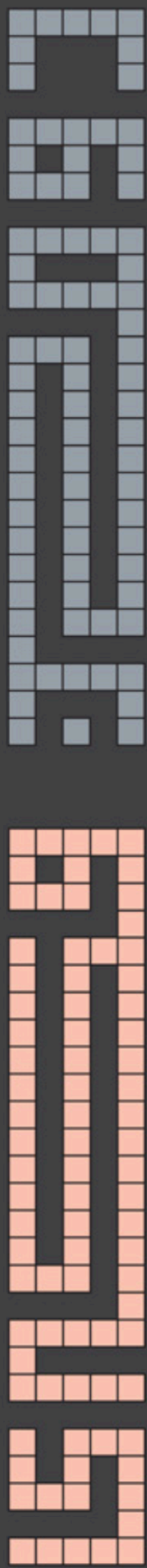
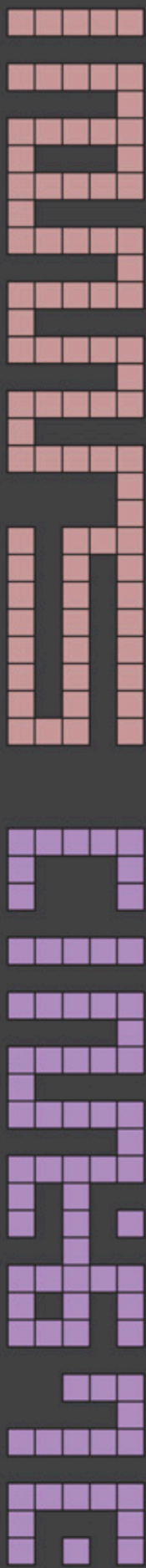




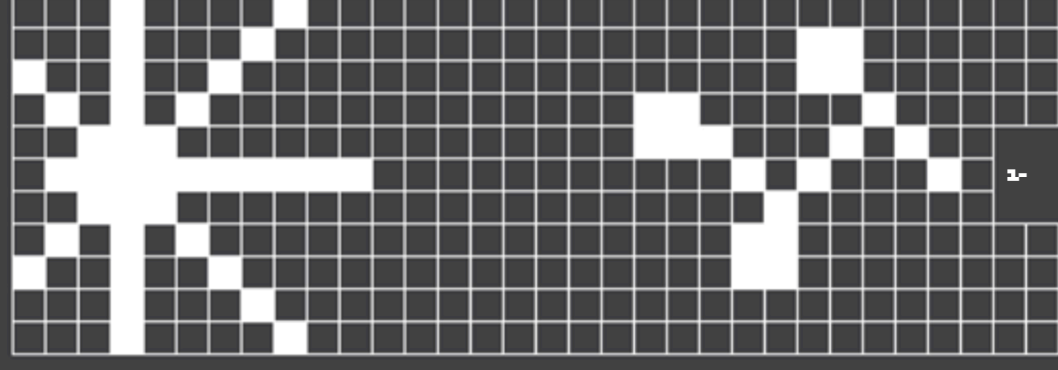
چھٹی باب



دومین دوره‌ی رویداد ملی المپیک بازی‌های فکری دانشجویان ایران (جهش کاپ) به همت معاونت فرهنگی و اجتماعی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری و با مشارکت جهاد دانشگاهی هنر با هدف تقویت مهارت‌های خلاقیت در حل مسائل، کار گروهی، کنشگری در ترویج فرهنگ و هویت ایرانی - اسلامی و ایجاد نشاط بین جوانان و انگیزه‌مند کردن این گروه برای حضور در فعالیت‌های جمعی و جلوگیری از آسیب‌های اجتماعی برگزار می‌شود.



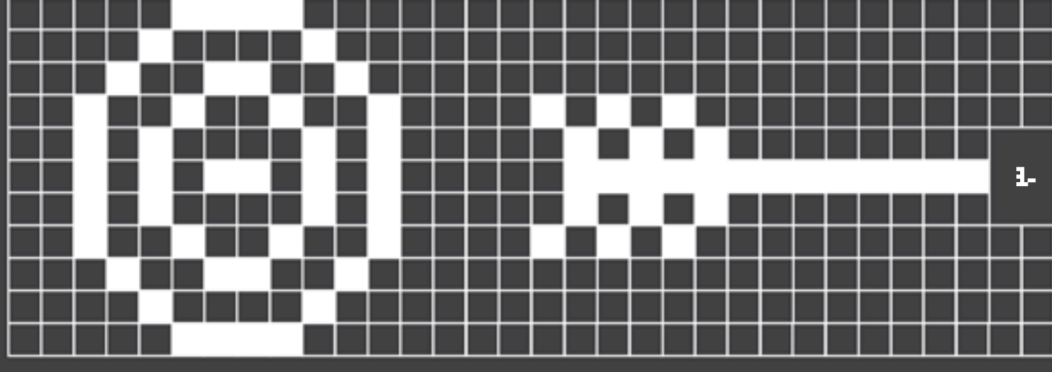
مقتدر



- ترویج فرهنگ امید و سخت‌کوشی در کار به ویژه در بین دانشجویان
- ترویج ارزش‌های فرهنگ مقاومت
- ترویج ادبیات، فرهنگ و گفتمان جمعی
- شناخت و بهره‌گیری دانشجویان از استعدادها و توانایی‌های خود
- کسب تجربه در ایده‌پردازی برای استفاده بهتر از ابزار و زمان در جهت دستیابی به اهداف
- ایجاد حس خودباوری در تقویت روابط عمومی و روابط اجتماعی
- افزایش توانایی در کنترل بودجه و مدیریت مالی
- افزایش نظم‌پذیری در کنش‌های جمعی
- افزایش مهارت اقناع‌سازی، تبیین و تقویت کار جمعی
- متمرکز ساختن توان فرهنگی در حوزه طراحی بازی
- ترویج ارزش‌های فرهنگی پیشگیری از اعتیاد در بین جوانان و دانشجویان



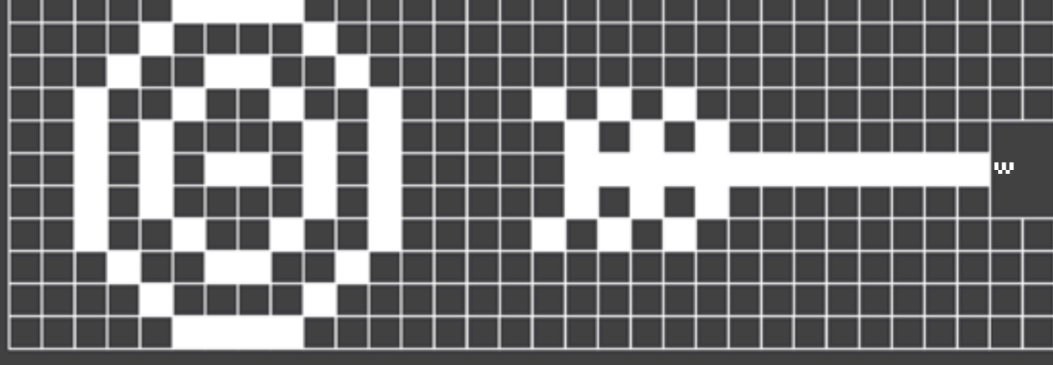
اهداف و رویه داد:



- کشف استعداد و اتصال طراحان جوان خوش فکر در این حوزه به تولیدکنندگان بانگاته تولید بازی‌های ملی
- متمرکز ساخت توان علمی، فرهنگی دانشجویان در حوزه طراحی بازی
- افزایش مهارت‌های علمی با هدف توانمندی در ایجاد نشان‌آفرینی جمعی در جامعه
- ایجاد توانایی شبیه‌سازی رفتاری و عملکرد توسط بازی برای افزایش کارایی در مسئولیت‌ها و مشاغل مختلف
- آموزش ایده‌پردازی و گسترش ایده جهت بهره‌برداری از بینه‌های تاریخی، فرهنگی و مذهبی
- آشکارسازی اهمیت طراحی بازی به عنوان یک ابزار کاربردی در آموزش، تسهیل‌گری امور و ایجاد خلاقیت در عملکرد، در دیدگاه نسل جدید و هم‌مینطور مسئولین امر

