



جمهوری اسلامی ایران
وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی
مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال

ششمین جشنواره بین‌المللی رسانه‌های دیجیتال

6th International Digital Media Festival
(IDMF ۲۰۱۲)

مهر ماه ۱۳۹۱
October ۲۰۱۲

Tehran

نسخه ۶.۱.۵

۱. مقدمه

بزرگترین رویداد رسانه‌های دیجیتال کشور در قالب ششمین جشنواره رسانه‌های دیجیتال از سوی مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در مهر ماه امسال برگزار می‌شود. این دوره از جشنواره نیز همچون ادوار گذشته به ایجاد رقابتی پویا و سازنده میان فعالان عرصه رسانه‌های دیجیتال در شش بخش اصلی و چهار بخش فرعی می‌پردازد. ششمین جشنواره بین‌المللی رسانه‌های دیجیتال به عنوان معتبرترین جایگاه ارزیابی رسانه‌های دیجیتال کشور قصد دارد با توجه به پشتوانه پنج ساله خود به ایجاد بستر رقابت میان تولیدکنندگان رسانه‌های دیجیتال در جهت رشد، شکوفایی و رونق بازار داخلی و صادرات این صنعت بپردازد.

در سال‌های گذشته برخی عناوین دارای رتبه‌های اول تا سوم و شایسته تقدیر بودند. در جشنواره امسال سعی شده با کاهش تعداد جوایز در هر عنوان به یک جایزه به اعتبار جشنواره افزوده شود. همچنین کاهش کمی تعداد عناوین و جوایز موجب افزایش ارزش جوایز شده است.

به برترین اثر این دوره از میان تمام آثار رسیده به جشنواره، نشان عالی سرآمد اعطا خواهد شد. این نشان که عالی‌ترین نشان سرآمد است هر ساله تنها به یک اثر اعطا می‌شود. به برترین اثر هر بخش نیز نشان زرین سرآمد اعطا خواهد شد. در این دوره از جشنواره به بخش بین‌الملل اهمیت مضاعفی داده شده است. لذا به عنوان یکی از بخش‌های اصلی جشنواره ششم در نظر گرفته شده است. این بخش شامل نه زیربخش و بیست جایزه است.

۲. اهداف جشنواره

- ۱- جریان‌سازی و بسترسازی برای تولید و توسعه محتوای منطبق بر فرهنگ بومی، ملی و اسلامی در حوزه رسانه‌های دیجیتال؛
- ۲- ایجاد جایگاهی سالانه برای ارزیابی رسانه‌های دیجیتال در کشور؛
- ۳- فراهم کردن محیطی برای ایجاد همدلی و هم‌افزایی بین پدیدآورندگان آثار در حوزه رسانه‌های دیجیتال؛
- ۴- توسعه خط و زبان فارسی در محیط رایانه و ابزارهای دیجیتال؛
- ۵- حمایت از افراد، مراکز، مؤسسات، تشکله‌ها و شرکت‌های فعال در حوزه تولید آثار و محصولات فرهنگی و هنری دیجیتال؛
- ۶- بسترسازی و فراهم کردن زمینه لازم برای تحقق جنبش نرم‌افزاری در حوزه محتوایی فناوری اطلاعات؛
- ۷- ایجاد بستر رقابت میان تولیدکنندگان رسانه‌های دیجیتال در جهت رشد، شکوفایی و رونق بخشی بازار داخلی و صادرات این صنعت؛
- ۸- تحقق اهداف سند چشم‌انداز در حوزه نرم‌افزار و محتوای دیجیتال

۳. جشنواره ششم در یک نگاه:

ششمین جشنواره رسانه‌های دیجیتال در دو بخش اصلی و جنبی زیر برگزار می‌شود:

الف) بخش‌های اصلی

۱. پایگاه‌های اینترنتی و رسانه‌های برخط
۲. نرم افزارهای رسانه‌ای
۳. نرم افزارهای تلفن همراه و سامانه‌های برخط غیر اینترنتی
۴. بازی‌های رایانه‌ای و سرگرمی‌های دیجیتال
۵. هنرهای دیجیتال
۶. بین الملل

ب) بخش‌های جنبی

۱. مراکز فرهنگی دیجیتال
۲. تولیدات رسانه‌های دیجیتال دانش آموزی
۳. پژوهش و ایده‌های رسانه‌های دیجیتال
۴. تولید ملی، حمایت از کار و سرمایه ایرانی

در این دوره از جشنواره ضمن رونمایی از نشان سرآمد، به برگزیدگان جشنواره این نشان اهدا خواهد شد. انواع نشان عبارتند از:

۱. نشان عالی سرآمد: این نشان در هر دوره جشنواره تنها به یک اثر و به فاخرترین اثر از میان تمامی آثار اهدا خواهد شد.
۲. نشان زرین سرآمد: از میان آثار هر بخش اصلی جشنواره به یک اثر که فاخرترین اثر آن بخش انتخاب شده است نشان زرین سرآمد اهدا خواهد شد. همه آثار شرکت کننده در هر بخش در زیربخش نشان زرین شرکت داده خواهند شد.
۳. نشان بلورین سرآمد: به اثر برگزیده هر عنوان از بخش‌های اصلی، نشان بلورین سرآمد اهدا خواهد شد.
۴. نشان سیمین سرآمد: به اثر برگزیده در بخش‌های فرعی نشان سیمین سرآمد اهدا خواهد شد.
۵. نشان برتر سرآمد: به اثر برگزیده در بخش‌های فرعی نشان برتر سرآمد اهدا خواهد شد.
۶. لوح تقدیر سرآمد: به اثر شایسته تقدیر در بخش‌های فرعی لوح تقدیر سرآمد اهدا خواهد شد.

هر بخش اصلی شامل سه زیربخش زرین، عناوین اصلی و فناوری می‌باشد.

نشان زرین به اثر فاخر هر بخش، نشان بلورین به آثار برگزیده هر عنوان در بخش‌های اصلی و نشان سیمین به اثر برگزیده بخش‌های فرعی تعلق می‌یابد.

فراخوان ششمین جشنواره بین‌المللی رسانه‌های دیجیتال

جایزه	نشان	دریافت جایزه از رئیس جمهور یا معاون اول	مشارکت در تولید اثر بعدی	معرفی اثر در مراکز مرتبط خارج از کشور.	نمایش یا تبلیغ اثر در صدا و سیما	کمک به معرفی اثر یا پایگاه در رسانه‌ها	معرفی اثر به نهادهای دولتی و غیردولتی	درج نام در کتاب برگزیدگان و کتاب جشنواره و نمایشگاه	نمایش آثار پذیرفته شده در نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال	تبلیغ اثر در لوح فشرده جشنواره و یا سایت جشنواره
۵ هزار یور	Saramad Crystalline Award									
	نشان عالی سرآمد	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	نشان زرین سرآمد	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	نشان بلورین سرآمد			●	●	●	●	●	●	●
	نشان سیمین سرآمد				●	●	●	●	●	●
	نشان برتر سرآمد					●	●	●	●	●
	لوح تقدیر سرآمد						●	●	●	●

۴. بخش‌های جشنواره:

۱- بخش پایگاه‌های اینترنتی و رسانه‌های برخط

رسانه برخط سامانه‌ای است که امکان قراردادن محتوای دیجیتال در معرض دسترس عموم یا بیش از یک‌هزار مخاطب مشخص یا نامشخص از طریق بستر شبکه نظیر شبکه گسترده جهانی و شبکه‌های محلی را فراهم می‌آورد.

کلیه پایگاه‌های اینترنتی در زمینه‌های فرهنگی هنری، پایگاه‌های خدمات‌رسان و نیز وبلاگ‌های شخصی امکان حضور در این بخش را دارند. از موضوعات اصلی این بخش عبارتند از: اسلام و معارف اهل بیت، فرهنگ ایثار، شهادت و دفاع مقدس، ارزش‌های انقلاب اسلامی و اندیشه‌های امام و رهبری، فرهنگ و اندیشه، دایره‌المعارف اینترنتی و دانشنامه‌ی برخط، فرهنگ مهدویت، خانواده، کودک و نوجوان، خط و زبان فارسی، پایگاه‌های ادبی، پایگاه‌های هنری، ایران‌شناسی و سبک زندگی اسلامی-ایرانی.

ارائه دهنده خدمات و محتوای الکترونیک نظیر شبکه‌های اجتماعی و جوامع مجازی، اتاق‌ها و تالارهای گفتگو، خدمات دهنده وبلاگ‌ها و میکروبلگ‌ها، ابزارهای مدیریت محتوا و پایگاه‌های اشتراک گذاری صدا، تصویر و فایل به صورت ویژه در این بخش مورد داوری قرار می‌گیرند.

