت کرد. در سال جاری این نهاد به‌عنوان **طراح مسئله هکاتون و حامی** این بخش با موضوع **مراجعه به کتابخانه‌ها** از برگزیدگان حمایت خواهد کرد.

۶/۲۰ شرکت سرمایه‌گذاری و شتابدهی تخصصی آواگیمز

آواگیمز یک شرکت سرمایه‌گذاری و شتابدهی تخصصی در زمینه بازی‌های دیجیتال است که فعالیت خود را از سال ۱۳۹۵ آغاز کرده است. نقطه تفاوت آواگیمز با شتاب‌دهنده‌های دیگر ارائه خدماتی همچون محل کار اشتراکی، شبکه مربی‌های باتجربه خارجی و داخلی است که به صورت مداوم به تیم‌ها مشاوره‌های تخصصی در زمینه‌های تولید، شناخت بازار، رشد، ثبت حقوقی شرکت و ورود به بازارهای جهانی ارائه می‌دهد.

آواگیمز از اولین دوره جایزه بازی‌های جدی با ارائه خدمات خود به تیم‌های منتخب رویداد با جایزه بازی‌های جدی همکاری می‌کند، از این‌رو تیم‌های برگزیده می‌توانند از این خدمات در راستای توسعه بازی خود استفاده نمایند. مجموعه آواگیمز به‌عنوان **داور تجاری**، وظیفه بررسی ابعاد اقتصادی و کمک به تجاری‌سازی بازی‌های رویداد را بر عهده دارد و با این دوره رویداد نیز همکاری خواهد داشت.

۶/۲۱ دبیرخانه کنفرانس ملی گیمیفیکیشن

کنفرانس ملی و جایزه ملی گیمیفیکیشن ایران، معتبرترین کنفرانس در حوزه مطالعات بین رشته‌ای مدیریت، بازاریابی، آموزش و صنعت بازی‌ها و نرم‌افزارهای بازی‌وار شده است. مدیران و اساتید حاضر در این کنفرانس به عنوان حامی علمی رویداد جایزه بازی جدی ۱۴۰۲ خواهند بود. مدیریت آموزش‌های ارائه‌داده شده در مدرسه بازی‌های جدی و همچنین **منتورینگ و داوری**

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

بخش هکاتون جایزه بازی جدی ۱۴۰۲ و پژوهش‌های مرتبط با بازی‌وارسازی در سمپوزیوم جایزه بازی جدی ۱۴۰۲ را عهده‌دار خواهند بود. همچنین تیم‌های برگزیده هکاتون رویداد جایزه بازی جدی نیز امکان بهره‌مندی از خدمات ویژه این کنفرانس را برای پشتیبانی و توسعه محصولات خود خواهند داشت.

۶/۲۲ مجموعه آپارات گیم

آپارات گیم بستری برای استریم و پخش زنده است و این امکان را فراهم می‌کند تا علاقه‌مندان بتوانند ویدیوها را در بستر آپارات در هر لحظه تماشا کنند. آپارات امسال نیز به عنوان حامی رسانه‌ای پخش زنده رویداد را در روزهای اختتامیه برعهده خواهد داشت.

۲ تاریخ‌های مهم

- ۵ آبان‌ماه ۱۴۰۲: آخرین مهلت ارسال مقالات و ثبت آثار
- ۱۰ شهریورماه ۱۴۰۲: آخرین مهلت ثبت‌نام تیمی یا فردی در بخش‌های مختلف رویداد
- ۲۹ تا ۳۱ شهریورماه ۱۴۰۲: برگزاری هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۲ به صورت ملی
- ۳۰ آذرماه ۱۴۰۲: برگزاری سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۲
- ۱ دی‌ماه ۱۴۰۲: فینال جشنواره و اختتامیه جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۲

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

۸ شرایط و ضوابط ثبت نام

همه شرکت‌کنندگان در رویداد، موظف هستند یک فرد حقیقی را به عنوان نماینده تیم در فرم ثبت نام 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.