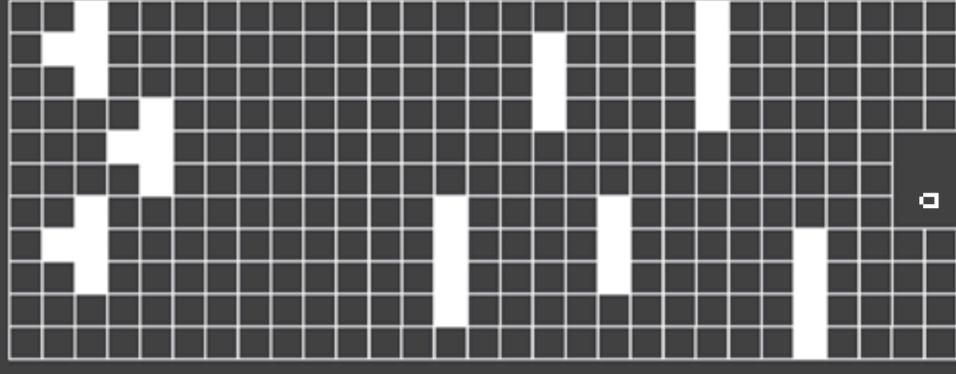


اهداف روبرو داد:





مراجعه برگزاری رویداد:



دانشجویان برای شرکت در این رویداد می‌توانند بصورت فردی یا گروهی و همچنین در قالب کانون بازی و یا انجمن علمی بازی در بخش طراحی بازی و یا در بخش لیگ‌های رقابتی رویداد شرکت کنند. علاقه‌مندان در بخش طراحی بازی می‌بایست در یکی از بخش‌های رقابتی حوزه طراحی برای دبیرخانه جشنواره در مهلت مقرر آثار خود را ارسال کنند و از میان شرکت کنندگان در بخش‌های مختلف طراحی بازی، منتخبین به بوت‌کمپ ملی رویداد دعوت خواهند شد.

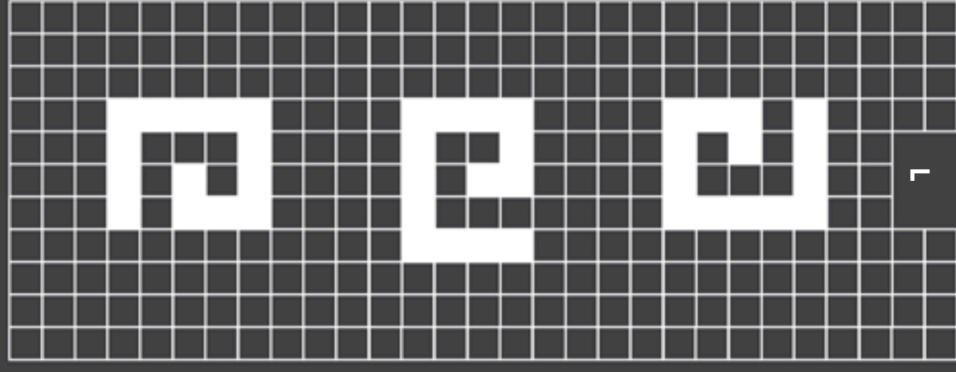
در بخش لیگ‌های رقابتی رویداد نیز علاقه‌مندان می‌توانند بصورت منطقه‌ای ثبت نام کنند و در صورت موفقیت در رویداد منطقه‌ای، منتخبین با بیشترین امتیاز به بوت‌کمپ ملی رویداد دعوت خواهند شد.

بوت‌کمپ ملی، مرحله دوم رویداد است. در این بوت‌کمپ سه روزه، مجموعه لیگ‌های رقابتی برای دانشجویان طراحی شده است. از جمله این موارد می‌توان به لیگ رقابتی بازی های رومیزی، پانتومیم و بازی‌های نقش‌آفرینی اشاره کرد. همچنین ۲۰ ساعت آموزش مهارتی در حوزه طراحی بازی، بازی‌وارسازی و... صورت خواهد پذیرفت. از دیگر فعالیت‌های بوت‌کمپ برگزاری سمپوزیوم بازی‌سازی، نشست‌های تخصصی، مسابقه روبیک، نمایشگاه بازی و... است. شایان ذکر است برای شرکت‌کنندگان بوت‌کمپ، بازی محیطی نیز در کنار سایر رویدادها تدارک دیده شده است.



موضوعات

موضوع:



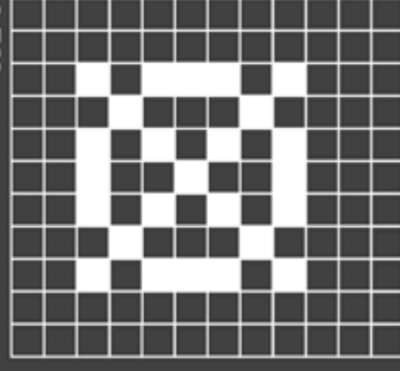
- ترویج فرهنگ مقاومت و ایثار
- معرفی قهرمانان ملی
- دفاع مقدس
- وحدت و انسجام ملی
- هنجارهای اجتماعی
- نشاط و امید آفرینی
- خانواده
- پیشگیری از آسیب‌های اجتماعی و اعتیاد
- رفتارشناسی و درک فریب
- جاذبه‌های گردشگری ایران
- محیط زیست و توسعه پایدار
- هوش مصنوعی



بخش‌های

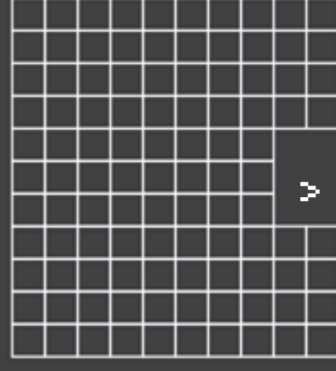
مختلف رقابتی

رویداد:



اب‌بخش

طراحی بازی:



این بخش به صورت موضوعی و رقابت آن در سطح ملی می‌باشد و افراد می‌توانند با توجه به محورهای اعلامی رویداد، به صورت فردی، گروهی، انجمن علمی بازی و یا کانون فرهنگی بازی؛ به طراحی بازی بپردازند. طراحی بازی معطوف به ۴ بخش بازی رومیزی، اتاق فرار، بازی‌های تعاملی و بازی دیجیتال می‌باشد. داوری این بخش قبل از اجرای بوت‌کمپ انجام می‌شود. همچنین از نفرات برتر دعوت می‌شود تا در صورت امکان، در بوت‌کمپ، بازی‌ها را یک بار با شرکت‌کنندگان اجرا کنند.

۱-۱ طراحی بازی رومیزی

بهترین رویکرد طراحی بازی استفاده از مکانیک‌های روان، جذاب، خلاق، مرتبط با سبک زندگی و مخاطب، نوآورانه و هوشمندانه در روند و تجربه بازی است. نمود موضوعات محوری رویداد باید در داستان روایی بازی مشهود باشد. شرکت‌کنندگان می‌بایست سناریو کامل، شیوه اجرایی بازی و یک ویدئو با توضیح کامل از نحوه اجرای بازی را در سامانه ثبت‌نام بارگذاری نمایند.

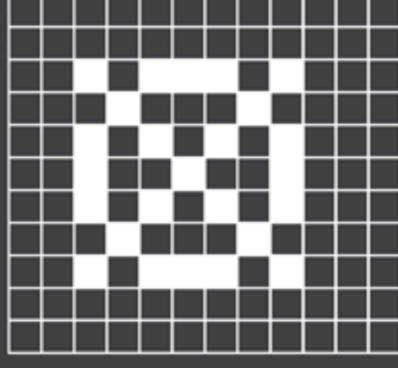
دآوری بخش طراحی بازی رومیزی در دو مرحله انجام می‌پذیرد. به این صورت که انتخاب اولیه بازی رومیزی بر اساس سناریو، جزئیات، تصاویر و ویدیوی ارسالی بوده و انتخاب نهایی و دآوری نهایی بر اساس مشاهده اصل اثر و با توجه با استراکچر بازی صورت می‌گیرد.