الف) عنوان‌های مسابقه:

بخش پایگاه‌های اینترنتی و رسانه‌های برخط			
زیر بخش	ردیف	نشان	عناوین
بخش زرین	۱	نشان زرین سرآمد	پایگاه اینترنتی برخط اختصاصی
	۲	نشان زرین سرآمد	پرتال عمومی فرهنگی
	۳	نشان زرین سرآمد	رسانه‌های کاربر محور
پایگاه اینترنتی برخط اختصاصی	۴	نشان بلورین سرآمد	پایگاه معارف و فرهنگ اسلامی
	۵	نشان بلورین سرآمد	پایگاه بیداری، پایداری و انقلاب اسلامی
	۶	نشان بلورین سرآمد	پایگاه فرهنگ، هنر، ادبیات و ایران‌شناسی
	۷	نشان بلورین سرآمد	پایگاه با مخاطب کودک و خانواده
پرتال عمومی فرهنگی	۸	نشان بلورین سرآمد	پرتال فرهنگی معارف و فرهنگ اسلامی
	۹	نشان بلورین سرآمد	پرتال فرهنگی بیداری، پایداری و انقلاب اسلامی
	۱۰	نشان بلورین سرآمد	پرتال فرهنگ، هنر، ادبیات و ایران‌شناسی
	۱۱	نشان بلورین سرآمد	پرتال فرهنگی با مخاطب کودک و خانواده
	۱۲	نشان بلورین سرآمد	پایگاه دانشنامه‌ی و دانش محور
رسانه‌های کاربر محور	۱۳	نشان بلورین سرآمد	رسانه‌های کاربر محور معارف و فرهنگ اسلامی
	۱۴	نشان بلورین سرآمد	رسانه‌های کاربر محور بیداری، پایداری و انقلاب اسلامی
	۱۵	نشان بلورین سرآمد	رسانه‌های کاربر محور فرهنگ، هنر، ادبیات و ایران‌شناسی
	۱۶	نشان بلورین سرآمد	رسانه‌های کاربر محور با مخاطب کودک و خانواده
ارائه دهنده خدمات و	۱۷	نشان بلورین سرآمد	ارائه دهنده خدمات فرهنگی آموزشی دیجیتال
	۱۸	نشان بلورین سرآمد	ابزارهای مدیریت محتوا

شبکه‌های اجتماعی	نشان بلورین سرآمد	۱۹	محتوای الکترونیک
خدمات‌دهنده وبلاگ و میکروبلگ:	نشان بلورین سرآمد	۲۰	
پایگاه‌های اشتراک گذاری صدا، تصویر و فایل	نشان بلورین سرآمد	۲۱	
فناوری در پایگاه‌های اینترنتی و رسانه‌های برخط	نشان سیمین سرآمد	۲۲	فناوری

ب) تعریف عنوان‌ها:

بخش زرین:

در بخش زرین بهترین اثر در حوزه‌های زیر انتخاب خواهد شد:

۱. پایگاه اینترنتی برخط اختصاصی:

رسانه بر خط که فقط شخص حقیقی یا حقوقی متصدی آن را معرفی و محتوای دیجیتال در قلمرو اطلاعات، اخبار، خدمات، آثار و محصولات شخص یادشده (حقیقی یا حقوقی) را در معرض دسترس قرار می‌دهد.

۲. پرتال عمومی فرهنگی:

پرتال وب‌گاهی است که اطلاعاتی را از منابع مختلف در روشی واحد جمع‌آوری می‌کند. پرتال عمومی فرهنگی، پرتالی است شامل: بخش‌های گالری، کتابخانه، آرشیو، موزه و ... این نوع پورتال‌ها دسترسی‌ای را جهت دستیابی به محتوای فرهنگی که لزوماً از طریق موتورهای جستجو به دست نمی‌آیند، فراهم می‌کند. محتوای فرهنگی می‌تواند شامل کتاب، آثار هنری، عکاسی، مجلات، روزنامه‌ها، موسیقی، فیلم، نقشه‌ها، خاطرات و نامه‌ها و وب‌سایت‌های آرشیو شده به عنوان ابرداده‌های توصیفی مرتبط با هر نوع فعالیت فرهنگی باشد.

۳. رسانه‌های کاربر محور:

رسانه بر خطی که بستر قراردادن محتوای دیجیتال در معرض دسترسی عموم یا بیش از یک‌هزار مخاطب مشخص و همچنین تعامل و تشکیل گروه‌ها و شبکه‌های مجازی را برای کاربران فراهم آورد. مثل شبکه‌های اجتماعی و تالارهای گفتگو و خدمات وبلاگ و میکروبلگ و ارائه‌کننده‌های خدمات و محتوای الکترونیک.

عنوان‌ها:

۴. پایگاه معارف و فرهنگ اسلامی:

پایگاه‌هایی که در حوزه‌ی معارف اسلامی، آموزه‌های دینی، اخلاق و احکام اسلامی، به صورت عمومی یا تخصصی فعالیت می‌کنند.

۵. پایگاه بیداری، پایداری و انقلاب اسلامی:

پایگاه‌هایی که به انتشار، تبلیغ و ترویج و یا معرفی فرهنگ و ارزش‌های انقلاب اسلامی، اندیشه‌های امام و رهبری، بیداری اسلامی، مقاومت، استکبار ستیزی، استبداد ستیزی، ارزش‌های دفاع مقدس و فرهنگ ایثار و شهادت می‌پردازند.

۶. پایگاه فرهنگ، هنر، ادبیات و ایرانشناسی:

الف: پایگاه‌هایی که با هدف معرفی فرهنگ، هنر، ادبیات به صورت عمومی و یا محدود به منطقه یا فرهنگی خاص ایجاد شده‌اند.

ب: پایگاه‌هایی که با هدف ایرانشناسی در قالب‌های معرفی تاریخ، جغرافیا، جاذبه‌های گردش‌گری و آیین و رسوم و ... ایران به صورت عمومی و یا محدود به منطقه یا فرهنگی خاص ایجاد شده‌اند.

۷. پایگاه با مخاطب کودک و خانواده:

الف: بخش کودک: پایگاه‌هایی که با اهداف آموزشی، سرگرمی، تربیتی و فرهنگی جهت استفاده مخاطب کودک راه‌اندازی شده‌اند.

ب: بخش خانواده: پایگاه‌هایی که با اهداف آموزشی، سرگرمی، تربیتی و فرهنگی جهت استفاده اعضای خانواده راه‌اندازی شده‌اند.

۸. پرتال معارف و فرهنگ اسلامی:

پرتالی که در حوزه‌ی معارف اسلامی، آموزه‌های دینی، اخلاق و احکام اسلامی، به صورت عمومی یا تخصصی فعالیت می‌کنند.

۹. پرتال بیداری، پایداری و انقلاب اسلامی:

پرتالی که به انتشار، تبلیغ و ترویج و یا معرفی فرهنگ و ارزش‌های انقلاب اسلامی، اندیشه‌های امام و رهبری، بیداری اسلامی، مقاومت، استکبار ستیزی، استبداد ستیزی، ارزش‌های دفاع مقدس و فرهنگ ایثار و شهادت می‌پردازند.

۱۰. پرتال فرهنگ، هنر، ادبیات و ایرانشناسی:

الف: پرتالی که با هدف معرفی فرهنگ، هنر، ادبیات و تاریخ به صورت عمومی و یا محدود به منطقه یا فرهنگی خاص ایجاد شده‌اند.

ب: پرتالی که با هدف ایران شناسی در قالب معرفی جغرافیا، جاذبه‌های گردش‌گری و آیین و رسوم و ... ایران به صورت عمومی و یا محدود به منطقه یا فرهنگی خاص ایجاد شده‌اند.

۱۱. پرتال با مخاطب کودک و خانواده:

الف: بخش کودک: پرتالی که با اهداف آموزشی، سرگرمی، تربیتی و فرهنگی جهت استفاده مخاطب کودک راه‌اندازی شده است.

ب: پرتالی که با اهداف آموزشی، سرگرمی، تربیتی و فرهنگی جهت استفاده اعضای خانواده راه‌اندازی شده است.

۱۲. پایگاه دانشنامه‌ای و دانش محور:

پایگاه‌هایی که به منظور گسترش دانش، اطلاعاتی جامع و در عین حال فشرده درباره علوم و دانش‌ها در اختیار مخاطب‌ها می‌گذارند. برخی از انواع دانشنامه‌ها عبارتند از: دایره المعارف و دانشنامه، فرهنگ لغت، واژه نامه، تزاروس (اصطلاح‌نامه)، زندگی نامه گروهی، چکیده‌نامه، سالنامه، سالنما، راهنما، فهرست و نمایه.

۱۳. رسانه‌های کاربر محور معارف و فرهنگ اسلامی:

رسانه‌های کاربری محوری که در حوزه‌ی معارف اسلامی، آموزه‌های دینی، اخلاق و احکام اسلامی، به صورت عمومی یا تخصصی فعالیت می‌کنند.

۱۴. رسانه های کاربر محور بیداری، پایداری و انقلاب اسلامی:

رسانه های کاربر محوری که به انتشار، تبلیغ و ترویج و یا معرفی فرهنگ و ارزش‌های انقلاب اسلامی، اندیشه‌های امام و رهبری، بیداری اسلامی، مقاومت، استکبار ستیزی، استبداد ستیزی، ارزش‌های دفاع مقدس و فرهنگ ایثار و شهادت می‌پردازند.

۱۵. رسانه های کاربر محور فرهنگ، هنر، ادبیات و ایران‌شناسی:

الف: رسانه های کاربر محوری که با هدف ایران‌شناسی در قالب معرفی فرهنگ، هنر، ادبیات و تاریخ به صورت عمومی و یا محدود به منطقه یا فرهنگی خاص ایجاد شده‌اند.

ب: رسانه های کاربر محوری که با هدف معرفی جغرافیا، جاذبه‌های گردش‌گری و آیین و رسوم و ... ایران به صورت عمومی و یا محدود به منطقه یا فرهنگی خاص ایجاد شده‌اند.

۱۶. رسانه های کاربر محور با مخاطب کودک و خانواده:

الف: بخش کودک: رسانه های کاربر محوری که با اهداف آموزشی، سرگرمی، تربیتی و فرهنگی جهت استفاده مخاطب کودک راه‌اندازی شده‌اند.

ب: بخش خانواده: رسانه های کاربر محوری که با اهداف آموزشی، سرگرمی، تربیتی و فرهنگی جهت استفاده اعضای خانواده راه‌اندازی شده‌اند.

