

طرح برگزاری المپیک بازی های فکری دانشجویان ایران

جهش کاپ

برگزارکنندگان



واحد هنر



وزارت علم، تحقیقات و فناوری
معاونت فنی و اجتماعی
اداره کل پشتیبانی فنی و اجتماعی

مدیریت و اجرا

مرکز مبنا (مرکز بازی های نوآورانه ایران)
جهاد دانشگاهی هنر

ویرایش دوم: خرداد ۱۴۰۳

مقام معظم رهبری:

ما بچه‌های خودمان ال‌ک دولک بازی می‌کردند که تحرک داشت و خوب بود، گرگم به هوا بازی می‌کردند که کار بسیار خوبی بود و ورزش بود و بازی و سرگرمی بود، یا این چیزی که خط‌کشی می‌کنند و لی‌لی می‌کنند. بازی بچه‌های ما این‌ها بود. آورده‌ایم نشانه‌ایم پای اینترنت، نه تحرکی روحی دارند، و ذهنشان تسخیرشده به وسیله طرف مقابل. خب بیایید بازی تولید کنید، بازی ترویج کنید. (دیدار اعضای شورای عالی انقلاب فرهنگی - ۱۳۹۲/۹/۱۹)

مقدمه

شرایط خاص پیشرفت تکنولوژی و تغییر سبک زندگی، پیچیدگی‌های زندگی روزمره و میزان مشارکت افراد در گروه‌های اجتماعی را با نوسان مواجه کرده است. لذا به منظور جذب دانشجویان به برنامه‌های مشارکتی و تعاملی با هدف تامین نیاز به مهارت‌های خلاق در حل مسائل، 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 اولویت‌دار؛ رویداد ملی بازی محور با عنوان المپیک بازی‌های فکری دانشجویان ایران (جهش کاپ) طراحی شده است.

در چنین شرایطی، لازمه ارتباط با جوانان و دانشجویان داشتن زبان مشترک، شناخت علایق و گرایش‌های آن‌ها و از همه مهم‌تر شناخت زمینه‌های محدود برقراری ارتباط با این نسل می‌باشد. در عصر مفهومی، دیگر نمیتوان تنها با آموزش از طریق میز و نیمکت و یا حتی اطلاعات و ارتباطات مفهومی را منتقل کرد. در عصر حاضر که دوره یادگیری بر اساس تجربه‌ی زیسته است، باید چیزی که قصد انتقال آن به مخاطب وجود دارد، تجربه زیسته‌اش برای مخاطبان طراحی و فراهم شود.

یکی از مهم‌ترین روش‌ها، هم برای آموزش مهارت‌های خلاق، هم پرکردن اوقات فراغت و از همه مهم‌تر برای آموزش و فرهنگ‌سازی غیرمستقیم ارزش‌ها برای همه افراد و سازمان‌ها در سراسر دنیا، استفاده سودمند از بازی (Game) و بازی‌واره‌سازی (Gamification) است. با این حال و علی‌رغم اهمیت این موضوع، بررسی‌های اولیه نشان می‌دهند که در کشور هیچ مجموعه و ساختار آموزشی هدفمندی در این خصوص به صورت جدی فعالیت ندارد.

معاونت فرهنگی و اجتماعی وزارت علوم در نظر دارد با توجه به علایق شناخته‌شده در جوانان و انتخاب بهترین سبک تاثیرگذاری بر گروه مخاطب هدف دانشجویی و با هدف ترویج فرهنگ و سبک زندگی ایرانی-اسلامی؛ و همچنین با هدف تشکیل انجمن علمی و یا کانون بازی در دانشگاه‌ها اولین رویداد ملی بازی المپیک بازی‌های فکری دانشجویان ایران را با مشارکت جهاد دانشگاهی هنر به عنوان دبیرخانه رویداد برگزار نماید.

موضوعات محوری رویداد

- * معرفی قهرمانان ملی
- * هنجارهای اجتماعی
- * امیدآفرینی
- * خانواده
- * فلسطین
- * فرهنگ مقاومت و پایداری
- * استکبارستیزی و مبارزه با صهیونیسم جهانی
- * دفاع مقدس

اهداف رویداد

- + 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

بخش رقابتی طراحی بازی (در ۴ حالت: فردی، گروهی، کانون بازی و یا انجمن علمی بازی)

در این بخش دانشجویان می‌توانند با توجه به موضوعات مورد نظر رویداد، به صورت فردی یا گروهی و یا همچنین در قالب کانون بازی و یا انجمن علمی بازی، در بخش رقابتی طراحی بازی رویداد شرکت کنند. دانشجویان می‌توانند برای شرکت در این بخش، از طریق سامانه جشنواره اقدام به ثبت نام و ارسال آثار خود نمایند. همچنین محدودیتی جهت تعداد آثار ارسالی به رویداد وجود ندارد.

