



سازمان ملی پرورش استعداد های درخشان

سازمان ملی پرورش استعداد های درخشان

معاونت استعدادیابی و توانمندسازی فراگیر

شیوه نامه اجرایی چهارمین دوره کارسوق فراگیر بازی سازی



ویژه دانش آموزان تمامی مدارس دوره های متوسطه اول و دوم

استان های تهران، شهرستان های تهران، قم، البرز، سمنان، گیلان، مازندران، قزوین، زنجان

(متوسطه دوره اول و دوره دوم، مدارس سمپاد، سایر مدارس دولتی و غیردولتی)

اداره کل آموزش و پرورش شهر تهران

مقدمه

چهارمین دوره کارسوق بباز در حوزه بازی‌سازی، با محوریت آموزش تخصصی در شاخه‌های مختلف از جمله: تقویت تفکر الگوریتمی، توانایی استدلال منطقی و برنامه‌نویسی، طراحی استراتژی خلاق برای بازی‌های رایانه‌ای، طراحی فضای گرافیکی با هدف جذب کاربران، آموزش مهارت‌های مورد نیاز در زمینه بازی‌سازی خلاق در سنین نوجوانی، تمرین مهارت‌های پژوهشگری در حوزه بازی‌سازی، ایجاد فضای رقابت سالم، تمرکز بر محتوای فرهنگی، ملی و مذهبی کشورمان (محتوای بومی) برگزار خواهد شد.

چهارمین دوره این کارسوق به میزبانی دبیرستان دوره اول فرزندگان پنج شهر تهران، با حمایت سازمان ملی پرورش استعداد‌های درخشان طراحی و اجرا می‌شود.

اهداف

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 استعداد‌های دانش‌آموزان
- راهکار شماره ۳-۲۱، طراحی و استقرار نظام جامع استعدادیابی به منظور هدایت دانش‌آموزان به سوی رشته‌ها و مهارت‌های مورد نیاز حال و آینده کشور متناسب با استعدادها، علاقه‌مندی و توانایی‌های آنان
- راهکار شماره ۹، جلب مشارکت ارکان مؤثر در تعلیم و تربیت رسمی
- انجام آموزش‌های مهارت محور با هدف تولید فعالیت‌های خلاقانه در نسل نوجوان
- ایجاد رشد در صنعت بازی‌سازی با تمرکز بر انگیزه و توان نوجوانی
- ایجاد محیط رقابتی و انگیزشی
- آموزش مهارت‌های برنامه‌نویسی با رویکردهای جذاب در دنیای فناوری و نوین کنونی
- تقویت و توسعه تعاملات بین مدرسه‌ای با جامعه و سایر دستگاه‌ها و نهادهای مرتبط با آموزش، از طریق همراهی در مسابقات و کارسوق‌های فراگیر
- ایجاد تنوع در فرصت‌های یادگیری همراه با شناخت و پرورش استعداد‌های دانش‌آموزان در حوزه‌های تفکر الگوریتمی، ایده‌پردازی و داستان‌نویسی، تصویرسازی و صداپردازی شخصیت‌ها در محیط‌های طراحی شده
- تقویت کار تیمی بین نوجوانان و تقویت سرعت عمل دانش‌آموزان
- ایجاد شناخت جزئی‌نگر به روند شکل‌گیری یک محصول در صنعت بازی‌سازی
- ایجاد انگیزه در راستای ساخت بازی‌های مستقل (Indie) در کشور عزیزمان ایران
- تشویق دانش‌آموزان به تولید محتوای بومی‌سازی شده مطابق با فرهنگ ایرانی و اسلامی

مخاطبین رویداد

مخاطبین رویداد دانش‌آموزان دختر و پسر در پایه‌های هفتم، هشتم، نهم، دهم، یازدهم و دوازدهم تمامی مدارس دوره‌های متوسطه اول و دوم استان‌های تهران، شهرستان‌های تهران، قم، البرز، سمنان، گیلان، مازندران، قزوین و زنجان هستند.

