الف) کلیات

|  |  |
| --- | --- |
| موارد | شرح |
| **نام نرم‌افزار/ اپلیکیشن**  **(فارسی)** |  |
| **نام نرم‌افزار/ اپلیکیشن (انگلیسی)** |  |
| **زمینه نرم‌افزار / اپلیکیشن** | **بازی اپلیکیشن بازی‌وار** |
| **زمینه خدمات** | **بازی آموزش بازاریابی باشگاه مشتریان سایر ....... (لطفا بنویسید)** |
| **نشر نرم‌افزار / اپلیکیشن** | **منتشر شده منتشر نشده** |
|  |  |
| **تعداد نصب نرم‌افزار/ اپلیکیشن در صورت انتشار** | **...........................تعداد نصب (نیاز به مستندات)** |
|  |  |
| **مدل درآمدی** | **رایگان F2P پرداخت درون برنامه‌ای حق عضویت سایر ........ ( لطفا توضیح دهید)** |
| **زبان برنامه نویسی** | **فرانت : .......... بک: ................** |
| **تعداد لایه‌‌ها و سطوح نرم‌افزار/ اپلیکیشن** |  |
| **سطح گیمیفیکیشن**  **به کار رفته** | **فقط محتوای بازی‌وارشده**  **فقط ابزار و مکانیک‌های گیمیفیکیشن**  **ابزار و مکانیک‌های گیمیفیکیشن به همراه محتوای بازی‌وارشده**  **طراحی سرگرم‌کننده (playfull design)** |
| **جامعه مخاطب اصلی** |  |
| **شیوه ارائه نرم‌افزار/ اپلیکیشن به مخاطب** |  |
| **سال تولید و معرفی به بازار** |  |
| **آخرین تاریخ به روزرسانی** |  |
| **شرکت تولیدکننده** |  |
| **راه‌های ارتباطی با تیم تولیدکننده** | نام و نام خانوادگی نماینده:  Email:  Tell:  Mobile:  web site: |

ب) معرفی نرم‌افزار / اپلیکیشن

معرفی کلی (حداکثر 300 کلمه):

.

در صورتی که نرم‌افزار/ اپلیکیشن شما جنبه‌های نوآورانه و خلاقانه‌ای دارد با ذکر موارد توضیح دهید(حداکثر 300 کلمه)

(توضیح: این موراد باید نسبت به سایر نرم‌افزار‌های مشابه و رقیب وجه تمایز خاصی داشته باشد. لذا لطفا وجه تمایز را نیز قید بفرمائید.)

1. جنبه نوآورانه اول:
2. جنبه نوآورانه دوم:
3. جنبه نوآورانه سوم:

(هر تعداد که جنبه نوآورانه دارد لطفا قید بفرمائید)

آیا از یک مدل شناخته شده استفاده کرده‌اید -مثل DMCیا octalysis - یا مدلی فرا ابتکاری را بکار بسته‌اید. لطفا مدل طراحی سیستم بازی‌وار نرم‌افزار / اپلیکیشن خود را کاملا شرح دهید. (حداکثر 300 کلمه.)

ج) اجزا و مکانیک‌های به کار گرفته شده برای بازی‌وار کردن فرآیندها:

