

معاونت فرهنگے و اجتماعے  
وزارت علوم، تحقیقات و  
فناورے و جہاد دانشگاهے هنر  
برگزار مے کنند

### بخش طراحی بازے

- مسیرہاے ورود بہ بخش طراحی بازے
- گیم لب ہاے دانشگاهے
- بخش آزاد

### قالب ہاے طراحی

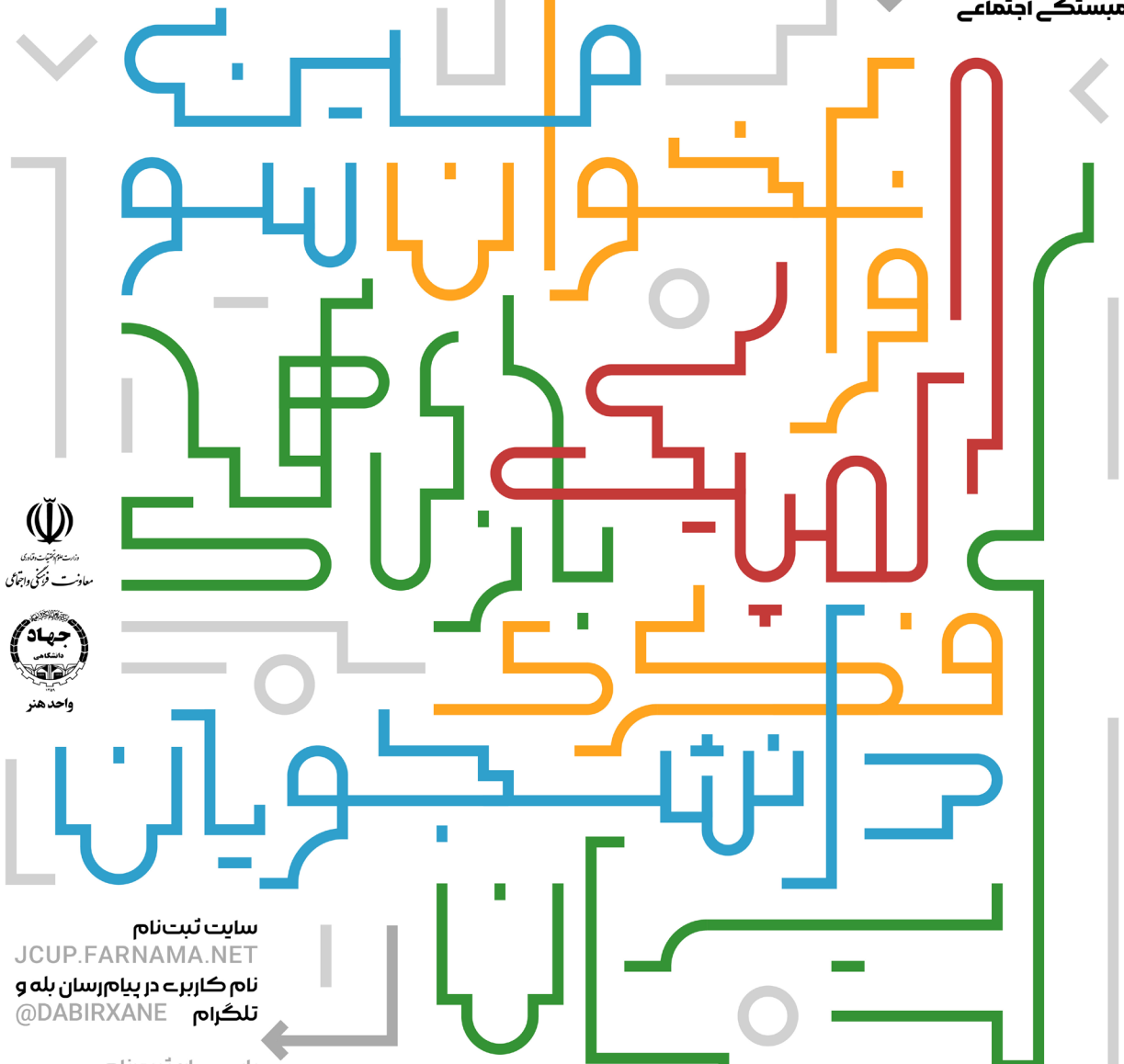
- بازے رومیزے
- اتاق معما
- بازے ہاے آموزشی
- بازے دیجیتال
- لیگ ہاے رقابتی
- لیگ بازے ہاے گفت و گو محور (نقش مخفے)
- لیگ بازے ہاے مدیریتی (بردگیم)
- لیگ بازے ہاے مهارتے و سرعتی (روبیک، پانتومیم، دومینوے عددے)

### فراخوان سومین المپیگ بازے ہاے فکرے دانشجویان ایران

با محوریت  
بازے، تاب آورے و  
ہمبستگی اجتماعے

### Call for the Third Iranian Student Mind Game Olympiad

- رویدادہاے آموزشی، تعاملے و ترویجے
- رویدادہاے بازے در شہرہاے آسیب دیدہ از جنگ با هدف ارتقاء سلامت روان کودکان و نوجوانان
- نمایشگاہ بازے ہاے دانشجویے
- نشست ہا و کارگاہ ہاے تخصصی بازے



سایت ثبت نام  
JCUP.FARNAMA.NET  
نام کاربرے در پیام رسان بلہ و  
تلگرام @DABIRXANE

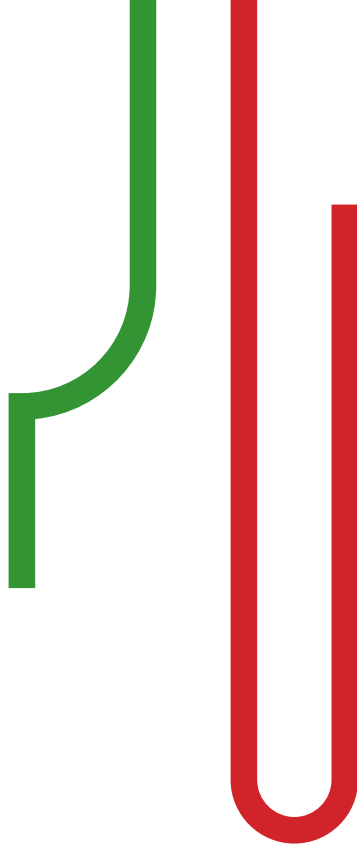
پایان ثبت نام  
نیمہ مهر ۱۴۰۵

شماره تماس  
۰۹۳۵۹۵۹۶۱۴۵۳

جوایز رویداد  
بیش از ۲/۵ میلیارد تومان  
بہ ہمراہ  
- کاپ دانشگاه ہا  
- جایزہ آکادمے المپیگ  
- نشان ملے مسئولیت اجتماعے برائے قانون  
یا انجمن برتر فعال در حمایت از آسیب دیدگان  
جنگ