بخش رقابتی طراحی بازی معطوف به سه محور بازی رومیزی (فیزیکی یا دیجیتال)، اتاق فرار (فیزیکی یا دیجیتال) و بازی محیطی جغرافیای دانشگاهی می‌باشد. داوری این بخش قبل از اجرای بوت کمپ رویداد انجام می‌شود و از شرکت کنندگان برتر جهت شرکت در بوت کمپ سه روزه رویداد دعوت خواهد شد. شرکت کنندگانی که در قالب کانون بازی و یا انجمن علمی بازی در رویداد ثبت نام نمایند، از امتیازات ویژه‌ای برخوردار خواهند بود.

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. شرکت کنندگان می‌بایست سناریو کامل، شیوه اجرایی بازی و یک ویدئو با توضیح کامل از نحوه اجرای بازی را در سامانه ثبت نام بارگذاری نمایند.

این بخش در دو قالب «بازی رومیزی فیزیکی» و «بازی رومیزی دیجیتال» برگزار می‌شود. داوری بخش طراحی بازی رومیزی فیزیکی در دو مرحله انجام می‌پذیرد. به این صورت که انتخاب اولیه بازی رومیزی بر اساس سناریو، جزییات، تصاویر و ویدیوی ارسالی بوده و انتخاب نهایی بر اساس مشاهده اصل اثر صورت می‌گیرد.

۲. 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. شرکت کنندگان 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 ثبت نام بارگذاری نمایند.

این بخش نیز در دو قالب «اتاق فرار دیجیتال» و «اتاق فرار فیزیکی (واقعی)» برگزار می‌شود.

۳. طراحی بازی محیطی اختصاصی در جغرافیای دانشگاه:

طراحی بازی این بخش باید بر اساس موقعیت فضای محیطی دانشگاه و بهره‌مندی از ظرفیت‌های علمی، فرهنگی و توانایی‌های غنی دانشجویان در محوطه دانشگاه و بر اساس موضوعات اعلام شده در فراخوان رویداد صورت پذیرد. شرکت کنندگان این بخش می‌بایست سناریو کامل بازی، معماها، به همراه نقشه هوایی محیط بازی و هرگونه مستندات تصویری جهت درک بهتر از بازی در محیط دانشگاه و همچنین یک ویدئو با توضیح کامل از نحوه اجرای بازی را در سامانه ثبت نام بارگذاری نمایند.

لیگ‌های رقابتی ویژه دانشجویان منتخب بخش طراحی بازی

رقابت‌های این بخش طی یک بوت کمپ سه روزه حضوری و با مشارکت منتخبین بخش طراحی بازی برگزار می‌شود. بدین صورت که منتخبین بخش رقابتی طراحی بازی پس از بررسی آثار ارسالی، به بوت کمپ رویداد دعوت خواهند شد. لیگ‌های رقابتی بوت کمپ به شرح زیر است:

۱. بازی رومیزی (بردگیم):

شرکت کنندگان در این بخش با گروه‌بندی دبیرخانه رویداد به رقابت می‌پردازند. این گروه مسابقات 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، انتخاب می‌شوند. جوایز این بخش فردی است و به سه نفر برتر رقابت تعلق می‌گیرد.

۲. نمایش بی‌کلام (پانتومیم):

در این بخش نیز اعضا بصورت گروه‌های دو نفره به رقابت می‌پردازند. بازی‌ها به صورتی حذفی می‌باشد و سه تیم منتخب در مرحله نیمه نهایی و فینال برنده جایزه می‌شوند.

۳. بازی نقش آفرینی (سناریو شاهنامه):

در این بخش مسابقات بصورت حذفی برگزار می‌شود و سه نفر برتر بر اساس امتیازات تیم داوری به عنوان رتبه‌های اول تا سوم انتخاب خواهند شد. همچنین از مجموع بالاترین امتیازات ده نفر بازی فینال نیز به فراخور نظر داوران تقدیر به عمل خواهد آمد.