۱۷. ارائه دهنده خدمات فرهنگی آموزشی دیجیتال:

پایگاه‌هایی که به ارائه خدمات در حوزه فرهنگ و یا آموزش می‌پردازند. این خدمات می‌تواند شامل اطلاع رسانی، ارائه محتوا و آموزش مجازی و ... باشند.

۱۸. ابزارهای مدیریت محتوا تحت وب (CMS):

سامانه‌هایی که به ارائه خدمات تولید و مدیریت محتوا می‌پردازند.

۱۹. شبکه اجتماعی (عمومی / تخصصی):

شبکه‌هایی برای ایجاد تعامل اجتماعی هستند که از تکنیک‌های ارتباطی بسیار در دسترس و گسترش‌پذیر استفاده می‌کنند. شبکه‌های اجتماعی اینترنتی با حداقل ۱۰۰۰۰۰ عضو می‌توانند در این عنوان شرکت نمایند.

۲۰. خدمات‌دهنده وبلاگ و میکروبلگ:

ارائه دهندگان خدمات وبلاگ و میکروبلگ می‌توانند در این عنوان شرکت نمایند.

۲۱. پایگاه‌های اشتراک گذاری صدا، تصویر و فایل:

پایگاه‌هایی که به ارائه سرویس‌های میزبانی پرونده و سرویس‌های اشتراک گذاری می‌پردازند.

زیربخش فناوری:

۲۲. فناوری در پایگاه های اینترنتی و رسانه های برخط:

استفاده از فناوری های خاص در پایگاه های اینترنتی و رسانه های برخط

ج) شرایط شرکت در جشنواره:

۱. آثار متقاضی شرکت در جشنواره می بایست در وبسایت ستاد ساماندهی پایگاه های اینترنتی ایران به نشانی www.samandehi.ir ثبت شده باشند.
۲. اثر و اجزاء به کار رفته در پایگاه اینترنتی یا رسانه ی برخط مغایر قوانین و مقررات جاری کشور، فرهنگ و ارزش های دینی و ملی و امنیت ملی جمهوری اسلامی ایران نباشد.
۳. حقوق مادی و معنوی پدیدآورندگان آثار به کار رفته در پایگاه اینترنتی یا رسانه ی برخط طبق قوانین و مقررات جاری جمهوری اسلامی ایران رعایت شده باشد.
۴. هر متقاضی می تواند حداکثر ۱۰ اثر خود را در جشنواره شرکت دهد.
۵. متقاضیان می توانند هر اثر خود را در حداکثر ۲ عنوان شرکت دهند.
۶. فقط صاحب حقوق اثر اجازه ثبت نام در جشنواره را دارد.
۷. خبرگزاری ها و پایگاه های خبری و تحلیلی امکان حضور در جشنواره را ندارند. این دسته از پایگاه های اینترنتی می توانند در جشنواره مطبوعات، خبرگزاری ها و پایگاه های اینترنتی که توسط معاونت مطبوعاتی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار می شود شرکت کنند.

۲- بخش نرم‌افزارهای رسانه‌ای

نرم‌افزارهای رسانه‌ای، بسته‌های نرم‌افزاری رایانه‌ای هستند که برای دسترسی، نمایش، پخش و جستجوی محتوای دیجیتال همچون متن، صدا، فیلم، پویانمایی، تصویر مورد استفاده قرار می‌گیرند. برخی از انواع نرم‌افزارهای رسانه‌ای عبارتند از: نرم‌افزارهای فرهنگی، هنری، مذهبی و ... (دارای موضوع مشخص و واحد)، نرم‌افزارهای دانشنامه‌ای (ارائه اطلاعات یک شاخه علمی به صورت دانشنامه)، نرم‌افزارهای دارای موضوعات و مطالب متنوع (نشریات الکترونیکی) و نرم‌افزارهای کاربردی در حوزه پژوهش، تولید محتوا (ابزارهای تولید و پردازش محتوای دیجیتال و ابزاری- خدماتی)

الف) عنوان‌های مسابقه

بخش نرم‌افزارهای رسانه‌ای			
زیر بخش	ردیف	نشان	عناوین
بخش زرین	۱	نشان زرین سرآمد	بهترین نرم افزار رسانه ای
محتوایی	۲	نشان بلورین سرآمد	نرم افزار رسانه ای معارف و فرهنگ اسلامی
	۳	نشان بلورین سرآمد	نرم افزار رسانه ای انقلاب اسلامی و دفاع مقدس
	۴	نشان بلورین سرآمد	نرم افزار رسانه ای فرهنگ، هنر و ادبیات
	۵	نشان بلورین سرآمد	نرم افزار رسانه ای دانشنامه ای
	۶	نشان بلورین سرآمد	نرم افزار رسانه ای کودک و نوجوان
ابزاری	۷	نشان بلورین سرآمد	نرم افزار ابزار محتوا (بسته نرم افزاری رسانه پرداز)
فناوری	۸	نشان سیمین سرآمد	فناوری در نرم‌افزارهای رسانه ای

ب) تعریف عنوان‌ها

بخش زرین:

۱. نرم افزار رسانه‌ای:

در بخش زرین بهترین اثر از میان کلیه آثار رسیده در این بخش برگزیده خواهد شد.

عنوان‌ها:

۲. نرم افزار رسانه‌ای فرهنگ و معارف اسلامی:

نرم افزارهایی که به منظور انتشار، تبلیغ و ترویج و یا معرفی معارف اسلامی، آموزه‌های دینی، اخلاق و احکام اسلامی، به صورت عمومی یا تخصصی مورد استفاده قرار می‌گیرند.

۳. نرم افزار رسانه ای انقلاب اسلامی و دفاع مقدس:

نرم افزارهایی که به انتشار، تبلیغ و ترویج و یا معرفی فرهنگ و ارزش‌های انقلاب اسلامی، دفاع مقدس، اندیشه‌های امام و رهبری، فرهنگ ایثار و شهادت می‌پردازند.

۴. نرم افزار رسانه‌های فرهنگ، هنر، ادبیات و ایران شناسی:

الف: نرم افزارهایی که در حوزه‌های مختلف، فرهنگ، هنر، ادبیات، تاریخ و جغرافیا به معرفی، انتشار و آموزش و ... می‌پردازند.

ب: نرم افزارهایی که با هدف ایران شناسی در قالب معرفی جغرافیا، جاذبه‌های گردش‌گری و آیین و رسوم و ... ایران به صورت عمومی و یا محدود به منطقه یا فرهنگی خاص تولید شده‌اند.

۵. نرم افزار رسانه‌های دانشنامه‌ای:

منابع اطلاعاتی که به منظور گسترش دانش، اطلاعاتی جامع و در عین حال فشرده درباره علوم و دانش در اختیار مخاطب‌ها می‌گذارند. مانند: دایره المعارف‌ها و دانشنامه‌ها، فرهنگ‌های لغت-واژه نامه‌ها، تزاروس (اطلاحنامه‌ها)، زندگی نامه‌های گروهی

۶. نرم افزار رسانه‌های کودک و نوجوان:

نرم افزارهایی که با اهداف آموزش، سرگرمی، تربیت و فرهنگی جهت استفاده مخاطبین با رده سنی ۵ تا ۱۷ سال قرار می‌گیرد.

۷. نرم افزار ابزار محتوا (بسته نرم افزاری رسانه پرداز):

نرم‌افزاری که برای پدید آوردن و ویرایش بسته نرم‌افزاری رسانه‌ای و محتوای فرهنگی و یا انتشار هرگونه محتوا مورد استفاده قرار می‌گیرد. این عنوان شامل ابزار توسعه کاربری خط و زبان فارسی در محیط دیجیتال و ابزارهای پژوهشی نیز می‌شود.

زیربخش فناوری:

۸. فناوری در نرم‌افزارهای رسانه‌ای:

استفاده از فناوری‌های خاص (برای مثال هوش مصنوعی) در تولید نرم‌افزارها. مانند: موتورهای تولید چندرسانه‌ای، برنامه‌سازی‌های چندرسانه‌ای، نرم‌افزارهای تسهیل کننده تولید چندرسانه‌ای، نرم‌افزارهای مبتدل نوشتار به متن رایانه‌ای، نرم‌افزارهای مبتدل گفتار به متن رایانه‌ای و بالعکس، نرم‌افزارهای سازنده اجرای خودکار (Autorun) و نصب آسان، سیستم عامل‌های جدید.

ج) شرایط شرکت در جشنواره

۱. متقاضیان تنها می‌توانند آثار دارای گواهی ثبت یا پروانه انتشار خود را در جشنواره شرکت دهند.
۲. آثاری که در دوره‌های گذشته جشنواره شرکت کرده‌اند اجازه شرکت در این دوره را ندارند.
۳. ویرایش جدید نرم افزارهایی که ویرایش‌های قبلی آنها در جشنواره شرکت کرده‌اند، تنها در صورتی می‌توانند در این دوره شرکت کنند که از لحاظ ساختار و محتوا، نسخه جدید محسوب شوند
۴. هر متقاضی می‌تواند حداکثر ۱۰ اثر خود را در جشنواره شرکت دهد.
۵. متقاضیان می‌توانند هر نرم افزار خود را در حداکثر ۲ عنوان شرکت دهند.
۶. هر شرکت کننده در هر عنوان حداکثر ۲ اثر را می‌تواند معرفی کند.