(موارد موجود در جدول را فقط تیک بزنید)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ندارد** | **دارد** | **عناصر اصلی طراحی بازی**  **رویکرد مکانیک** | |
|  |  | **ماهیت وجودی هر بازی به کاربران برای انجام و اتمام کارها، پاداش می‌دهد.** | **سیستم امتیازات** |
|  |  | **بازخورد فعالیت‌های کاربر به وی و میزان رشد وی در سفر کاربری با استفاده از یک سیستم بازخورد مناسب** | **سیستم رشد و بازخورد** |
|  |  | **همکاری تعدادی کاربر با همدیگر در راستای دستیابی به هدفی خاص** | **جوامع (تیم)** |
|  |  | **سطوح مختلف، مهارت بازیکن را در تمام طول زمان تجربه بازی نشان می دهد. سطوح همان لایه‌های طراحی هستند.** | **سطوح** |
|  |  | **خلق تصویر ذهنی توسط تصویر کاربر چه به صورت واقعی، چه ساختگی و چه فانتزی** | **آواتار** |
|  |  | **جوایز برای انجام یک سری از چالش‌‌ها یا فعالیت‌های اصلی، داده می‌شوند.** | **جایزه** |
|  |  | **نشان‌‌ها شامل پاداش‌های جانبی و اهدافی است که به اتمام رساندن آنها، اضافه بر فعالیت‌های اصلی است.** | **نشان، علامت و مدال** |
|  |  | **جدول رده‌بندی (رتبه‌بندی بازیکن‌ها) برای دنبال کردن و نمایش اقدامات مورد نظر بازیکن با استفاده از رقابت است. هدف این جدول تشویق فرد برای انجام رفتار ارزشمند است. این جدول رتبه و وضعیت بازیکن را نسبت به همه بازیکنان نشان می‌دهد.** | **جدول رده‌بندی** |
|  |  | **اجازه دادن به کاربر برای ارتباط با سایر کاربران** | **کشف اجتماعی** |
|  |  | **انجام فعالیت‌های مشخص در محدوده زمانی مشخص یا در ظرف زمانی مشخص** | **محدودیت زمانی** |
|  |  | **وجود سیستمی تعاملی برای معرفی اندک اندک نرم‌افزار / اپلیکیشن به کاربر** | **معرفی به سیستم ( آنبردینگ)** |
|  |  | **ترغیب کاربران به رقابت با خود یا سایرین** | **رقابت** |
|  |  | **اجبار کاربر بر انجام رفتاری خاص مبتنی بر خواست سایر کاربران یا نرم اجتماعی خاصی** | **فشار اجتماعی** |
|  |  | **وجود جالش/ مساله و ترغیب کاربر به حل آن** | **چالش** |
|  |  | **وجود مرحله‌ای که کاربر در آن به سطح مشخصی از دانش رسیده و باید با انجام یک نبرد نهایی، با سخت ترین چالش‌ها مواجه شود. به آن (boss battle) نیز می‌گویند.** | **نبرد نهایی** |
|  |  | **طراحی یه گونه‌ای که کاربر بتواند بین چند مورد یکی را انتخاب کند.** | **حق انتخاب** |
|  |  | **کالاهای مجازی، اشیای غیرفیزیکی و ناملموسی هستند که بین بازیکنان قابل معامله‌اند.** | **کالاهای مجازی** |
|  |  | **حرکت در مسیر نرم‌افزار مستلزم رعایت پروتکل‌های خاص، محدودیت‌‌ها و رفتاری برنامه‌ریزی‌شده است که از منظر طراح نرم‌افزار رعایت این الزامات؛ رفتار مطلوب است. (مثال: برای رفتن به مرحله بعد حتما باید بازیکن 1000 امتیاز بگیرد. مثال: برای باز شدن درس جدید کارآموز حتما باید در تست‌های درس قبلی حداقل 70 درصد امتیاز را کسب کند و....). این قوانین می تواند شامل موارد زیر باشد:**   1. **محدودیت‌های زمانی** 2. **محدودیت منابع** 3. **حرکات و چرخش‌های بازیکن** | **قوانین و محدودیت ها** |
|  |  | **ایجاد روایتی جذاب برای مخاطب در طول سفر کاربری** | **داستان /روایت** |
|  |  | **ایجاد امکان انتقال یا تجارت پاداش‌ها/ امتیازات به کاربران؛ کاربری بتواند پاداش‌های جمع شده را با سایر کاربران تبادل نماید.** | **تجارت پاداش‌ها** |
|  |  | **وجود لیستی برای انجام فعالیت‌های محتلف** | **لیست کارها** |
|  |  | **ایجاد حسی از ترس در کاربر برای از دست دادن چیزی که دارد یا ترس از به دست نیاوردن چیزی که می‌‌تواند به راحتی به دست بیاورد.** | **اجتناب** |
|  |  | **ارائه پاداش‌ها/ چالش‌‌ها و جوایر به صورت پیش‌بینی‌ناپذیر** | **پیش بینی ناپذیری** |
|  |  | **طراحی مبتنی بر یک تم خاص مثلا طراحی مبتنی بر تم شب یلدا** | **تم** |
|  |  | **وجود امکان شخصی‌سازی توسط کاربر** | **شخصی‌سازی** |
|  |  | **وجود شانس در هر مرحله از سفر کاربر** | **شانس** |
|  |  | **طراحی بر اساس خلق معنا برای کاربر** | **معنا** |
|  |  | **طراحی به گونه‌ای که سابقه تعامل کاربر با سیستم بر ادامه مسیر وی با سیستم تاثیر بگذارد.** | **سابقه** |