جزئیات تکمیلی از طریق وب سایت کارسوق و کانال اطلاع‌رسانی در پیام‌سان بله، متعاقباً اعلام خواهد شد.

ارکان

کمیته راهبری

کمیته راهبری رویداد متشکل از معاونت استعدادیابی و توانمندسازی فراگیر سازمان ملی پرورش استعدادهای درخشان و اداره استعدادهای درخشان شهر تهران خواهد بود.

دبیرخانه اجرایی

دبیرخانه اجرایی کارسوق فراگیر بباز، متشکل از رئیس اداره استعدادهای درخشان شهر تهران و دبیرستان دوره اول فرزانهگان پنج تهران است.

وظایف دبیرخانه اجرایی

۱. تدوین و ارسال شیوه‌نامه کارسوق
۲. ارائه گزارش تصویری و مکتوب به ستاد
۳. ثبت‌نام دانش‌آموزان و انجام فرآیندهای مالی مربوطه
۴. برگزاری جلسات توجیهی برای دانش‌آموزان و مربیان
۵. برگزاری کارگاه‌های آموزشی جداگانه برای دختران و پسران
۶. برگزاری مراحل رقابتی مختلف کارسوق به صورت فردی و تیمی
۷. ثبت و بایگانی تمامی مستندات کارسوق در دبیرخانه
۸. برگزاری مراسم تجلیل و تقدیر از برگزیدگان در اختتامیه کارسوق

فرآیند اجرا

فرآیند اجرایی کارسوق، در بازه زمانی چهار ماهه؛ از دی ماه ۱۴۰۳ تا فروردین ماه ۱۴۰۴ است.

🚩 کارگاه‌های آموزشی

کارگاه‌های آموزشی به صورت حضوری و طی روزهای پنج‌شنبه و جمعه مورخ ۴ و ۵ بهمن ماه ۱۴۰۳ برگزار خواهد شد. جزئیات کارگاه‌های آموزشی از طریق وب سایت کارسوق و کانال اطلاع‌رسانی در پیام‌سان بله، متعاقباً اعلام خواهد شد.

کارگاه‌های آموزشی در سه بخش مختلف و به صورت موازی اجرا می‌شوند که چگونگی استفاده از هوش مصنوعی نیز در کلیه این مراحل به شرکت‌کنندگان آموزش داده خواهد شد.

| کارگاه‌های آموزشی | | |
|-------------------|---|--|
| بخش | نام بخش | سرفصل‌ها |
| اول | برنامه‌نویسی | ۱. آشنایی با نرم‌افزار گودوت و نصب آن ۲. طراحی و ساخت منو ۳. حرکت و انیمیشن کاراکتر ۴. دوربین ۵. جاذبه پرش ۶. سکه و جمع‌آوری امتیاز |
| دوم | ایده‌پردازی، داستان‌نویسی و طراحی مکانیک‌ها | ۱. طراحی بازی چیست؟ ۲. اعضای پروژه بازی‌سازی ۳. مراحل ساخت بازی ۴. تعریف بازی و نابازی ۵. ژانرهای بازی ۶. مهارت تحلیل بازی‌ها ۷. اهداف و انگیزه در بازی‌ها ۸. فلسفه طراحی بازی ۹. نقطه آغاز بازی‌سازی ۱۰. بازی‌نامه‌نویسی |
| سوم | تصویرسازی و صداپردازی | ۱. ایده چیست؟ ۲. یافتن شخصیت ۳. یافتن تصویر برای شخصیت ۴. فرم و حجم اغراق‌آمیز ۵. انیمیشن |

دبیران علمی در هر یک از این بخش‌ها، با توجه به نیاز آموزشی در کارگاه‌هایی چند ساعته طی دو روز متوالی به آموزش مباحث علمی و نظارت بر انجام فعالیت‌ها توسط دانش‌آموزان می‌پردازند.

