



جمهوری اسلامی ایران
وزارت آموزش و پرورش
اداره کل آموزش پرورش شهرستان

شیوه نامه

اولین کارسوق بازی سازی

بباز

بازیت رو خودت بساز و بباز قبل اینکه ببری

ویژه مدارسی استعدادهای درخشان (دوره اول و دوم) شهرستان تهران

به میزبانی دبیرستان دوره اول فرزاتگان ۵



سازمان ملی پرورش استعدادی و دشان
و پرستاران دوره اول
فرزاتگان ۵

با حمایت



ریاست جمهوری
معاونت علمی و فناوری

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری



شرکت کارت اطلاعاتی ایران (تفص)
(مهاباد ۳۳۳)

پارک فناوری پردیس



شرکت کارت اعتباری ایران کیش

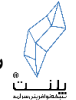
اپلیکیشن پات لایف



شتاب دهنده آرون تک



شبکه نوآفرینی سرآمد (پلنت)



زمان برگزای: بهمن و اسفندماه ۱۴۰۰

همراه با جوایز ارزنده در حوزه بازی های کامپیوتری

بسم الله الرحمن الرحيم

اولین کارسوق کامپیوتری در حوزه‌ی بازی سازی با محوریت آموزش تخصصی در شاخه‌های مختلف از جمله تقویت تفکر الگوریتمی، توانایی استدلال منطقی و آموزش مهارت‌های مورد نیاز در زمینه بازی سازی خلاق در سنین نوجوانی و همچنین مهارت پژوهشگری در فضای رقابت سالم برگزار خواهد شد.

این کارسوق به میزبانی دبیرستان دوره اول فرزندگان ۵ با همکاری:

معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، پارک فناوری پردیس، شرکت کارت اعتباری ایران کیش، اپلیکیشن پات لایف، شتاب دهنده آروان تک و شبکه نوآفرینی سرآمد (پلنت) طراحی و اجرا خواهد شد.

اهداف کارسوق با توجه به اسناد بالادستی نظام آموزش و پرورش از جمله سند تحول بنیادین تدوین شده است:

- راهکار شماره ۱۶، تنوع بخشی در ارائه خدمات آموزشی در راستای شکوفایی استعداد های آنها
- راهکار ۳-۲۱، طراحی و استقرار نظام جامع استعدادیابی به منظور هدایت دانش آموزان به سوی رشته‌ها و مهارت‌های مورد نیاز حال و آینده کشور متناسب با استعدادها، علاقه‌مندی و توانایی‌های آنان
- راهکار شماره ۹، جلب مشارکت ارکان موثر در تعلیم و تربیت رسمی

اهداف جزئی تر و قابل احصاء:

- انجام آموزش‌های مهارت‌محور با هدف فعالیت خلاقانه نسل نوجوان و ایجاد رشد در صنعت بازی‌سازی
- ایجاد محیط رقابتی و انگیزشی و هم‌چنین آموزش مهارت‌های برنامه‌نویسی با رویکردهای جذاب در دنیای فناوری نوین کنونی
- تقویت و توسعه تعاملات بین مدرسه‌ای با جامعه و سایر دستگاه‌ها و نهادهای مرتبط با آموزش از طریق همراهی در مسابقات و کارسوق‌ها
- ایجاد تنوع در فرصت‌های یادگیری همراه با شناخت و پرورش استعدادها
- دانش‌آموزان در حوزه‌های تفکر الگوریتمی، ایده‌پروری و داستان‌نویسی، تصویرسازی و صداپردازی شخصیت‌ها در محیط‌های طراحی شده
- تقویت کار تیمی در بین نوجوانان، تقویت سرعت عمل دانش‌آموزان و ایجاد شناخت جزئی‌نگر به روند شکل‌گیری محصول در صنعت بازی‌سازی
- ایجاد انگیزه در راستای ساخت بازی‌های مستقل (Indie) در کشور عزیزمان ایران و تشویق دانش‌آموزان به تولید محتوای بومی‌سازی‌شده مطابق با فرهنگ ایرانی و اسلامی

شرایط شرکت در کارسوق:

دانش‌آموزان پایه‌های هشتم، نهم، دهم و یازدهم مدارس استعداد های درخشان (سمپاد) شهر تهران مجاز به شرکت می‌باشند.