۷. از زمان ثبت آثار بیش از ۲ سال نگذشته باشد. (آثار دارای کد پیگیری ۱۰۰۰۰ به بالا در سیستم اتوماسیون ثبت و صدور شناسنامه نرم افزار)
۸. هر شرکت کننده باید ۲ نسخه از هر اثر را با تمام تجهیزات جانبی و نیازهای آن - مانند تجهیزات مکمل سخت‌افزاری، قفل‌های سخت‌افزاری و نرم‌افزاری، کدهای فعال‌سازی و سریال‌های لازم، کتاب‌های جانبی و قاب - را به همراه کد رهگیری تا پایان مهلت ثبت نام به دبیرخانه مرکز رسانه‌های دیجیتال تحویل دهد.
۹. اثر فرستاده شده به دبیرخانه جشنواره نباید با اثر ثبت شده در دبیرخانه مرکز متفاوت باشد.
۱۰. اثر شرکت داده شده می‌بایست با استفاده از ابزارها و فناوری‌های دیجیتال تولید شده باشد، به نحوی که از مجموعه آثار محتوایی به کار رفته در آن متمایز باشد و بتوان آن را اثری جدید و متمایز از مجموعه آثار به کار رفته در آن دانست.
۱۱. اثر باید کامل و قابل اجرا در سیستم عامل‌های متعارف رایانه‌ای باشد.
۱۲. حقوق مادی و معنوی پدیدآورندگان سایر آثار فرهنگی و هنری و بسته‌های نرم‌افزاری به کار رفته در پدیدآوردن اثر، طبق قوانین و مقررات جاری جمهوری اسلامی ایران رعایت شده باشد.
۱۳. فقط صاحب حقوق اثر اجازه ثبت نام در جشنواره را دارد.

۳- بخش محتوای نرم افزارهای تلفن همراه، تبلت‌ها و سامانه‌های برخط غیر اینترنتی

در این بخش نرم افزارهای تلفن همراه، محتوای تلفن همراه، خدمات ارزش افزوده و سامانه‌های تلفن گویا مورد داوری قرار می‌گیرند. نرم‌افزارهای این بخش بر روی گوشی تلفن همراه و یا تبلت‌ها قابل اجرا هستند و می‌توانند به صورت مستقل و یا با بهره‌گیری از سیستم‌های مخابراتی با مخاطب ارتباط برقرار کنند و ارائه خدمات و محتوا نمایند و عموماً دارای کارکرد رسانه‌ای و اطلاع‌رسانی با ارائه محتوا (نرم‌افزارهای فرهنگی و مذهبی و ...) و یا کارکردهای آموزشی و سرگرمی (نرم‌افزارهای آموزشی و بازی‌های تلفن همراه و...) می‌باشند و یا در قالب برنامه‌های کاربردی مانند تقویم و مترجم‌های همراه، ارائه می‌شوند. همچنین محتوای تلفن همراه، بازی و سرگرمی، ابزار توسعه و تولید محتوا برای تلفن همراه، خدمات ارزش افزوده فرهنگی و سامانه‌های تلفن گویا از سایر عنوان‌های این بخش هستند. سامانه‌های برخط غیر اینترنتی به سامانه‌هایی اطلاق می‌شود که امکان قراردادن محتوای دیجیتال در معرض دسترس عموم از طریق شبکه‌های مبتنی بر فناوری بلوتوث، شبکه‌های تلفن ثابت و همراه را فراهم می‌آورد. سامانه‌هایی که محتوای دیجیتالی را در معرض دسترسی بیش از یک هزار مخاطب مشخص یا نامشخص از طریق شبکه‌های فوق‌الذکر را فراهم می‌آورند نیز شامل این دسته می‌شوند.

الف) عنوان‌های مسابقه

بخش تلفن همراه و سامانه‌های برخط غیر اینترنتی			
زیر بخش	ردیف	نشان	عناوین
بخش زرین	۱	نشان زرین سرآمد	بهترین اثر در حوزه نرم افزارهای تلفن همراه و سامانه‌های برخط غیر اینترنتی
نرم افزارهای تلفن همراه	۲	نشان بلورین سرآمد	نرم افزار تلفن همراه معارف و فرهنگ اسلامی
	۳	نشان بلورین سرآمد	نرم افزار تلفن همراه انقلاب اسلامی و دفاع مقدس
	۴	نشان بلورین سرآمد	نرم افزار تلفن همراه فرهنگ، هنر و ادبیات و ایرانشناسی
	۵	نشان بلورین سرآمد	نرم افزار تلفن همراه خدمات کاربردی
خدمات ارزش افزوده فرهنگی	۶	نشان بلورین سرآمد	خدمات ارزش افزوده معارف و فرهنگ اسلامی
	۷	نشان بلورین سرآمد	خدمات ارزش افزوده انقلاب اسلامی و دفاع مقدس
	۸	نشان بلورین سرآمد	خدمات ارزش افزوده اعتلای فرهنگ عمومی
سامانه‌های برخط غیر اینترنتی	۹	نشان بلورین سرآمد	سامانه‌های برخط غیر اینترنتی (سامانه تلفن گویا و ...)
فناوری	۱۰	نشان سیمین سرآمد	فناوری در تلفن همراه و سامانه‌های برخط غیر اینترنتی

ب) تعریف عنوان‌ها

بخش زرین:

۱. نرم افزارهای تلفن همراه و سامانه‌های برخط غیر اینترنتی:

در بخش زرین بهترین اثر از میان کلیه آثار رسیده در این بخش برگزیده خواهد شد.

عنوان‌ها:

۲. **نرم افزار تلفن همراه معارف و فرهنگ اسلامی:**
نرم افزارهایی که به منظور انتشار، تبلیغ و ترویج و یا معرفی معارف اسلامی، آموزه‌های دینی، اخلاق و احکام اسلامی، به صورت عمومی یا تخصصی مورد استفاده قرار می‌گیرند.
۳. **نرم افزار تلفن همراه انقلاب اسلامی و دفاع مقدس:**
نرم افزارهایی که به انتشار، تبلیغ و ترویج و یا معرفی فرهنگ و ارزش‌های انقلاب اسلامی، دفاع مقدس، اندیشه‌های امام و رهبری، فرهنگ ایثار و شهادت می‌پردازند.
۴. **نرم افزار تلفن همراه فرهنگ، هنر، ادبیات و ایرانشناسی:**
الف: نرم افزارهایی که در حوزه‌های مختلف، فرهنگ، هنر، ادبیات، تاریخ و جغرافیا به معرفی، انتشار و آموزش و ... می‌پردازند.
ب: نرم افزارهایی که با هدف ایران شناسی در قالب معرفی جغرافیا، جاذبه‌های گردش‌گری و آیین و رسوم و ... ایران به صورت عمومی و یا محدود به منطقه یا فرهنگی خاص تولید شده‌اند.
۵. **نرم افزار تلفن همراه خدمات کاربردی:**
نرم افزارهایی که با استفاده از امکانات و قابلیت‌های تلفن همراه به ارائه خدمات کاربردی می‌پردازند. در این عنوان قرار می‌گیرند. نرم افزارهای ابزار توسعه و تولید محتوا نیز شامل این عنوان هستند.
۶. **خدمات ارزش افزوده معارف و فرهنگ اسلامی:**
خدماتی که در بستر اپراتورهای تلفن همراه در قالب‌های گوناگون به ارائه محتوایی با موضوعات معارف و فرهنگ اسلامی می‌پردازند. این قالب‌ها می‌توانند شامل: مسابقه و سرگرمی، دانستنی‌ها، فرهنگی، اخبار تخصصی، اطلاع رسانی، آموزشی و ... باشند.
۷. **خدمات ارزش افزوده انقلاب اسلامی و دفاع مقدس:**
خدماتی که در بستر اپراتورهای تلفن همراه در قالب‌های گوناگون به ارائه محتوایی با موضوعات انقلاب اسلامی و هشت سال دفاع مقدس می‌پردازند. این قالب‌ها می‌توانند شامل: مسابقه و سرگرمی، دانستنی‌ها، فرهنگی، اخبار تخصصی، اطلاع رسانی، آموزشی و ... باشند.
۸. **خدمات ارزش افزوده اعتلای فرهنگ عمومی:**
خدماتی که در بستر اپراتورهای تلفن همراه در قالب‌های گوناگون به ارائه محتوایی با موضوعات فرهنگی می‌پردازند. این قالب‌ها می‌توانند شامل: مسابقه و سرگرمی، دانستنی‌ها، فرهنگی، اخبار تخصصی، اطلاع رسانی، آموزشی و ... باشند.
۹. **سامانه‌های بر خط غیر اینترنتی (سامانه تلفن گویا و ...):**

خدماتی که توسط بسترهای مخابراتی تلفن ثابت در قالب‌های : مسابقه و سرگرمی، دانستنی‌ها، فرهنگی و هنری، اخبار، مذهبی، ورزشی، اطلاع رسانی، آموزشی ارائه می‌شوند.

زیربخش فناوری:

۱۰. فناوری در تلفن همراه و سامانه‌های برخط غیر اینترنتی:

استفاده از فناوری‌های خاص (برای مثال هوش مصنوعی) در تولید نرم‌افزارهای تلفن همراه یا سامانه‌های برخط غیر اینترنتی مانند: موتورهای تولیدکننده نرم‌افزار، فناوری در تولید بازی‌های تلفن همراه و فناوری در مکان‌یاب‌های همراه.

