DIGITOPIA

FIRST EDITION - Summer 2025

GAMING AND DIGITAL ARTS CHALLENGES

Ministry of Communications and Information Technology

www.digitopia.gov.eg

Ministry of Communications and Information Technology

DIGITOPIA

Category	Challenge Sector /Use Case	Challenge Title	Challenge Description	Problem Statement
Elementary Education – Grades 4 to 6 (مستكشف الأثر)	Click and Create	Draw & Tell: Digital Tales	Illustrate and write a short digital storybook where your characters go on a magical or everyday adventure.	How can young storytellers bring their imagination to life through simple drawings and narratives?
		Hero Factory: Design Your Toon	Create a unique cartoon character and write a short background about their powers, quirks, or world. The character design must be done using a Model Sheet. Due to the age limit of this competition, only two positions are required: (1) The ideal position for the character, in which the character is positioned in a completely neutral anatomical position with arms extended in a straight line to the right and left. (2) Another position that expresses the character's nature in a dramatic way, taking into account the character's overall shape through the external line, which strongly expresses it as an important aspect of the character design, under the heading "Silhouette").	How can visual character design communicate personality and backstory in a fun and engaging way?
		Pixel Pulse: Game Poster Jam	Design a colorful pixel art poster that could represent a new video game launch or level.	How can pixel art style be used to express modern visual storytelling in games?

Ministry of Communications and Information Technology

DIGITOPIA

Category	Challenge Sector/Use Case	Challenge Title	Challenge Description	Problem Statement
Preparatory and Secondary Stage (صانع الأثر)	NextWave Artists	MiniMotion: Film Fest	Animate a short story using stop-motion or digital animation to express a feeling or situation, from (1 minute to 3 minutes)	How can short-form animation be used to express emotion or humor with limited frames?
		Design for Change: Poster Power	Design a poster that raises awareness about a social issue like climate change, kindness, or education.	Can a single poster visually inspire others to act on social or environmental causes?
		Sketch a Story: Comic Strip Edition	Create a comic strip on a theme like 'kindness in action' or 'saving the planet'.	How can we use digital comics to tell stories that inspire and entertain?

Ministry of Communications and Information Technology

DIGITOPIA

Category	Challenge Sector/Use Case	Challenge Title	Challenge Description	Problem Statement
Undergraduate Students (مبتكر الأثر)	ID8 Studio	Fix the Flow: UX Rescue Mission	Redesign a poorly designed app or website to improve user experience and make it more accessible and beautiful.	What UX/UI improvements can make existing digital products more user-friendly and inclusive?
		Visual Vibes: Brand It Yourself	Develop the full visual identity for a fictional startup, including logo, fonts, and a mood board.	How can a consistent brand identity help businesses stand out and connect with their audience?
		World Builders: 3D Scene Design	Create a 3D environment that could be used in a video game, movie, or virtual gallery.	How does 3D environment design contribute to immersive experiences in games and digital art?
		Games and the Future: Make a Game	Designing an electronic game that combines entertainment and education through visual elements that reflect Egyptian reality and its environmental, historical, and cultural characteristics. The game includes three different levels (with different content for each level, without any technical glitches). An introduction and an ending to the game.	How can games contribute to creating a sense of belonging, raising cultural awareness, and preserving identity?

Ministry of Communications and Information Technology

DIGITOPIA

Category	Challenge Sector/Use Case	Challenge Title	Challenge Description	Problem Statement
Graduates up to 35 years old (قائد الأثر)	Augmenta: The Digital Arts Lab	Touch & Go: Interactive Art	Design a digital artwork or installation that reacts to movement, sound, or touch inputs. The final interactive product is required, along with its layouts and a video explainer. This video is not intended for illustration alone (the work must be completed in its final form and the interaction must be fully experienced).	How can technology make digital art interactive, engaging, and experiential?
		The AR Innovation Grand Prix	An interactive Augmented Reality (AR) experience must be designed, exploring one of these themes: Festival, Fantasy, or Identity. The submission should transcend simple, superficial additions. It must leverage the full potential of AR to create a compelling narrative with intrinsic value and distinctiveness. To effectively convey the chosen narrative, the AR experience needs to integrate a minimum of four distinct interactive augmented reality elements. These elements should work in concert to enrich the user's reality and fully realize the story. Innovative use of spatial awareness, interactivity, and dynamic content is expected to create a truly immersive and meaningful AR narrative.	How can Augmented Reality offers creative expression and storytelling Experience?

