بسم الله الرحمن الرحیم

گزارش عملکرد

مرکز نوآوری صنایع
سرگرمی دانشگاه اصفهان

UNIVERSITY OF ISFAHAN CENTER
OF ENTERTAINMENT INDUSTRY

سال ۱۳۹۸

مقدمه

صنعت سرگرمی ویژگی‌هایی دارد که آن را از زمینه‌های مشابه متمایز می‌کند؛ گردش مالی عظیم و شگفت‌آور، سرعت تولید و ظهور و افول محصولات، رقابت بازی‌های بسیار بزرگ در کنار بازی‌های بسیار کوچک، دیدگاه‌های سیاه و سپید در مورد آن، سرعت تحول فناورانه که آموزش‌های تخصصی را در برهه‌های زمانی کوچک دستخوش تحول عمیق می‌کند، تأثیر استراتژیک بر ذهن مخاطب، کاربردهای جدی (درمان، آموزش، تبلیغات و ...) و ویژگی‌های دیگر، باعث می‌شود همیشه این صنعت در معرض نگاه ویژه‌ای از دید پژوهشی، آموزشی و کسب‌وکار باشد.

دانشگاه اصفهان از سال ۱۳۹۲ با تشکیل کارگروه بازی‌های رایانه‌ای، از سال ۱۳۹۴ با برگزاری اولین دوره‌ی کنفرانس بازی‌های رایانه‌ای، از سال ۱۳۹۵ با راه‌اندازی مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای و سرانجام از سال ۱۳۹۸ با راه‌اندازی مرکز نوآوری صنایع سرگرمی، پای در راهی طولانی و پرپیچ‌وخم برای توسعه‌ی زیرساخت‌های آموزش، پژوهش و کارآفرینی در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای و سایر فناوری‌های همبسته نهاد که حاصل آن، برگزاری دوره‌ها و کارگاه‌های متعدد در تمامی حوزه‌های مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای و تربیت تعداد زیادی متخصص، برگزاری ۵ دوره کنفرانس سالانه و بین‌المللی در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای، برگزاری رویدادها و چالش‌های بزرگ و کوچک در راه توسعه‌ی کسب‌وکارهای مبتنی بر سرگرمی و البته، راه‌اندازی غنی‌ترین آزمایشگاه سرگرمی‌های جدی است.

در سال ۱۳۹۸ با افتتاح مرکز نوآوری صنایع سرگرمی و تجهیز آن به مدد معاونت علمی و فناوری ریاست‌جمهوری، حوزه‌های دیگر سرگرمی از جمله واقعیت مجازی/افزوده/ترکیبی، انیمیشن، صوت و موسیقی، بازی‌های رومیزی و ... را نیز زیر چتر حمایت خود گرفتیم. باشد که انجام این کار بزرگ، از آغاز آن فرخنده‌تر باشد...

ناملایمات و سختی‌های این راه، هرگز ناامید و خسته‌مان نمی‌کند. به قول مولانا:

تو مگو همه به جنگند و ز صلح من چه آید؟

تو یکی نه‌ای! هزاری! تو چراغ خود برافروز!

که یکی چراغ روشن، ز هزار مرده بهتر!

که به است یک قد خوش، ز هزار قامت کوز

دکتر جواد راستی – مدیر مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان

مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان
University of Isfahan
Center of Entertainment Industry
فناوری، تولید و تحلیل محتوا
آموزش و توانمندسازی
آزمایشگاه‌های مجهز
کارآفرینی و توسعه کسب و کار اجتماعی
فضای اشتراکی تیم‌ها
سایت کامپیوتر
آزمایشگاه بوردگیم
آزمایشگاه ثبت حرکت
استودیو صدا و موسیقی
آزمایشگاه واقعیت مجازی
http://uicvgame.ir
uicvgame

عنوان **صفحه**

۱) راه‌اندازی، تجهیز و افتتاح مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان ۶