ج) شرایط شرکت در جشنواره

۱. متقاضیان زیربخش نرم افزارهای تلفن همراه تنها می‌توانند آثار دارای گواهی ثبت یا پروانه انتشار خود را در جشنواره شرکت دهند. (این شرط برای زیر بخش‌های خدمات ارزش افزوده فرهنگی و سامانه‌های برخط غیر اینترنتی الزامی نیست).
۲. آثاری که در دوره‌های گذشته جشنواره شرکت کرده‌اند اجازه شرکت در این دوره را ندارند.
۳. ویرایش جدید نرم افزارهای تلفن همراهی که ویرایش‌های قبلی آنها در جشنواره شرکت کرده‌اند، تنها در صورتی می‌توانند در این دوره شرکت کنند که از لحاظ ساختار و محتوا، نسخه جدید محسوب شوند.
۴. هر متقاضی می‌تواند حداکثر ۵ اثر خود را در جشنواره شرکت دهد.
۵. متقاضیان می‌توانند هر اثر خود را در حداکثر ۲ عنوان شرکت دهند.
۶. هر شرکت کننده در هر عنوان حداکثر ۲ اثر را می‌تواند معرفی کند.
۷. هر شرکت کننده باید ۲ نسخه از هر اثر را با تمام تجهیزات جانبی و نیازهای آن - مانند تجهیزات مکمل سخت‌افزاری، قفل‌های سخت‌افزاری و نرم‌افزاری، کدهای فعال‌سازی و سرپال‌های لازم، کتاب‌های جانبی و قاب - را به همراه کد رهگیری تا پایان مهلت ثبت نام به دبیرخانه مرکز رسانه‌های دیجیتال تحویل دهد.
۸. اثر فرستاده شده به دبیرخانه جشنواره نباید با اثر ثبت شده در دبیرخانه مرکز متفاوت باشد.
۹. اثر شرکت داده شده می‌بایست با استفاده از ابزارها و فناوری‌های دیجیتال تولید شده باشد، به نحوی که از مجموعه آثار محتوایی به کار رفته در آن متمایز باشد و بتوان آن را اثری جدید و متمایز از مجموعه آثار به کار رفته در آن دانست.
۱۰. اثر و اجزای به کار رفته در آن مغایر قوانین و مقررات جاری، فرهنگ و ارزش‌های ملی و دینی و امنیت ملی جمهوری اسلامی ایران نباشد.
۱۱. اثر کامل باشد و قابل اجرا در سامانه‌های متعارف تلفن همراه و رسانه‌های برخط باشد.
۱۲. حقوق مادی و معنوی پدیدآورندگان سایر آثار فرهنگی و هنری و بسته‌های نرم‌افزاری به کار رفته در پدیدآوردن اثر طبق قوانین و مقررات جاری جمهوری اسلامی ایران رعایت شده باشد.
۱۳. فقط صاحب حقوق اثر اجازه ثبت نام در جشنواره را دارد.
۱۴. نرم افزارها و خدمات ارزش افزوده با موضوع فال بینی و طالع بینی اجازه شرکت در جشنواره را ندارند.
۱۵. در مورد خدمات ارزش افزوده و تلفن گویا؛ ارائه نرم افزار یا کل محتوای ارائه شده الزامی است و می‌بایست در قالب حامل DVD ارسال گردد.

۴- بخش بازی‌های رایانه‌ای و سرگرمی‌های دیجیتال

کلیه بازی‌های رایانه‌ای و سرگرمی‌های دیجیتال، قابل اجرا بر روی رایانه یا کنسول‌های بازی مختلف و همچنین شبیه سازی‌های مختلف در این بخش قرار می‌گیرند. مانند بازی‌های بزرگ در سبک‌های مختلف بازی‌های کوچک، بازی‌های برخط (آنلاین)، بازی‌های تلفن همراه.

الف) عنوان‌های مسابقه

بخش بازی‌های رایانه‌ای و سرگرمی‌های دیجیتال		
ردیف	نشان	عناوین
۱	نشان زرین سرآمد	بازی برتر سال
۲	نشان بلورین سرآمد	بازی کوچک
۳		بازی برخط (آنلاین)
۴		بازی تلفن همراه
۵	نشان سیمین سرآمد	بهترین بازی از دیدگاه فنی
۶		بهترین بازی از دیدگاه هنری
۷		بهترین بازی از دیدگاه محتوایی
۸		فناوری در بازی‌های رایانه‌ای

ب) تعریف عنوان‌ها

بخش زرین:

۱. بازی برتر سال:

در بخش زرین، بهترین اثر از میان کلیه آثار رسیده در این بخش برگزیده خواهد شد. این بازی از نظر فنی، محتوایی و هنری برترین باز سال است.

عنوان‌ها:

۲. بازی کوچک:

به بازی‌های سبک و با حجم اندک نظیر بازی های فلش بازی کوچک اطلاق می‌شود.

۳. بازی برخط (آنلاین):

بازی‌هایی که تحت سرورهای شبکه نظیر شبکه گسترده جهانی و شبکه‌های محلی انجام می‌گیرند.

۴. بازی تلفن همراه:

بازی‌های قابل اجرا بر روی تلفن‌های همراه و یا تبلت‌ها که با هدف سرگرمی و فرهنگ‌سازی تولید شده‌اند.

۵. بهترین بازی از دیدگاه فنی:

بهترین بازی از نظر خلاقیت، نورپردازی و جلوه‌های ویژه و شاخص‌های فیزیک اولیه (تشخیص برخورد، نیروهای گرانش، جرم و ارتجاع و ...)

۶. بهترین بازی از دیدگاه هنری:

بهترین بازی از نظر شاخص‌های گرافیکی، صدا و موسیقی و شخصیت پردازی

۷. بهترین بازی از دیدگاه محتوایی:

بهترین بازی از نظر شاخص‌های محتوایی نظیر بازی‌نامه و طراحی (تنوع در مراحل، موضوع، کنترل بازی و ...)

زیربخش فناوری:

۸. فناوری در بازی‌های رایانه‌ای:

فناوری در بازی‌های رایانه‌ای عبارتند از: موتورهای تولید بازی، موتورهای سه بعدی تولید بازی، کدها و اسکریپت‌های تکمیلی موتورهای منبع باز (Open Source)، سخت‌افزارهای متحرک‌سازی، موشن کپچرهای ویژه بازی، سیستم‌های سخت‌افزاری رندر تصاویر.

ج) شرایط شرکت در جشنواره

۱. آثاری که در دوره‌های گذشته جشنواره شرکت کرده‌اند اجازه شرکت در این دوره را ندارند.
۲. ویرایش جدید بازی رایانه‌ای که ویرایش‌های قبلی آنها در جشنواره شرکت کرده‌اند، تنها در صورتی می‌توانند در این دوره شرکت کنند که از لحاظ ساختار و محتوا، نسخه جدید محسوب شوند.
۳. انواع بازی‌های شرکت کننده در این بخش عبارتند از:
 - بازی‌های PC
 - بازی‌های کنسولی
 - بازی‌های برخط (Online)
 - بازی‌های فلش
۴. کارفرمای اثر باید دارای تابعیت ایرانی باشد و اثر نیز باید در محدوده جغرافیایی جمهوری اسلامی ایران پدید آمده باشد.
۵. اثر شرکت داده شده می‌بایست با استفاده از ابزارها و فناوری‌های دیجیتال تولید شده باشد، به نحوی که از مجموعه آثار محتوایی به کار رفته در آن متمایز باشد و بتوان آن را اثری جدید و متمایز از مجموعه آثار به کار رفته در آن دانست.
۶. آثار فرهنگی و هنری و بسته‌های نرم‌افزاری به کار رفته در پدید آوردن اثر، مغایر قوانین و مقررات جاری، فرهنگ و ارزش‌های ملی و دینی و امنیت ملی جمهوری اسلامی ایران نباشد.
۷. حقوق مادی و معنوی پدید آورندگان آثار فرهنگی و هنری و بسته‌های نرم‌افزاری به کار رفته در پدید آوردن اثر طبق قوانین و مقررات جاری جمهوری اسلامی ایران رعایت شده باشد.
۸. هر شرکت کننده باید علاوه بر ثبت‌نام در سایت جشنواره رسانه‌های دیجیتال مدارک زیر را به دبیرخانه داوری رسانه‌های دیجیتال تحویل دهد:
 - دو نسخه از بازی به همراه کد رهگیری

- توضیح مراحل بازی و کدهای مربوط به تنظیم بازی برای نباختن کاربر در مراحل بازی جهت تسریع در امر داوری
 - رایبه مدارک و مستندات ساخت بازی
 - فهرست کاملی از پدیدآورندگان
 - بیان ویژگی‌های بازی از دیدگاه تولیدکننده
۹. لازم است هرگونه قفل سخت‌افزاری یا الحاقات دیگر اثر- همچون تجهیزات مکمل سخت‌افزاری، قفل‌های سخت‌افزاری و نرم‌افزاری، کدهای فعال‌سازی و سریال‌های لازم، کتاب‌های جانبی و قاب- به همراه اثر تحویل داده شود.

۵- بخش هنرهای دیجیتال

هرگونه اثر هنری که ساخت، پردازش، مونتاژ، تولید و نمایش آنها، کل آن یا بخشی از آن با کمک فناوری‌ها، ابزار و لوازم دیجیتالی مثل رایانه انجام گرفته باشد در این بخش قرار می‌گیرد. پویانمایی رایانه‌ای، نماهنگ، ویدیو آرت و گرافیک موشن، جلوه‌های ویژه تصویری، عکاسی دیجیتال، طراحی، طراحی لوکیشن و شخصیت، گرافیک و نقاشی دیجیتال و هرگونه نوآوری و خلق هنری در فضای مجازی و نمایش ویژه نمونه‌هایی از هنرهای دیجیتال هستند.