در زمان برگزاری کارگاه‌های آموزشی، منابع و محتوای علمی مورد نیاز به طور کامل در اختیار شرکت‌کنندگان قرار خواهد گرفت. همچنین دانش‌آموزان می‌توانند با استفاده از محتوایی که در اختیار آنها قرار داده می‌شود و وب سایت‌های معرفی شده، اطلاعات دانشی مورد نیاز خود را جمع‌آوری نمایند.

مرحله اول:

پروژه فردی

در این مرحله پروژه هر دانش‌آموز با ایده تیم علمی کارسوق و بعد از گذاردن کارگاه دو روزه آموزشی طی ده روز متوالی فرصت دارد تا تاریخ ۱۶ بهمن ۱۴۰۳ پروژه فردی خود را ارسال نماید تا پس از دریافت پروژه، فرآیند داوری آغاز شود.

داوری این پروژه در بخش‌های مختلف به صورت زیر خواهد بود:

- در بخش برنامه‌نویسی، کدی که دانش‌آموز زده است.
- در بخش ایده‌پردازی 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 است.
- در بخش هنری، تصویرسازی و صداپردازی که دانش‌آموز انجام داده است.

مرحله دوم:

پروژه مدت‌دار مهارتی و گروهی

پس از اعلام نتایج مرحله اول (فردی) و قبل از شروع مرحله دوم (گروهی) همایش حضوری منتخبین در صبح روز جمعه مورخ ۱۹ بهمن ماه ۱۴۰۳ برگزار خواهد شد.

این همایش با حضور اساتید، اعضای دبیرخانه کارسوق و دانش‌آموزان منتخب مرحله اول (فردی) جهت آشنایی بیشتر و گروه‌بندی برگزار می‌شود.

پس از برگزاری همایش، تیم‌های تشکیل شده به ساخت بازی‌های خود مشغول خواهند شد.

در روند اجرای مرحله دوم، دبیران و دستیاران علمی به صورت هفتگی با تیم‌ها، جلسات هماهنگی و پیگیری برگزار می‌نمایند تا پیشرفت تیم‌ها را به درستی رصد نمایند.

یکی از اهداف این مرحله، تأمین مدت زمان بیشتر برای تولید بازی حرفه‌ای‌تر توسط تیم‌ها است.

هدف دیگر این مرحله، ایجاد فرصت مناسب جهت تسلط بر موارد آموزش داده شده در مرحله قبل، تمرین و تکرار به منظور یادگیری بیشتر و آمادگی ورود به مرحله نهایی (مسابقه سرعتی) است.

بارگذاری آثار این مرحله در تاریخ ۲۲ فروردین ۱۴۰۴ و از طریق وب سایت کارسوق خواهد بود و داوری این مرحله به صورت جداگانه انجام و برگزیدگان آن در اختتامیه (روز جمعه مورخ ۲۹ فروردین ماه ۱۴۰۴) اعلام خواهد شد.

مرحله سوم:

مسابقه سرعتی و حضوری

در این مرحله تمامی تیم‌ها روز جمعه مورخ ۲۹ فروردین ۱۴۰۴، در محل مسابقه حاضر شده و در قالب گروه‌های ۳ تا ۴ 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، بازی ساخته شده توسط هر تیم پس از پایان مسابقه داوری خواهد شد و نتایج آن در پایان همان روز (اختتامیه) اعلام می‌شود.

شرایط شرکت در کارسوق

دانش‌آموزان دختر و پسر پایه‌های هفتم، هشتم، نهم، دهم، یازدهم و دوازدهم تمامی مدارس دوره‌های متوسطه اول و دوم استان‌های البرز، شهر تهران، شهرستان‌های تهران، قم و گیلان مجاز به شرکت هستند.