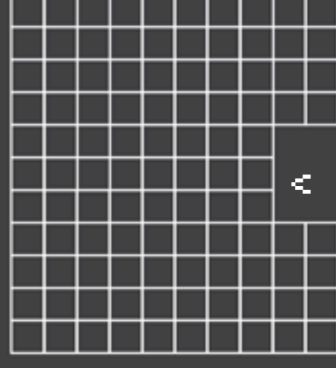
بخش‌های

مختلف رقابتی

رویداد:



ابزارهای بازی:



۲-۱ طراحی اتاق فرار

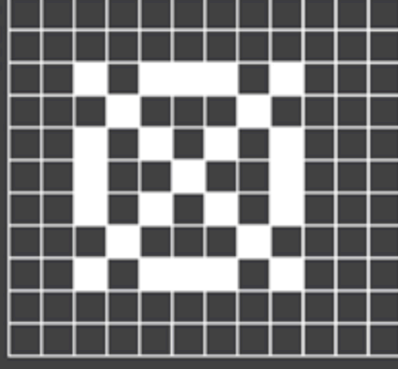
طراحی این بخش باید صحیح، بی نقص، جذاب و باکیفیت و پیاده‌سازی متناسب با فضای بازی به همراه داشتن دید هنرمندانه و خلاق در طراحی مفهومی اجزای مختلف دیداری بازی باشد. توجه به هویت ایرانی-اسلامی در کنار خلق داستان نوآورانه، اثرگذار به همراه استفاده از تکنیک‌های مناسب و جذاب برای روایت داستان در طول بازی و موثر در ارتقاء فرهنگ جامعه بر محور موضوعات اعلامی رویداد، ضروری است. شرکت‌کنندگان این بخش می‌بایست سناریو کامل بازی، معماها، نقشه محیط و هرگونه مستندات تصویری جهت درک بهتر و همچنین یک ویدئو با توضیح کامل از نحوه اجرای بازی را در سامانه ثبت‌نام بارگذاری نمایند.



بخش‌های

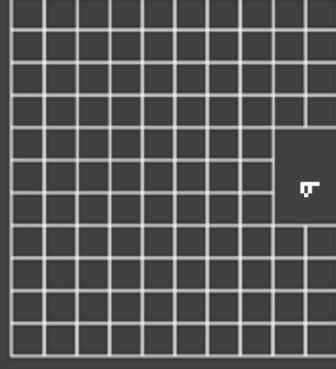
مختلف رقابتی

رویداد:



ابخش

طراحی بازی:



۳-۱ طراحی بازی‌های آموزشی - شناختی

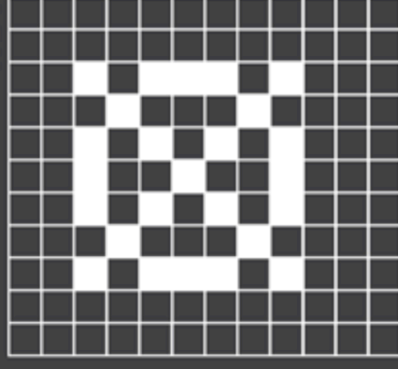
بازی‌های شناختی و کمک آموزشی به آن دسته از بازی‌ها گفته می‌شوند که با هدف تقویت عملکردهای شناختی (مانند حافظه، توجه، حل مسئله، بازداری پاسخ، انعطاف‌پذیری شناختی و تصمیم‌گیری) یا ارتقای یادگیری در زمینه‌های خاص (مانند مهارت‌های خواندن، نوشتن، ریاضی، زبان و مهارت‌های تحلیلی) طراحی شده‌اند. مبتنی بر اصول علمی روانشناسی شناختی، علوم تربیتی این بازی‌ها معمولاً جزو نظریه‌های یادگیری‌اند و میتوانند به شکل فردی یا گروهی، با ابزار فیزیکی یا دیجیتال اجرا شوند. بازی‌های شناختی و کمک آموزشی علاوه بر جنبه سرگرمی، ساختاری هدفمند دارند و در طراحی آنها مولفه‌هایی چون سطح دشواری، بازخورد فوری، انگیزش درونی و قابلیت سنجش پیشرفت لحاظ شده‌است.



بغش‌های

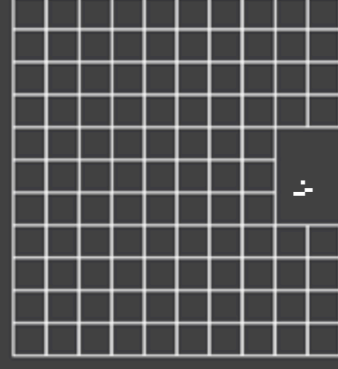
مختلف رقابتی

رویداد:



ابغش

طراحی بازی:



طراحی بازی این بخش باید بر اساس ظرفیت‌های علمی، فرهنگی و منطبق بر رفتارهای انسانی و بر اساس موضوعات محوری اعلام شده در فراخوان رویداد با رویکرد ترویج، بهبود و یا اصلاح مهارت‌های فردی ویژه‌ی گروه مخاطب خاص، صورت پذیرد. برای مثال بازی‌هایی که در سازمان‌های مختلف برای آموزش مهارت‌های شایستگی فردی برگزار می‌گردد؛ و یا بازی‌هایی که برای کودکان و نوجوانان در راستای آموزش ویژگی‌های فردی و اخلاقی در مدارس اجرامی‌گردد. شرکت‌کنندگان این بخش می‌بایست در طراحی بازی خود موارد ذیل را کاملاً مشخص نمایند:

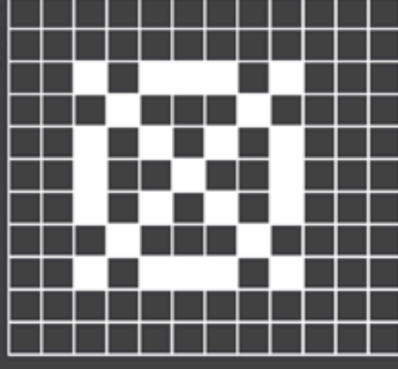
سناریو کامل بازی، جامعه هدف، ویژگی رفتاری هدف بازی، آموزشی بودن یا کنترل‌کنندگی بازی و ... را به همراه شرح کامل بازی ارسال نمایند و همچنین یک ویدئو با توضیح کامل از نحوه اجرا و یک اجرای آزمایشی برای یک گروه را در سامانه ثبت‌نام بارگذاری کنند. برای مثال بازی با هدف پیشگیری از اعتیاد برای نوجوانان ۱۵ تا ۲۰ سال طراحی شده: سناریو کامل بازی به همراه ویدئو و در صورت امکان ضبط یک نسخه آزمایشی بازی ارسال شود.



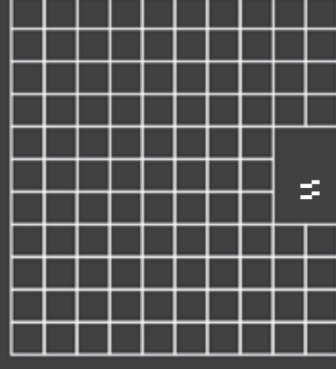
بخش‌های

مختلف رقابتی

رویداد:



ابزارهای بازی:



۴-۱ طراحی بازی دیجیتال

بهترین رویکرد طراحی بازی استفاده از مکانیک‌های روان، جذاب، خلاق، مرتبط با سبک زندگی و مخاطب، نوآورانه و هوشمندانه در روند و تجربه بازی است. نمود موضوعات محوری رویداد باید در داستان روایی بازی مشهود باشد. شرکت‌کنندگان می‌بایست سناریو کامل، شیوه اجرایی بازی و یک ویدئو با توضیح کامل از نحوه اجرای بازی را در سامانه ثبت‌نام بارگذاری نمایند. در این بخش بازی در بخش سناریو، شیوه ساخت، راحتی بازی، طراحی کاراکترها، خلاقیت و ... داوری و امتیازدهی خواهد شد.

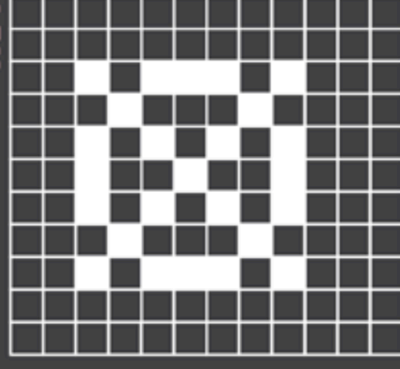
در تمامی بخش‌های طراحی بازی، آثار دانشجویان به صورت فردی، گروهی، کانون و یا انجمن علمی داوری می‌شود و به نفرات برتر هر بخش جوایز ارزنده‌ای اهدا خواهد شد.