الف) عنوان‌های مسابقه:

بخش هنرهای دیجیتال			
عناوین	نشان	ردیف	زیر بخش
بهترین اثر هنرهای دیجیتال	نشان زرین سرآمد	۱	بخش زرین
پویانمایی رایانه‌ای بلند	نشان بلورین سرآمد	۲	پویانمایی
پویانمایی رایانه‌ای کوتاه و متوسط	نشان بلورین سرآمد	۳	
نماهنگ؛ ویدیو آرت و گرافیک موشن	نشان بلورین سرآمد	۴	هنری
عکاسی دیجیتال	نشان بلورین سرآمد	۵	
نقاشی دیجیتال	نشان بلورین سرآمد	۶	
گرافیک رایانه‌ای (بهترین ارتباط تصویری)	نشان بلورین سرآمد	۷	
طراحی دیجیتالی کاراکتر و شخصیت	نشان بلورین سرآمد	۸	
طراحی دیجیتالی فضا و لوکیشن	نشان بلورین سرآمد	۹	
جلوه‌های ویژه دیجیتالی	نشان بلورین سرآمد	۱۰	
فناوری در هنرهای دیجیتال	نشان سیمین سرآمد	۱۱	فناوری

ب) تعریف عنوان‌ها:

بخش زرین:

۱. بهترین اثر هنرهای دیجیتال:

در بخش زرین بهترین اثر از میان کلیه آثار رسیده در این بخش برگزیده خواهد شد.

عنوان‌ها:

۲. پویانمایی رایانه‌ای بلند:

پویانمایی که بیش از ۵۰ دقیقه زمان داشته باشد.

۳. پویانمایی رایانه‌ای کوتاه و متوسط

۴. نماهنگ؛ ویدیو آرت و گرافیک موشن

۵. عکاسی دیجیتال

۶. نقاشی دیجیتال:

نقاشی‌هایی که با بهره‌گیری از ابزارهای رایانه‌ای (نظیر قلم نوری یا ماوس) طراحی و خلق شده باشند.

۷. گرافیک رایانه‌ای (بهترین ارتباط تصویری):

طراحی رابط کاربری قالب‌های گوناگون رسانه‌های دیجیتال (مانند نرم‌افزار و پایگاه‌های اینترنتی).

۸. طراحی دیجیتالی کاراکتر و شخصیت:

طرح‌هایی با موضوع قهرمان‌ها، اسطوره‌ها و شخصیت‌های ایرانی اسلامی در اولویت قرار دارند.

۹. طراحی دیجیتالی فضا و لوکیشن

۱۰. جلوه‌های ویژه دیجیتالی

زیربخش فناوری:

۱۱. فناوری در هنرهای دیجیتال:

فناوری در هنرهای دیجیتال عبارتند از: فناوری در سینمای دیجیتال، رنگ‌های دیجیتال، نرم‌افزارهای گرافیک رایانه‌ای، نرم‌افزارهای پویایی، مولتی‌اسکرین (مولتی‌ویژن)، قطعات مولتی‌ویژن، سینمای سه بعدی و ...

ج) شرایط شرکت در جشنواره

۱. شرایط عمومی

- ۱.۱. آثاری که در دوره‌های گذشته جشنواره شرکت کرده‌اند اجازه شرکت در این دوره را ندارند.
- ۱.۲. ویرایش جدید اثرهایی که نسخه‌های قبلی آنها در جشنواره شرکت کرده‌اند، تنها در صورتی می‌توانند در این دوره شرکت کنند که از لحاظ محتوا و ساختار، نسخه جدیدی از اثر محسوب شود.
- ۱.۳. اثر شرکت داده شده می‌بایست با استفاده از ابزارها و فناوری‌های دیجیتال تولید شده باشد.
- ۱.۴. اثر و اجزاء به کار رفته در آن مغایر قوانین و مقررات جاری، فرهنگ و ارزش‌های ملی و دینی و امنیت ملی جمهوری اسلامی ایران نباشد.
- ۱.۵. حقوق مادی و معنوی پدیدآورندگان سایر آثار فرهنگی و هنری و بسته‌های نرم‌افزاری به کار رفته در پدیدآوردن اثر، طبق قوانین و مقررات جاری جمهوری اسلامی ایران رعایت شده باشد.
- ۱.۶. آثار شرکت کننده در داوری جشنواره فقط از پدیدآورنده و صاحب حقوق اثر پذیرفته می‌شود.

۲. شرایط اختصاصی

۱. شرایط ارسال آثار پویا نمایی، نماهنگ، ویدیوآرت
 - هر اثر با فرمت وضوح تصویر بالا بر روی حامل DVD ذخیره و به همراه کد رهگیری به دبیرخانه جشنواره ارسال گردند. (در هر DVD تنها یک اثر قرار گیرد).
 - هر فرد یا شرکت یا مرکز تولیدی فقط مجاز به ارسال حداکثر ۳ اثر است.
 - هنگام ثبت نام یک فریم از اثر در بخش تصویری از اثر بارگذاری شود.
۲. شرایط ارسال عکس، نقاشی

- عکس‌ها با وضوح ۳۰۰ dpi و فرمت jpg باشند.
 - نام گذاری فایل‌ها براساس نام کاربری باشد. (برای مثال: shahbazi@farhang.ir-۱.jpg)
 - هر شرکت کننده می‌تواند حداکثر ۳ اثر ارسال کند.
 - کلیه تصاویر ارسالی بدون پاسپارتنور باشد.
 - ارسال آثار از طریق بخش بارگزاری هنگام ثبت اثر انجام گیرد.
۳. شرایط ارسال طراحی دیجیتال (شخصیت و فضا)
- نام گذاری فایل‌ها براساس نام کاربری باشد. (برای مثال: shahbazi@farhang.ir-۱)
 - هر شرکت کننده می‌تواند حداکثر ۳ اثر ارسال کند.
 - ارسال آثار از طریق بخش بارگزاری هنگام ثبت اثر انجام گیرد.

۶- بخش بین‌الملل

بررسی و ارزیابی فعالان جامعه‌ی جهانی در زمینه رسانه‌های دیجیتال با هدف یافتن ارزش‌های مشترک و گسترش دامنه تبادلات فرهنگی در زمینه فناوری‌های اطلاعاتی و فرهنگی صورت می‌پذیرد.

الف) عنوان‌های مسابقه

بخش بین‌الملل				
Field		Subject	نوع جایزه	ردیف
e-Content	محتوای مناسب خانواده	Family Friendly Content	Saramad Crystalline Award	۱
Apps & mobile content				
e-Content	محافظت از کودک در فضای مجازی	Children Online Protection	Saramad Crystalline Award	۲
Game & Digital Arts				
e-Content	سرگرمی آموزشی	Edutainment (Entertainment-Education)	Saramad Crystalline Award	۳
Game & Digital Arts				
e-Content	تبادل و تنوع فرهنگی	Cultural Exchange & Diversity	Saramad Crystalline Award	۴
Apps & mobile content				
e-Content	سبک زندگی اسلامی	Islamic Lifestyle	Saramad Crystalline Award	۵
Game & Digital Arts				
e-Content	اشتراک مساعی برای دانش افزایی	Spread Collaboration	Saramad Crystalline Award	۶
Apps & mobile content				
e-Content	بیداری اسلامی	Islamic Awakening	Saramad Crystalline Award	۷
Game & Digital Arts				
e-Content	صنایع فرهنگی دیجیتال	Digital Cultural Industries	Saramad Crystalline Award	۸
Apps & mobile content				
Game & Digital Arts	جغرافیای فرهنگی ایران	Persian Cultural Geoghrapy	Saramad Crystalline Award	۹
e-Content				
Apps & mobile content				
Game & Digital Arts				

ب) تعریف عنوان‌ها

۱. محتوای مناسب خانواده

محتوایی که جهت تحکیم روابط در خانواده (روابط والدین با یکدیگر، والدین با فرزندان و فرزندان با یکدیگر) تولید می‌شود. این محتوا برای مثال می‌تواند شامل تربیت و پرورش کودکان و یا روابط عاطفی و زناشویی همسران باشد.

۲. محافظت از کودک در فضای مجازی:

مراکز و فعالانی که جهت محافظت از کودکان در فضای مجازی اقدام به تولید آثار دیجیتالی و فرهنگسازی در این زمینه می‌پردازند.

۳. سرگرمی آموزشی:

مراکز و فعالانی که به ارائه محتوای سرگرمی آموزشی می‌پردازند. محتوای سرگرمی آموزشی به محتوای سرگرم کننده‌ای اطلاق می‌شود که برای آموزش طراحی شده است.

۴. تبادل و تنوع فرهنگی:

مراکز و فعالانی که جهت معرفی ارزش‌ها و هنجارهای فرهنگی به عنوان میراث مشترک بشر فعالیت می‌کنند و در راستای حفاظت و صیانت از فرهنگ‌ها، خُرده فرهنگ‌ها و میان فرهنگ‌هایی که در معرض تهدید و آسیب و زوال به ارائه محتوا می‌پردازند.

۵. سبک زندگی اسلامی:

مراکز و فعالانی که محتوای مرتبط با سبک و روش زندگی اسلامی در مقیاس‌های فردی، خانوادگی، اجتماعی، و بین الملل را مورد پژوهش قرار داده و آن را در قالب محصولات فرهنگی دیجیتال نشر می‌دهند.

۶. اشتراک مساعی برای دانش افزایی:

مراکز و فعالانی که به منظور غلبه بر محدودیت‌های مکان، تخصص و منابع در جهت بهبود وضعیت آموزشی و دانش افزایی تلاش می‌نمایند و با اشتراک مساعی و کار جمعی در راستای افزایش دانش دیجیتالی جوامع اقدام می‌نمایند.

۷. بیداری اسلامی:

مراکز و فعالانی که به معرفی، بررسی و تحلیل بیداری اسلامی و خیزش‌های کشورهای اسلامی می‌پردازند و در فضای مجازی به ارائه محصولات فرهنگی دیجیتالی می‌پردازند.