- پیش نیاز بخش برنامه‌نویسی:
این دانش‌آموزان باید به دانش اولیه برنامه‌نویسی پایتون (متغیر، ورودی و خروجی، دستورات شرط و حلقه تکرار) مسلط باشند.
- پیش نیاز بخش ایده‌پروری، داستان‌نویسی و طراحی مکانیک‌ها:
این دانش‌آموزان باید توانایی تحلیل ورودی و ویژگی‌های سیستمی را داشته و از قدرت نوشتاری بالایی برخوردار باشند.
- پیش نیاز بخش تصویرسازی و صداپردازی:
این دانش‌آموزان باید با تصویرسازی، طراحی شخصیت و گرافیک و همچنین ابزارهای طراحی دیجیتال (مانند نرم‌افزار فتوشاپ) آشنایی داشته باشند.
دانش‌آموزان می‌توانند در قالب تیم‌های "یک تا سه نفره" در این کارسوق شرکت نمایند.

ثبت‌نام:

- دانش‌آموزان باید جهت ثبت‌نام به لینک زیر مراجعه و اطلاعات خود را تکمیل کنند:

<https://bebaz.ir>

- هزینه ثبت‌نام برای هر نفر، مبلغ ۱۰۰ هزار تومان قابل واریز به حساب دبیرستان فرزنانگان ۵ دوره اول به صورت اینترنتی می‌باشد.

مراحل اجرایی:

این کارسوق در سه بخش آموزش کارگاهی، پروژه مدت‌دار مهارتی و مسابقه سرعتی در بازه زمانی دو ماهه در زمستان ۱۴۰۰ برگزار می‌شود.

✚ مرحله اول:

✚ آموزش حضوری

در تاریخ هفتم و هشتم بهمن‌ماه طی روزهای پنج‌شنبه و جمعه به تفکیک دانش‌آموزان دختر و پسر برگزار خواهد شد.

این مرحله در سه بخش مختلف و به صورت موازی اجرا خواهد شد.

پس از گذشت یک هفته از آموزش حضوری، دانش‌آموزان محتوای متناسب با آموزش که به صورت فردی تولید کرده‌اند را جهت داوری اولیه و انتخاب گروه‌ها یا افراد منتخب تحویل خواهند داد.

- ارائه کارگاه آموزشی در سه بخش به صورت موازی صورت می‌گیرد:

۱- بخش برنامه‌نویسی

۲- بخش ایده‌پروری، داستان‌نویسی و طراحی مکانیک‌ها


۳- بخش تصویرسازی و صداپردازی

- دبیران علمی در هر کدام از این بخش‌ها، در یک کارگاه حضوری هشت

ساعته که در دو روز متوالی برگزار خواهد شد، به آموزش موارد علمی به دانش‌آموزان و نظارت بر انجام فعالیت‌ها توسط آن‌ها می‌پردازند.

- در زمان برگزاری کارگاه‌ها منابع مورد نیاز به طور کامل در اختیار شرکت‌کنندگان قرار خواهد گرفت. دانش‌آموزان می‌توانند با استفاده از فیلم کارگاه، محتوایی که در اختیار آن‌ها قرار داده می‌شود و سایت‌های مشخصی در اینترنت، اطلاعات مورد نیاز خود را جمع‌آوری نمایند.
- پس از آن هر یک از افراد با استفاده از آموزشی که در کارگاه تخصصی خود دیده است، به مدت یک هفته فرصت انجام و ارسال محتوای ابتدایی خود را خواهد داشت.
- در این مرحله، محتوای هر دانش‌آموز به صورت فردی دریافت و داوری خواهد شد.
- این محتوا در بخش‌های مختلف به صورت زیر خواهد بود:
 - ✓ در بخش برنامه‌نویسی، کدی که دانش‌آموز زده است.
 - ✓ در بخش ایده‌پروری و طراحی، ساختار داستانی که دانش‌آموز طراحی کرده و نوشته است.
- نکته: در این بخش تولید ایده‌های خلاق مطابق با فرهنگ بومی ایرانی و اسلامی بسیار حائز اهمیت می‌باشد.
- ✓ در بخش هنری، تصویرسازی و صداپردازی که دانش‌آموز انجام داده است.
- پس از ارزیابی اولیه، گروه‌ها و افراد منتخب برای ورود به مرحله بعد اعلام خواهند شد.

