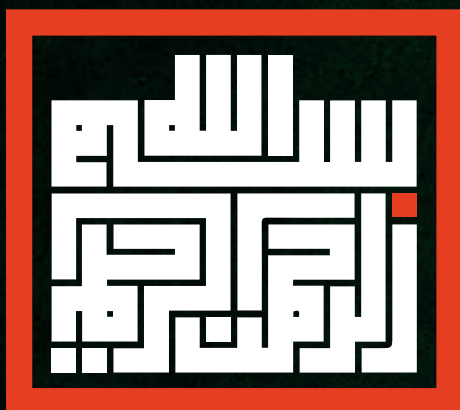


گزارش جامع | ششمین دوره

جایزه بازی‌های جدی

6TH SERIOUS GAMES PRIZE







Magnet
Entertainment Center



AmitisGen
1998-2008



بنیاد حسنیجان



GameHouse



هاب



بده



کانون پرورش فکری
کودکان و نوجوانان



دانشگاه بهزادای تبریز



Aparat
Game



دانشگاه خوارزمی



مركز نوآوری و فناوری





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 تجاری سازی



SEGAP.IR

هکاتون

تجربه ساخت یک بازی جدی

سمپوزیوم

مرور جدیدترین تحلیلات حوزه بازی جدی

جشنواره

انتخاب بازی جدی برتر سال

زمان برگزاری سمپوزیوم و اختتامیه: ۲ و ۸ دی ماه

محل برگزاری اختتامیه: دانشگاه صنعتی امیرکبیر



۱	مقدمه
۴	ساختار سازمانی جایزه بازی‌های جدی
۹	نهادهای مشارکت‌کننده
۱۸	خلاصه اقدامات ششمین دوره
۱۹	دومین مدرسه بازی‌های جدی
۲۱	سمپوزیوم ۱۴۰۲
۲۵	داوران سمپوزیوم
۲۹	جشنواره ۱۴۰۲
۳۰	بازی‌های فینالیست جشنواره
۳۳	داوران جشنواره
۳۴	هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۲
۳۵	منتورهای بخش هکاتون
۳۹	آغاز جشن شش‌سالگی
۴۰	برندگان بخش سمپوزیوم
۴۲	برندگان بخش جشنواره
۴۳	برندگان بخش هکاتون
۴۳	سخنرانان کلیدی
۴۵	گزیده‌ای از سخنرانی وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی
۴۶	گزیده‌ای از سخنرانی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۴۷	گزیده‌ای از سخنرانی دبیر ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی
۴۸	رو به جلو
۴۹	گالری عکس

مقدمه

بازی‌های دیجیتال، اولین بار به عنوان یک شکل سرگرمی معرفی شدند، اما به طور متناسب با پیشرفت فناوری به ابزارهایی توانمند و گاهاً حیاتی تبدیل شده‌اند. این نوع از بازی‌ها که به صورت ویژه با هدف‌های جدی طراحی شده‌اند و تنها به سرگرمی محدود نمی‌شوند، به عنوان بازی‌های جدی یا هدفمند شناخته می‌شوند. آن‌ها قدرتمندی بالایی را در زمینه‌های متعددی از جمله آموزش، تقویت مهارت‌ها، بهداشت و درمان، تبلیغات، فرهنگ‌سازی و غیره دارند و می‌توانند در صنایع خدماتی مانند درمان، آموزش و مدیریت نقش بسزایی ایفا کنند. این بازی‌ها با تنوع بسیار زیادی طراحی می‌شوند که می‌توان آن‌ها را به شکل کلی در جدول (۱) دسته‌بندی کرد.

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...

جدول ۱- دسته‌بندی بازی‌های جدی

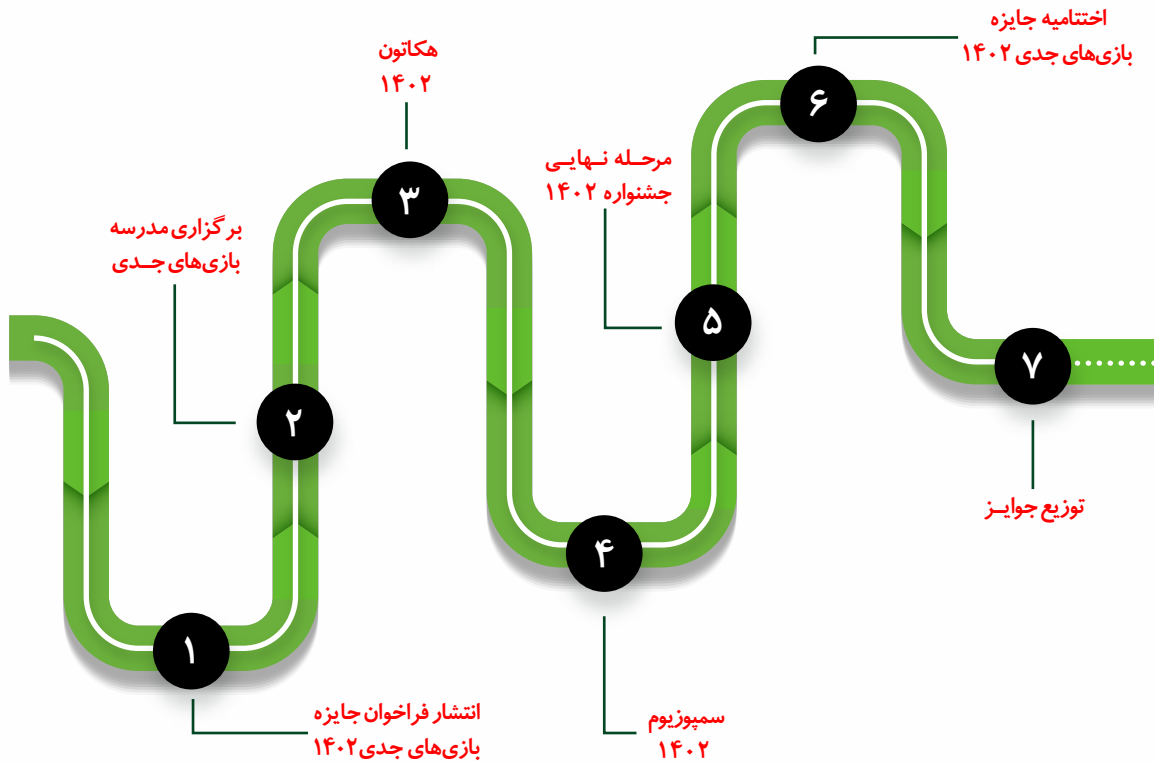
اقدامات برگزاری این دوره از رویداد ابتدای سال ۱۴۰۲ آغاز و در تاریخ ۱۸ تیر فراخوان جذب آثار منتشر شد. ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی، با هدف تحقیق، تولید و تجاری‌سازی بازی‌های جدی با همکاری دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه صنعتی امیرکبیر به عنوان میزبان رویداد در روزهای هفتم و هشتم دی‌ماه به صورت حضوری برگزار شد.

این رویداد در قالب سه بخش جشنواره بین‌المللی ۱۴۰۲، هکاتون ملی بازی‌های جدی ۱۴۰۲ و سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۲ برگزار شد. جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۲ با بیش از چهار میلیارد 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.

حامیان اصلی هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۲ نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور و بنیاد ملی نخبگان بودند و اجرای کارگاه‌های آموزشی، یکی از اقدامات پیشین این رویداد بود که قبل از زمان اجرای برنامه (۱۹ تا ۳۱ شهریور برگزار گردید).

در نهایت با حضور تیم‌های مختلف از سراسر کشور، ۱۸ بازی تا نسخه دمو در این رقابت ملی تولید شد. بخش دوم و علمی رویداد نیز با عنوان سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۲ در روز هفتم دی‌ماه به صورت حضوری و با سخنرانی‌های اساتید بین‌المللی و ارائه مقالات شفاهی برگزار شد و ۶ داور علمی، فنی و تجاری، ۱۶ شرکت‌کننده نهایی جشنواره را انتخاب کردند. اختتامیه با سخنرانی

محمد امین حاجی‌هاشمی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آغاز شد و پس از سخنان دکتر سید محمد مهدوی دبیر ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی، مراسم اهدا جوایز منتخبین هر نهاد و همچنین منتخبین بنیاد برگزار گردید. در این مراسم، دکتر محمد مهدی اسماعیلی وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی به ایراد سخنرانی پرداختند و در انتها نیز با اهدای جوایز به برگزیدگان، بخش رویداد بازی‌های جدی در هشتم دی ماه به کار خود پایان داد.