۸. صنایع فرهنگی دیجیتال:

به صناعی گفته می‌شود که به خلق، تولید و تجاری سازی مضامین نامشهود و دارای طبیعت فرهنگی اشتغال داشته و می‌توانند به شکل خدمات یا کالاها در بیایند. صنایع فرهنگی دیجیتالی به مراکز یا موسسات بزرگ فرهنگی اطلاق می‌شوند که در قالب‌های ذیل به فعالیت می‌پردازند.

صنعت نرم افزارهای رسانه ای، صنعت هنر دیجیتال ، صنعت چاپ و نشر دیجیتال، صنعت موسیقی دیجیتال، صنعت سینمای دیجیتال، صنعت رادیو و تلویزیون دیجیتال، صنعت طراحی دیجیتال، صنعت بازی های ویدئویی و اوقات فراغت و صنعت رسانه‌های اجتماعی

۹. جغرافیای فرهنگی ایران:

مراکز و فعالانی که علایق، زبان‌ها، آیین‌ها و رسوم‌های مشترک میان ایران و کشورهای همجوار را با استفاده از محصولات فرهنگی دیجیتالی، نشر و گسترش می دهند و زندگی اجتماعی و فرهنگی ایرانیان را (در تنوع های متفاوت آن‌ها) در امتداد زمان، تاریخ، فضاها و مکان‌های مرتبط با ایران مورد بررسی قرار می دهند.

ج) شرایط شرکت در جشنواره

جهت کسب اطلاع از نحوه ثبت نام و شرایط شرکت در بخش بین الملل به وبسایت Intdmf.IR مراجعه نمایید.

بخش تولیدات مراکز فرهنگی دیجیتال

این بخش به ایجاد رقابت میان مراکز فرهنگی دیجیتال که در قالب شبکه ملی فرهنگ راه اندازی شده اند می پردازد. کلیه آثار تولید شده در مراکز فرهنگی دیجیتال سراسر کشور به صورت جداگانه و مستقل در این بخش حضور خواهند داشت.

الف) عنوان های مسابقه:

بخش تولیدات مراکز فرهنگی دیجیتال			
عناوین	نشان	ردیف	زیر بخش
مجتمع فرهنگی دیجیتالی برتر	نشان بلورین سرآمد	۱	بخش ویژه
بیشترین تعداد محصولات	نشان بلورین سرآمد	۲	مراکز دیجیتالی برتر
بهترین کیفیت محصولات	نشان بلورین سرآمد	۳	
خانه فرهنگ دیجیتالی برتر	نشان بلورین سرآمد	۴	
پایگاه اینترنتی و رسانه برخط	نشان بلورین سرآمد	۵	تولیدات و فعالیتها
نرم افزارهای رسانه ای و تلفن همراه و سامانه های برخط غیر اینترنتی	نشان بلورین سرآمد	۶	
سرگرمی ها و هنرهای دیجیتال	نشان بلورین سرآمد	۷	
فعالیت فرهنگ سازی و آموزشی	نشان بلورین سرآمد	۸	

ب) تعریف عنوان ها:

بخش ویژه:

۱. مجتمع فرهنگی دیجیتالی برتر:

در این بخش برترین مجتمع فرهنگی دیجیتال سال، انتخاب خواهد شد.

بخش مراکز:

۲. بیشترین تعداد محصولات:

مرکز فرهنگی دیجیتال که دارای بیشترین تعداد آثار دیجیتالی در قالب های مختلف (مانند نرم افزار، پایگاه اینترنتی و ...) باشد.

۳. بهترین کیفیت محصولات:

مرکز فرهنگی دیجیتال که مجموع آثار آن مرکز از بالاترین کیفیت در ساخت و ارائه محتوا برخوردار باشد و استانداردهای فنی و محتوایی در آن به بیشترین نحو رعایت شده باشد.

۴. خانه فرهنگ دیجیتالی برتر:

در این عنوان برترین خانه فرهنگی دیجیتال براساس ارزیابی فعالیتها و آثار انتخاب خواهد شد.

بخش تولیدات مراکز:

۵. پایگاه اینترنتی و رسانه برخط:
پایگاه‌های اینترنتی و رسانه‌های برخطی که در مراکز فرهنگی دیجیتال تولید شده‌اند.
۶. نرم افزارهای رسانه ای و نرم افزار تلفن همراه و سامانه های برخط غیر اینترنتی:
نرم افزارهای رسانه ای و نرم افزار تلفن همراه و سامانه های برخط غیر اینترنتی که در مراکز فرهنگی دیجیتال تولید شده‌اند.
۷. سرگرمی‌ها و هنرهای دیجیتال:
سرگرمی‌ها و هنرهای دیجیتالی که در مراکز فرهنگی دیجیتال تولید شده‌اند.
۸. فعالیت فرهنگ سازی و آموزشی:
بهترین فعالیت مراکز فرهنگی دیجیتال که در زمینه‌های فرهنگ سازی و آموزش که ضمن برخورداری از خلاقیت و نوآوری از بیشترین تاثیرگذاری در جامعه هدف (مخاطب)، برخوردار باشد.

شرایط ثبت نام در جشنواره

۱. این آثار می‌بایست توسط یکی از مراکز فرهنگی دیجیتال تولید شده باشد.
۲. رعایت شرایط ذکر شده در سایر بخش‌های جشنواره برای آثار این بخش نیز الزامی است.

۷- بخش تولیدات دانش آموزی

این بخش به ایجاد رقابت میان دانش آموزان می‌پردازد. لذا کلیه آثار تولید شده توسط دانش آموزان امکان حضور در این بخش را خواهند داشت.

الف) عنوان‌های مسابقه

بخش تولیدات دانش آموزی			
عناوین	نشان	ردیف	زیر بخش
بهترین بازی نامه و طراحی شخصیت دانش آموزی	لوح تقدیر سرآمد	۱	بازی‌های رایانه‌ای
بهترین بازی دانش آموزی	لوح تقدیر سرآمد	۲	
بهترین نرم افزار رسانه‌ای دانش آموزی	لوح تقدیر سرآمد	۳	نرم افزارهای رسانه‌ای
بهترین پایگاه اینترنتی و وبلاگ دانش آموزی	لوح تقدیر سرآمد	۴	پایگاه‌های اینترنتی و وبلاگ‌ها
بهترین اثر پویانمایی، گرافیک و نقاشی دیجیتال دانش آموزی	لوح تقدیر سرآمد	۵	هنرهای دیجیتال
بهترین پژوهش و نوآوری دانش آموزی در زمینه رسانه‌های دیجیتال	لوح تقدیر سرآمد	۶	پژوهش و نوآوری در رسانه‌های دیجیتال
بهترین اثر دیجیتالی حاصل کار گروهی	لوح تقدیر سرآمد	۷	فعالیت دیجیتالی

ب) تعریف عنوان‌ها

- بهترین بازی نامه و طراحی شخصیت دانش آموزی:
بهترین بازی نامه و یا طراحی شخصیت که توسط دانش آموز (و یا گروهی از دانش آموزان) تولید شده باشد.
- بازی دانش آموزی:
بازی که توسط دانش آموز (و یا گروهی از دانش آموزان) ساخته شده باشد.
- نرم افزار رسانه‌ای دانش آموزی:
نرم افزاری که توسط دانش آموز (و یا گروهی از دانش آموزان) ساخته شده باشد.
محتوای خروجی سایر نرم افزارها (powerpoint, word ,excel و pdf و ...) امکان شرکت در جشنواره را ندارند.
- پایگاه اینترنتی و وبلاگ دانش آموزی:
پایگاه اینترنتی یا وبلاگی که توسط دانش آموز (و یا گروهی از دانش آموزان) ساخته شده باشد.
- پویانمایی، گرافیک و نقاشی دیجیتال دانش آموزی:
اثر هنری دیجیتال شامل پویانمایی، گرافیک و نقاشی که توسط دانش آموز (و یا گروهی از دانش آموزان) ساخته شده باشد.
- پژوهش و نوآوری دانش آموزی در زمینه رسانه‌های دیجیتال:
پژوهش و نوآوری در زمینه رسانه‌های دیجیتال که توسط دانش آموز (و یا گروهی از دانش آموزان) صورت پذیرد.

۷. بهترین اثر دیجیتالی حاصل کار گروهی:

اثری که در قالب رسانه‌های دیجیتال و از طریق کار گروهی تولید شده باشد.

ج) شرایط شرکت در جشنواره

۱. این آثار می‌بایست توسط دانش‌آموزان تولید شده باشد.
۲. ارائه شماره دانش‌آموزی معتبر جهت شرکت در جشنواره الزامی است.
۳. رعایت شرایط ذکر شده در سایر بخش‌های جشنواره برای عناوین این بخش نیز الزامی است.
۴. نرم افزارهای این بخش نیاز به ثبت در سامانه ثبت نرم افزار مرکز رسانه‌های دیجیتال ندارند.
۵. پایگاه‌های اینترنتی و وبلاگ‌ها می‌بایست حداقل ۴ ماه از طول عمرشان گذشته باشد.
۶. پایگاه‌های اینترنتی و وبلاگ‌ها می‌بایست شامل حداقل ۱۰ مطلب تالیفی یا ۳۰ مطلب گردآوری شده باشد. در ضمن وبلاگ یا وبسایت مورد نظر باید حقوق مؤلف را رعایت کرده و منابع مورد استفاده را ذکر کرده باشند.

۸- بخش تولید ملی، حمایت از کار و سرمایه ایرانی

آثاری که به موضوعاتی مانند: فرهنگ سازی در جهت استفاده از محصول ایرانی، تولید ثروت حلال، ارزش بخشی به محصول ایرانی، ارزش بخشی به فعالیت کارگر ایرانی، رونق بخشی به تولید ملی، افزایش کیفیت تولیدات داخلی و معرفی محصولات ایرانی و برند سازی ملی و ... به صورت عمومی و یا تخصصی و به دور از شعارگرایی می‌پردازند. شخص حقیقی یا حقوقی که به تشخیص وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی یا وفق قوانین مربوط اجازه اشتغال به نشر دیجیتال (قراردادن داده در معرض عرضه از طریق رسانه‌های دیجیتال که به دوگانه نشر بر حامل دیجیتال و نشر بر خط تقسیم می‌گردد) دارد.