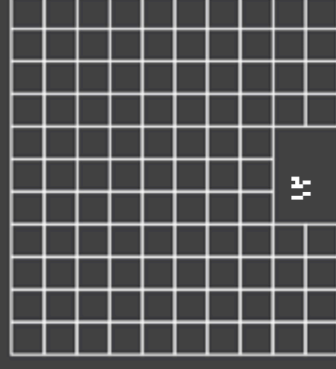
بخش‌های

مختلف رقابتی

رویداد:



اببخش طراحی بازی:

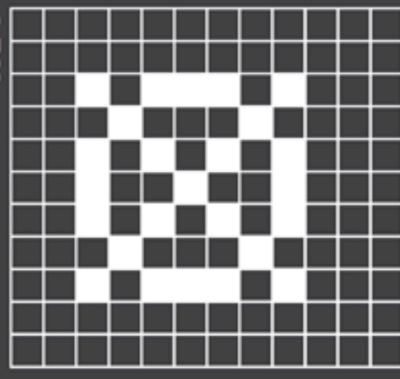




بخش‌های

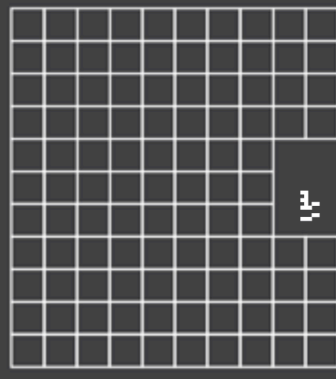
مختلف رقابتی

رویداد:



۲. بخش

لیگ‌های رقابتی



این بخش ویژه لیگ‌های رقابتی بازی رومیزی، پانتومیم و بازی نقش‌آفرینی است که در دو سطح منطقه‌ای و ملی برگزار خواهد شد. همچنین در حاشیه این رقابت‌ها کارگاه‌های آموزشی با حضور منتوران و مربیان رویداد نیز جهت کمک به طراحی بازی برای علاقه‌مندان این حوزه برگزار می‌شود.

در این بخش استان‌ها به ۶ منطقه تقسیم می‌شوند. در مرحله اول، رقابت‌ها در این ۶ منطقه به صورت لیگ منطقه‌ای بین دانشگاهی برگزار می‌شوند و منتخبین مناطق به بوت کمپ نهایی جهت شرکت در مسابقات در سطح ملی دعوت خواهند شد.

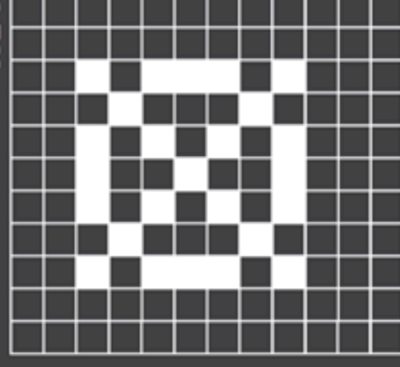
شیوه رقابت در مرحله منطقه‌ای فردی است و علاقه‌مندان می‌توانند در سامانه رویداد، در منطقه مربوط به دانشگاه خود، به دو شیوه حضوری و آنلاین، ثبت نام اولیه را به عمل آورند؛ لیگ‌های رقابتی منطقه‌ای در طی یک روز برگزار خواهد شد. گروه‌بندی‌ها توسط دبیرخانه صورت می‌پذیرد. نفرات برتر در هر بخش به مرحله کشوری راه پیدا خواهند کرد.



بخش‌های

مختلفی رقابتی

رویداد:

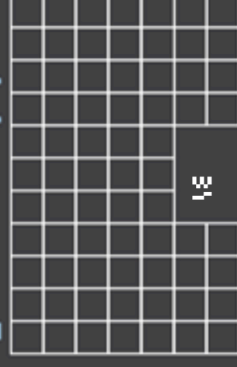


لیگ‌های رقابتی

۱-۲ رقابت منطقه‌ای:



۱-۲ رقابت منطقه‌ای:



▪ لیگ‌های رقابتی منطقه‌ای:

افراد در دو بخش بردگیم و نقش آفرینی، با سناریو شاهنامه، رقابت خواهند کرد و بر اساس امتیازهای کسب شده نفرات برتر به مرحله کشوری صعود می‌کنند.

▪ بردگیم (بازی رومیزی):

در این بخش با توجه به رویکردهای المپیک؛ بردگیم‌های مورد نظر تعیین می‌شوند و در روز برگزاری یک بار برای شرکت‌کنندگان توسط گیم‌مسترها توضیح داده شده و یک بار هم به صورت آزمایشی (پلی تست) بازی را انجام می‌دهند و گیم‌مسترها در کنار شرکت‌کنندگان تمام سوالات آن‌ها را پاسخ خواهند داد.

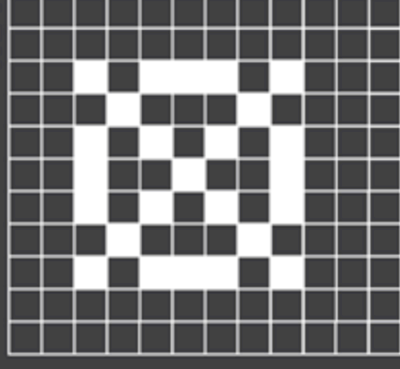
در این مرحله شرکت‌کنندگان به رقابت با یکدیگر می‌پردازند و امتیازات به صورت فردی محاسبه می‌گردد. مسابقه به صورت حذفی است و در نهایت سه نفر برتر در بخش بردگیم به صورت مجزا و بر اساس فرم‌های داوری و امتیاز کسب شده، جهت صعود به بوت‌کمپ ملی انتخاب می‌شوند.



بخش‌های

مختلف رقابتی

رویداد:

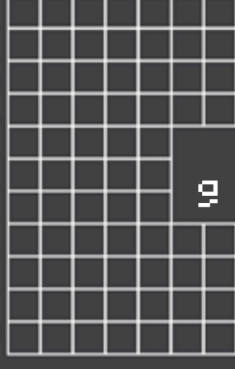


۲. بخش

لیگ‌های رقابتی



۱-۲ رقابت منطقه‌ای:



▪ بازی نقش آفرینی (با سناریو شاهنامه):

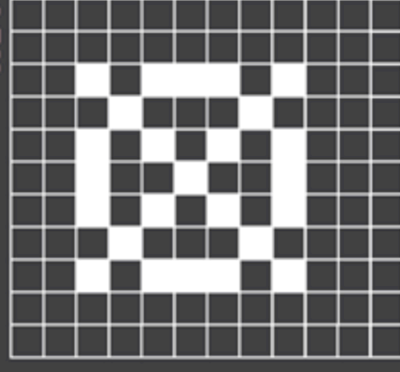
در این بخش لیگ رقابتی از حاضران در دو روز برگزار می شود و سه نفر برتر بر اساس امتیازات تیم دآوری انتخاب خواهند شد (به تفکیک خواهران و برادران). نفرات برتر بر اساس امتیاز، تعیین و به بوت کمپ ملی دعوت خواهند شد.



بخش های

مختلف رقابتی

رویداد:

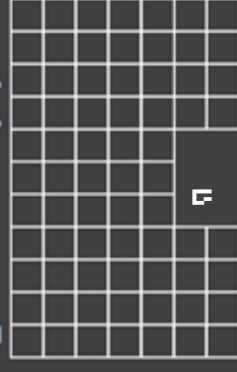


۲. بخش

لیگ های رقابتی



۱-۲ رقابت منطقه ای:

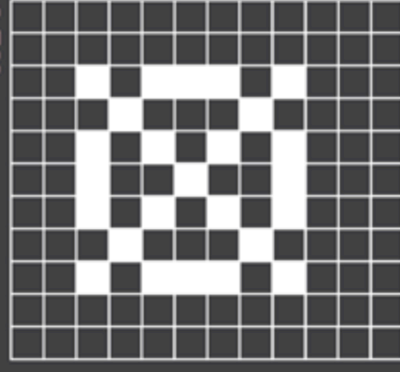




بخش‌های

مختلف رقابتی

رویداد:

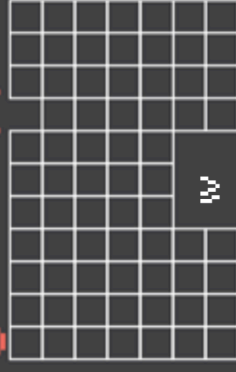


۲. بخش

لیگ‌های رقابتی



۲-۲ رقابت ملی:



رتبه‌های برتر بخش‌های مختلف لیگ‌های رقابتی، جهت شرکت در رقابت در سطح کشوری به بوت‌کمپ ملی رویداد دعوت می‌شوند.

بوت‌کمپ ملی:

در بوت‌کمپ ملی رویداد، مدعوین از دو گروه اصلی حضور پیدا می‌کنند: گروه اول شامل منتخبین بخش طراحی بازی که با رعایت شیوه‌نامه رویداد موفق به کسب امتیاز لازم از دوری اولیه شده باشند و گروه دوم شامل برترین‌های لیگ‌های رقابتی منطقه‌ای که به بوت‌کمپ ملی صعود کرده باشند.