Ministry of Communications and Information Technology

DIGITOPIA

Category	Challenge Sector/Use Case	Challenge Title	Challenge Description	Problem Statement
Graduates up to 35 years old (قائد الأثر)	Augmenta: The Digital Arts Lab	Story in Motion: Visual Tales	Produce a motion graphic that combines visuals, motion, and sound to tell a story or promote an idea, from (2 minutes to 5 minutes).	What techniques can be used in motion graphics to captivate viewers quickly?
		Games and the Future: Make a Game	Designing an electronic game that combines entertainment and education through visual elements that reflect Egyptian reality and its environmental, historical, and cultural characteristics. The game contains four different levels (with varying content for each level, without any technical glitches). The game's introduction and ending. High-quality cut scenes that reflect the specific course of the game's drama.	How can games contribute to creating a sense of belonging, raising cultural awareness, and preserving identity?

الفئة	التحدى	عنوان التحدى	وصف التحدى	بيان المشكلة
المرحلة الابتدائية - الصف الرابع إلى الصف السادس (مستكشف الأثر)	إنشئ ببساطة	إرسم وإخبرنا : حكايات رقمية	قم برسم وكتابة كتاب قصصي رقمي قصير حيث تذهب شخصياتك في مغامرة سحرية أو يومية.	كيف يمكن لرواة القصص الصغار إحياء خيالهم من خلال الرسومات والسرد البسيط؟
		مصنع الأبطال: صمم شخصيتك الكرتونية	ابتكر شخصية كرتونية فريدة، واكتب نبذة مختصرة عن قدراتها، وخصائصها، أو عالمها. يجب تصميم الشخصية بوضعيتان مطلوبتان: (1) الوضع المثالي للشخصية، حيث تكون الشخصية في وضع الوقوف تمامًا، مع مد ذراعيها في خط مستقيم يمينًا ويسارًا. (2) وضع آخر يُعبّر عن طبيعة الشخصية بشكل درامي، مع مراعاة الشكل العام للشخصية من خلال الخط الخارجي، والذي يُبرزها بقوة كجانب مهم من تصميم الشخصية، تحت عنوان "صورة ظلية".	كيف يمكن لتصميم الشخصية المرئية أن يعبر عن الشخصية والقصة بطريقة ممتعة وجذابة؟
		قوة البيكسل : صمم بوسترك	قم بتصميم بوستر يمثل إطلاق لعبة فيديو جديدة أو إصدار من لعبة موجودة.	كيف يمكن استخدام التصميم للتعبير عن القصص البصرية الحديثة في الألعاب؟

الفئة	التحدى	عنوان التحدى	وصف التحدى	بيان المشكلة
المرحلة الإعدادية والثانوية (صانع الأثر)	مشروع فنان قادم	ميني موشن: مهرجان الأفلام	قم بتحريك قصة قصيرة باستخدام تقنيات الحركة و الرسوم المتحركة للتعبير عن شعور أو موقف، من (1 دقيقة إلى 3 دقائق).	كيف يمكن استخدام الرسوم المتحركة القصيرة للتعبير عن المشاعر أو الفكاهة باستخدام إطارات محدودة؟
		التصميم من أجل التغيير: قوة الإعلان	صمم بوستر إعلانى يهدف إلى زيادة الوعي حول قضية اجتماعية مثل تغير المناخ، أو اللطف، أو التعليم.	هل يمكن لبوستر إعلانى واحد أن يلهم الآخرين بصريًا للعمل على قضايا اجتماعية أو بيئية؟
		ارسم قصة: نسخة من قصة مصورة	أنشئ قصة خيالية حول موضوع مثل "التعامل بلطف مع الآخرين" أو "إنقاذ الكوكب".	كيف يمكننا استخدام القصص المصورة الرقمية لسرد قصص ملهمة ومسلية؟