الف) عناوین مسابقه بخش تولید ملی، حمایت از کار و سرمایه ایرانی

زیر بخش	نشان	عناوین
	نشان سیمین سرآمد	اثر ویژه سال (فرهنگ سازی برای تولید ملی، حمایت از کار و سرمایه ایرانی)
	نشان سیمین سرآمد	برترین ناشر دیجیتالی

ب) تعریف عنوان‌ها

۱. تولید ملی، حمایت از کار و سرمایه ایرانی:

کلیه قالب‌های رسانه‌های دیجیتال که به فرهنگ سازی برای تولید ملی، حمایت از کار و سرمایه ایرانی پرداخته‌اند. (این قالب‌ها عبارتند از نرم افزار، بازی‌های رایانه‌ای، پایگاه‌های اینترنتی و رسانه‌های برخط، هنر دیجیتال و ایده‌های دیجیتالی)

۲. برترین ناشر دیجیتالی:

در این عنوان برترین ناشر دیجیتالی براساس ارزیابی فعالیت‌ها انتخاب خواهد شد

ج) شرایط شرکت در جشنواره

۱. رعایت شرایط ذکر شده در سایر بخش‌های جشنواره برای آثار این بخش نیز الزامی است.

۹- بخش پژوهش و ایده‌های رسانه‌های دیجیتال

کلیه آثار مکتوب علمی، پژوهشی، مقالات دانشگاهی و پایان‌نامه‌های دانشجویی که در حوزه رسانه‌های دیجیتال نگاشته شده باشند، امکان شرکت در این بخش را خواهند داشت. ایده‌های نو و بکر در حوزه رسانه‌های دیجیتال در این بخش داوری خواهد شد.

الف) عنوان‌های مسابقه:

بخش پژوهش‌ها و ایده‌های رسانه‌های دیجیتال			
عناوین	نشان	ردیف	زیر بخش
ایجاد پایگاه اینترنتی فرهنگی	نشان سیمین سرآمد	۱	ایده
تولید نرم افزار رسانه ای فرهنگی	نشان سیمین سرآمد	۲	
تولید بازی رایانه ای	نشان سیمین سرآمد	۳	
مدیریت رسانه های دیجیتال در خانواده	نشان سیمین سرآمد	۴	
تاثیر رسانه های دیجیتال بر کودک و خانواده	نشان سیمین سرآمد	۵	پژوهش
کارکرد رسانه دیجیتال در سند چشم انداز بیست ساله	نشان سیمین سرآمد	۶	
آسیب شناسی رسانه های دیجیتال در حوزه تمدن اسلامی ایرانی	نشان سیمین سرآمد	۷	
افق‌ها و چشم اندازهای صنایع فرهنگی دیجیتال (آینده پژوهی)	نشان سیمین سرآمد	۸	
رسانه های دیجیتال به عنوان مولفه های قدرت نرم	نشان سیمین سرآمد	۹	
عوامل موثر در مدیریت و سودآوری صنایع فرهنگی دیجیتال	نشان سیمین سرآمد	۱۰	
روش های نهادینه کردن تاثیر رسانه های دیجیتال بر مخاطب	نشان سیمین سرآمد	۱۱	

ب) تعریف عنوان‌ها

ایده:

۱. ایجاد پایگاه اینترنتی فرهنگی:

هرگونه ایده‌ی جدید و بکر با اهداف و ضرورت‌های فرهنگی مبتنی بر بستر اینترنت و رسانه‌های برخط

۲. تولید نرم افزار رسانه‌ای فرهنگی:

هرگونه ایده‌ی جدید و بکر با اهداف و ضرورت‌های فرهنگی مبتنی بر نرم افزار

۳. تولید بازی رایانه‌ای:

هرگونه ایده‌ی جدید و بکر با اهداف و ضرورت‌های فرهنگی تحت بازی‌های رایانه‌ای

۴. مدیریت رسانه‌های دیجیتال در خانواده:

هرگونه ایده‌ی جدید و بکر بر مبنای اهداف و ضرورت‌های فرهنگی جهت مدیریت رسانه‌های دیجیتال در خانواده

پژوهشی:

نتایج طرح‌های تحقیقاتی، مقالات، پایان‌نامه‌ها و سایر دستاوردهای پژوهشی در حوزه رسانه دیجیتال در قالب مقاله با موضوع ذیل می‌توانند در این بخش شرکت نمایند:

۵. تاثیر رسانه‌های دیجیتال بر کودک و خانواده
۶. کارکرد رسانه دیجیتال در سند چشم‌انداز بیست ساله
۷. آسیب‌شناسی رسانه‌های دیجیتال در حوزه تمدن اسلامی ایرانی
۸. افق‌ها و چشم‌اندازهای صنایع فرهنگی دیجیتال (آینده پژوهی)
۹. رسانه‌های دیجیتال به عنوان مولفه‌های قدرت نرم
۱۰. عوامل موثر در مدیریت و سودآوری صنایع فرهنگی دیجیتال
۱۱. روش‌های نهادینه کردن تاثیر رسانه‌های دیجیتال بر مخاطب

ج) شرایط شرکت در جشنواره

۱. شرایط:

- ۱.۱. آثاری که در دوره‌های گذشته جشنواره شرکت کرده‌اند اجازه شرکت در این دوره را ندارند.
- ۱.۲. مقالات تناسب کامل با عناوین بخش داشته باشد.
- ۱.۳. پژوهش‌های ارسالی باید از ساختار علمی برخوردار باشد، یعنی دارای عنوان، مشخصات نویسنده، چکیده، کلیدواژه‌ها، مقدمه، بدنه اصلی، نتیجه‌گیری و فهرست منابع (در انتهای مقاله) باشد.
- ۱.۴. هر ایده باید شامل موارد ذیل باشد:
 ۱. اهداف
 ۲. ضرورت
 ۳. شرح ایده
 ۴. زمانبندی اجرا
 ۵. برآورد هزینه
- ۱.۵. پژوهش‌ها و ایده‌ها می‌بایست در قالب docx و هنگام ثبت نام بارگزاری شوند.
- ۱.۶. هر متقاضی می‌تواند حداکثر ۳ پژوهش خود را در جشنواره شرکت دهد.
- ۱.۷. هر متقاضی می‌تواند حداکثر ۳ ایده خود را در جشنواره شرکت دهد.
- ۱.۸. فقط صاحب حقوق پژوهش و ایده اجازه ثبت نام در جشنواره را دارد.
- ۱.۹. اثر و اجزاء به کار رفته در ایده مغایر قوانین و مقررات جاری کشور، فرهنگ و ارزش‌های دینی و ملی و امنیت ملی جمهوری اسلامی ایران نباشد.
- ۱.۱۰. ایده مورد نظر می‌بایست قابل پیاده‌سازی در قالب رسانه‌های دیجیتال باشد.

۲. توضیحات:

- ۲.۱. حق رد یا قبول و نیز ویرایش مقالات برای دبیرخانه جشنواره محفوظ است.
- ۲.۲. مقالات پذیرفته‌شده در صورت تایید در کتاب جشنواره و یا دیگر منشورات مرکز رسانه‌های دیجیتال چاپ خواهد شد.



- ۲.۳. مطالب مقالات مبین آرای نویسندگان آنها است و مسئولیت آن نیز بر عهده آنها است.
- ۲.۴. مقالات دریافتی و فایل‌های نرم‌افزاری در صورت تایید یا عدم تایید بازگردانده نمی‌شود.

۵. نحوه ثبت‌نام در جشنواره و ارسال آثار:

- کلیه امور مربوط به ثبت‌نام در جشنواره و ارسال اثر از طریق پایگاه اینترنتی دبیرخانه دائمی جشنواره بین‌المللی رسانه‌های دیجیتال به نشانی DMF.farhang.gov.ir انجام می‌شود. توجه به نکات ذیل، پیش از مراجعه به پایگاه مذکور الزامی است:
- برای شرکت در بخش نرم‌افزارهای رسانه‌ای و نرم‌افزارهای تلفن همراه داشتن گواهی ثبت و یا پروانه انتشار ضروری است. در صورتی که تاکنون برای دریافت مدارک فوق اقدام نکرده‌اید به آدرس اینترنتی Saramad.ir مراجعه کنید.
- برای شرکت در بخش پایگاه‌های اینترنتی و وبلاگ‌ها، داشتن کد ثبت از سامانه ستاد ساماندهی پایگاه‌های اینترنتی ضروری است. در صورتی که تاکنون برای ثبت پایگاه یا وبلاگ خود اقدام نکرده‌اید به آدرس Samandehi.ir مراجعه کنید.
- جهت ارتباط با جشنواره از طریق رایانامه dmf@farhang.gov.ir و یا شماره تلفن ۳۳۹۲۶۶۶۷ تماس حاصل فرمایید.
- مهلت ثبت نام و ارسال آثار تا تاریخ ۱۳۹۱/۰۶/۱۵ می‌باشد.

۶. نشانی دبیرخانه:

تهران، خیابان جمهوری اسلامی، نرسیده به میدان بهارستان، خیابان ظهیرالاسلام، بن بست خاورمیانه، ساختمان فرهنگ، طبقه اول، دبیرخانه ششمین جشنواره بین‌المللی رسانه‌های دیجیتال
تلفن: ۳۳۹۲۶۶۶۷