۱- لیگ‌های رقابتی:

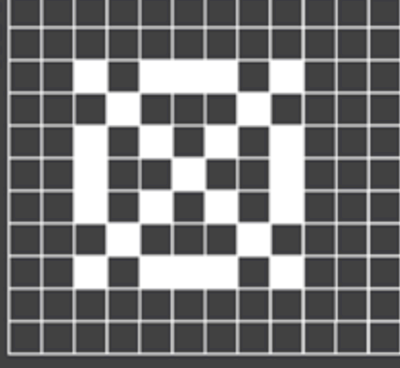
در این بخش، چهار لیگ بازی رومیزی (ویژهی خانم‌ها)، بازی نقش‌آفرینی (ویژه خانم‌ها و آقایان در دو لیگ مجزا) و پانتومیم (ویژهی آقایان)، برای کلیه منتخبین لیگ‌های رقابتی مناطق بوت‌کمپ برگزار خواهد شد. همه شرکت‌کنندگان با گروه‌بندی دبیرخانه در لیگ مربوطه حضور پیدا می‌کنند تا برترین‌های این بخش بر اساس بالاترین امتیاز تعیین گردند.



بخش‌های

مختلف رقابتی

رویداد:

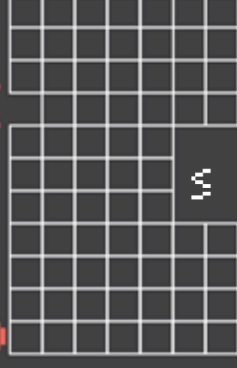


۲. بخش

لیگ‌های رقابتی



۲-۲ رقابت ملی:



۲- سمپوزیوم بازی‌سازی موضوعی:

در این بخش افرادی که از بخش طراحی بازی به بوت کمپ راه پیدا کرده‌اند در بخش سمپوزیوم طراحی بازی به صورت زنده با یکدیگر به رقابت می‌پردازند. به این صورت که همه افرادی که از بخش طراحی بازی به بوت کمپ راه پیدا کرده‌اند با گروه‌بندی دیرخانه در تیم‌های ۴ الی پنج نفره با یکدیگر به رقابت می‌پردازند.

به این صورت که با دعوت از طراحان بازی، تولیدکنندگان و متخصصین این حوزه و اختصاص دادن یک بازه زمانی دوازده روزه در خود بوت کمپ و مطرح کردن چند موضوع ویژه به تیم‌های شرکت‌کننده؛ دانشجویان حاضر در زمان کوتاه و با کمک گرفتن از طراحان و تولیدکنندگان بازی، به طراحی بازی بپردازند.

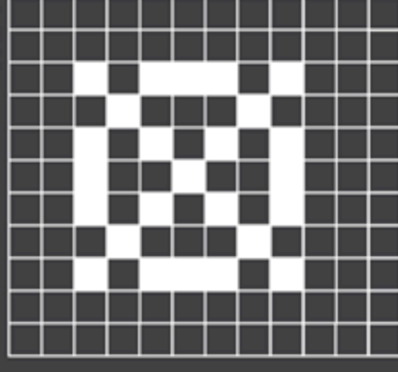
(موضوع، زمان، مواد، ابزار و منابع یکسان در اختیار گروه‌ها قرار داده خواهد شد، و تیم‌ها با مشورت گرفتن از مربیان در بازه زمانی مشخص باید بهترین ایده خود را به بهترین نحو اجرا کنند. در این بخش نیز به تشخیص تیم داور از آثار برتر تقدیر خواهد شد.)



بخش‌های

مختلف رقابتی

رویداد:

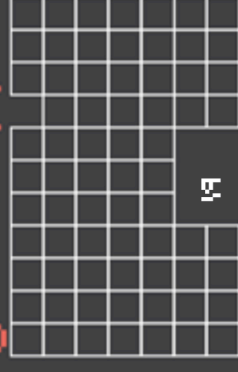


۲. بخش

لیگ‌های رقابتی



۲-۲ رقابت ملی:



۳- بازی محیطی:

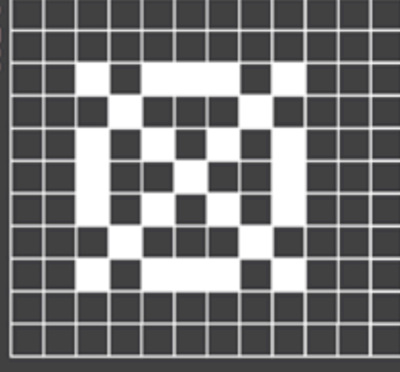
در این بخش، یک مسابقه محیطی طراحی می‌شود که از روز اول بوت‌کمپ تا پایان آن ادامه دارد و مخاطب به صورت انفرادی در محیط کمپ، نشانه‌هایی دریافت می‌کند که باید در نهایت به یک جواب برسد. در روز پایان رویداد، به اولین نفر که صاحب پاسخ صحیح بوده، جایزه ویژه این بخش اهدا می‌شود.



بخش‌های

مختلف رقابتی

رویداد:

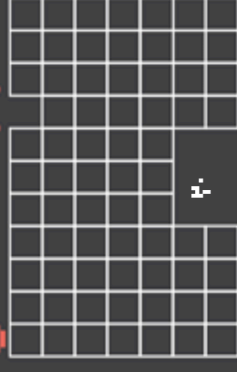


۲. بخش

لیگ‌های رقابتی



۲-۲ رقابت ملی:



۴- بازی روبیک:

این رقابت برای داوطلبین حاضر در رویداد برگزار خواهد شد و نفر برتر جایزه ویژه این بخش را دریافت می‌نماید.

۵- رقابت غرفه‌ها:

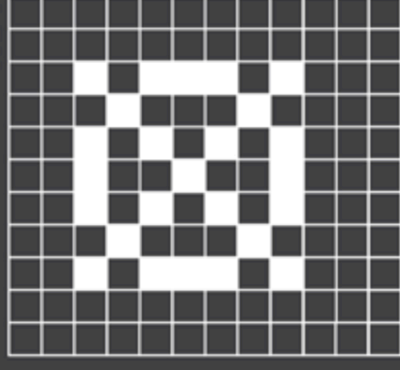
در خلال برنامه‌های رویداد سه روزه بوت کمپ شرکت‌های فعال در حوزه بازی (از طراحان و تولیدکنندگان تا ناشران بازی و مجریان بازی‌های فکری) در محل برگزاری حضور دارند و برنامه‌های ویژه‌ای را برای شرکت کنندگان تدارک دیده‌اند، و برای حضور شرکت کنندگان در برنامه‌های تخصصی امتیاز ثبت می‌کنند، از فردی که بیشترین امتیاز از مجموع غرفه‌ها را کسب کرده باشد در روز اختتامیه تقدیر خواهد شد.



بخش‌های

مختلف رقابتی

رویداد:

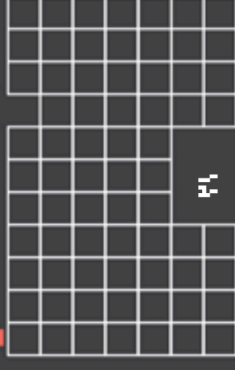


۲. بخش

لیگ‌های رقابتی



۲-۲ رقابت ملی:



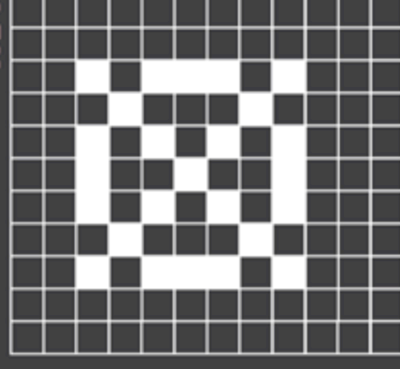
در طول برگزاری رویداد، کارگاه‌های آموزشی و نشست‌های تخصصی، بصورت برخط و حضوری ویژه کلیه علاقه‌مندان و همچنین ویژه حاضران در بوت‌کمپ برگزار خواهد شد. موضوع رویدادهای این بخش معطوف به حوزه طراحی بازی، بازی‌وارسازی، بازی‌های بومی و سنتی، بازی‌های دیجیتال و رویکردهای محوری المپیک خواهد بود.