ساختار سازمانی جایزه بازی های جدی

رئیس جایزه بازی های جدی: مهندس محمدامین حاجی هاشمی

دبیر جایزه بازی های جدی: دکتر فرزانه شریفی

رئیس دبیرخانه جایزه بازی های جدی: مهندس فاطمه برادران

تیم منتورینگ هکاتون

دبیر علمی جایزه بازی های جدی: دکتر بهروز مینایی

کمیته علمی

کمیته داوری سمپوزیوم

دبیر جشنواره جایزه بازی های جدی: دکتر علیرضا باقری

کمیته داوری جشنواره

مدیر روابط عمومی: دکتر محمدصادق دهنادی

مسئول هماهنگی بین الملل: دکتر ریحانه رفیع زاده اخویان

مدیر اجرایی: مهندس جعفر بختیار

اعضای دبیرخانه

سفیران دانشگاهی

با توجه به ماهیت میان‌رشته‌ای رویداد، 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.

۶۷ عضو کمیته علمی و ۳۱ عضو کمیته داوری سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی برای داوری مقالات زیر نظر دبیر علمی با دبیر خانه همکاری می‌کنند.

نام و نام خانوادگی	دانشگاه
دکتر عاطفه احمدی	استادیار موسسه آموزش عالی سپاهان
دکتر مهناز استکی	دانشیار دانشکده روانشناسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز
دکتر نیره افتخار	ستادیار دانشکده مدیریت دانشگاه امیر کبیر
دکتر اعظم باستانفرد	استادیار دانشکده هوش مصنوعی دانشگاه آزاد اسلامی کرج
دکتر علیرضا باقری	دانشیار دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه امیر کبیر
دکتر کاظم پورالوار	استادیار دانشکده چند رسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز
دکتر داتیس خواجه‌ثیان	دانشیار دانشکده مدیریت دانشگاه تهران
دکتر محسن دادجو	استادیار دانشکده چند رسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز
دکتر مرتضی درّی گیو	استادیار دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر دانشگاه سمنان
دکتر بهناز دوران	استادیار گروه روان‌شناسی بالینی دانشگاه علوم پزشکی بقیه‌الله
دکتر حسین دهقان‌زاده	استادیار دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه تبریز
دکتر جواد راستی	استادیار دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه اصفهان

نام و نام خانوادگی	دانشگاه
دکتر رضا رستمی	استاد دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه تهران
دکتر ریحانه رفیع زاده اخویان	دکتری پژوهش دانشگاه هنر
صمد روحی	کاندیدای دکتری دانشگاه هنر اسلامی تبریز
دکتر محمد حسین رضوانی	استادیار دانشکده مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات دانشگاه آزاد اسلامی قزوین
دکتر محسن روشنیان رامین	استادیار گروه تکنولوژی آموزشی دانشگاه علامه طباطبایی
دکتر هادی زرافشان	استادیار روانشناسی بالینی دانشکده پزشکی و روانپزشکی دانشگاه علوم پزشکی تهران
دکتر یونس سخاوت	دانشیار دانشکده چند رسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز
دکتر احمد سفلائی	استادیار دانشکده هنرهای دیجیتال دانشگاه صداوسیما
دکتر محسن سیفی	استادیار دانشکده زبان و ادبیات عرب دانشگاه کاشان
دکتر آرش شریفی	استادیار دانشکده مکانیک، برق و کامپیوتر دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات
دکتر فرزانه شریفی	دکتری علوم ارتباطات دانشگاه آزاد اسلامی
دکتر مجتبی شهاب	دانشجوی دکتری مهندسی مکانیک دانشگاه شریف
دکتر مهشید شهیدی	دانشجوی دکتری جامعه‌شناسی اقتصاد و توسعه دانشکده علوم اجتماعی
دکتر هدایت صحرائی	استاد تمام دانشکده پزشکی دانشگاه علوم پزشکی بقیه‌الله
دکتر علیرضا طاهری	استادیار دانشکده مهندسی مکانیک دانشگاه شریف
دکتر مینو عالمی	استاد و مدیر گروه آموزش زبان انگلیسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب

نام و نام خانوادگی	دانشگاه
دکتر حامد علی یاری	استادیار دانشگاه تکنولوژی کوچی ژاپن
دکتر لیلا کاشانی وحید	استادیار دانشکده ادبیات، علوم انسانی و اجتماعی دانشگاه علوم و تحقیقات
دکتر افسانه کامران	استادیار دانشکده هنر و معماری دانشگاه خوارزمی
دکتر زهره کریمیان	استادیار دانشگاه تهران جنوب
دکتر مهدیه کریمی	استادیار زبان شناسی شناختی پژوهشکده علوم شناختی
دکتر احمد کشتکار	استادیار دانشکده هنر و معماری دانشگاه خوارزمی
دکتر مسعود کوثری	استاد دانشکده علوم اجتماعی دانشگاه تهران
دکتر ابراهیم محسنی آهویی	پژوهشگر ارتباطات در دانشگاه وین، و عضو کمیته اجرایی کرسی یونسکو در فضای مجازی و فرهنگ
دکتر هادی مرادی	استاد دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر دانشگاه تهران
دکتر بیتا مسگرپور	استادیار معاونت تحقیقات و فناوری وزارت بهداشت، درمان و آموزش پزشکی
دکتر علیرضا مسیبی	استادیار دانشکده مهندسی راه آهن دانشگاه علم و صنعت
دکتر مریم مصلح	دانشیار دانشکده مدیریت دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب
دکتر محمدعلی مظاهری	دانشیار دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی دانشگاه شهید بهشتی
دکتر علی مقداری	استاد دانشکده مهندسی مکانیک دانشگاه صنعتی شریف
دکتر مجید نجاتی	دانشجوی دکتری دانشگاه آزاد
دکتر حامد نصیری	دانشجوی دکتری مدیریت تحقیق و توسعه دانشگاه علامه طباطبایی

نام و نام خانوادگی	دانشگاه
دکتر مجتبی وحیدی اصل	استادیار دانشکده مهندسی و علوم کامپیوتر دانشگاه شهید بهشتی تهران
دکتر سیدعلیر ضاهاشمی گلپایگانی	استادیار دانشکده کامپیوتر دانشگاه صنعتی امیر کبیر
Dr Fernando Almeida	Universidade do Porto
Dr Amin Babadi	Postdoctoral Researcher at Department of Electrical Engineering and Automation, Aalto University
Dr Adrian David Check	Full Professor at University of Tokyo
Dr Sara de Freitas	Professor at University of London and University of Suffolk , Director of the Digital Futures Institute & the DigiTech Centre
Dr Kate Edwards	Former Executive Director of the Global Game Jam and IGDA
Dr Manuel Gentile	Institute for Educational Technologies
Dr James Hutson	Professor at Lindenwood University
Dr Peter Krapp	Professor at University of California, Irvine
Dr Nicola Liberati	Associate Professor in Shanghai Jiao Tong University
Dr Heide Lukosch	Associate Professor at University of Canterbury
Dr. Victor Manuel Navarro	Associate Professor at Fundaç�o Tecnocampus Mataro Maresme
Dr Kwan Min LEE	Korea Foundation Professor in CKS & New Media, Wee Kim Wee School of Communication & Information
Dr Mahsa Motlagh	Research Associate at Kassel Institute for Sustainability
Dr Ahad Niknia	Research Assistant at Goethe University Frankfurt

نام و نام خانوادگی	دانشگاه
Dr Amir Pakpour	Professor at School of Health and Welfare - Research Councils
Dr Christopher Paul	Professor of Communication and Media studies in Seattle University
Dr Stefan Piasecki	Professor at North Rhine-Westphalia
Dr Margarida Romero	Full Professor at Université Cote d'Azur
Dr Katharina Tillmanns	Former co-president of the Games for Change Europe network
Dr Carlos Vaz de Carvalho	Instituto Superior de Engenharia do Porto
Dr Thais Weiller	Professor at Universidade de Sao Paulo

نهادهای مشارکت‌کننده

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 این رو ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی با حمایت ۲۲ نهاد برگزار شد. به طور کلی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان موسس و صاحب برند رویداد و معاونت پژوهش و آموزش بنیاد با نام مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) دبیرخانه دائمی رویداد است.

“

بنیاد ملی بازی های رایانه ای

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی صنعت بازی، صاحب برنده جایزه بازی های جدی و برگزار کننده این رویداد می باشد.



”

“

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)

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



”

“

دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه صنعتی امیر کبیر

دانشکده کامپیوتر دانشگاه صنعتی امیر کبیر به نمایندگی از دانشگاه امیر کبیر، به عنوان میزبان علمی ششمین دوره جایزه بازی های جدی انتخاب شد و بر حسن انجام جشنواره بازی های جدی ۱۴۰۲ نظارت داشت.



”

بنیاد ملی نخبگان



بنیاد ملی نخبگان به عنوان حامی این رویداد از منتخبین خود با اعطای امتیاز فعالیت نخبگی حمایت کرده است.

پایگاه استنادی IEEE



موسسه IEEE یک سازمان بین‌المللی حرفه‌ای و غیرانتفاعی است. هدف این موسسه کمک به پیشبرد فناوری به طور عام و حوزه‌های وابسته به مهندسی برق و کامپیوتر و همچنین زمینه‌های وابسته به طور خاص است. این پایگاه معتبر نمایه‌سازی، حامی علمی سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۲ است. IEEE بخش ایران به نمایندگی از این پایگاه علمی، به نمایه‌سازی این رویداد در IEEE Xplore کمک کرد.