بوت کمپ ملے  
- فینال لیگ ہاے رقابتی  
- فینال گیم لب طراحی بازے  
- ارائه آثار بہ تولیدکنندگان و سرمایہ گذاران  
- منطقہ آزاد بازے با جایزہ اختصاصی آکادمے  
- نمایشگاہ آثار طراحان  
- بازے محیطے ویژہ شرکت کنندگان





## مقدمه

این رویداد به همت معاونت فرهنگی وزارت علوم و جهاد دانشگاهی هنر، با هدف تقویت خلاقیت، کار تیمی و نشاط آفرینی در فضای دانشگاهی برگزار می‌شود. در این دوره، «جهش کاپ» با هویتی جدید و رویکردی مبتنی بر «مسئولیت اجتماعی»، علاوه بر رقابت در طراحی و اجرای بازی، بستری را فراهم کرده تا دانشجویان در قالب تیم‌های داوطلب به ارتقای سلامت روان و امیدآفرینی برای کودکان و نوجوانان مناطق آسیب‌دیده کمک کنند. از تمامی دانشجویان توانمند و دغدغه‌مند دعوت می‌شود تا با حضور در این رقابت سازنده، در مسیر ترویج فرهنگ ایرانی-اسلامی و کنشگری اجتماعی گام بردارند. این دوره از المپیک با شعار محوری بازی، تاب‌آوری و همبستگی اجتماعی برگزار می‌گردد.

## اهداف رویداد

- ترویج فرهنگ امید، تاب‌آوری و همبستگی اجتماعی
- تقویت مهارت‌های شناختی، گفت‌وگویی، مدیریتی و حل مسئله
- ارتقای نقش دانشجویان در بازسازی اجتماعی و مسئولیت‌پذیری جمعی
- ایجاد پیوند مؤثر میان دانشگاه، صنعت بازی و نهادهای فرهنگی-اجتماعی
- فراهم‌سازی بستر تولید، تجاری‌سازی و عرضه بازی‌های دانشجویی
- ارتقای مهارت‌های کار تیمی، اقناع‌سازی، ارتباطات و کنش جمعی
- ترویج گفتمان جمعی مبتنی بر فرهنگ و هویت ایرانی-اسلامی در قالب بازی
- تمرکز و ظرفیت‌سازی در حوزه طراحی بازی به‌عنوان ابزاری برای آموزش، فرهنگ‌سازی و تسهیل‌گری اجتماعی
- کشف استعدادها و اتصال طراحان جوان به تولیدکنندگان بازی‌های ملی
- بهره‌گیری خلاقانه از ظرفیت‌های فرهنگی، تاریخی و اجتماعی در ایده‌پردازی و طراحی بازی
- توسعه تعاملات علمی و فرهنگی بین‌المللی در حوزه بازی‌های فکری و دانشجویی
- معرفی ظرفیت‌ها و دستاوردهای طراحان بازی ایرانی در سطح منطقه‌ای و بین‌المللی و ایجاد زمینه همکاری با طراحان و نهادهای خارجی

## مراحل برگزاری رویداد

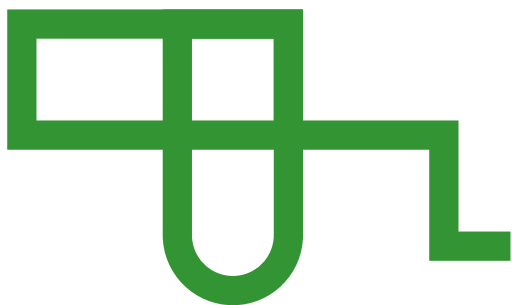
دانشجویان می‌توانند به صورت فردی یا گروهی و همچنین در قالب کانون‌های بازی یا انجمن‌های علمی، در تمامی بخش‌های رویداد اعم از طراحی بازی و لیگ‌های رقابتی شرکت کنند و محدودیتی برای حضور هم‌زمان در این بخش‌ها وجود ندارد. متقاضیان بخش طراحی بازی باید آثار خود را مطابق مقررات دبیرخانه در مهلت تعیین شده ارسال نمایند تا پس از داوری، برای حضور در بوت کمپ ملی دعوت شوند.

در بخش لیگ‌های رقابتی، دانشجویان در رشته‌های بردگیم، نقش مخفی، روبیک، پانتومیم و دومینو به رقابت می‌پردازند. مسابقات بردگیم و نقش مخفی ابتدا در سطح منطقه‌ای برگزار شده و برترین‌های هر منطقه به بوت کمپ ملی راه می‌یابند. اما رقابت‌های روبیک، پانتومیم و دومینو به صورت متمرکز و از مرحله مقدماتی تا فینال در محل بوت کمپ برگزار خواهد شد؛ تمامی دعوت‌شدگان (شامل منتخبین بخش طراحی و راه‌یافتگان رقابت‌های منطقه‌ای) می‌توانند در این لیگ‌های حضوری شرکت کنند.

بوت کمپ ملی، مرحله پایانی و سه‌روزه رویداد است که علاوه بر فینال لیگ‌ها، شامل برنامه‌های متنوعی از جمله آموزش‌های مهارتی طراحی بازی و بازی‌وارسازی، گیم لب، نشست‌های تخصصی و نمایشگاه بازی خواهد بود. همچنین برای تمامی شرکت‌کنندگان، بازی محیطی نیز به‌عنوان یکی از تجربه‌های تعاملی بوت کمپ تدارک دیده شده است. در پایان، برگزیدگان هر بخش جوایز خود را مطابق جدول جوایز فراخوان دریافت خواهند کرد.

## موضوعات محوری

- تاب‌آوری فردی و اجتماعی
- مدیریت موقعیت‌های پیچیده و چالش‌برانگیز
- رفتارشناسی، خط‌های شناختی و درک فریب
- محیط زیست و توسعه پایدار
- قهرمانان الهام‌بخش و الگوهای ملی
- مهارت‌های شهروندی و هنجارهای اجتماعی
- هوش مصنوعی و آینده فناوری
- چالش‌های زندگی دانشجویی
- آموزش و کاهش اضطراب کودکان



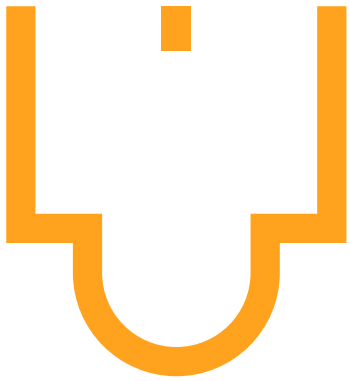
## بخش ویژه جنگ رمضان

این محور با هدف پرداختن به روایت‌های الهام‌بخش از مقاومت، همبستگی و فداکاری تعریف شده است. موضوعات پیشنهادی عبارت‌اند از:

### محورهای اختصاصی بخش بین‌الملل

- مولوی (جلال‌الدین محمد بلخی)
- محمد اقبال لاهوری
- شاهنامه فردوسی
- جاده ابریشم
- اندلس (از اصفهان تا قرطبه)

- مأموریت تنگه هرمز
- عملیات دریایی ناو دنا
- شجره طیبه
- تیم‌های امداد و نجات



## بخش‌های رویداد بخش طراحی بازی

بخش طراحی بازی در سومین المپیک از دو طریق امکان پذیر است:

### الف) گیم‌لب‌های درون دانشگاهی

گیم‌لب‌ها رویدادهای حضوری طراحی بازی هستند که در برخی دانشگاه‌های کشور با مشارکت کانون‌ها و انجمن‌های علمی بازی دانشجویی با حضور منتورها، طراحان بازی و تسهیلگران برگزار می‌شوند. در این رویدادها دانشجویان بصورت فردی یا گروهی، طی یک فرآیند آموزشی و کارگاهی با اصول طراحی بازی آشنا شده و ایده‌های خود را با شعار اصلی سومین المپیک (بازی، تاب‌آوری و همبستگی اجتماعی) به نمونه‌های اولیه بازی تبدیل می‌کنند. در گیم‌لب‌ها شرکت‌کنندگان علاوه بر دریافت آموزش‌های مقدماتی طراحی بازی، از راهنمایی منتورها برای توسعه ایده، اصلاح مکانیک‌های بازی و بهبود تجربه بازی بهره‌مند می‌شوند. خروجی این رویدادها نمونه اولیه بازی‌هایی است که برای داوری ملی ارسال خواهد شد. تیم‌ها پس از شرکت در این رویدادها فرصت خواهند داشت تا بازی‌های طراحی شده را توسعه داده و نسخه نهایی آثار خود را برای حضور در بخش رقابتی طراحی بازی در المپیک ارسال کنند. در این مدل، گیم‌لب‌ها به عنوان مسیر اصلی شناسایی و آماده‌سازی آثار طراحی بازی عمل کرده و بازی‌هایی که از این طریق شکل گرفته و منتخب شده‌اند، امکان حضور در مرحله نهایی بوت‌کمپ المپیک را خواهند داشت.

### ب) بخش آزاد طراحی بازی

به منظور ایجاد فرصت برابر برای تمامی علاقه‌مندان به طراحی بازی‌های فکری و رومیزی، علاوه بر گیم‌لب‌های دانشجویی، یک مسیر مکمل با عنوان «بخش آزاد طراحی بازی» نیز برای سایر علاقه‌مندان در نظر گرفته شده است. این بخش مخصوص دانشجویانی است که امکان حضور در گیم‌لب یا کانون و انجمن‌های بازی‌سازی دانشگاه خود را نداشته‌اند و معمولاً به صورت مستقل فعالیت می‌کنند. همچنین برای تیم‌هایی است که قبلاً نمونه اولیه‌ای از بازی خود را ساخته‌اند. در بخش آزاد، شرکت‌کنندگان می‌توانند نمونه اولیه، مستندات طراحی و فایل‌های چاپ‌پذیر بازی خود را مستقیماً به دبیرخانه سومین المپیک بازی‌های فکری دانشجویان ایران ارسال کنند تا آثار آنها در فرآیند غربالگری ملی مورد داوری قرار گیرد. معیارهای ارزیابی آثار این بخش با معیارهای اصلی گیم‌لب یکسان است تا عدالت و کیفیت فرآیند حفظ شود.

## بخش آزاد طراحی بازی شامل پنج زیرشاخه است

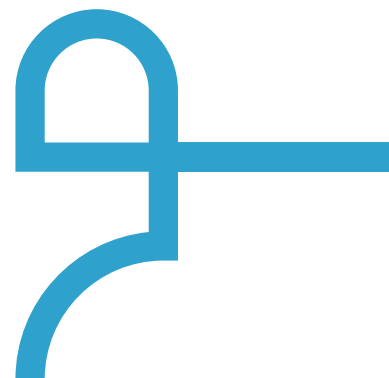
بخش آزاد طراحی بازی شامل پنج زیرشاخه بازی رومیزی، اتاق معما، بازی‌های آموزشی-شناختی، بازی دیجیتال و بین‌الملل است. دانشجویان می‌توانند به صورت فردی یا گروهی و همچنین در قالب کانون‌های بازی یا انجمن‌های علمی بازی در تمامی زیرشاخه‌های این بخش شرکت کنند و محدودیتی از این نظر وجود ندارد.

### ۱ بازی رومیزی

بازی‌های رومیزی شامل انواع بردگیم‌ها، بازی‌های کاردی، بازی‌های استراتژیک، خانوادگی یا تعاملی هستند که بدون نیاز به ابزار دیجیتال و با استفاده از اجزای فیزیکی اجرا می‌شوند. در طراحی بازی رومیزی، توجه به تجربه بازی، روان بودن قوانین و ایجاد تعامل میان بازیکنان اهمیت ویژه‌ای دارد. استفاده از مکانیک‌های خلاقانه، طراحی جذاب اجزا، و ایجاد یک روند بازی متعادل از مهم‌ترین عناصر موفقیت یک بازی رومیزی محسوب می‌شود. شرکت‌کنندگان باید در طراحی بازی خود موارد زیر را به صورت شفاف ارائه کنند:

- داستان یا تم اصلی بازی
- هدف بازی و نقش بازیکنان
- قوانین و مراحل اجرای بازی
- تعداد بازیکنان و مدت زمان بازی
- اجزای بازی (صفحه، کارت‌ها، مهره‌ها و...)
- نحوه پایان بازی و تعیین برنده

همچنین لازم است فایل چاپ‌پذیر اجزای بازی و یک ویدئو از توضیح و اجرای آزمایشی بازی در سامانه ثبت‌نام بارگذاری شود.



### ۲ اتاق معما

اتاق معما یکی از قالب‌های جذاب بازی‌های تعاملی است که در آن بازیکنان با حل مجموعه‌ای از معماها و چالش‌ها، در یک داستان یا سناریوی مشخص پیش می‌روند. در طراحی اتاق معما، انسجام داستان، جذابیت معماها، پیوستگی مراحل بازی و طراحی خلاقانه محیط از اهمیت زیادی برخوردار است. سناریوی بازی باید به گونه‌ای طراحی شود که بازیکنان در طول بازی درگیر روند داستان شده و انگیزه لازم برای حل معماها و پیشرفت در بازی را داشته باشند. شرکت‌کنندگان این بخش باید موارد زیر را در مستندات خود ارائه دهند:

- سناریو کامل داستان
- توالی مراحل بازی
- طراحی و توضیح معماها
- نقشه فضای بازی
- ابزارها و عناصر مورد استفاده در بازی
- نحوه تعامل بازیکنان با محیط

ارسال تصاویر مفهومی، طراحی محیط یا نمونه‌های بصری برای درک بهتر فضای بازی توصیه می‌شود. همچنین لازم است یک ویدئو برای توضیح روند اجرای بازی ارائه شود.