پیش نیاز بخش برنامه‌نویسی:

این دانش‌آموزان باید به دانش اولیه برنامه‌نویسی به زبان پایتون از جمله: شناخت کاربرد دستورات و مفاهیم متغیر، ورودی و خروجی، شرط و حلقه تکرار مسلط باشند.

پیش نیاز بخش ایده‌پردازی، داستان‌نویسی و طراحی مکانیک‌ها:

این دانش‌آموزان باید توانایی تحلیل ورودی و ویژگی‌های سیستمی را داشته و از خلاقیت و مهارت‌های نوشتاری بالایی برخوردار باشند.

پیش نیاز بخش تصویرسازی و صداپردازی:

این دانش‌آموزان باید نسبت به تصویرسازی، طراحی شخصیت و گرافیک مهارت حداقلی داشته باشند و همچنین با ابزارهای طراحی دیجیتال مانند نرم‌افزار فتوشاپ آشنا باشند.

توجه: شرکت در هر یک از بخش‌های فوق به صورت فردی امکان‌پذیر است.

ثبت نام

دانش آموزان باید جهت ثبت نام به لینک زیر مراجعه و اطلاعات خود را تکمیل نمایند:

<https://bebaz.sampad.gov.ir>

هزینه ثبت نام هر نفر، مبلغ ۳۰۰ هزار تومان و قابل واریز به حساب دبیرستان دوره اول فرزنانگان پنج تهران است.

شماره حساب دبیرخانه؛ دبیرستان دوره اول فرزنانگان پنج تهران: ۴۱۵۰۱۹۴۷۰۰۰۰۴

شماره کارت دبیرخانه؛ دبیرستان دوره اول فرزنانگان پنج تهران: ۶۰۳۷۹۹۷۵۹۹۵۶۴۶۰۷

شماره شبا دبیرخانه؛ دبیرستان دوره اول فرزنانگان پنج تهران: IR320170000004150194700004

پی نوشت ۱: با عنایت به مأموریت فراگیر سازمان ملی پرورش استعدادهای درخشان، هزینه ثبت نام این کارسوق

برای سه گروه دانش آموزی ۲۰۰ هزار تومان در نظر گرفته شده است:

گروه اول) مدال آوران المپیادهایی که توسط باشگاه دانش پژوهان جوان برگزار می شود.

گروه دوم) راه یافتگان به مرحله مصاحبه جشنواره جوان خوارزمی (بخش دانش آموزی)

گروه سوم) دانش آموزانی که در آزمون ورودی (ششم به هفتم) و آزمون تکمیل ظرفیت (نهم به دهم) مدارس سمپاد

شرکت کرده اند و پذیرفته نشده اند ولی ۸۰ درصد نمره آخرین فرد قبولی را کسب کرده اند.

گروه چهارم) دانش آموزان پایه دهم مدارس نمونه دولتی که در منطقه تحصیل آنها مدرسه سمپاد وجود ندارد.

پی نوشت ۲: دانش آموزان مشمول **پی نوشت ۱** پس از ثبت نام اولیه و قبل از پرداخت هر گونه وجهی در صورتی که

مشمول تخفیف باشند، پیامی پیرامون دریافت تخفیف مشاهده خواهند کرد.

بارگذاری فیش واریزی در وب سایت کارسوق، هنگام ثبت نام ضروری است.

پس از تکمیل مراحل ثبت نام، تأییدیه از طرف پشتیبان وب سایت برای کاربر ارسال خواهد شد.

داوری و اعلام نتایج

معیارهای داوری در هر بخش (برنامه نویسی، ایده پردازی و تصویرپردازی) به صورت جداگانه از قبل در اختیار

شرکت کنندگان قرار خواهد گرفت.

نتایج داوری مرحله دوم (پروژه مدت دار مهارتی گروهی) و مرحله سوم (مسابقه سرعتی حضوری) در روز جمعه

مورخ ۲۹ فروردین ماه ۱۴۰۴ با حضور مسئولین محترم و دانش آموزان اعلام و جوایز برگزیدگان اهداء خواهد شد.