بخش‌های

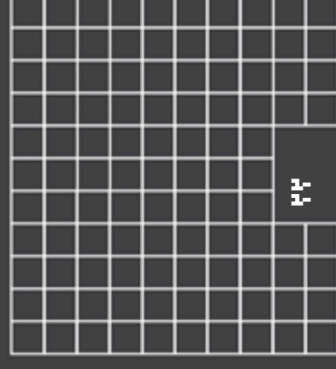
مختلف رقابتی

رویداد:



بخش

غیر رقابتی:



در بخش‌های رقابتی طراحی بازی به ۳ نوع شرکت‌کننده فردی، گروهی و کانون یا انجمن جوایز به تفکیک و به شرح ذیل اهدا خواهد شد:

در بخش طراحی بازی رومیزی: در هر بخش فردی / گروهی / انجمن و یا کانون بازی، داوری مجزا انجام می‌شود و در هر بخش نفرات اول تا سوم مشخص خواهند شد.

- نفر اول: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۲۰ میلیون تومان جایزه نقدی
- نفر دوم: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۵ میلیون تومان جایزه نقدی
- نفر سوم: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۰ میلیون تومان جایزه نقدی

در بخش طراحی بازی اتاق فرار: در هر بخش فردی / گروهی / انجمن و یا کانون بازی، داوری مجزا انجام می‌شود و در هر بخش نفرات اول تا سوم مشخص خواهند شد.

- نفر اول: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۲۰ میلیون تومان جایزه نقدی
- نفر دوم: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۵ میلیون تومان جایزه نقدی
- نفر سوم: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۰ میلیون تومان جایزه نقدی

جوایز رویداد

در بخش طراحی بازی‌های دیجیتال: در هر بخش فردی / گروهی / انجمن و یا کانون بازی، داوری مجزا انجام می‌شود و در هر بخش نفرات اول تا سوم مشخص خواهند شد.

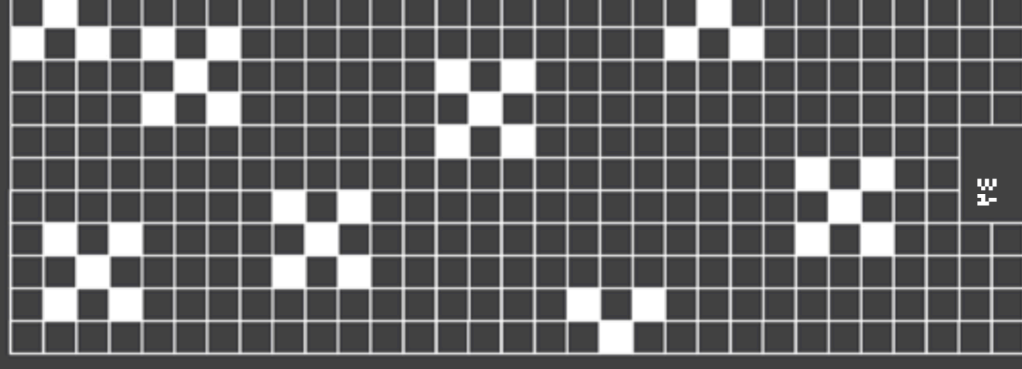
- نفر اول: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۲۰ میلیون تومان جایزه نقدی
- نفر دوم: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۵ میلیون تومان جایزه نقدی
- نفر سوم: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۰ میلیون تومان جایزه نقدی

در بخش طراحی بازی‌های آموزشی-شناختی: در هر بخش فردی / گروهی / انجمن و یا کانون بازی، داوری مجزا انجام می‌شود و در هر بخش نفرات اول تا سوم مشخص خواهند شد.

- نفر اول: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۲۰ میلیون تومان جایزه نقدی
- نفر دوم: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۵ میلیون تومان جایزه نقدی
- نفر سوم: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۰ میلیون تومان جایزه نقدی



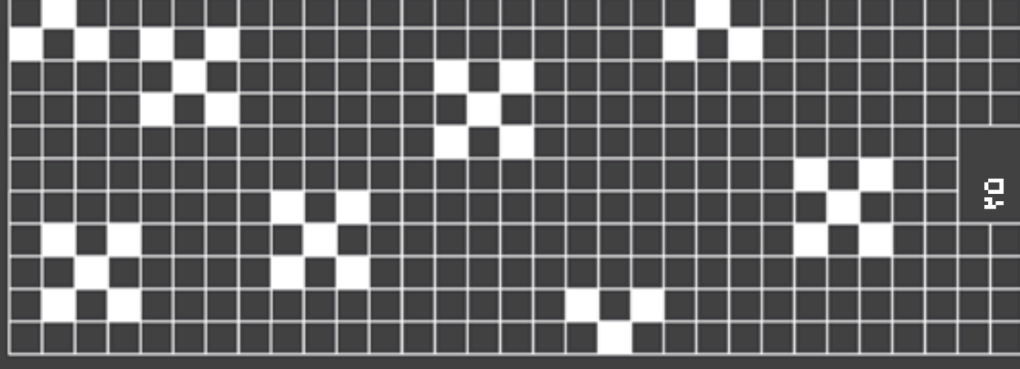
جوایز رویداد



- **در بخش بازی نقش آفرینی (سناریو شاهنامه):**
- نفر اول برادران: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۵ میلیون تومان جایزه نقدی
- نفر دوم برادران: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۰ میلیون تومان جایزه نقدی
- نفر سوم برادران: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۵ میلیون تومان جایزه نقدی
- تقدیر از ۱۰ نفر برتر بازی فینال برادران بالوح تقدیر و ۲/۵ میلیون تومان جایزه نقدی
- نفر اول خواهران: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۵ میلیون تومان جایزه نقدی
- نفر دوم خواهران: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۰ میلیون تومان جایزه نقدی
- نفر سوم خواهران: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۵ میلیون تومان جایزه نقدی
- تقدیر از ۱۰ نفر برتر بازی فینال برادران بالوح تقدیر و ۲/۵ میلیون تومان جایزه نقدی



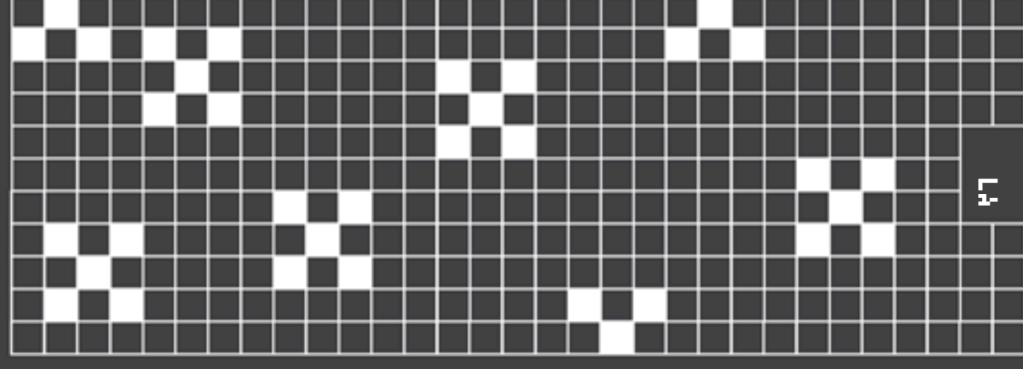
جوایز رویداد



- نفر منتخب بازی محیطی: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۵ میلیون تومان جایزه نقدی
- نفر منتخب رقابت غرفه‌ها: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۵ میلیون تومان جایزه نقدی
- نفر منتخب بازی روییک: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۵ میلیون تومان جایزه نقدی
- منتخبین سمپوزیوم بازی‌سازی موضوعی: تندیس و لوح تقدیر به همراه ۲۰ میلیون تومان جایزه نقدی به سه گروه برتر



جوایز رویداد



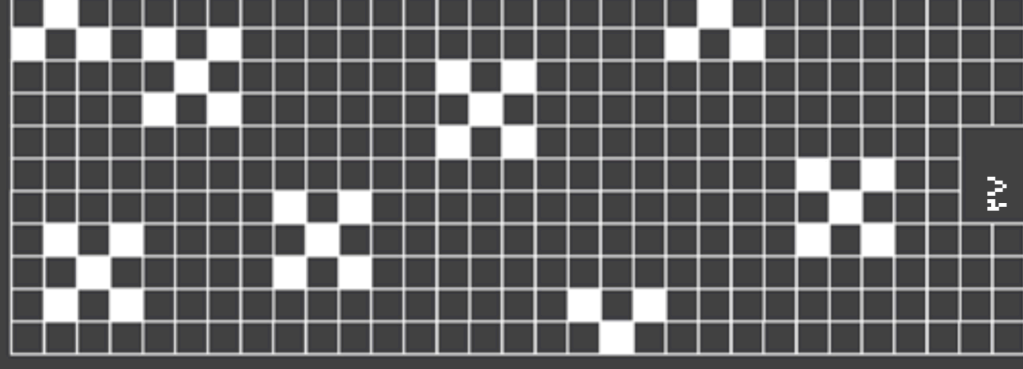
بخش المپیک:

در این بخش امتیاز تمامی بازیکن‌های تیم‌های دانشگاهی حاضر در بوت‌کمپ با یکدیگر جمع می‌شود و سه مقام برتر المپیک صرفاً از میان شرکت‌کنندگان کانون بازی و یا انجمن علمی بازی انتخاب شده و کاپ رویداد را دریافت خواهند کرد.