## ۳ بازی‌های آموزشی

در این بخش، شرکت‌کنندگان با بهره‌گیری از اصول بازی‌وارسازی و طراحی بازی، آثاری را طراحی می‌کنند که با هدف آموزش یک موضوع، مهارت یا مفهوم مشخص برای گروهی از مخاطبان ساخته شده‌اند.

بازی آموزشی، فعالیتی ساختارمند و مبتنی بر قواعد است که با استفاده از عناصر بازی، یادگیری مفاهیم، مهارت‌ها یا نگرش‌ها را در یک بستر آموزشی تسهیل می‌کند. این بازی‌ها برای اهدافی فراتر از سرگرمی طراحی می‌شوند؛ از جمله آموزش، آموزش حرفه‌ای، شبیه‌سازی و توسعه مهارت‌ها. در طراحی بازی، زمانی می‌توان به یک اثر عنوان «آموزشی» داد که:

- دارای قوانین مشخص باشد.
- از سیستم بازخورد مناسب بهره‌بردارد.
- بازیکن را درگیر حل مسئله کند.
- و پیامد تصمیم‌های بازیکن به صورت ملموس و قابل مشاهده باشد.

در چنین فرایندی، یادگیری در بستر تجربه شکل می‌گیرد؛ بازیکن فرصت آزمون و خطا پیدا می‌کند و یادگیری از طریق حل فعال مسئله اتفاق می‌افتد. در طراحی این بازی‌ها و با توجه به آموزش‌های تخصصی مرتبط با علوم شناختی، مکانیزم‌ها و گیم‌پلی متناسب، رعایت چند اصل کلیدی ضروری است:

۱. هدف آموزشی باید به صورت دقیق مشخص شود؛ اینکه چه مهارتی آموزش داده می‌شود و چه رفتار یا دانشی قرار است تغییر کند.
  ۲. چالش‌های بازی باید متناسب با هدف آموزشی طراحی شوند؛ نه بیش از حد ساده و نه بیش از حد دشوار، بلکه در محدوده‌ای که در طراحی آموزشی از آن با عنوان «منطقه مجاور رشد» یاد می‌شود.
  ۳. بازی باید بازخوردی شفاف و قابل فهم ارائه دهد؛ به گونه‌ای که مشخص شود چه چیزی درست یا نادرست بوده و دلیل آن چیست.
  ۴. طراحی موقعیت‌های نزدیک به دنیای واقعی اهمیت زیادی دارد؛ زیرا چنین موقعیت‌هایی معمولاً به یادگیری عمیق‌تر و مؤثرتر منجر می‌شوند.
  ۵. بازی باید امکان آزمون و خطا را برای بازیکن فراهم کند؛ بازیکن بتواند اشتباه کند، اصلاح کند و دوباره تلاش کند.
  ۶. تعامل اجتماعی، کار تیمی، مذاکره و همکاری می‌توانند بخش مهمی از فرایند یادگیری در بازی باشند.
- در نهایت، پس از اعلام موضوعات و محورهای فراخوان، دانشجویان موظف‌اند علاوه بر تعیین هدف آموزشی بازی، مسیر تجربه بازیکن و فرایندی را که به یادگیری منجر می‌شود نیز به صورت روشن تشریح کنند.

### موارد مورد نیاز برای ارائه عبارت‌اند از:

۱. طراحی سل شیت استاندارد شامل مخاطب هدف، اجزای بازی، روند بازی و سایر اطلاعات مرتبط.
۲. ارسال ویدیوی معرفی بر اساس نمونه استاندارد ارائه‌شده که چیدمان بازی و نحوه اجرای آن را نمایش دهد.
۳. تهیه دفترچه قوانین شامل تمامی جزئیات و استانداردهای مورد نیاز.

## ۴ بازی دیجیتال

## ۵ بخش بین الملل

در سومین دوره المپیک بازی‌های فکری دانشجویان ایران، بخشی ویژه با عنوان بخش بین‌الملل با هدف تعمیق دیپلماسی علمی-فرهنگی، توسعه تعاملات بین‌دانشگاهی و بهره‌گیری از ظرفیت بازی در تبادلات فرهنگی در نظر گرفته شده است. در این بخش، دانشجویان کشورهای خارجی می‌توانند با الهام از پیوندهای فرهنگی، تاریخی و تمدنی میان ایران و کشور خود، یا با تمرکز بر عناصر فرهنگی و هویتی سرزمین خود، به طراحی بازی بپردازند.

بهترین رویکرد طراحی بازی استفاده از مکانیک‌های روان، جذاب، خلاق و نوآورانه در روند 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 گرافیک‌ها، خلاقیت از ملاک‌های داوری خواهد بود.

## فرآیند داوری آثار طراحی بازی

داوری آثار ارسال شده در بخش طراحی بازی به صورت دو مرحله‌ای انجام خواهد شد:

### مرحله اول (داوری اولیه):

در این مرحله، تمامی آثار ارسالی که مستندات آن‌ها به صورت کامل در سامانه ثبت‌نام بارگذاری شده باشد، بر اساس معیارهای تخصصی داوری بررسی می‌شوند و آثار برگزیده به مرحله دوم راه می‌یابند.

### مرحله دوم (داوری نهایی):

آثار منتخب مرحله اول، در داوری نهایی مورد ارزیابی دقیق‌تر قرار گرفته و تیم‌های برتر هر زیرشاخه برای حضور در بوت‌کمپ ملی سومین المپیک بازی‌های فکری دانشجویان ایران (جهش کاپ) دعوت خواهند شد.

جوایز بخش بین‌الملل مختص دانشجویان کشورهای خارجی شرکت‌کننده در این بخش است. با این حال، دانشجویان ایرانی نیز می‌توانند با الهام از محورهای معرفی شده اثر ارسال کنند. آثار دانشجویان ایرانی در این موضوعات، در بخش آزاد طراحی بازی و در زیرشاخه تخصصی مربوطه داوری خواهند شد و در رقابت اصلی همان بخش شرکت می‌کنند. در صورت راه‌یابی به مرحله نهایی و حضور در المپیک، این گروه از آثار شانس شرکت در نمایشگاه‌های بین‌المللی رویداد را نیز خواهند داشت.