گروه توسعه فناوری آمیتیس ژن



گروه دانش بنیان آمیتیس ژن به عنوان یکی از حامیان اصلی رویداد، از بازی‌های جدی در حوزه سلامت با شتابدهی و کمک به تجاری‌سازی بازی‌ها، حمایت مالی خواهد کرد. همچنین رهیاری تخصصی این شتابدهنده نیز شامل حال تیم‌های برگزیده، به منظور ارتقای کیفی و علمی بازی‌ها شد.

ستاد توسعه علوم و فناوری های شناختی

ستاد توسعه علوم و فناوری های شناختی با همکاری 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 حمایت کرده است.



موسسه علمی رزمندگان (خانه خلاق ستاپ)

مرکز نوآوری آموزشی با عنوان ستاپ علاوه بر منتورینگ و داوری تیم ها در بخش آموزش و یادگیری، امکان سرمایه گذاری به همراه فضای کار و توانمندسازی و ارتباط با شبکه مدارس را فراهم ساخت.



شرکت هوشمند اول بهشتی (هاب) و استودیو مگنت (آموزش به همراه سرگرمی)

شرکت هوشمند اول بهشتی (هاب) به عنوان یکی از حامیان، از بازی های آموزشی حمایت مالی خواهد کرد. همچنین استودیو مگنت (آموزش به همراه سرگرمی) به عنوان یکی از استودیوهای بازی سازی هاب به صورت مستقیم بر روی استارت آپ های فعال در حوزه آموزش و سرگرمی، پس از طی مراحل داوری و ارزیابی، سرمایه گذاری کرد.



“

اداره کل سرگرمی‌های سازنده و بازی‌های رایانه‌ای کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان این نهاد، حامی مالی و سرمایه‌گذار در سه بخش رویداد جایزه بازی‌های جدی در موضوع بازی‌های کودکان و نوجوانان بود.



”

“

خانه بازی جهش اول

خانه بازی جهش اول به عنوان «مرکز نوآوری، پیشرفت و تحول بازی» در این رویداد از بازی‌هایی که بیشترین امتیازات را در داوری اصلی بخش جشنواره کسب کرده‌اند، حمایت کرد.



”

“

انستیتو ملی بازی‌سازی

انستیتو ملی بازی‌سازی با برگزاری دوره‌ها و کارگاه‌های تخصصی در حوزه‌های شناختی و توانمندسازی و معرفی اساتید تخصصی فنی، در برگزاری رویداد همکاری ویژه داشته است.



”

مرکز رشد بازی سازی

مرکز رشد بازی سازی بنیاد، عهده دار هدایت، تربیت و آموزش تیم های برگزیده و علاقه مند در حوزه بازی جدی تا مرحله توسعه محصول و تجاری سازی آن بود.



دانشکده چندرسانه ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز

دانشکده چندرسانه ای به نمایندگی از دانشگاه هنر اسلامی تبریز همچون دوره های گذشته، از جمله حامیان علمی و معنوی این دوره از رویداد بین المللی جایزه بازی های جدی بود.



دانشگاه اصفهان

دانشگاه اصفهان که به عنوان دانشگاهی جامع و پیشرو با راه اندازی مرکز نوآوری صنایع سرگرمی و آزمایشگاه بازی های جدی، در حوزه نوین و میان رشته ای بازی فعالیت می نماید، از حامیان معنوی این رویداد بود.



دانشگاه خوارزمی



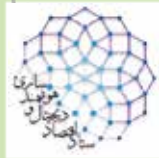
دانشکده هنر و معماری دانشگاه خوارزمی و گروه چندرسانه‌ای از جمله حامیان علمی و معنوی این دوره از رویداد بین‌المللی جایزه بازی‌های جدی بود.

دانشگاه تهران



دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر دانشگاه تهران به نمایندگی از دانشگاه تهران بارویداد جایزه بازی‌های جدی همکاری داشت.

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



حامی مالی در سه بخش رویداد جایزه بازی‌های جدی در موضوع بازی‌های مبتنی بر فناوری‌های واقعیت افزوده واقعیت مجازی بلاکچین و هوش مصنوعی بود.

“

صندوق نوآوری و شکوفایی

صندوق نوآوری و شکوفایی، از جمله حامیان معنوی این دوره از رویداد بین المللی جایزه بازی های جدی بود.



”

“

شرکت فناوری اطلاعات راهبر سداد (پیام رسان بانکی بله)

شرکت فناوری اطلاعات راهبر سداد (پیام رسان بانکی بله) در ششمین دوره رویداد جایزه بازی های جدی حامی بازی هایی خواهد بود که مبتنی بر بات بله توسعه پیدا کنند. همچنین بله برای حمایت از بازی های برتر در قالب بازدید یک میلیونی از توسعه دهندگان منتخب جشنواره و هکاتون حمایت کرد.



”

“

مرکز پژوهشهای مجلس شورای اسلامی

این مرکز به عنوان یکی از حامیان رویداد در بخش هکاتون و سمپوزیوم بین المللی بازی جدی با موضوع کاربرد بازی های جدی در ارتقای کیفیت قانون گذاری توانمندسازی و آگاه سازی حمایت کرد.



”

شرکت سرمایه‌گذاری و شتابدهی تخصصی آواگیمز

مجموعه آواگیمز به عنوان داور تجاری، وظیفه بررسی ابعاد اقتصادی و کمک به تجاری‌سازی بازی‌های رویداد را بر عهده دارد و با این دوره رویداد نیز همکاری داشت.



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 بر عهده داشت.



دبیرخانه کنفرانس ملی گیمیفیکیشن

کنفرانس ملی و جایزه ملی گیمیفیکیشن ایران، مدیریت آموزش‌های ارائه شده در مدرسه بازی‌های جدی و همچنین منتورینگ و داوری بخش هکاتون جایزه بازی جدی ۱۴۰۲ و پژوهش‌های مرتبط با بازی‌وارسازی در سمپوزیوم جایزه بازی جدی ۱۴۰۲ را عهده دار بود.



خلاصه اقدامات ششمین دوره جایزه بازی های جدی



هکاتون بازی های جدی

اجرای کارگاه
غیرحضورى و مسابقه
بازی سازی با موضوع
کتاب و کتابخوانی
باشرکت ۸۰ تیم و
حمایت بنیاد ملی نخبگان
ونهاد کتابخانه های
عمومی کشور

مدرسه بازی های جدی

اجرای کارگاه های
برخط با اعطای
امتیاز نخبگی

سمپوزیوم بازی های جدی

مسابقه مقاله نویسی با
نمایه سازی مقالات در
IEEE باشرکت
۴۲ مقاله و پذیرش
۳۰ مقاله

جشنواره بازی های جدی

دریافت ۸۴ بازی
جدی و رقابت ۱۴ بازی
راه یافته به مرحله نهایی،
با موفقیت بازی الفبایشی
به عنوان بازی سال و
بازی Tale of Chak Chak
به عنوان بهترین بازی
بخش بین الملل

دومین مدرسه بازی‌های جدی

مدرسان دومین دوره مدرسه بازی‌های جدی با محوریت بازی‌وارسازی کتاب و کتاب‌خوانی، کوشیدند تا شرکت‌کنندگان این دوره را برای تولید نمونه اولیه در پنجمین دوره هکاتون ملی بازی‌های جدی آماده سازند. مدرسان این دوره آموزشی با هدف آماده‌سازی شرکت‌کنندگان هکاتون برای تولید نمونه اولیه، به ارائه اصول فنی و گیمیفیکیشن در طراحی پرداختند. دروس دومین دوره مدرسه، در مجموع ۱۹ ساعت و در سه بخش فنی، مباحث مرتبط با بازی‌وارسازی و مباحث تکمیلی ارائه شد.

برای دریافت امتیاز نخبگانی، حضور شرکت‌کنندگان در هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۲ در کارگاه‌های آموزشی تخصصی الزامی بود. امکان ثبت‌نام در این کارگاه‌ها به صورت فردی و تیمی وجود داشت و حضور حداقل یک عضو از هر تیم در تمامی کارگاه‌ها ضروری بود. در مجموع ۱۵۸ نفر برای شرکت در این کارگاه‌ها ثبت‌نام کردند که ۸۵ نفر از آن‌ها در قالب ۲۶ تیم و ۹۵ نفر به صورت فردی در این دوره‌ها شرکت داشتند.