شرح مکانیک‌های به‌کار گرفته شده در نرم‌افزار/ اپلیکیشن شما:

(در صورت تمایل موارد موجود در جدول را شرح داده و بگویید چگونه در نرم‌افزار/ اپلیکیشن شما به‌کار گرفته شده‌اند.)

|  |  |
| --- | --- |
|  | **سیستم امتیازات** |
|  | **سیستم رشد و بازخورد** |
|  | **جوامع (تیم)** |
|  | **سطوح** |
|  | **آواتار** |
|  | **جایزه** |
|  | **نشان، علامت و مدال** |
|  | **جدول رده‌بندی** |
|  | **کشف اجتماعی** |
|  | **محدودیت زمانی** |
|  | **معرفی به سیستم (آنبردینگ)** |
|  | **رقابت** |
|  | **فشار اجتماعی** |
|  | **چالش** |
|  | **نبرد نهایی** |
|  | **حق انتخاب** |
|  | **کالاهای مجازی** |
|  | **قوانین و محدودیت‌ها** |
|  | **داستان /روایت** |
|  | **تجارت پاداش‌ها** |
|  | **لیست کارها** |
|  | **اجتناب** |
|  | **پیش‌بینی ناپذیری** |
|  | **تم** |
|  | **شخصی‌سازی** |
|  | **شانس** |
|  | **معنا** |
|  | **سابقه** |

د) داینامیک‌های به کار گرفته شده برای بازی‌وار کردن فرآیندها:

(موارد موجود در جدول را فقط تیک بزنید)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ندارد** | **دارد** | **عناصر اصلی طراحی بازی**  **رویکرد مکانیک** | |
|  |  | **اکثر انسان‌‌ها نیاز به شهرت،شناخته شدن، اعتبار، حیثیت، توجه و خصوصا جذب عزت و احترام از جانب دیگران دارند، که با انجام اعمال و کارهایی خاص حاصل می گردد. در این بازی به بازیکن‌‌ها مقام خاص اعطا می‌شود.** | **مقام** |
|  |  | **سیستم همکاری جمعی در بازی‌ها، اعضای یک جامعه را گرد هم می‌آورد تا با هم معمایی را حل کنند، مشکلی را برطرف نمایند یا بر چالشی فائق آیند. وجود یک شبکه تعاملی بین بازیکنان یا امکان چت در (چت روم) مصداق آن در نرم‌افزار است.** | **همکاری** |
|  |  | **یک پاداش مشخص برای دستیابی به یک هدف مشخص در هر مرحله به بازیکن داده می‌شود.** | **دستاورد** |
|  |  | **وجود رقابت این امکان را به کاربران می‌دهد تا بازیکن‌‌ها یکدیگر به چالش بکشند. این رقابت در نرم‌افزار می‌تواند بین انسان و ربات انجام گیرد.** | **رقابت** |
|  |  | **نوع دوستی اشاره به هدیه دادن مجازی با هدف تقویت رابطه بین کاربران دارد. هدیه می تواند از طرف خود نرم‌افزار به بازیکن داده شود.** | **نوع دوستی و هدیه** |
|  |  | **ابراز خود، ناشی از علاقه به بیان خودمختاری، هویت یا اصل و نسب است، یا نشان دادن یک ویژگی شخصیتی خاص.** | **ابراز خود** |