## معیارهای داوری طراحی بازی

آثار ارسال شده در تمامی زیرشاخه‌ها بر اساس شاخص‌های زیر مورد ارزیابی قرار می‌گیرند:

- خلاقیت و نوآوری در ایده بازی
- کیفیت طراحی مکانیک‌ها
- جذابیت و درگیرکنندگی تجربه بازی
- انسجام داستان و فضای بازی
- ارتباط مؤثر با موضوعات محوری رویداد
- تعادل و بالانس در روند بازی
- سادگی و روانی قوانین
- قابلیت یادگیری سریع توسط بازیکنان
- طراحی مناسب اجزای بازی
- کیفیت ارائه مستندات طراحی
- کیفیت اجرای نمونه اولیه
- میزان تعامل میان بازیکنان
- قابلیت تولید و تجاری‌سازی
- امکان توسعه و گسترش بازی
- جذابیت بصری و هنری
- تناسب بازی با مخاطب هدف
- نوآوری در روایت داستان
- استفاده خلاقانه از عناصر فرهنگی
- تأثیرگذاری اجتماعی یا آموزشی
- امکان اجرای عملی بازی در محیط واقعی

## ۲ بخش لیگ‌های رقابتی

لیگ‌های رقابتی سومین المپیک بازی‌های فکری دانشجویان ایران فرصتی هستند تا دانشجویان از سراسر کشور در قالب مسابقات فکری و گروهی، مهارت‌های گفت‌وگویی، مدیریتی، تحلیل رفتار و سرعت عمل خود را در فضایی دوستانه و آموزشی محک بزنند. این لیگ‌ها به سه دسته اصلی تقسیم می‌شوند:

### الف) لیگ بازی‌های نقش مخفی (سناریوی شاهنامه)

این لیگ با الهام از داستان‌های ملی و قهرمانان ایرانی و در قالب بازی‌های نقش مخفی برگزار می‌شود. شرکت‌کنندگان در نقش‌های مختلف قرار می‌گیرند و باید با گفت‌وگو، تحلیل رفتار، تصمیم‌گیری و مدیریت زمان بتوانند مأموریت خود را پیش ببرند.

#### ویژگی‌ها و ساختار لیگ:

- امکان شرکت برای تمام دانشجویان سراسر کشور
- رقابت‌ها در سه مرحله برگزار می‌شود: مرحله اول منطقه‌ای آنلاین، مرحله دوم کشوری آنلاین، فینال ملی در بوت کمپ حضوری
- شرکت‌کنندگان می‌توانند در کنار این بخش، در لیگ بردگیم نیز شرکت کنند.

### ب) لیگ بازی‌های بردگیم (بازی رومیزی کهربا)

در این بخش، دانشجویان در قالب مسابقات بردگیم، مهارت‌های تصمیم‌سازی، مدیریت منابع و تفکر راهبردی خود را محک می‌زنند. بازی انتخابی این لیگ، بردگیم کهربا است که با رویکردهای ویژه سومین المپیک همخوان است.

#### ویژگی‌ها و ساختار لیگ:

- شرکت برای همه دانشجویان آزاد است (به صورت فردی).
- رقابت‌ها در سه مرحله برگزار می‌شود: مرحله اول منطقه‌ای آنلاین، مرحله دوم کشوری آنلاین و فینال ملی در بوت کمپ و حضوری
- پیش از آغاز مسابقه، قوانین بازی توسط گیم‌مسترها برای شرکت‌کنندگان توضیح داده می‌شود و یک دور آزمایشی (پلی تست) اجرا خواهد شد.
- در طول مسابقه، گیم‌مسترها در کنار بازیکنان حضور دارند و سؤالات مربوط به قوانین را پاسخ می‌دهند.

### ج) لیگ بازی‌های مهارتی و سرعتی (ویژه بوت کمپ ملی)

این لیگ مجموعه‌ای از رقابت‌های حضوری در مرحله نهایی بوت کمپ ملی است که در آن مهارت‌های سرعت، هماهنگی و تمرکز شرکت‌کنندگان سنجیده می‌شود. این بخش ویژه دانشجویان منتخبی است که بصورت حضوری به بوت کمپ ملی دعوت شده‌اند.

#### بازی‌های این بخش عبارت‌اند از:

- روبیک (فردی)
- پانتومیم (تیمی)
- دومینوی عددی (تیمی)



## مقررات و شرایط شرکت در لیگ‌ها

- شرکت در لیگ‌های رقابتی برای تمامی دانشجویان سراسر کشور آزاد است.
- رقابت‌های لیگ‌ها در دو مرحله برگزار می‌شود: مرحله منطقه‌ای و مرحله نهایی در بوت کمپ ملی. برترین‌های هر منطقه پس از ارزیابی داوران به مرحله نهایی راه خواهند یافت.
- در مرحله منطقه‌ای هر فرد می‌تواند به صورت هم‌زمان در حداکثر دو لیگ شرکت کند.
- شرکت در لیگ‌های مهارتی و سرعتی منوط به دعوت و حضور در بوت کمپ ملی است.
- داور لیگ‌های منطقه‌ای و مرحله نهایی بر اساس فرم‌های رسمی مصوب دبیرخانه انجام می‌شود.
- شرکت‌کنندگان موظفاند پیش از برگزاری مسابقات، راهنمای بازی و منابع آموزشی معرفی‌شده را مطالعه کنند.
- در مراحل غیرحضور، رقابت‌ها به صورت آنلاین و تحت نظارت داوران رسمی برگزار خواهد شد.
- در مراحل حضوری، حضور در جلسه آموزش اولیه بازی برای شرکت‌کنندگان الزامی است.

## معیارهای داوری عمومی لیگ‌ها

تمامی لیگ‌های المپیک بازی‌های فکری دانشجویان ایران بر اساس ترکیب مهارت‌های شناختی، رفتاری و تعامل اجتماعی داوری می‌شوند. معیارهای اصلی داوری عبارت‌اند از:

- تسلط بر قوانین و درک روند بازی
- خلاقیت در تصمیم‌گیری و واکنش هوشمندانه
- تعامل مؤثر با سایر شرکت‌کنندگان
- تمرکز، دقت و مدیریت زمان
- رفتار منصفانه و رعایت اصول بازی عادلانه
- توانایی حفظ ارتباط گفتاری یا غیرکلامی در جریان بازی
- بهره‌گیری از مهارت‌های تحلیل رفتار و شناخت موقعیت
- درک موضوعات فرهنگی و اجتماعی مطرح در بازی
- شجاعت و مسئولیت‌پذیری در ایفای نقش‌ها
- توانایی کار تیمی و رهبری گروهی



## ۳ رویدادهای آموزشی، تعاملی و ترویجی

در دوره سوم المپیک بازی‌های فکری دانشجویی، رویدادهای آموزشی و تعاملی با ساختاری تازه برگزار می‌شود.