مرحله دوم: 

پروژه مدت‌دار مهارتی 

بعد از اعلام نتایج ارزیابی اولیه مرحله اول تا ۱۸ اسفندماه

- افراد منتخب از مرحله اول، در چهار هفته‌ی بعد از اعلام نتایج، به صورت تیمی درگیر ساخت بازی‌های خود خواهند شد.
- در این مدت دبیران علمی به صورت هفتگی با تیم‌ها جلسه‌های هماهنگی و پیگیری برگزار می‌نمایند تا بتوانند پیش‌روی آن‌ها را به درستی دنبال نمایند.
- یکی از اهداف این مرحله، ارائه زمان بیشتر برای تولید بازی حرفه‌ای‌تر توسط شرکت‌کنندگان است.
- هدف دیگر این مرحله، ایجاد فرصت مناسب یک ماهه جهت تسلط بر موارد آموزش داده شده در مرحله قبل، تمرین و تکرار برای یادگیری بیشتر و آمادگی ورود به مرحله نهایی مسابقه سرعتی است.
- داوری این مرحله به صورت جداگانه انجام و برگزیدگان آن در اختتامیه نهایی اعلام خواهند شد.
- در این مرحله هم کل بازی و هم کیفیت انجام هر بخش به طور جداگانه داوری خواهد شد.

مرحله سوم:

مسابقه حضوری

جمعه ۲۰ اسفندماه از ساعت ۸ صبح الی ۲۱

- در این مرحله شرکت کنندگان در محل مسابقه حاضر شده و در قالب گروه‌های سه نفره به رقابت خواهند پرداخت.
- در ابتدای این مرحله، سبک (ژانر) بازی از طرف داوران اعلام خواهد شد. سپس هر یک از اعضای گروه در بخش تخصصی خود، شروع به فعالیت کرده و در پایان زمان رقابت، محصول نهایی گروه جهت داوری به داوران تحویل داده خواهد شد.
- در این مرحله نیز هم کل بازی و هم کیفیت انجام هر بخش به طور جداگانه داوری خواهد شد.
- در مراسم اختتامیه نتایج داوری پروژه مهارتی و مسابقه سرعتی اعلام و اهدای جوایز به برگزیدگان انجام خواهد شد.



داوری و اعلام نتایج:

- معیارهای داوری در هر بخش (برنامه‌نویسی، ایده و طراحی، هنری و تصویرپردازی) به صورت جداگانه از قبل در اختیار شرکت‌کنندگان قرار خواهد گرفت.
- داوری مرحله سرعتی بلافاصله پس از پایان همان بخش در روز جمعه ۲۰ اسفندماه انجام شده و به همراه نتایج مرحله دوم در اختتامیه اعلام خواهد شد.

جوایز و هدایا:

- به همه شرکت‌کنندگان در این کارسوق، یادبود و استفاده شش ماهه از اینترنت رایگان اهداء خواهد شد.
- به برگزیدگان اول تا سوم در هر یک از مراحل، هدایایی در حوزه بازی‌های کامپیوتری مانند کنسول بازی، عینک واقعیت مجازی، قلم نوری، صفحه‌کلید ارگونومیک و ... تقدیم خواهد شد.
- در ضمن به نفرات برتر، آموزش حضوری و رایگان در دوره‌های متاورس و بلاک‌چین در جهاد دانشگاهی دانشگاه تهران تعلق خواهد گرفت.

محل برگزاری:

- مرحله اول کارگاهی در محل دبیرستان فرزنانگان ۵ دوره اول، واقع در بزرگراه یادگار امام (ره)، خیابان ایوانک غرب، خیابان اقاچیا برگزار خواهد شد.
- مرحله دوم پروژه مدت دار مهارتی که به صورت مجازی انجام خواهد شد.
- مرحله سوم سرعتی در محل کارخانه نوآوری آزادی واقع در میدان آزادی، ابتدای جاده مخصوص، جنب ایستگاه مترو بیمه برگزار خواهد شد.



دبیرستان فرزنانگان ۵ دوره اول:

آدرس: بزرگراه یادگار امام (ره)، خیابان ایوانک غرب، خیابان اقاچیا، پلاک ۱۲

شماره تماس: ۰۲۱۸۸۰۸۲۶۷۴ - ۰۲۱۸۸۳۷۲۳۳۲۳ - ۰۲۱۸۸۵۹۰۴۴۴