مدرسین کارگاه‌های مدرسه بازی‌های جدی

کتابخانه
کتابخوانی
وبازی

مهدی حسینی

انتقال تجربه و
ارائه نمونه‌های
اجراشده

علیرضارنجبرشورابی

گیمیفیکیشن
در ساخت انواع
اپلیکیشن

محمدصادق نعمانی

اقتصاد رفتاری
و بازی‌وارسازی
در طراحی رفتار


جواد نیک پیام

گیمیفیکیشن
ومدل‌های طراحی
گیمیفیکیشن


محسن سیفی

مدرسه بازی های جدی


با موضوع بازی وارسازی (گیمیفیکیشن)




عناوین آموزشی و مدرسین




کتابخانه، کتابخوانی و بازی
مدرس: آقای مهدی مهدی حسینی




آشنایی با مدل های طراحی گیمیفیکیشن
آشنایی با اصول بازی های ایمنه
گیمیفیکیشن در آموزش و کتاب خوانی
مدرس: دکتر محسن عسفی



گیمیفیکیشن در ساخت انواع اپلیکیشن
مدرس: محمدصادق نعمانی



انتقال تجربه و ارائه نمونه های اجرا شده
مدرس: دکتر علیرضا رنجبر شورایی









انجمن سازی و بازی وارسازی در طراحی رفتار
مدرس: دکتر جواد نیگهبام

آغاز کارگاه ها: ۳ شهریور ماه ۱۴۰۱ آخرین مهلت ثبت نام: ۲۸ مرداد ماه ۱۴۰۱

اعتدای گواهی حضور | برگزاری با صورت آنلاین | پیش نیاز در یافت | امتیاز فعالیت نخبگانی ترهکاتون ۳۰۰

اطلاعات بیشتر: ۰۲۱-۸۸۳۹۲۳۲ | ۱۴۰۱ و ۱۴۰۲

WWW.SEGAP.IR

سمپوزیوم ۱۴۰۲

بخش سمپوزیوم بازی‌های جدی به‌منظور جذب منابع دانشی در حوزه مطالعات بازی‌های جدی و با هدف تمرکز بخشی به منابع برای توسعه این بازی‌ها برگزار شد که پذیرای مقالات تخصصی در حوزه بازی‌های جدی بود. داوری مقالات با هدف افزایش کیفیت مقالات ارسال شده، سختگیرانه و در سطح مقالات علمی-پژوهشی و بر اساس استاندارد IEEE انجام شد.

در سمپوزیوم ۱۴۰۲ از میان ۴۲ مقاله ارسالی در نهایت ۳۰ مقاله حائز شرایط داوری شناخته شد که از این تعداد شش مقاله ارائه شفاهی و نه مقاله ارائه پوستری شدند. در روز سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی (هفتم 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 علوم و فناوری‌های شناختی به مقالات منتخب خود در حوزه علوم شناختی جوایز نقدی اعطا کرد.

بعد از اتمام رویداد مقالات برای نمایه‌سازی به پایگاه معتبر استنادی IEEE Xplore ارسال شدند. آمار مقالات ارسالی بر اساس محورهای مقالات و سهم دانشگاه‌ها به ترتیب در نمودار ۳ و ۴ ارائه شده است.

● عنوان مقالات برگزیده در بخش ارائه شفاهی:

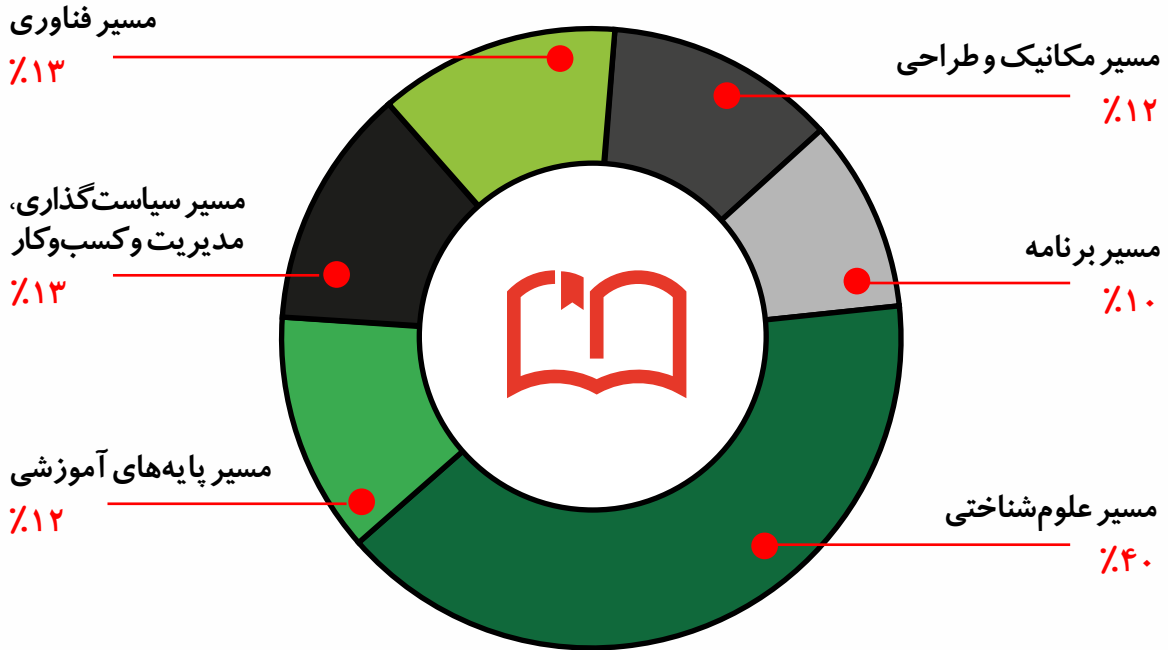
- Analyzing Behavioral Patterns in the Serious Game 'Twelve Minutes': Insights from Iranian YouTubers
- Immersive Game Worlds: Using Deep Reinforcement Learning for Lifelike Non-Player Characters
- Maghzineh" Cognitive Computer Game and Attention of Children with Hearing Impairment"

- Trend analysis of Serious Games in iran
- Analyzing the challenges of commercializing serious games in the field of health (in the serious games festival: SEGAP 2022-2017 a case study of games submitted in) Designing and Studying the Effectiveness of a Computer Musical Cognitive game "Musicobo" on Executive Functions of Children with High and Moderate Autism Spectrum Disorder

● عنوان مقالات برگزیده در بخش ارائه پوستر:

- Serious Games, Conceptual Blending, and Creative Learning
A :4.0 Artificial Intelligence and Gamification Synergies in the Era of Banking
Scholarly Review
- Toward a Gamifiedtourist Smartphone-app to Increase "Slow Tourism" Impact
Examining the Trend of Scientific Articles and the Activity of the Academic Community in the Field of Gamification in the Banking and Financial Industry: A Scientometric and Bibliometric Analysis
- From Game Mechanics to Urban Dynamics: a Tactical Urbanism Approach to Women's Engagement in Kabul
- Autimo: Designing A Gamified Product to Enhance Autism Spectrum Disorder Children's Motor Skills
- A Novel Framework for Developing Serious Games to Improve Inhibitory Control for Obesity Management
- Behneshan: An Educational Video Game Utilizing Image Processing and Machine Learning Techniques to Teach Persian Sign Language to Deaf Children
Behtab; A Framework for Playing Ball Exergames Based on Computer Vision Techniques

مقالات ارسال شده به تفکیک محورها



نمودار ۱. مقالات ارسال شده به تفکیک محورها

مقالات ارسال شده به تفکیک دانشگاهها

دانشگاه آزاد اسلامی تهران جنوب	دانشگاه آزاد اسلامی نجف آباد	دانشگاه تهران
دانشگاه پیام نور	دانشگاه جامع لوله سازی اهواز	دانشگاه تبریز
دانشگاه خوارزمی	دانشگاه تربیت مدرس	دانشگاه تهران - پردیس هنرهای زیبا
دانشگاه شهید بهشتی	دانشگاه خلیج فارس	دانشگاه سراسری گیلان
دانشگاه علامه طباطبایی	دانشگاه صنعتی شریف	دانشگاه صنعتی امیرکبیر
دانشگاه علوم پزشکی یاسوج	دانشگاه علوم پزشکی کردستان	دانشگاه علوم پزشکی جندی شاپور اهواز
دانشگاه علوم پزشکی اصفهان	دانشگاه هنر اسلامی تبریز	دانشگاه محقق اردبیلی
موسسه آموزش عالی علوم شناختی	دانشگاه فنی و حرفه ای	دانشگاه عمران و توسعه
دانشگاه آزاد اسلامی قم	دانشگاه پیام نور	دانشگاه سوره
		دانشگاه اصفهان