### ۱ رویدادهای آموزشی، تعاملی و ترویجی پیش از بوت کمپ

(شامل آموزش‌های آنلاین + رویدادهای اجتماعی در شهرهای آسیب‌دیده) پیش از آغاز بوت کمپ، مجموعه‌ای از فعالیت‌های آموزشی و تعاملی برای آماده‌سازی تیم‌ها و ایجاد اثر اجتماعی گسترده اجرا می‌شود.

#### الف) آموزش‌های مقدماتی و آنلاین بازی‌سازی

با هدف دسترسی برابر و ارتقای مهارت‌های تیم‌ها، دوره‌های آنلاین بازی‌سازی برای همه شرکت‌کنندگان برگزار می‌شود. این دوره‌ها شامل آموزش اصول طراحی بازی، نمونه‌سازی، مبانی گیم‌دیزاین و آشنایی با الزامات ورود به بازار است.

#### ب) رویدادهای تعاملی و مسئولیت اجتماعی

در شهرهای آسیب‌دیده از جنگ، رویدادهای یک‌روزه بازی با مشارکت کانون‌ها و دانشجویان داوطلب اجرا می‌شود. هدف این برنامه‌ها، ایجاد فضایی امن، شاد و امیدآفرین برای کودکان و نوجوانان و تقویت سلامت روان و پیوندهای اجتماعی است.

در این مرحله:

- ایستگاه‌های بازی در فضاهای عمومی اجرا می‌شود.
- دانشجویان روند بازی‌ها را هدایت می‌کنند.
- تجربه‌ها و بازخوردها برای استفاده در مراحل بعدی مستندسازی می‌شود.

### ۲ رویدادهای تعاملی و ترویجی در خلال بوت کمپ نهایی

در بوت کمپ نهایی، تمرکز بر معرفی نسخه‌های نهایی بازی‌ها، دریافت بازخورد تخصصی و ایجاد ارتباط میان طراحان و تولیدکنندگان است.

محورها:

- ارائه رسمی نسخه‌های نهایی به داوران و تولیدکنندگان
- نمایشگاه آثار دانشجویی و معرفی پروتوتایپ‌ها
- میزهای تعامل با ناشران، تولیدکنندگان و سرمایه‌گذاران

## ۴ بوت کمپ ملی

بوت کمپ ملی سومین المپیک بازی های فکری دانشجویان ایران یک گردهمایی سه روزه تخصصی، رقابتی و آموزشی است که با حضور منتخبین طراحی بازی (شرکت کنندگان برگزیده گیم لب و بخش آزاد طراحی بازی) و همچنین برگزیدگان لیگ های منطقه ای برگزار می شود. در این بوت کمپ، شرکت کنندگان در کارگاه های مهارتی فشرده، مسابقات مرحله نهایی لیگ ها، جلسات هم فکری، تجربه بازی و آزمایش نمونه های طراحی شده شرکت می کنند. هدف بوت کمپ، فراهم کردن یک بستر متمرکز برای رشد توانمندی های طراحان و بازیکنان برتر، ایجاد شبکه های همکاری بین دانشگاه ها، استخراج دستاوردهای عملی از دل رقابت ها و پروژه های طراحی است. بوت کمپ ملی نقطه اوج این رویداد بوده و حضور در این بوت کمپ به منزله ورود به مرحله نهایی و تخصصی ترین سطح رقابت های دانشجویی این المپیک است.

### فعالیت های بوت کمپ:

- فینال لیگ ها
- ارائه، به روزرسانی و آزمایش نمونه های طراحی شده منتخب
- منطقه آزاد بازی
- نمایشگاه آثار منتخب
- غرفه های تولیدکنندگان و فعالان صنعت بازی
- بازی محیطی
- رقابت غرفه ها
- نشست های تخصصی و کارگاه های پیشرفته

## جوايز رويداد

### جوايز بخش طراحي بازي

بخش گيم لب - طراحي بازي روميزي (راه يافتگان به بوت کمپ)

#### الف) رده فردي (طراحان منفرد در گيم لب ها)

نفر اول: تنديس، لوح تقدير، ۵۰ ميليون تومان جايزه نقدي  
نفر دوم: تنديس، لوح تقدير، ۳۰ ميليون تومان جايزه نقدي  
نفر سوم: تنديس، لوح تقدير، ۲۰ ميليون تومان جايزه نقدي

#### ب) رده گروهی (تيم های طراحي در گيم لب ها)

گروه اول: تنديس، لوح تقدير، ۷۰ ميليون تومان جايزه نقدي (به صورت مشترک)  
گروه دوم: تنديس، لوح تقدير، ۴۰ ميليون تومان جايزه نقدي  
گروه سوم: تنديس، لوح تقدير، ۳۰ ميليون تومان جايزه نقدي

#### ج) رده کانون يا انجمن (ويژه رقابت بين گيم لب های برگزار شده توسط کانون ها و انجمن های علمي)

کانون / انجمن اول: تنديس، لوح تقدير، ۱۰۰ ميليون تومان جايزه نقدي  
کانون / انجمن دوم: تنديس، لوح تقدير، ۵۰ ميليون تومان جايزه نقدي  
کانون / انجمن سوم: تنديس، لوح تقدير، ۳۰ ميليون تومان جايزه نقدي

## بخش آزاد طراحي بازي

### الف) بازي روميزي - بخش آزاد

#### رده فردي:

نفر اول: تنديس، لوح تقدير، ۴۰ ميليون تومان جايزه نقدي  
نفر دوم: تنديس، لوح تقدير، ۲۵ ميليون تومان جايزه نقدي  
نفر سوم: تنديس، لوح تقدير، ۱۵ ميليون تومان جايزه نقدي

#### رده گروهی:

گروه اول: تنديس، لوح تقدير، ۵۰ ميليون تومان جايزه نقدي  
گروه دوم: تنديس، لوح تقدير، ۳۵ ميليون تومان جايزه نقدي  
گروه سوم: تنديس، لوح تقدير، ۲۵ ميليون تومان جايزه نقدي

#### رده کانون يا انجمن:

کانون / انجمن اول: تنديس، لوح تقدير، ۷۰ ميليون تومان جايزه نقدي  
کانون / انجمن دوم: تنديس، لوح تقدير، ۴۰ ميليون تومان جايزه نقدي  
کانون / انجمن سوم: تنديس، لوح تقدير، ۳۰ ميليون تومان جايزه نقدي

## ب) اتاق معما - بخش آزاد

### رده فردی:

نفر اول: تندیس، لوح تقدیر، ۴۰ میلیون تومان جایزه نقدی  
نفر دوم: تندیس، لوح تقدیر، ۲۵ میلیون تومان جایزه نقدی  
نفر سوم: تندیس، لوح تقدیر، ۱۵ میلیون تومان جایزه نقدی