Ministry of Communications and Information Technology

DIGITOPIA

الفئة	التحدى	عنوان التحدى	وصف التحدى	بيان المشكلة
طلبة الجامعات (مبتكر الأثر)	ستوديو الأفكار	مهمة تحقيق تجربة المستخدم	قم بإعادة تصميم التطبيق أو الموقع الإلكتروني المصمم بشكل سيئ لتحسين تجربة المستخدم وجعله أكثر سهولة في الوصول إليه وجمالاً.	ما هي تحسينات تجربة المستخدم وواجهة المستخدم التي يمكن أن تجعل المنتجات الرقمية الحالية أكثر سهولة في الاستخدام وشاملة؟
		أجواء بصرية: اصنع علامتك التجارية بنفسك	قم بتطوير الهوية البصرية الكاملة لشركة ناشئة خيالية، بما في ذلك الشعار والخطوط والألوان.	كيف يمكن لهوية العلامة التجارية القوية أن تساعد الشركات على التميز والتواصل مع جمهورها؟
		بناة العالم: تصميم المشهد ثلاثي الأبعاد	إنشاء بيئة ثلاثية الأبعاد يمكن استخدامها في لعبة فيديو أو فيلم أو معرض افتراضي.	كيف يساهم تصميم البيئة ثلاثية الأبعاد في توفير تجارب مدمجة في الألعاب والفنون الرقمية؟
		الألعاب والمستقبل : إصنع لعبة	تصميم لعبة إلكترونية تجمع بين الترفيه والتثقيف من خلال عناصر مرئية تعكس الواقع المصري ومميزاته البيئية والتاريخية والحضارية. اللعبة تحتوي على ثلاثة مستويات مختلفة (مع اختلاف المحتوى لكل مستوى، دون حدوث خلل فني). المقدمة والنهاية للعبة.	كيف يمكن للألعاب المساهمة في خلق شكل من أشكال الإنتماء، مع رفع المستوى الثقافي، والحفاظ على الهوية؟

الفئة	التحدى	عنوان التحدى	وصف التحدى	بيان المشكلة
شباب الخريجين حتى سن 35 سنة (قائد الأثر)	مختبر الفنون الرقمية: معزز وإندماجى	الفن التفاعلى: إندمج وتفاعل	صمم عملاً فنياً أو تركيباً رقمياً يتفاعل مع الحركة أو الصوت أو اللمس. المنتج التفاعلي النهائي مطلوب، بالإضافة إلى تصميماته وفيديو توضيحي. هذا الفيديو ليس للتوضيح فقط (يجب إكمال العمل بشكله النهائي، ويجب تجربة التفاعل بشكل كامل).	كيف يمكن للتكنولوجيا أن تجعل الفن الرقمي تفاعليًا وجذابًا وتجريبيًا؟
		الجائزة الكبرى للابتكار في الواقع المعزز	يجب تصميم تجربة تفاعلية للواقع المعزز AR ، تستكشف أحد هذه المواضيع: المهرجان، أو الخيال، أو الهوية. يجب أن يتجاوز العمل المقدم الإضافات البسيطة والسطحية، وأن يُوظّف كامل إمكانات الواقع المعزز لخلق قصة آسرة ذات قيمة جوهرية وتميز. لإيصال القصة المختارة بفعالية، يجب أن تدمج تجربة الواقع المعزز أربعة عناصر تفاعلية متميزة على الأقل من عناصر الواقع المعزز. يجب أن تعمل هذه العناصر بتناغم لإثراء واقع المستخدم وتحقيق القصة بالكامل. من المتوقع أن يُسهم الاستخدام المبتكر للوعي المكاني، والتفاعلية، والمحتوى الديناميكي في خلق قصة واقعية غامرة وذات معنى.	كيف يمكن للواقع المعزز أن يوفر التعبير الإبداعي وتجربة سرد القصص؟

الفئة	التحدى	عنوان التحدى	وصف التحدى	بيان المشكلة
شباب الخريجين حتى سن 35 سنة (قائد الأثر)	مختبر الفنون الرقمية: معزز وإندماجى	قصة في الحركة: حكايات بصرية	إنتاج فيلم تحريك يجمع بين العناصر المرئية والحركة والصوت لسرد قصة أو الترويج لفكرة، من (2 دقيقة إلى 5 دقائق).	ما هي التقنيات التي يمكن استخدامها في الرسوم المتحركة لجذب المشاهدين بسرعة؟
		الألعاب والمستقبل : إصنع لعبة	تصميم لعبة إلكترونية تجمع بين الترفيه والتثقيف من خلال عناصر مرئية تعكس الواقع المصري ومميزاته البيئية والتاريخية والحضارية. اللعبة تحتوي على أربعة مستويات مختلفة (مع اختلاف المحتوى لكل مستوى، دون حدوث خلل فني). المقدمة والنهاية للعبة. مشاهد بينية ذات جودة عالية تعكس المسار المحدد للدراما في اللعبة Cut Scenes	كيف يمكن للألعاب المساهمة في خلق شكل من أشكال الإنتماء، مع رفع المستوى الثقافي، والحفاظ على الهوية؟

Egypt’s AI's future starts with you!

Connect with us and let's build it together!

DIGITOPIA

Apply Now

Ministry of Communications and Information Technology

www.digitopia.gov.eg

Contact Us:

info-DA@digitopia.gov.eg

Hotline:

15110