جدول ۳- مقالات ارسال شده به تفکیک دانشگاهها

داوران سمپوزیوم

نام داور	حوزه و تخصص
احمد کشتکار	استادیار دانشکده هنر و معماری دانشگاه خوارزمی
پریسا علیخانی	دکتری پژوهش هنر
جواد راستی	استادیار دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه اصفهان
حسین زارعی	دانشجوی دکتری دانشگاه شهید بهشتی
داتیس خواجه‌تیان	دانشیار دانشکده مدیریت دانشگاه تهران
ریحانه رفیع‌زاده	دکتری پژوهش هنر
علیرضا طاهری	استادیار دانشکده مهندسی مکانیک دانشگاه شریف
لیلا کاشانی وحید	استادیار دانشکده ادبیات، علوم انسانی و اجتماعی دانشگاه علوم و تحقیقات
محسن دادجو	استادیار دانشکده چندرسانه‌ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز
محسن روشنیان رامین	استادیار گروه تکنولوژی آموزشی دانشگاه علامه طباطبایی
مهديه کرمی	استادیار زبان‌شناسی شناختی پژوهشکده علوم شناختی
مهشید شهیدی	دانشجوی دکتری جامعه‌شناسی اقتصاد و توسعه
نرگس اسفندیاری	استادیار دانشگاه شهید بهشتی
هادی مرادی	استاد دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر دانشگاه تهران
ابراهیم محسنی	پژوهشگر ارتباطات در دانشگاه وین و عضو کمیته اجرایی کرسی یونسکو در فضای مجازی و فرهنگ

نام داور	حوزه و تخصص
امین بابادی	استادیار دانشگاه کاشان
حامد نصیری	دانشجوی دکتری مدیریت تحقیق و توسعه دانشگاه علامه طباطبایی
حسام ساکیان	عضو هیئت علمی دانشگاه هنر اسلامی تبریز
حسین دهقان زاده	استادیار دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی دانشگاه تبریز
زهره کریمیان	استادیار دانشگاه تهران جنوب
شیوا شریعت	دانشیار دانشگاه علوم پزشکی تهران
عطاپور عباسی	دانشیار دانشگاه علوم پزشکی تهران
علیرضامصیبی	استادیار دانشکده مهندسی راه آهن دانشگاه علم و صنعت
مرتضی دری گیوی	استادیار دانشکده مهندسی برق و کامپیوتر دانشگاه سمنان
اعظم باستانی فرد	استادیار دانشکده هوش مصنوعی دانشگاه آزاد اسلامی کرج
فرزانه شریفی	دکتری علوم ارتباطات دانشگاه آزاد اسلامی
کاظم پورالوار	استادیار دانشکده چند رسانه ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز
مجتبی شهاب	دانشجوی دکتری مهندسی مکانیک دانشگاه شریف
یونس سخاوت	دانشیار دانشکده چند رسانه ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز
محسن سیفی	استادیار دانشکده زبان و ادبیات عرب دانشگاه کاشان

گزارش تصویری از داوران

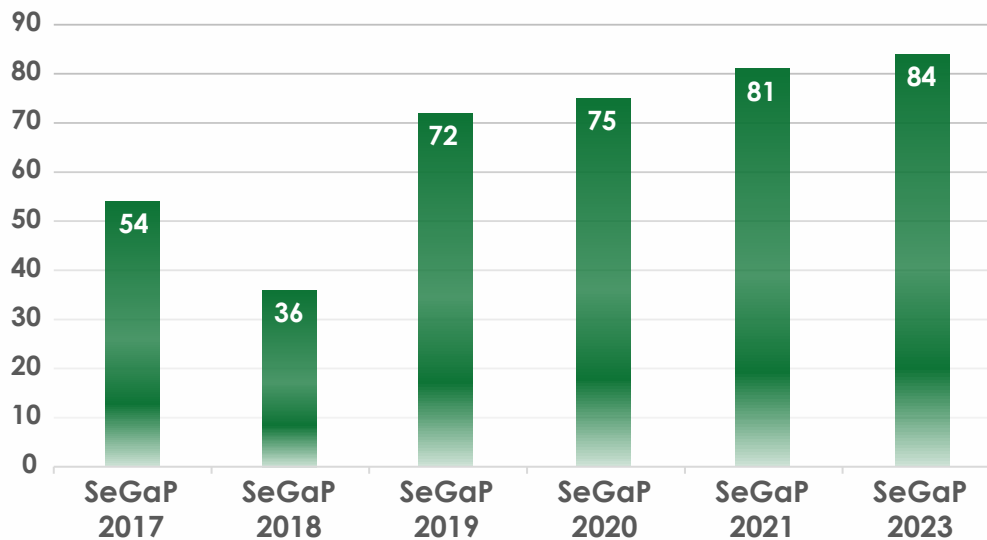


ارائه مقالات شرکت کنندگان



جشنواره ۱۴۰۲

مشابه سال‌های گذشته، در این دوره نیز جشنواره میزبان بازی‌های جدی بود. بازی‌سازان بازی خود را (نسخه جدید یک بازی یا نسخه به‌روزرسانی شده بازی دوره‌های قبل) برای دبیرخانه ارسال کردند. در این دوره، ۸۴ اثر برای دبیرخانه ارسال شد و ۶۴ بازی مورد تایید دبیرخانه قرار گرفت. نمودار زیر تعداد آثار را در هر دوره نشان می‌دهد.



نمودار ۲. تعداد آثار دریافتی در بخش جشنواره بازی جدی سال در طول سالیان

بازی های فینالیست جشنواره بازی های جدی ۱۴۰۲

پس از دریافت آثار ارسالی، بازی های جدی در چهار مرحله مورد داوری فنی طراحی هنری و علمی قرار گرفت. پس از بررسی های داوران، ۱۶ بازی منتخب برای فینال، در روز پنجشنبه مورخ ۸ دی ماه ۱۴۰۲ در حضور داوران به ارائه دستاوردهای خود پرداختند و برترین بازی، به عنوان بازی جدی سال ۱۴۰۲، انتخاب و معرفی شد. آمار بازی های ارسال شده به تفکیک حوزه مورد نظر و دانشگاه در نمودارهای ۶ و ۷ ارائه شده است.

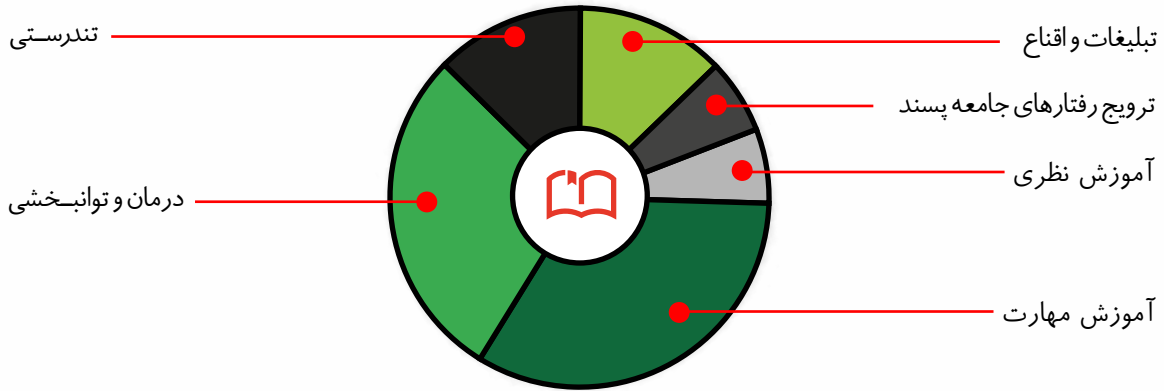
بازی های فینالیست جشنواره بازی های جدی ۱۴۰۲

نام بازی	حوزه ساخت بازی
امفا	آموزش و یادگیری
عروسک من لی لی	تبلیغات و ترویج رفتارهای جامعه پسند سلامت
بازی ماهی یاب	سلامت
راه ابریشم	علوم شناختی
قاضی و جلادش	تبلیغات و ترویج رفتارهای جامعه پسند
چیکد	آموزش و یادگیری
CamXmelody	سلامت
Tale of Chak Chak	علوم شناختی

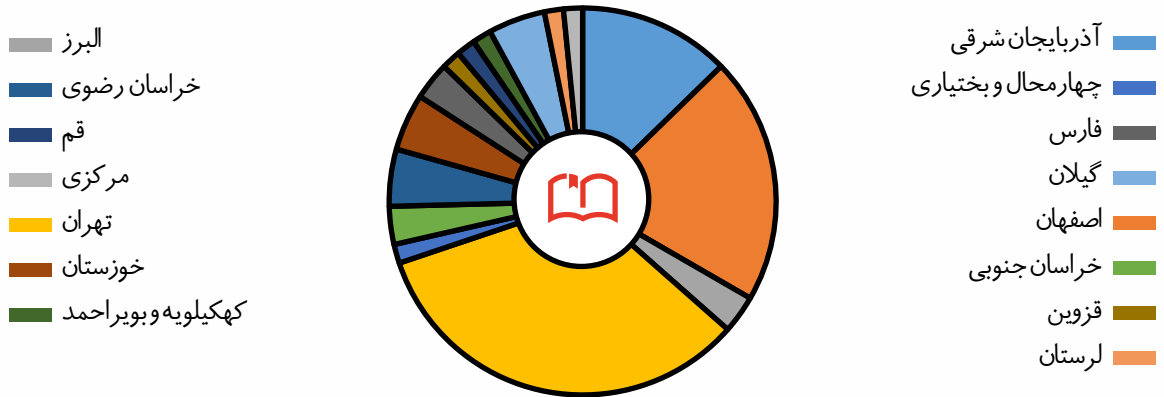
نام بازی	حوزه ساخت بازی
الفباشی	آموزش و یادگیری
منتیله پو	آموزش و یادگیری
بی سیم	سلامت
خانه کرم شب تاب ها	تبلیغات و ترویج رفتارهای جامعه پسند
پرک کبوتر نامه رسان	سلامت
پروفیسور مٹ	آموزش و یادگیری
شبیه ساز واقعیت مجازی آموزش و تعمیرات رگلاتور گاز رومباخ	آموزش و یادگیری
جستجوگر	آموزش و یادگیری