- رتبه اول کانون یا انجمن: کاپ طلا و لوح تقدیر به همراه ۴۰ میلیون تومان جایزه نقدی
- رتبه دوم کانون یا انجمن: کاپ نقره و لوح تقدیر به همراه ۲۵ میلیون تومان جایزه نقدی
- رتبه سوم کانون یا انجمن: کاپ برنز و لوح تقدیر به همراه ۱۵ میلیون تومان جایزه نقدی



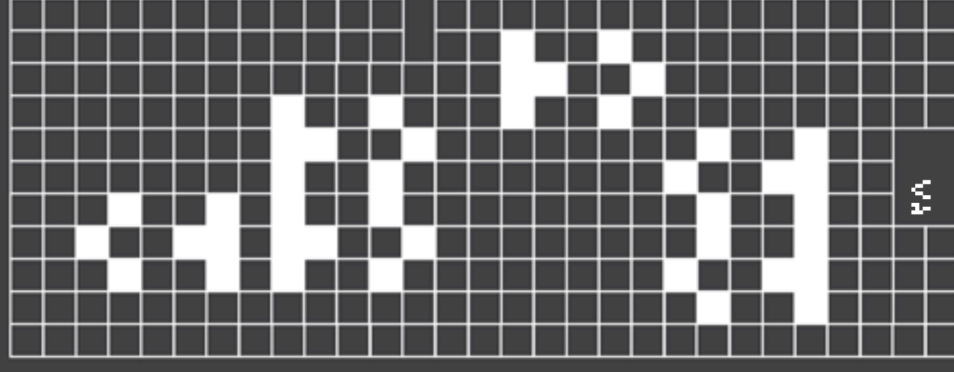
جواب: روی داد



- تمامی شرکت‌کنندگان رویداد بدون محدودیت سنی، باید دانشجوی یکی از مقاطع کاردانی تا دکتری باشند.
- شرکت در این رویداد و دعوت به بوت‌کمپ ملی آن مشروط به ارائه طراحی بازی در یکی از بخش‌های رقابتی رویداد و انتخاب اولیه توسط هیات داوران رویداد و یا شرکت در لیگ‌های رقابتی مناطق و کسب مقام است.
- چگونگی انتقال پیام بازی به واسطه طراحی سناریو و جزئیات آن است. این مهم در خصوص بازی طراحی شده با تکمیل فرم‌های ثبت‌نام در سامانه همراه با ارائه تصاویر اولیه بازی و هر مستندی که بازی را بهتر به تصویر کشیده و مخاطب را به درک بهتری برساند، تحقق می‌یابد.
- شرکت در بخش طراحی بازی به صورت فردی و گروهی امکان‌پذیر است. همچنین دانشجویان می‌توانند کانون و یا انجمن علمی بازی در دانشگاه خود تشکیل داده و در قالب تشکل‌های دانشجویی در رویداد شرکت نمایند. حضور در قالب کانون یا انجمن علمی بازی دارای امتیازات ویژه‌ای است.



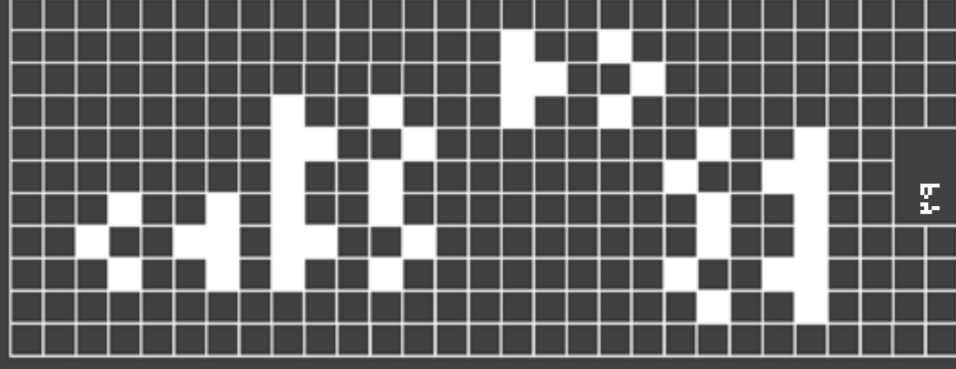
مقدمات عمومی رویداد:



- ثبت‌نام، تکمیل فرم شرکت و ارسال تصویر و مستندات آثار، صرفاً از طریق پایگاه اطلاع رسانی رویداد به نشانی zcup.farnama.net امکان‌پذیر است.
- کیفیت تصاویر ارسالی مربوط به آثار باید نشان دهنده جزئیات اثر برای انتخاب باشد.
- اطلاعات فرم ثبت‌نام و عناوین آثار در تهیه مطالب انتشاراتی و یا تبلیغاتی مورد استفاده قرار خواهد گرفت، از این رو مسئولیت صحت اطلاعات ارسالی بر عهده شرکت‌کننده است.
- دبیرخانه جشنواره مجاز بوده با رعایت حقوق معنوی و مادی و رضایت صاحب اثر، از آثار منتخب رویداد، برای تولید انبوه و یا فروش استفاده نماید. در صورت تحقق این امر، جزئیات مربوطه توسط دبیرخانه جشنواره به صاحبان آثار اعلام خواهد شد.
- داوری در بخش طراحی بازی رومیزی فیزیکی به صورت دو مرحله‌ای انجام می‌پذیرد. به این صورت که انتخاب اولیه بازی رومیزی بر اساس سناریو، جزئیات، تصاویر و ویدیوی ارسالی است و انتخاب نهایی بر اساس مشاهده اصل اثر صورت می‌گیرد.

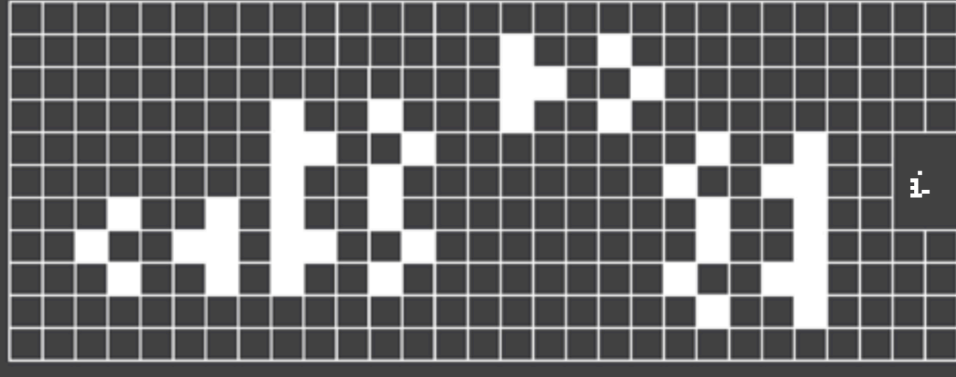


مقتضیات عمومی رویداد:





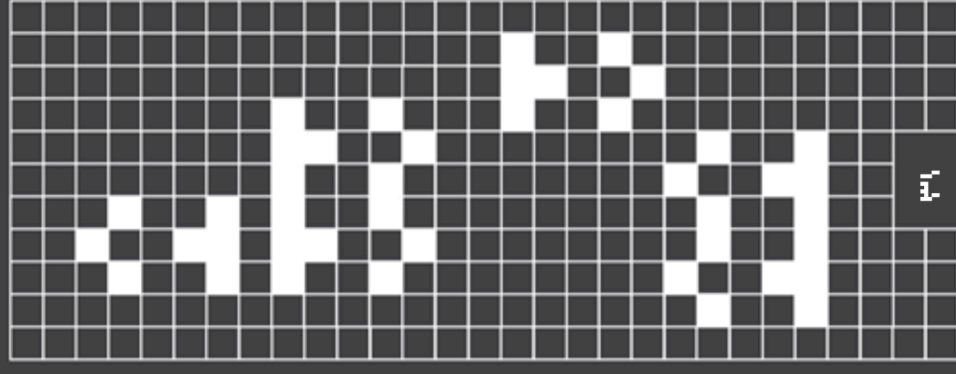
مقدمات عمومی رویداد:



- داوری در بخش طراحی بازی رومیزی فیزیکی به صورت دو مرحله‌ای انجام می‌پذیرد. به این صورت که انتخاب اولیه بازی رومیزی بر اساس سناریو، جزئیات، تصاویر و ویدیوی ارسالی است و انتخاب نهایی بر اساس مشاهده اصل اثر صورت می‌گیرد.
- محدودیتی در تعداد آثار ارسالی وجود ندارد.
- تصمیم‌گیری درباره موارد پیش‌بینی نشده و اعلام نشده، بر عهده شورای سیاست‌گذاری رویداد است.
- تکنیک، روش اجرا و متریکال در بازی رومیزی آزاد است.
- سناریو بازی‌ها نباید مشابه داخلی یا خارجی داشته باشد.
- در صورت عدم رعایت هر مورد از قوانین و ضوابط، دبیرخانه مجاز به حذف آثار از جشنواره می‌باشد.
- خارج کردن اثر از رقابت پس از انتخاب اولیه، به هیچ عنوان امکان‌پذیر نمی‌باشد.
- شرکت‌کنندگان منتخب می‌بایست پس از اعلام دبیرخانه به ایشان، اصل آثار خود را به دبیرخانه رویداد ارسال نمایند.



مقررات عمومی رویداد:



- به تمامی شرکت کنندگانی که آثارشان به مرحله نهایی رویداد راه یابد، گواهی شرکت اهدا خواهد شد.
- در صورت برگزیده شدن آثار گروهی، جایزه به صورت مشترک به صاحبان آن تعلق می گیرد.
- به آثاری که پس از مهلت مقرر از سوی دبیرخانه ارسال شود، ترتیب اثر داده نخواهد شد.
- آثار نسخه برداری شده پذیرفته نمی شود.
- دبیرخانه رویداد مجاز است تا از آثار ارائه شده در نمایشگاهها و رویدادهای مختلف و مواردی همچون کتاب، مولتی مدیا، مجموعه آثار و ویژه نامه، برنامه های تلویزیونی و... با ذکر نام طراح استفاده نماید.
- شرکت کنند به باید کلیه قوانینی که در حین برگزاری رویداد جشنواره تصویب می شود، باشد.
- ارسال اثر توسط شرکت کنندگان در جشنواره به منزله اعلام مالکیت معنوی اثر است. در صورت اثبات خلاف این امر در هر مرحله ای، عواقب حقوقی آن به عهده شرکت کننده است.
- ارسال طرح و شرکت در رویداد به منزله پذیرش آیین نامه المپیک و مقررات آن از سوی شرکت کنندگان است.

۱. اعلام فراخوان: اردیبهشت ۱۴۰۴

۲. مهلت ثبت نام در بخش طراحی بازی رویداد و بارگذاری آثار: تا ۳۰ آبان ۱۴۰۴

۳. ثبت نام لیگ های رقابتی مناطق: تا ۱۵ مهر ۱۴۰۴

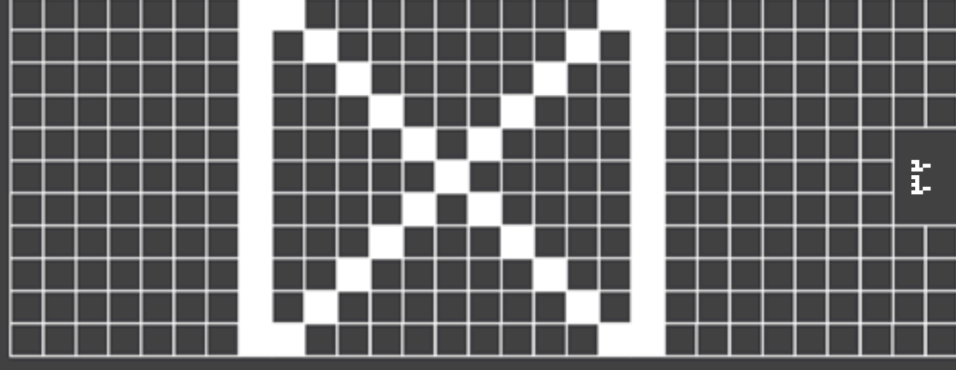
۴. برگزاری لیگ مناطق: مهر تا آذر ۱۴۰۴

۵. تاریخ برگزاری بوت کمپ ملی: زمستان ۱۴۰۴

۶. تاریخ اختتامیه و معرفی برگزیدگان: روز آخر بوت کمپ



زمان بندی
رویداد:



دبیرخانه: تهران، خیابان انقلاب، چهارراه ولیعصر (عج)، کوچه بالاور، پلاک ۴، طبقه ۴، جهاد

دانشگاهی هنر

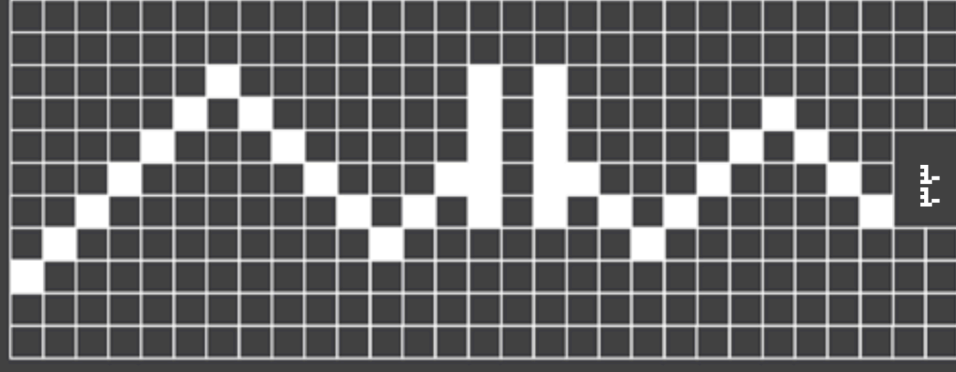
شماره تماس: ۰۹۳۵۹۵۹۶۴۵۳

پشتیبانی آنلاین: آیدی @dabirxane در پیام‌رسان بله و تلگرام

آیدی اینستاگرام دبیرخانه: @jdhonar_mabna



راه‌های
ارتباطی:





وزارت آموزش، جوانان و ورزش

معاونت فرهنگی و اجتماعی

جمهوری اسلامی ایران



واحد هنر

معاونت فرهنگی و اجتماعی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری
با مسازکت جهاد دانشگاهی هنر برگزار می‌کند.



دنبال اعداد بگرد...



نام کاربری
در پیام رسان پاپ و تلگرام
@DABIRXANE



شماره تماس دیپورتله:
۰۹۳۵۹۵۹۶۲۵۳
۰۲۱۶۶۹۶۵۳۸۳



بخش طراحی برای:
بازاری روزمیسری
اتصال فرستار
بازی های آموشی شناختی
بازی های دیجیتال



دیپورتله تهران،
خیابان انقلاب اسلامی،
چهارراه ولی عصر (عج)،
کوچه شهید یادآور،
پای ۴، طبقه ۴،
جهاد دانشگاهی هنر



کاپی فوری برای
موفق ترین کلاوی و یا
انجمن علمی بازی یک
دانشگاه بر اساس
مجموع امتیاز



۳ ۳ ۳ ۳ ۳

بخش ایسکهای رقابتی
در ۶ منطقه کشور
ویوتک پیمایی
برای برگزیدگان مناطق

۳

بازاری روزمیسری
پالتومیسر
بازی نقش آفرینی
(با سناریو شاهنامه)

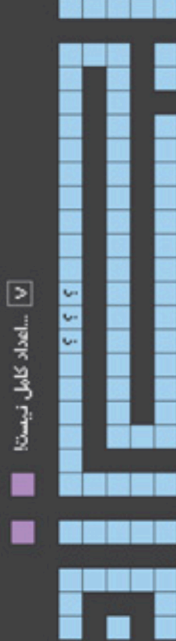


جهش کاپ

راههای ارتباطی



ثبت نام: JUP.FARNAAMA.NET



۷

درون پوستر بازی است...

مهات ارسال آثار در بخش طراحی برای:
۳۰ تا ۳۰ آبان ۱۳۰۴

۷ اعداد کامل نیست!