### رده گروهی:

گروه اول: تندیس، لوح تقدیر، ۵۰ میلیون تومان جایزه نقدی  
گروه دوم: تندیس، لوح تقدیر، ۳۵ میلیون تومان جایزه نقدی  
گروه سوم: تندیس، لوح تقدیر، ۲۵ میلیون تومان جایزه نقدی

### رده کانون یا انجمن:

کانون / انجمن اول: تندیس، لوح تقدیر، ۶۰ میلیون تومان جایزه نقدی  
کانون / انجمن دوم: تندیس، لوح تقدیر، ۴۰ میلیون تومان جایزه نقدی  
کانون / انجمن سوم: تندیس، لوح تقدیر، ۳۰ میلیون تومان جایزه نقدی

## ج) بازی دیجیتالی - بخش آزاد

### رده فردی:

نفر اول: تندیس، لوح تقدیر، ۴۰ میلیون تومان جایزه نقدی  
نفر دوم: تندیس، لوح تقدیر، ۲۵ میلیون تومان جایزه نقدی  
نفر سوم: تندیس، لوح تقدیر، ۱۵ میلیون تومان جایزه نقدی

### رده گروهی:

گروه اول: تندیس، لوح تقدیر، ۵۰ میلیون تومان جایزه نقدی  
گروه دوم: تندیس، لوح تقدیر، ۳۵ میلیون تومان جایزه نقدی  
گروه سوم: تندیس، لوح تقدیر، ۲۵ میلیون تومان جایزه نقدی

### رده کانون یا انجمن:

کانون / انجمن اول: تندیس، لوح تقدیر، ۶۰ میلیون تومان جایزه نقدی  
کانون / انجمن دوم: تندیس، لوح تقدیر، ۴۰ میلیون تومان جایزه نقدی  
کانون / انجمن سوم: تندیس، لوح تقدیر، ۳۰ میلیون تومان جایزه نقدی

### جایزه آکادمی المپیک

نفر اول: تندیس، لوح تقدیر، ۵۰ میلیون تومان جایزه نقدی  
نفر دوم: تندیس، لوح تقدیر، ۳۵ میلیون تومان جایزه نقدی  
نفر سوم: تندیس، لوح تقدیر، ۱۵ میلیون تومان جایزه نقدی

## د) جایزه بخش ویژه جنگ رمضان

نفر اول: تندیس، لوح تقدیر، ۴۰ میلیون تومان جایزه نقدی  
نفر دوم: تندیس، لوح تقدیر، ۲۵ میلیون تومان جایزه نقدی  
نفر سوم: تندیس، لوح تقدیر، ۱۵ میلیون تومان جایزه نقدی

## ۲ جوایز بخش لیگ های رقابتی ملی

### لیگ بازی های گفت و گو محور (سناریو شاهنامه)

رده فردی - برادران:

نفر اول: تندیس، لوح تقدیر، ۲۰ میلیون تومان  
نفر دوم: تندیس، لوح تقدیر، ۱۵ میلیون تومان  
نفر سوم: تندیس، لوح تقدیر، ۱۰ میلیون تومان  
۱۰ نفر برتر فینال: لوح تقدیر، ۵ میلیون تومان برای هر نفر

رده فردی - خواهران:

نفر اول: تندیس، لوح تقدیر، ۲۰ میلیون تومان  
نفر دوم: تندیس، لوح تقدیر، ۱۵ میلیون تومان  
نفر سوم: تندیس، لوح تقدیر، ۱۰ میلیون تومان  
۱۰ نفر برتر فینال: لوح تقدیر، ۵ میلیون تومان برای هر نفر

### لیگ بازی های مدیریتی (بازی رومیزی کهربا)

رده فردی - برادران:

نفر اول: تندیس، لوح تقدیر، ۲۰ میلیون تومان  
نفر دوم: تندیس، لوح تقدیر، ۱۵ میلیون تومان  
نفر سوم: تندیس، لوح تقدیر، ۱۰ میلیون تومان

رده فردی - خواهران:

نفر اول: تندیس، لوح تقدیر، ۲۰ میلیون تومان  
نفر دوم: تندیس، لوح تقدیر، ۱۵ میلیون تومان  
نفر سوم: تندیس، لوح تقدیر، ۱۰ میلیون تومان

### لیگ بازی های مهارتی و سرعتی (روبیک، پانتومیم و دومینوی عددی)

الف) روبیک (فردی):

نفر اول: تندیس، لوح تقدیر، ۲۰ میلیون تومان  
نفر دوم: تندیس، لوح تقدیر، ۱۵ میلیون تومان  
نفر سوم: تندیس، لوح تقدیر، ۱۰ میلیون تومان

ب) پانتومیم (تیمی - ۲ نفره):

نفر اول: تندیس، لوح تقدیر، ۲۰ میلیون تومان  
نفر دوم: تندیس، لوح تقدیر، ۱۵ میلیون تومان  
نفر سوم: تندیس، لوح تقدیر، ۱۰ میلیون تومان

ج) دومینوی عددی (تیمی - ۲ نفره):

نفر اول: تندیس، لوح تقدیر، ۲۰ میلیون تومان  
نفر دوم: تندیس، لوح تقدیر، ۱۵ میلیون تومان  
نفر سوم: تندیس، لوح تقدیر، ۱۰ میلیون تومان

### ۳ جوایز ویژه بوت کمپ

- بازی محیطی (فردی):  
برگزیده ویژه: تندیس، لوح تقدیر، ۱۵ میلیون تومان
- رقابت غرفه‌ها:  
برگزیده رقابت غرفه‌ها: تندیس، لوح تقدیر، ۱۵ میلیون تومان  
غرفه برتر: تندیس، لوح تقدیر، ۲۵ میلیون تومان
- منطقه آزاد بازی:  
بازی برتر: تندیس، لوح تقدیر، ۲۵ میلیون تومان

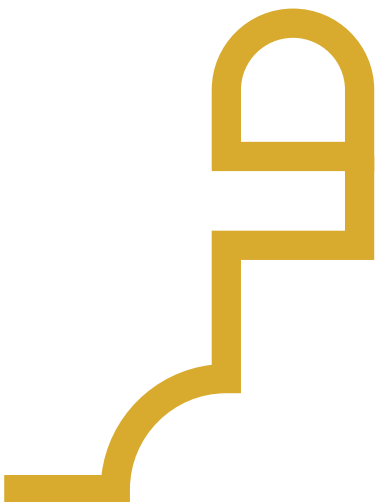
### ۴ بخش المپیک (کاپ دانشگاه‌ها)

رتبه اول گروهی: کاپ طلا، لوح تقدیر، ۱۰ میلیون تومان  
رتبه دوم گروهی: کاپ نقره، لوح تقدیر، ۵ میلیون تومان  
رتبه سوم گروهی: کاپ برنز، لوح تقدیر، ۳ میلیون تومان  
رتبه اول کانون یا انجمن: کاپ طلا، لوح تقدیر، ۱۰ میلیون تومان  
رتبه دوم کانون یا انجمن: کاپ نقره، لوح تقدیر، ۷ میلیون تومان  
رتبه سوم کانون یا انجمن: کاپ برنز، لوح تقدیر، ۴ میلیون تومان

### ۵ شایستگان تقدیر

عناوین شایسته تقدیر فردی، گروهی یا کانونی و انجمنی، در بخش‌های مختلف رویداد:

هر عنوان: لوح تقدیر، ۵ میلیون تومان



## مقررات عمومی رویداد

شرکت در این رویداد بدون محدودیت سنی برای تمامی دانشجویان مقاطع کاردانی تا دکتری امکان پذیر است.