جدول ۵- بازی های فینالیست جشنواره بازی های جدی ۱۴۰۲

آثار ارسال شده به تفکیک حوزه و استان محل سکونت



نمودار ۳. آثار ارسال شده به تفکیک حوزه



نمودار ۴. آثار ارسال شده به تفکیک استان محل سکونت

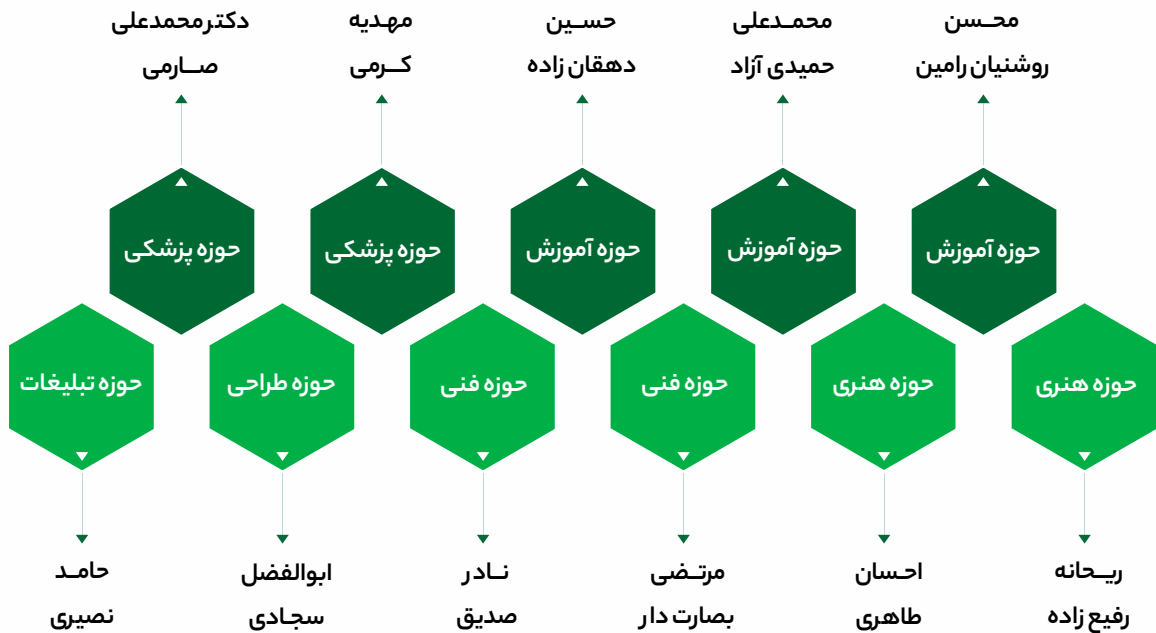
آثار ارسال شده به تفکیک سهم دانشگاه ها

دانشگاه علامه طبهرسی تهران	پژوهشگاه دانش های بنیادی	دانشگاه خوارزمی
دانشگاه علوم پزشکی تهران	دانشگاه شهید چمران اهواز	دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرج
دانشگاه هنر اسلامی تبریز	دانشگاه صنعتی شریف	دانشگاه الزهرا
دانشگاه آزاد مرودشت	دانشگاه علوم پزشکی ایران	دانشگاه شهید چمران اهواز
دانشگاه تربیت مدرس	مؤسسه غیرانتفاعی تعالی قم	دانشگاه علوم پزشکی اصفهان
دانشگاه آزاد تهران غرب	دانشگاه غیاث الدین جمشید کاشانی	دانشگاه شهید بهشتی
دانشگاه اصفهان	دانشگاه آزاد اسلامی واحد اهر	دانشگاه صنعتی سهند
دانشگاه تهران	دانشگاه پیام نور	دانشگاه علم و فرهنگ
دانشگاه صنعتی شریف	دانشگاه فنی سمنان	دانشگاه خوارزمی تهران
دانشگاه هنر اسلامی تبریز	دانشگاه آزاد قزوین	دانشگاه آزاد تهران مرکز
دانشگاه صنعتی امیرکبیر	دانشگاه تبریز	دانشگاه بیرجند
دانشگاه علم و صنعت ایران	دانشگاه صنعتی سجاد مشهد	دانشگاه صنعتی اصفهان
دانشگاه علوم پزشکی مشهد	دانشگاه لرستان	دانشگاه علوم پزشکی یاسوج
دانشگاه هنر تبریز	دانشگاه صنعتی اصفهان	دانشگاه اصفهان

جدول ۶- آثار ارسال شده به تفکیک سهم دانشگاه ها

داوران جشنواره ۱۴۰۲

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 و تجاری‌سازی انتخاب شدند. همچنین در این بخش علاوه بر فرآیند جایزه اصلی، نهادهای متعددی که به شبکه جایزه بازی‌های جدی پیوسته بودند بازی‌های برگزیده خود را در پنل تخصصی داوری خود انتخاب کردند.



هکاتون بازی‌های جدی ۱۴۰۲

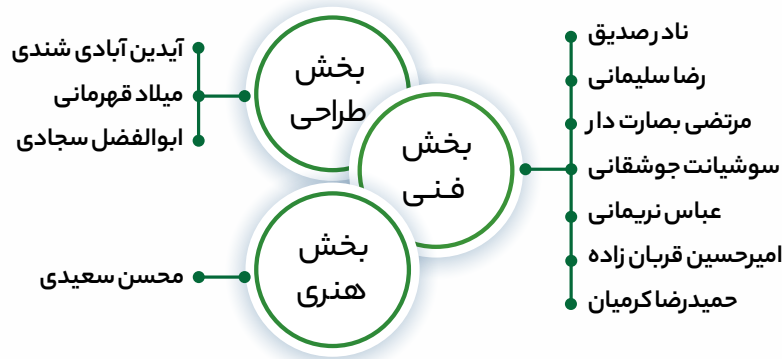
هکاتون بازی‌های جدی یک رویداد بازی‌سازی سه روزه است که به صورت مجازی در سراسر کشور با حضور آنلاین منتورهای فنی در تاریخ ۲۹، ۳۰ و ۳۱ شهریورماه ۱۴۰۲ برگزار شد.

در رویداد سه روزه هکاتون از مجموع ۸۰ تیم متقاضی، ۳۵ تیم تا پایان رویداد حضور یافته و موفق به ارائه محصول شدند. ششمین دوره هکاتون بازی‌های جدی در سال ۱۴۰۲ به‌عنوان یک رویداد رقابتی مسئله محور ذیل طرح شهید بابایی بنیاد ملی نخبگان قرار گرفت و با حمایت مادی این بنیاد و اعطای امتیاز نخبگی به برگزیدگان فرصتی ویژه برای شرکت‌کنندگان فراهم کرده است.

همچنین نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور با هدف افزایش مراجعه افراد به کتابخانه‌ها با ارائه موضوع بازی‌وارسازی مراجعه به کتابخانه‌ها، حامی مالی و طراح مسئله این رویداد ملی بود. به منظور توانمندسازی و آموزش شرکت‌کنندگان پیش از هکاتون و به‌عنوان پیش‌نیاز دریافت امتیاز نخبگی بنیاد ملی نخبگان، کارگاه‌های آموزشی تخصصی برگزار شد. در رویداد هکاتون علاوه بر جایزه نقدی، بازی‌های منتخب حامیان، برای توسعه بازی مورد حمایت قرار خواهند گرفت.

بازی‌های توسعه داده شده نهایتاً تا نسخه دمو، تجربه و ایده اولیه ساخت یک بازی جدی در موضوع مطرح شده بودند که توسط داوران نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور و داوران بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بررسی و داوری شدند و در اختتامیه جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۲ برندگان هکاتون از نگاه داوران معرفی و جوایز به آنها اعطا شد.