۴. بازی محیطی:

یک بازی محیطی ویژه مدعوین رویداد طراحی شده است که حاضران می‌توانند در حاشیه‌ی حضور خود در بوت کمپ و کشف نشانه‌ها و تکمیل پازل طراحی شده با استفاده از نمادهای مخفی در محیط کمپ، معمای بازی محیطی را حل کرده و جایزه ویژه این بخش را دریافت نمایند.

بخش غیررقابتی

یک بازی محیطی ویژه مدعوین رویداد طراحی شده است که حاضران می‌توانند در حاشیه‌ی حضور خود در بوت کمپ و کشف نشانه‌ها و تکمیل پازل طراحی شده با استفاده از نمادهای مخفی در محیط کمپ، معمای بازی محیطی را حل کرده و جایزه ویژه این بخش را دریافت نمایند.

در بخش طراحی بازی رومیزی فیزیکی:

- رتبه اول تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۵ میلیون تومان جایزه نقدی
- رتبه دوم تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۰ میلیون تومان جایزه نقدی
- رتبه سوم تندیس و لوح تقدیر به همراه ۵ میلیون تومان جایزه نقدی

در بخش طراحی بازی رومیزی دیجیتال:

- رتبه اول تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۵ میلیون تومان جایزه نقدی
- رتبه دوم تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۰ میلیون تومان جایزه نقدی
- رتبه سوم تندیس و لوح تقدیر به همراه ۵ میلیون تومان جایزه نقدی

در بخش طراحی بازی اتاق فرار فیزیکی:

- رتبه اول تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۵ میلیون تومان جایزه نقدی
- رتبه دوم تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۰ میلیون تومان جایزه نقدی
- رتبه سوم تندیس و لوح تقدیر به همراه ۵ میلیون تومان جایزه نقدی

در بخش طراحی بازی اتاق فرار دیجیتال:

- رتبه اول تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۵ میلیون تومان جایزه نقدی
- رتبه دوم تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۰ میلیون تومان جایزه نقدی
- رتبه سوم تندیس و لوح تقدیر به همراه ۵ میلیون تومان جایزه نقدی

در بخش طراحی بازی محیطی اختصاصی در جغرافیای دانشگاه:

- رتبه اول تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۵ میلیون تومان جایزه نقدی
- رتبه دوم تندیس و لوح تقدیر به همراه ۱۰ میلیون تومان جایزه نقدی
- رتبه سوم تندیس و لوح تقدیر به همراه ۵ میلیون تومان جایزه نقدی

جوایز لیگ بازی‌های ویژه مدعوین بوت کمپ:

به رتبه‌های برتر لیگ‌های رقابتی بازی رومیزی، پانتومیم و بازی نقش آفرینی و همچنین برنده بازی محیطی بوت کمپ جوایزی ارزنده به همراه لوح تقدیر تعلق خواهد گرفت.

بخش المپیک:

در این بخش امتیاز تمامی بازیکن‌های تیم‌های دانشگاهی حاضر در بوت کمپ 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.

- کانون و یا انجمن علمی اول کاپ طلا و لوح تقدیر به همراه ۳۰ میلیون تومان جایزه نقدی
- کانون و یا انجمن علمی دوم کاپ نقره و لوح تقدیر به همراه ۲۰ میلیون تومان جایزه نقدی
- کانون و یا انجمن علمی سوم کاپ برنز و لوح تقدیر به همراه ۱۰ میلیون تومان جایزه نقدی

- تمامی شرکت‌کنندگان رویداد بدون محدودیت سنی، باید دانشجوی یکی از مقاطع کاردانی تا دکتری باشند.
- شرکت در این رویداد و دعوت به بوت کمپ آموزشی آن مشروط به ارائه طراحی بازی در یکی از بخش‌های رقابتی رویداد و انتخاب اولیه توسط هیات داوران رویداد 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.
- ثبت‌نام، تکمیل فرم شرکت و ارسال تصویر و مستندات آثار، صرفاً از طریق پایگاه اطلاع‌رسانی رویداد به نشانی jcup.farnama.net امکان‌پذیر است.
- کیفیت تصاویر ارسالی مربوط به آثار باید نشان‌دهنده جزئیات اثر برای هیأت 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.
- 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 متریا 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 می باشد.
- خارج کردن اثر از رقابت پس از انتخاب اولیه، به هیچ عنوان امکان پذیر نمی باشد.
- شرکت کنندگان منتخب می بایست پس از اعلام دبیرخانه به ایشان، اصل آثار خود را به دبیرخانه رویداد ارسال نمایند.
- 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.
- آثار جهت بررسی و صدور مجوز مالکیت فکری اثر به مراجع ذی صلاح ارسال می گردد.
- شرکت کننده باید تابع 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.