داینامیک‌های به کار گرفته شده برای بازی‌وار کردن فرآیندها:

(در صورت تمایل موارد موجود در جدول را شرح داده و بگویید چگونه در نرم‌افزار/ اپلیکیشن شما به کار گرفته شده‌اند.)

|  |  |
| --- | --- |
| **عناصر اصلی طراحی بازی**  **رویکرد مکانیک** | |
|  | **مقام** |
|  | **همکاری** |
|  | **دستاورد** |
|  | **رقابت** |
|  | **نوع دوستی** |
|  | **ابراز خود** |
|  | **جمع امتیاز** |

ه) لطفا در خصوص نحوه طراحی تچان (FLOW) در نرم‌افزار / اپلیکیشن خود توضیح دهید؟ ( حداکثر 300 کلمه)

و) لطفا در خصوص سقلمه‌های بکار رفته در نرم‌افزار / اپلیکیشن خود توضیح دهید؟ (حداکثر 300 کلمه)

قسمت مخصوص ‌‌داوران همایش: لطفا در جداول زیر چیزی ننویسید.

**بررسی وضعیت عناصر اصلی UI**

(در این جدول چیزی ننویسید: مخصوص ‌‌داوران)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Terms | Standard UI terminology: Verbs a.k.a **Actions Terms** | Confirmation | disapproval | Score | Total score |
| Click / Tap | An act of pressing, tapping, touching, and releasing of a mouse button or screen touch. |  |  |  | 1 |
| Press | An action that requires pressing a button (physically) on the user keyboard,  the power button, and so on. |  |  |  | 1 |
| Type | An act of pressing a key to type it into a text box, etc |  |  |  | 1 |
| Swipe | Mostly applicable to touch screens. An act of touch and swipe through an area without releasing the touch. |  |  |  | 1 |
| Hold | An act of Click/Tap/Press and hold a UI element. Such as buttons. |  |  |  | 1 |

قسمت مخصوص ‌‌داوران همایش: لطفا در جداول زیر چیزی ننویسید.

**بررسی وضعیت عناصر اصلی UI**

(در این جدول چیزی ننویسید: مخصوص ‌‌داوران)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Terms | Standard UI terminology: Nouns a.k.a **Identifier Terms** | Confirmation | disapproval | Score | Total score |
| Field | An act of pressing, tapping, touching, and releasing of a mouse button or screen touch. |  |  |  | 1 |
| Dialogue | A pop-up window that appears before/after an action. |  |  |  | 1 |
| Panel | A toolbar or a control panel. |  |  |  | 1 |
| Pane | An independent area in the WUI or GUI that you can scroll and resize. |  |  |  | 1 |
| Button | A graphical or web element that executes an action when clicked. |  |  |  | 1 |
| Icon | A graphical or web element that represents a shortcut to an action. |  |  |  | 1 |
| Tab | A graphical or web element that groups a set of actions |  |  |  | 1 |
| Wizard | A dialogue that walks a user through the sequence of steps to perform a particular task. |  |  |  | 1 |

## **Types of UI Elements**

### **Input elements**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Terms | Confirmation | disapproval | Score | Total score |
| * Dropdowns |  |  |  | 1 |
| * Combo boxes |  |  |  | 1 |
| * Buttons |  |  |  | 1 |
| * Toggles |  |  |  | 1 |
| * Text/password fields |  |  |  | 1 |
| * Date pickers |  |  |  | 1 |
| * Checkboxes |  |  |  | 1 |
| * Radio buttons |  |  |  | 1 |
| * Confirmation dialogues |  |  |  | 1 |