منتورهای بخش هکاتون جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۲

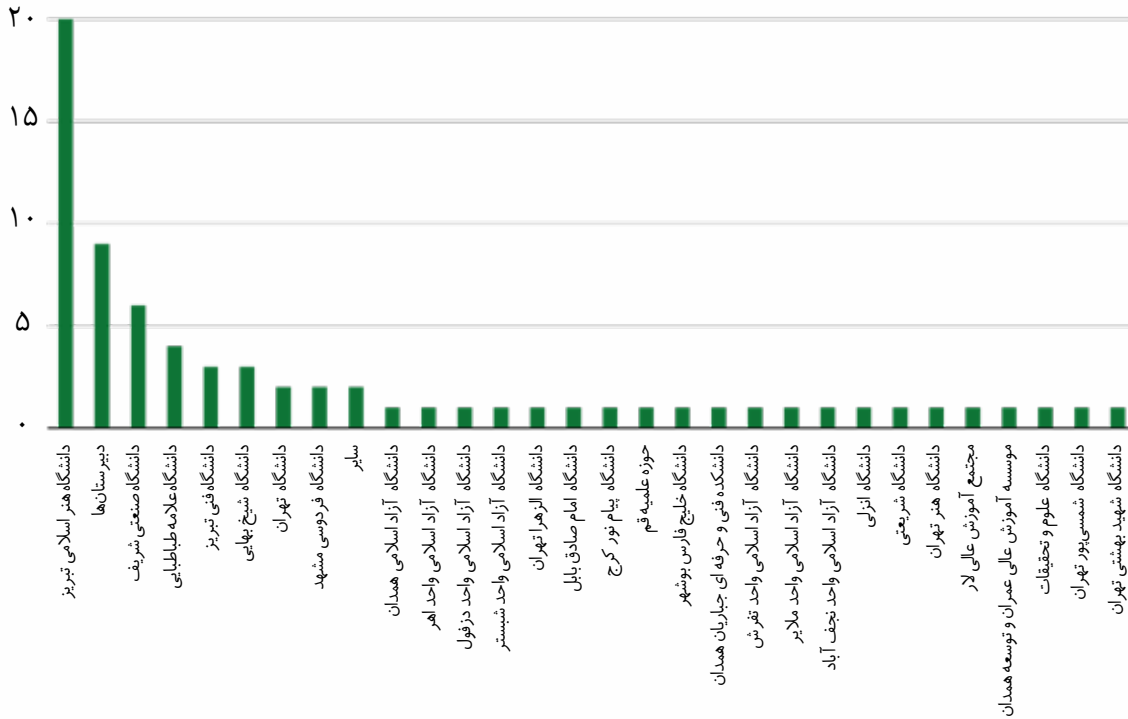


- میلاد قهرمانی: گیم دیزاینر، مدیر محصول و توسعه‌دهنده بازی‌های موبایلی (طراحی)
- سید ابوالفضل سجادی: طراح بازی و طراح مرحله در شرکت‌های برجسته بازی‌سازی (طراحی)
- آیدین آبادی شندی: دارای سابقه همکاری با شرکت‌های برجسته بازی‌سازی (طراحی)
- نادر صدیق: مسلط به فیزیک بازی، موتور بازی‌سازی یونیتی و زبان برنامه‌نویسی C# (فنی)
- امیرحسین قربان‌زاده: نزدیک به هشت سال فعالیت در صنعت بازی‌سازی در حوزه برنامه‌نویسی (فنی)
- عباس نریمانی: شش سال فعالیت در صنعت بازی‌سازی و انجام پایان‌نامه کارشناسی ارشد با موضوع ساخت بازی برای درمان فوبیا و چاپ مقاله مستخرج در مجله‌ی JMIR (فنی)
- سوشیانت جوشقانی: طراح و توسعه‌دهنده بازی‌های رایانه‌ای و بازی موبایلی (فنی)
- رضا سلیمانی: ساخت پروژه‌هایی در حوزه یادگیری ماشین، واقعیت مجازی و واقعیت افزوده (فنی)
- محسن سعیدی: هنرمند و مدرس در بخش طراحی محیط سه‌بعدی و طراحی کاراکتر، کارگردان انیمیشن (هنری)



نمودار ثبت نام به تفکیک دانشگاه

دانشگاه محل تحصیل شرکت کنندگان دارای تنوع است و از این میان دانشگاه هنر اسلامی تبریز حائز رتبه اول است.



نمودار ۵. ثبت نام به تفکیک دانشگاه

ثبت نام به تفکیک استان محل سکونت



آغاز جشن شش سالگی



ششمین دوره
جایزه بازی‌های جدی

6TH Serious Games Prize

جایزه بازی‌های جدی سال ۱۴۰۲، روز جمعه ۸ دی ماه، با حضور جمعی از مسئولان، شرکت کنندگان، برگزیدگان و اهالی رسانه، ششمین سالگرد خود را پشت سر گذاشت. با اعلام نتایج داوری‌ها در هر سه بخش این رویداد، بهترین‌های هکاتون، جشنواره و سمپوزیوم ۱۴۰۲ معرفی شدند و انتظار شرکت کنندگان در بخش‌های مختلف این دوره به پایان رسید.

در این رویداد جایزه بازی‌های جدی که به میزبانی دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه صنعتی امیرکبیر برگزار شد. برندگان جوایز بنیاد و سایر حامیان در هر سه بخش انتخاب شدند و از برگزیدگان هر یک از این سه بخش تقدیر و جوایز آنها توسط وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مهدی رضانی دبیر کل نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور، فرزانه فخریان مشاور وزیر در امور کودک و نوجوان، علیرضا رهایی رئیس دانشگاه امیرکبیر، دکتر سید محمد مهدوی دبیر ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی، حجت الاسلام حامد حاجی ملامیرزایی رئیس مرکز توسعه فرهنگ و هنر در فضای مجازی، دکتر مهدیه کرمی از ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی، مسعود حسنلو دبیر ستاد فناوری‌های فرهنگی و نرم معاونت علمی ریاست جمهوری، مرتضی بصارت‌دار، ابوالفضل سجادی، سیدمحمدعلی حمیدی آزاد از کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان اهداء شد.

همچنین در این رویداد از دکتر جواد راستی، رئیس مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان بخاطر تلاش در جهت توسعه بازی‌های درمانی، دکتر هادی مرادی بخاطر تلاش برای توسعه بازی‌های شناختی و درمانی و دکتر عرفان افشار برای تلاش جهت ارتقاء عدالت آموزشی و آموزش کودکان مناطق محروم از راه دور در جهت توسط وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی تقدیر شد.

جوایز منتخبان هر سه بخش به شرح زیر است:

برندگان بخش سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۲

<p>۱۵</p> <p>میلیون تومان</p>	<p><i>Designing and Studying the Effectiveness of a Computer Musical Cognitive game "Musicobo" on Executive Functions of Children with High and Moderate Autism Spectrum Disorder</i></p>	<p>رتبه اول و مقاله برتر سال حامی: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نویسندگان: لایلا کاشانی وحید، آذین سلیمی، هادی مرادی، آرش فندرسکی و پریان ناصرنیا</p>
<p>۱۲</p> <p>میلیون تومان</p>	<p><i>Analyzing the challenges of commercializing serious games in the field of health (a case study of games in the serious 2022-2017 submitted in games festival: SEGAP)</i></p>	<p>مقاله شفاهی حامی: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نویسندگان: مشهدید شهیدی و ریحانه رفیع زاده</p>
<p>۱۰</p> <p>میلیون تومان</p>	<p><i>Immersive Game Worlds: Using Deep Reinforcement Learning for Lifelike NPCs</i></p>	<p>مقاله شفاهی حامی: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نویسندگان: علی ثروت و حسام ساکیان</p>

برندگان بخش سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۲

<p>۲</p> <p>میلیون تومان</p>	<p><i>Designing and Studying the Effectiveness of a Computer Musical Cognitive game "Musicobo" on Executive Functions of Children with High and Moderate Autism Spectrum Disorder</i></p>	<p>موضوعات شناختی</p> <p>حامی: ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی</p> <p>نویسندگان: لیلا کاشانی وحید، آذین سلیمی، هادی مرادی، آرش فندرسکی و پریان ناصر نیا</p>
<p>۲</p> <p>میلیون تومان</p>	<p><i>Immersive Game Worlds: Using Deep Reinforcement Learning for Lifelike NPCs</i></p>	<p>موضوعات شناختی</p> <p>حامی: ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی</p> <p>نویسندگان: علی ثروت و حسام ساکیان محمدی</p>
<p>۲</p> <p>میلیون تومان</p>	<p><i>Analyzing Behavioral Patterns in the Serious Game 'Twelve Minutes': Insights from Iranian YouTubers</i></p>	<p>موضوعات شناختی</p> <p>حامی: ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی</p> <p>نویسندگان: سیدسینا معصومی، مرضیه مباشرامینی، محمدحسین اصغرپور</p>
<p>۲</p> <p>میلیون تومان</p>	<p><i>A Novel Framework for Developing Serious Games to Improve Inhibitory Control for Obesity Management</i></p>	<p>موضوعات شناختی</p> <p>حامی: ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی</p> <p>نویسندگان: مرضیه باقری و مریم لوشانی</p>
<p>۲</p> <p>میلیون تومان</p>	<p><i>Behneshan: An Educational Video Game Utilizing Image Processing and Machine Learning Techniques to Teach Persian Sign Language to Deaf Children</i></p>	<p>موضوعات شناختی</p> <p>حامی: ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی</p> <p>نویسندگان: جواد راستی و یزدان قنواتی</p>