جوایز و هدایا

جوایز به برگزیدگان سه گروه اهدا می‌شود:

- برگزیدگان گروه‌های اول تا سوم مرحله دوم (پروژه مدت‌دار مهارتی گروهی)
- برگزیدگان گروه‌های اول تا سوم مرحله سوم (مسابقه سرعتی حضوری)
- نفرات برگزیده هر یک از بخش‌های تخصصی (برنامه‌نویسی، ایده‌پردازی و تصویرسازی)
- برگزیده برترین بازی با لحاظ نمودن نمادهای بومی، ایرانی و اسلامی

اطلاعات دبیرخانه کارسوق فراگیر بازی‌سازی بباز

- دبیرستان دوره اول فرزنانگان پنج تهران
- آدرس: تهران، بزرگراه یادگار امام (ره)، خیابان ایوانک غرب، خیابان اقاقیا، پلاک ۱۲
- شماره تماس: ۰۲۱۸۸۰۸۲۶۷۴ - ۰۲۱۸۸۳۷۲۳۲۳ - ۰۲۱۸۸۵۹۰۴۴۴ - ۰۲۱۸۸۳۶۶۱۸۱
- کانال اطلاع‌رسانی در پیام‌رسان بله: http://ble.ir/bebaz_farzanegan5_1404

خلاصه رویداد چهارمین دوره کارسوق فراگیر بازی سازی باز

| رویداد | تاریخ | ساعت | توضیحات و محل اجرا |
|---|-----------------------------------|-----------|---|
| شروع ثبت نام کارسوق | سه شنبه ۴ دی ۱۴۰۳ | ۸ صبح | https://bebaz.sampad.gov.ir |
| پایان مهلت ثبت نام | یکشنبه ۳۰ دی ۱۴۰۳ | ۲۳ شب | https://bebaz.sampad.gov.ir |
| کارگاه آموزشی | پنجشنبه و جمعه ۴ و ۵ بهمن ۱۴۰۳ | ۸ الی ۱۷ | همراه با ارائه محتوای آموزشی تکمیلی حضور: در دبیرستان دوره اول فرزنانگان ۵ تهران |
| مرحله اول: پروژه فردی بارگذاری محتوای متناسب با کارگاه آموزشی مرحله اول به صورت فردی | سه شنبه ۱۶ بهمن ۱۴۰۳ | ۲۳ شب | بارگذاری در وب سایت کارسوق |
| اعلام نتایج داوری محتوای بارگذاری شده در مرحله قبل | پنجشنبه ۱۸ بهمن ۱۴۰۳ | ۱۲ ظهر | اعلام نتایج از طریق کانال اطلاع رسانی پیام رسان بله و وب سایت کارسوق |
| برگزاری همایش حضوری و ثبت تیم های چند نفره جهت ورود به مرحله دوم | جمعه ۱۹ بهمن ۱۴۰۳ | ۸ الی ۱۳ | حضور: در دبیرستان دوره اول فرزنانگان ۵ تهران |
| مرحله دوم: پروژه مدت دار مهارتی بارگذاری محتوای پروژه مدت دار مهارتی توسط گروه های چند نفره | جمعه ۲۲ فروردین ۱۴۰۴ | ۲۳ شب | بارگذاری در وب سایت کارسوق |
| مرحله سوم: مسابقه سرعتی (حضوری) مسابقه حضوری سرعتی در قالب گروه های چند نفره | جمعه ۲۹ فروردین ۱۴۰۴ | ۸ الی ۲۰ | مکان برگزاری متعاقباً اطلاع رسانی خواهد شد. |
| اختتامیه: اعلام نتایج داوری مرحله دوم و داوری مرحله سوم و تقدیم جوایز و ... | جمعه ۲۹ فروردین ۱۴۰۴ | ۲۰ الی ۲۱ | مکان برگزاری متعاقباً اطلاع رسانی خواهد شد. |