**Types of UI Elements (Output elements)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Terms | Confirmation | disapproval | | Score | Total score |
| * showing results alerts |  | |  |  | 1 |
| * showing results warnings |  | |  |  | 0.5 |
| * showing results success |  | |  |  | 1 |
| * showing results error |  | |  |  | 0.5 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Terms | Confirmation | disapproval | Score | Total score |
| * Notifications |  |  |  | 1 |
| * Breadcrumbs |  |  |  | 1 |
| * Icons |  |  |  | 1 |
| * Sliders |  |  |  | 1 |
| * Progress bars |  |  |  | 0.5 |
| * Tooltips |  |  |  | 0.5 |

**Types of UI Elements (Helper elements)**

**UI Elements Total score :**

### **[User Experience (UX) design](https://focus7international.com/2020/03/10/the-7-key-elements-of-good-user-experience-ux-design/)**

### STRATEGY

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Total score** | **Score** | **disapproval** | **Confirmation** |  | Terms |
| 1 |  |  |  | Product objectives are targets(goals, drivers) for product design and services. They serve as the basis for strategy, design, refinement, and launch. | **Product Objectives** |
| 2 |  |  |  | Brand identity is a set of visual aspects and conceptual associations or emotional reactions. So in brand identity, we define logos, color, and typography. | **Brand Identity** |
| 1 |  |  |  | Success metrics are brand race finish lines. So when a product has been launched, success metrics used to see whether it is meeting our own objectives and our user’s needs. Therefore success metrics are concrete indicators of, how effectively the user experience is meeting strategic goals. So it is measurement about budget, visitors per month, time per visit increase, ROI(return on investment) and CR (conversion rate), etc. | **Success Metrics** |
| 2 |  |  |  | * User needs are about to define just who our users are? * what their goals? * Whom we’re trying to reach? * What type of services are we going to provide our users? * So we divide our user into segmentation. * **User segmentation** helps us understand user needs better by dividing the entire audience into smaller groups of people with shared needs and common characteristics. | **User Needs &**  **User segmentation** |
| 1 |  |  |  | For this [UX](https://www.geeksinux.com/what-is-ux-design-overview-dimensions-and-elements/) designer do user testing, card sorting, and task analysis. | **Usability and User Research** |
| 1 |  |  |  | A persona is a fictional character constructed to represent the needs of a whole range of real users. Therefore personas help to find who our users? Personas can help ensure that you keep the users in mind during the design process | **Create Personas** |

**[User Experience (UX) design](https://focus7international.com/2020/03/10/the-7-key-elements-of-good-user-experience-ux-design/)**

## **The Scope Plane**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Total score** | Score | disapproval | Confirmation | DESCRIPTION | Terms |
| 1 |  |  |  | Requirements at the beginning of the project to describe what the system should do. There are two main reasons to define the requirement for our system: **(i)** What you are building? **(ii)** What you are not building? | **Requirement Specification** |
| 1 |  |  |  | On the functionality side we’re concerned with what would be considered the feature set of the application. | **Functionality Specification** |
| 1 |  |  |  | When we talk about content, we’re referring to text. But images, audio, and video can be more important than the accompanying text. | **Content Specification** |

### **[User Experience (UX) design](https://focus7international.com/2020/03/10/the-7-key-elements-of-good-user-experience-ux-design/)**

### STRUCTURE

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Total score** | Score | disapproval | Confirmation | DESCRIPTION | Terms |
| 1 |  |  |  | 1. It effectively **communicates** interactivity and functionality 2. It **reveals** simple and complex workflows 3. It **informs** users about state changes 4. When done right, it **prevents** errors | create meaningful relationships |
| 1 |  |  |  | 1. **Consistency** helps people use what they know 2. **Visibility** of opportunities can invite interaction 3. **Learning** is easier when predictions are accurate 4. **Feedback** facilitates learning | Interaction Design (IxD) |
| 1 |  |  |  | 1. **Navigate** efficiently and effectively 2. **Discover**new content on repeat usage 3. **Persuade** user to perform the intended action | Information Architecture (IA) |
| 1 |  |  |  | 1. **Hierarchical Tree** – Standard structure with an index page and a series of sub-pages 2. **Hub & Spoke** – Central Index (Hub) and user navigate out from here 3. **Nested List**– Linear path for the user to navigate to more detailed content 4. **Bento Box (Dashboard)**– Displays portions of related content on the main screen 5. **Filtered View** – Allows a user to create an alternate view from a specific information set | types of Information Architectures |