- دعوت به بوت کمپ ملی منوط به ارائه اثر در بخش های طراحی بازی و انتخاب اولیه توسط هیأت داوران، یا شرکت در لیگ های رقابتی مناطق و کسب رتبه لازم برای صعود به مرحله نهایی است.
- انتقال پیام و مفهوم بازی از طریق طراحی سناریو و جزئیات آن صورت می گیرد. شرکت کنندگان باید هنگام ثبت نام، فرم های مربوطه را به طور کامل تکمیل کرده و تصاویر اولیه بازی و هرگونه مستنداتی که به درک بهتر ایده و ساختار بازی کمک می کند در سامانه بارگذاری نمایند.
- شرکت در بخش طراحی بازی به صورت فردی یا گروهی امکان پذیر است. همچنین دانشجویان می توانند در قالب کانون ها یا انجمن های علمی بازی در دانشگاه خود در رویداد شرکت کنند. حضور در قالب تشکل های دانشجویی دارای امتیازات ویژه ای خواهد بود.
- ثبت نام، تکمیل فرم شرکت و ارسال تصاویر و مستندات آثار صرفاً از طریق پایگاه اطلاع رسانی رویداد به نشانی [cup.farnama.net](http://cup.farnama.net) انجام می شود.
- تصاویر و مستندات ارسالی باید از کیفیت کافی برخوردار بوده و جزئیات اثر را برای هیأت انتخاب به وضوح نمایش دهند.
- اطلاعات ثبت شده در فرم های ثبت نام و عناوین آثار ممکن است در تهیه مطالب اطلاع رسانی، انتشاراتی یا تبلیغاتی رویداد مورد استفاده قرار گیرد؛ بنابراین مسئولیت صحت اطلاعات ارائه شده بر عهده شرکت کننده است.
- دبیرخانه رویداد می تواند با رعایت حقوق مادی و معنوی اثر و با رضایت صاحب اثر، از آثار منتخب برای تولید، عرضه یا همکاری های بعدی استفاده نماید. در صورت تحقق چنین مواردی، جزئیات همکاری از سوی دبیرخانه به صاحبان آثار اعلام خواهد شد.
- داوری در بخش طراحی بازی رومیزی فیزیکی به صورت دو مرحله ای انجام می شود. در مرحله اول، آثار بر اساس سناریو، جزئیات، تصاویر و ویدیوی ارسالی بررسی می شوند و در مرحله نهایی، ارزیابی با مشاهده نمونه واقعی اثر صورت می گیرد.
- محدودیتی در تعداد آثار ارسالی برای هر شرکت کننده وجود ندارد.
- تکنیک، روش اجرا و متریا ل مورد استفاده در طراحی بازی رومیزی آزاد است.
- سناریوی بازی ها باید اصیل بوده و مشابه داخلی یا خارجی نداشته باشد.
- آثار نسخه برداری شده یا دارای نقض حقوق مالکیت فکری پذیرفته نخواهد شد.
- در صورت عدم رعایت هر یک از قوانین و ضوابط اعلام شده، دبیرخانه مجاز است اثر را از فرآیند رقابت حذف کند.
- خروج اثر از رقابت پس از مرحله انتخاب اولیه امکان پذیر نخواهد بود.
- شرکت کنندگانی که آثار آن ها به مرحله نهایی راه می یابد، موظف اند در زمان اعلام شده از سوی دبیرخانه، نمونه فیزیکی اثر را برای ارائه در بوت کمپ ملی ارسال کنند.
- تیم هایی که آثارشان برای حضور در گیم لب نهایی بوت کمپ انتخاب می شود، باید دو نسخه از بازی خود ارائه دهند تا امکان ارائه هم زمان در بخش منطقه آزاد بازی و جلسات تعامل با تولیدکنندگان و فعالان صنعت بازی فراهم باشد.
- به تمامی شرکت کنندگانی که آثارشان به مرحله نهایی رویداد راه یابد، گواهی حضور اعطا خواهد شد.
- در صورت برگزیده شدن آثار گروهی، جایزه به صورت مشترک به صاحبان اثر تعلق می گیرد.
- آثاری که پس از مهلت مقرر ارسال شوند، مورد بررسی قرار نخواهند گرفت.
- دبیرخانه رویداد می تواند با ذکر نام طراح، از آثار ارائه شده در نمایشگاه ها، رویدادها، کتاب ها، مجموعه آثار، تولیدات چند رسانه ای، برنامه های رسانه ای و سایر فعالیت های ترویجی استفاده کند.
- شرکت کنندگان موظف به رعایت تمامی مقررات اعلام شده از سوی دبیرخانه در طول برگزاری رویداد هستند.
- ارسال اثر به منزله اعلام مالکیت معنوی اثر توسط شرکت کننده است. در صورت اثبات خلاف این موضوع در هر مرحله، مسئولیت حقوقی آن بر عهده ارسال کننده خواهد بود.
- ارسال اثر و ثبت نام در رویداد به منزله پذیرش کامل آیین نامه و مقررات المپیک از سوی شرکت کننده است.
- در هر زیرشاخه، در صورتی که تعداد آثار یا شرکت کنندگان به حد نصاب لازم نرسد، با تصویب شورای علمی و اجرایی رویداد امکان ادغام بخش ها یا تغییر در تعداد جوایز آن بخش وجود خواهد داشت.

## زمان بندی رویداد <

اعلام فراخوان: اردیبهشت ۱۴۰۵  
مهلت ثبت نام در بخش طراحی بازی رویداد و بارگذاری آثار: تا ۳۰ مهر ۱۴۰۵  
ثبت نام لیگ های رقابتی مناطق: تا ۱۵ مهر ۱۴۰۵  
برگزاری لیگ مناطق: آبان و آذر ۱۴۰۵  
تاریخ برگزاری بوت کمپ ملی: زمستان ۱۴۰۵  
تاریخ اختتامیه و معرفی برگزیدگان: روز آخر بوت کمپ

## راه های ارتباطی <

دبیرخانه: 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