۱. 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 پیش از این در جایزه شرکت داده شده‌اند، فقط می‌توانند در بخش بهترین به‌روزرسانی شرکت داده شوند.

۲. محدودیتی در مورد تعداد بازی‌های جدی ارسال شده برای جشنواره وجود ندارد؛ اما هر فرم ثبت نام در جشنواره مختص به فقط یک بازی است.

۳. بازی‌های جدی ارسالی، نباید کپی برداری یا نسخه بومی شده (Localized) از یک بازی دیگر باشند و باید صرفاً توسط صاحبان اثر توسعه داده شده باشند.

۴. 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 به عنوان راهنمای نصب ارسال شوند. در صورتی که تیم داوری به هر دلیل قادر به اجرای بازی نباشند، بازی موردنظر از مسابقه حذف خواهد شد.

۵. تیم سازنده بازی جدی ارسالی متعهد است که تمام فایل‌ها و اسناد موردنیاز را ارسال نموده و در اختیار دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی قرار دهد. اگرچه دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی از این مستندات صرفاً برای داوری استفاده کرده و بر حفظ حقوق مالکیت معنوی آثار تأکید دارد.

۶. در صورت برگزاری حضوری وظیفه تأمین تجهیزات تولید (مانند لپ‌تاپ، سنسورهای حرکتی، هدست و...) برای توسعه بازی در هکاتون بازی‌های جدی، به عهده تیم یا فرد شرکت‌کننده است.

۷. در هکاتون بازی‌های جدی هر فرد می‌تواند فقط عضو یک تیم در یک استان باشد.

۸. اسکان شبانه افراد یا تیم‌هایی که در هکاتون بازی‌های جدی شرکت می‌کنند، به عهده خود آنهاست.

۹. در بخش سمپوزیوم، تمامی آثار باید دارای اصالت پژوهشی باشند. در صورتی که سرقت علمی برای هریک از مقالات محرز شود، نویسندگان آن مقاله امکان ارسال هیچ مقاله‌ای نخواهند داشت.

۱۰. در صورتی که سرمایه‌گذار یا نهاد سفارش‌دهنده‌ای تمایل به همکاری با یکی از شرکت‌کننده‌ها داشته باشد، وظیفه تعیین

فراخوان ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی (SeGaP2023)

ارزش پروژه مدنظر از طریق متخصص قیمت‌گذاری انتخاب شده توسط دبیرخانه جایزه بازی‌های جدی صورت می‌گیرد و طرفین نظر کارشناسی اعلام‌شده را مبنای مذاکرات خود قرار می‌دهند.

۱۱. عدم رعایت اصل صداقت در ارائه اطلاعات، موجب حذف کامل از تمام بخش‌های رویداد می‌شود.

۹ شیوه ارسال آثار، ثبت نام و برقراری ارتباط با دبیرخانه

برای شرکت در جشنواره یا هکاتون، دو فرم جداگانه طراحی شده است که بنا به تمایل خود برای شرکت در هر کدام، می‌توانید یکی یا هر دوی فرم‌ها را تکمیل کنید. در مورد ارسال مقاله به سمپوزیوم نیز لازم است تا مقالات خود را از طریق سامانه ارسال مقالات برای دبیرخانه بارگذاری کنید.

برای ارسال اثر به جشنواره ۱۴۰۲ از لینک زیر استفاده کنید:

[/https://survey.porsline.ir/s/dyXxkDQ](https://survey.porsline.ir/s/dyXxkDQ)

برای ثبت نام فردی یا گروهی در هکاتون ۱۴۰۲ از لینک زیر استفاده کنید:

[/https://survey.porsline.ir/s/ctH88nO](https://survey.porsline.ir/s/ctH88nO)

برای ارسال مقاله به سمپوزیوم ۱۴۰۲ از سایت زیر وارد سامانه شوید:

www.segap.ir

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 ۱، معاونت پژوهش و آموزش
- تلفن: ۰۲۱-۸۸۳۱۰۲۲۲-۹۸+ داخلی ۴۱۳
- وبسایت: www.sggpp.ir
- نشانی ایمیل: serious.games.prize@gmail.com