برندگان بخش جشنواره بین‌المللی بازی‌های جدی ۱۴۰۲

جایزه (میلیون تومان)	نام تیم	نام اثر	حوزه	حامی
۶۰	مندی	الفباشی	بازی جدی سال ۱۴۰۲	بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۲۵	استودیو بازی هیچ	منتیله پو	رتبه دوم جشنواره بازی جدی	
۲۰	منشور فناوری	رومباخ	رتبه سوم جشنواره بازی جدی	
۱۵۰۰ یورو	Win Win Game Studio	Tale of Chak Chak	بخش بین الملل	
۱۵	بی سیم	بی سیم	بخش دانشگاهی	
۱۰	رایا	راه ابریشم	بهترین به روزرسانی	ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی
۲۵	تیم پرک	پرک کیوتر نامه‌رسان	رتبه اول	
۲۰	ماهیب	ماهیب	رتبه دوم	
۵	به آگاه	به آگاه	شایسته تقدیر	
۵	سالی پلی	مهر آباد	شایسته تقدیر	
۵	رایا	راه ابریشم	بخش توسعه و به روزرسانی	
۵	تیرنام	ذهن قوی	بخش توسعه و به روزرسانی	
	ماهیب	ماهیب	کودک و نوجوان	
	خطاف	جستجوگر		

جدول ۷- بازی‌های فینالیست جشنواره بازی‌های جدی ۱۴۰۲

در مراسم اختتامیه بازی‌های جدی علاوه بر جوایز معهود، مبلغ ۲۰۰ میلیون ریال از سوی وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی به برندگان بخش‌های اصلی اهدا شد.

برندگان بخش هکاتون ملی بازی‌های جدی ۱۴۰۲

جایزه (میلیون تومان)	نام تیم	رتبه	حوزه	حامی
۸	مروارید	اول	کتاب و کتابخوانی	بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۶	سپید	دوم		
۶	روهان	دوم		
۴	سدرا	سوم		
۴	آستریا	سوم		

جدول ۸- بازی‌های فینالیست جشنواره بازی‌های جدی ۱۴۰۲

سخنرانان کلیدی بازی‌های جدی ۱۴۰۲

دکتر لیلا کاشانی وحید

هیئت علمی دانشگاه آزاد اسلامی
پژوهشگر حوزه بازی‌های دیجیتال

عنوان سخنرانی

بازی‌های جدی
و ارتقای شناختی

دکتر امین بابادی

توسعه‌دهنده بازی‌های ویدئویی
و متخصص در هوش مصنوعی

عنوان سخنرانی

AI-based Simulators
with a Purpose

دکتر سارا دفریتاس

استاد تمام دانشگاه لندن
و دانشگاه سافولک

عنوان سخنرانی

Levelling Out
The Second Phase of
Development of
Serious Games

پروفسور سیلوستر ارناب

استاد تمام علوم بازی
دانشگاه کاوتتری انگلستان

عنوان سخنرانی

Map Play Design to
Serious Outcomes:
Intentionally

ششمین دوره جایزه بازی های جدی ۱۴۰۲
6TH SERIOUS GAMES PRIZE 2023



سخنرانی دکتر نیدا کاشانی وحید
دستیار هیئت مدیره و مدیر عامل سازمان توسعه و همکاریها
و پژوهشگر بازی های جدی




ششمین دوره جایزه بازی های جدی ۱۴۰۲
6TH SERIOUS GAMES PRIZE 2023



سخنرانی کلیدی دکتر امین باباتی
نویسنده بازی های ویدئویی
و متخصصین در هوش مصنوعی




ششمین دوره جایزه بازی های جدی ۱۴۰۲
6TH SERIOUS GAMES PRIZE 2023



سخنرانی کلیدی پروفسور سارا دارینیاس
استاد تمام دانشگاه لندن و دانشگاه ساوتهمپتون




ششمین دوره جایزه بازی های جدی ۱۴۰۲
6TH SERIOUS GAMES PRIZE 2023



سخنرانی کلیدی پروفسور سوروش ارزاب
استاد تمام علوم بازی ایتری های کاربردی
دانشگاه کاونبری انگلستان




گزیده‌ای از سخنرانی محمد مهدی اسماعیلی

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی



دکتر مهدی اسماعیلی در اختتامیه ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی گفت: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بنای خود را در سه حوزه مهم هدفگذاری کرده و نگاه‌مان با فناوری نوین در حوزه فرهنگی و هنری درهم آمیخته است. به کارگیری و استفاده از شیوه‌های جدید برای ایجاد حکمرانی گسترده در حوزه فرهنگ و هنر ضروری است. اسماعیلی گفت: از دیگر حوزه‌های مهم، بخش بازی‌هاست که طبق آخرین پیمایش‌های بنیاد بازی‌های رایانه‌ای بیش از ۳۴ میلیون بازیکن داریم که ۴ میلیون بازیکن حرفه‌ای هستند که بیش از ۲۱ ساعت در هفته بازی می‌کنند و این امر یک فرصت به‌شمار می‌آید. وزیر فرهنگ ادامه داد: یکی از بخش‌های حائز اهمیت جشنواره بازی‌هاست و ما برای تحقق اهداف خود در این حوزه نیازمند همراهی دانشگاه هستیم و وزارت فرهنگ هم آماده حمایت از طرح‌های کاربردی دانشگاه‌های مختلف است.

گزیده‌ای از سخنرانی محمدمین حاجی‌هاشمی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و رئیس جایزه بازی‌های جدی



محمدمین حاجی‌هاشمی در اختتامیه ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی گفت: تلاش می‌کنیم برای تجاری‌سازی بازی‌های جدی قدمی برداریم و در این مسیر لازم است ارتباطات بهتری میان شرکت‌ها و تیم‌های بازی‌ساز با دولت و مجموعه‌های خاص در مسیر تجاری‌سازی این بازی‌ها برقرار شود. رئیس جایزه بازی‌های جدی در پایان سخنانش به طراحی جدید تندیس جایزه بازی‌های جدی در این دوره نیز اشاره کرد که بنا به پیشنهاد وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی مبنی بر لزوم توجه به زبان فارسی و رعایت نماد فارسی در این تندیس، تندیس این رویداد به دلیل وجهه بین‌المللی بودن آن به صورت فارسی و انگلیسی و دو رو طراحی شد.

گزیده‌ای از سخنرانی سید محمد مهدوی

دبیر ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی



سید محمد مهدوی در اختتامیه ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی گفت: تیم‌های بازی‌سازی می‌توانند برای دریافت خدمات تکمیلی ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی در فرآیند ارزیابی و دریافت نشان «هوشا» قرار بگیرند. ایشان با اشاره به فعالیت این ستاد در حوزه فناوری‌های شناختی مرتبط با سلامت و سرمایه شناختی و حوزه آموزش و پرورش شناختی تصریح کرد که بازی‌ها به‌ویژه بازی‌های جدی نقش بسیار مهمی در این حوزه دارند. در این راستا، کارگروهی به عنوان کارگروه بازی‌های شناختی به‌طور جدی فعالیت می‌کنند. همکاران من در این کارگروه براساس استانداردهای ملی و بومی، سازوکاری را براساس یک نهاد اعتباربخش توسعه دادند و در حال حاضر دارای یک استاندارد ملی - ایرانی و بومی برای ارزیابی بازی‌های شناختی هستیم. این استاندارد با عنوان نماد «هوشا» معرفی شده است و تیم‌های بازی‌سازی می‌توانند برای دریافت خدمات تکمیلی ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی در فرآیند ارزیابی و دریافت نشان «هوشا» قرار بگیرند.

رو به جلو



با اتمام ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی، مهم‌ترین اهداف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با مشارکت گسترده نهادهای دولتی و خصوصی و همچنین بازی‌سازان و بازی‌پژوهان در راستای کمک به تحقیق، تولید و تجاری‌سازی بازی‌های جدی محقق شد. در ادامه اقدامات این دوره، حمایت از ساخت بازی‌های جدی منتخب برای حضور آنها در دوره‌های بعدی رویداد، پیگیری واریز جوایز به حساب برگزیدگان، پیگیری مقالات جهت نمایه‌سازی در پایگاه IEEE، تقدیر از منتورها، داوران و همکاران، صدور گواهی‌های مورد نظر برای افراد و آماده‌سازی گزارش، عکس‌ها و کلیپ‌های رویداد از در لیست اقدامات بعدی دبیرخانه قرار دارد که در دست انجام است.







شناسنامه گزارش

عنوان: گزارش جامع ششمین دوره جایزه بازی‌های جدی

تنظیم داده: فاطمه برادران

ناظر محتوایی: سید محمد سادات اخوی

تاریخ انتشار: پاییز ۱۴۰۳

نشانی: تهران، میدان هفت تیر، مفتح شمالی، کوچه گلزار غربی، نبش زیرک زاده، پلاک ۳۲

تلفن: ۰۲۱-۸۸۳۱۰۲۲۲

مرکز مشاوره بازی: ۰۲۱-۵۸۱۲۹