شیوه اجرای رویداد

دانشجویان برای شرکت در این رویداد می‌توانند بصورت فردی یا گروهی و همچنین در قالب کانون بازی و یا انجمن علمی بازی در این رویداد شرکت کنند. علاقه‌مندان می‌بایست در یکی از بخش‌های رقابتی طراحی بازی برای دبیرخانه جشنواره در مهلت مقرر اثر ارسال کنند و از میان شرکت‌کنندگان در بخش‌های مختلف طراحی بازی، تعدادی منتخب بر اساس امتیازات کسب کرده، به بوت کمپ ملی رویداد دعوت خواهند شد.

بوت کمپ مذکور، مرحله دوم و حضوری رویداد است. در این بوت کمپ سه روزه مجموعه لیگ‌های رقابتی برای دانشجویان طراحی شده است. از جمله این موارد می‌توان به لیگ رقابتی بازی‌های رومیزی، پانتومیم و بازی‌های نقش‌آفرینی اشاره کرد. همچنین ۳۰ ساعت آموزش مهارتی در حوزه طراحی بازی، بازی‌وارسازی و... صورت خواهد پذیرفت. شایان ذکر است برای شرکت‌کنندگان بوت کمپ، بازی محیطی نیز در کنار سایر رویدادها تدارک دیده شده است.

ارکان رویداد

شورای سیاست‌گذاری:

- معاون فرهنگی و اجتماعی وزارت علوم (رئیس شورا)،
- مدیرکل پشتیبانی امور فرهنگی و اجتماعی وزارت علوم (رئیس رویداد)،
- دبیر رویداد
- معاون مدیرکل پشتیبانی امور فرهنگی و اجتماعی وزارت علوم
- دو نفر از اساتید فعال در حوزه بازی،
- نماینده انجمن بازی‌های فکری فدراسیون ورزش‌های همگانی

دبیرخانه و ستاد اجرایی:

دبیرخانه اجرایی رویداد در جهاد دانشگاهی هنر تشکیل می‌شود.

مخاطبان:

- مشارکت تمامی دانشجویان دانشگاه‌های تابع وزارت علوم در بخش‌های رقابتی
- بهره‌مندی تمامی دانشجویان و علاقه‌مندان بصورت مجازی از نشست‌های تخصصی و کارگاه‌ها
- بهره‌مندی نهادهای مسئول و مرتبط با حوزه بازی از گزارش‌های تحلیلی و دستاوردهای رویداد
- بهره‌مندی تمامی علاقه‌مندان حوزه بازی از فرآیندها و دستاوردهای رویداد به عنوان مخاطب عمومی

کمیته داوری:

اعضای کمیته داوری متشکل از افراد ذیل به پیشنهاد دبیر و تایید رئیس رویداد خواهد بود:

- اساتید و کارشناسان شاخص و صاحب‌نام فرهنگی از دانشگاه‌های سراسر کشور
- کارشناسان معرفی شده از سوی انجمن بازی‌های فکری فدراسیون ورزش‌های همگانی
- اساتید طراحی بازی و بازی‌واره

زمان بندی رویداد

مهلت ثبت نام در جشنواره و بارگذاری آثار: تا ۳۰ شهریور ۱۴۰۳

داوری اولیه: تا ۱۰ مهرماه ۱۴۰۳

مهلت ارسال اصل بازی رومیزی ساخته شده ویژه منتخبین بخش بازی رومیزی فیزیکی: ۲۵ مهرماه ۱۴۰۳

دعوت از منتخبین و برگزاری بوت کمپ: آبان ۱۴۰۳

مراسم اختتامیه و معرفی برگزیدگان: روز آخر بوت کمپ

راه های ارتباطی

دبیرخانه مرکزی: تهران - شهرک قدس - میدان صنعت - بلوار خوردین - چهارراه هرمرزان - نبش خیابان پیروزان جنوبی - ساختمان وزارت علوم - معاونت فرهنگی و اجتماعی - اداره کل پشتیبانی امور فرهنگی و اجتماعی

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

شماره تماس: ۰۹۳۵۹۵۹۶۴۵۳

پشتیبانی آنلاین: آی دی @dabirxane در پیام رسان بله و تلگرام