### **[User Experience (UX) design](https://focus7international.com/2020/03/10/the-7-key-elements-of-good-user-experience-ux-design/)**

#### Skeleton Plane activities

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Total score** | **Score** | disapproval | Confirmation | DESCRIPTION | Terms |
| 1 |  |  |  | Interface design is all about selecting the right interface elements for the task the user is trying to accomplish and arranging them on the screen | **Interface Design** |
| 1 |  |  |  | Navigation design is about putting links on every page that allow users to get around on the site. | **Navigation Design** |
| 1 |  |  |  | Information design comes down to making decisions about how to present information so that people can use it or understand it more easily | **Information Design** |
| 1 |  |  |  | Wireframe is a page layout where information design, interface design, and navigation design come together to form a unified, cohesive skeleton. | **Wireframes** |

### User Experience (UX) design

#### Surface Plane activities

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Total score | Score | disapproval | Confirmation | DESCRIPTION | Terms |
| 1 |  |  |  | In visual design, we determine how that arrangement should be presented visually. | **Visual Design** |
| 1 |  |  |  | Determining how everything about our design will manifest to people’s senses. Which of the five senses (vision, hearing, touch, smell, and taste). | **Making Sense** |
| 1 |  |  |  | In design, this sense ensures what new material( banner, images, video, etc ) we will use for our products, which will be tasty, fragrance and attractive for our user. | **Smell and Taste** |
| 1 |  |  |  | In design, this sense ensures, what will be the shape of elements (cards shape, image shape) used in the layout. Such as the shape of a card rounded (radius) and square. | **Touch** |
| 1 |  |  |  | In design, this sense ensures different beeps, buzzes, notification, and messages to inform the user. | **Hearing** |
| 1 |  |  |  | In design, this sense ensures to apply a visual guideline to our design. So you might think visual design should be simple, sophistication, aesthetics and eye-catching. This is necessary because visual design plays a virtual role in every kind of application. | **Vision** |
| 1 |  |  |  | One simple way to evaluate the visual design of a product is “Follow the Eye” by asking, where does the eye go first? What element of the design initially draws the users’ attention? Are they drawn to something important to the product’s strategic objectives? | **Follow the Eye** |
| 1 |  |  |  | Color can be one of the most effective ways to communicate an application. So a color palette should incorporate colors that lend themselves to a wide range of uses. Therefore in most cases, brighter or bolder colors can be used for the foreground of your design. | **Color palette** |
| 1 |  |  |  | The use of fonts or typefaces to create a particular visual style. Use a simple font is better. Because our eyes quickly get tired trying to take in lots of text in a more ornate typeface. That’s why simple fonts like Helvetica or Times are so widely used | **Typography** |
| 1 |  |  |  | In visual design, one more primary guidelines that we use to draw the user’s attention is “contrast”. So contrast is vital to draw the user’s attention to essential aspects of the interface, contrast helps the user understand the relationships between the navigational elements on the page, and contrast is the primary means of communicating in information design. | **Contrast** |
| 1 |  |  |  | Uniformity(consistency) in your design is an important part of ensuring that your design communicates effectively without confusing or overwhelming your users. Therefore uniformity comes to play different aspects of visual design. For example, keeping the sizes of elements uniform can make it easier to recombine them into new designs as you need them. | **Uniformity** |

UX **Elements Total score :**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| **Total score** | **achieved score** | **Indicators** |
| **15** |  | **Gamification mechanics Total score** |
| **15** |  | **Gamification dynamics Total score:** |
| **30** |  | **UI Elements Total score :** |
| **30** |  | UX **Elements Total score :** |
| **100** | **\*\*\*\*\*** | Sum of total scores |
|  | | Name and surname of the arbitrator |