۲) کارگاه‌ها و دوره‌های آموزشی ۳۰

۱-۲) دوره‌ی ۳۰ ساعتی نقاشی و تصویرسازی دیجیتال ۳۰

۲-۲) دوره‌ی ۳۰ ساعتی انیمیشن‌سازی پیشرفته (آنالیز حرکت) ۳۲

۳-۲) دوره‌ی عملی بازی‌سازی با موتور یونیتی ۳۳

۴-۲) کمپ تابستانی «بازی‌ساز شو» ۳۴

۵-۲) دوره‌ی ۳۰ ساعتی طراحی کاراکتر و مدل‌سازی سه‌بعدی ۳۸

۶-۲) کارگاه کاردرمانی در اختلالات ساختاری و عملکردی دست و اندام فوقانی ۳۹

۷-۲) کارگاه شنوایی‌شناسی در اختلالات سیستم شنوایی و تعادل ۴۰

۸-۲) کارگاه فیزیوتراپی در اختلالات عضلانی – اسکلتی ۴۰

۹-۲) کارگاه توانبخشی شناختی و بازی‌های رایانه‌ای ۴۱

۱۰-۲) کارگاه توانبخشی اختلالات گفتار و زبان در کودکان و بزرگسالان ۴۲

۱۱-۲) دوره‌ی ۲۴ ساعتی نقاشی و تصویرسازی دیجیتال پیشرفته ۴۳

۱۲-۲) دوره‌ی آموزشی عکاسی و نورپردازی پرتره ۴۳

۱۳-۲) دوره‌ی آموزشی ویرایش تصویر (فوتوشاپ و لایتروم) ۴۵

۱۴-۲) سومین دوره‌ی بازی‌سازی مقدماتی با موتور یونیتی (پروژه‌محور) ۴۵

۱۵-۲) دومین دوره‌ی هنر دوبعدی در گیم و انیمشین ۴۶

۱۶-۲) دوره‌ی آموزش مقدماتی فوتوشاپ ۴۷

۱۷-۲) دوره‌ی آموزش پیشرفته فوتوشاپ ۴۹

۱۸-۲) دوره‌ی گویندگی و دوبله ۵۰

۳) رویدادها ۵۱

۱-۳) اولین دوره نبرد پلتفرم‌های سخت‌افزاری... ۵۱

۲-۳) اولین دوره کارآموزی ۵۲

۳-۳) رونمایی از بازی Stars ۵۴

۴-۳) رویداد «عکاسی؛ از افسانه تا واقعیت» ۵۵

۵-۳) رویداد بازی‌های رومیزی (Board Games) ۵۷

۶-۳) رویداد جهانی Global Game Jam ۵۸

۳-۷) پنجمین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» ۶۰
۴) برنامه‌های دیگر ۹۱
۴-۱) بازدید پروفسور پاول گریم متخصص گرافیک کامپیوتری دانشگاه Fulda آلمان ۹۱
۴-۲) شرکت در نمایشگاه هفته سراهای دانشجویی ۹۲
۴-۳) بازدید دکتر فیروزآبادی دبیر شورای عالی فضای مجازی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی ۹۳
۴-۴) آغاز دوره کارشناسی ارشد مشترک در رشته‌ی Game Engineering بین دانشگاه اصفهان و Keimyung کره‌ی جنوبی ۹۳
۴-۵) شرکت در گردهم‌آیی شبکه پژوهش اصفهان ۹۵
۴-۶) بازدید مدیران عامل کافه‌بازار و آواگیمز ۹۶
۴-۷) بازدید دکتر مجید نیلی احمدآبادی دبیر محترم ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی ۹۷

۱) راه‌اندازی، تجهیز و افتتاح مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان

دانشگاه اصفهان از سال ۱۳۹۲ با راه‌اندازی کارگروه بازی‌های رایانه‌ای متشکل از اعضای هیأت علمی علاقمند به حوزه‌ی استراتژیک، ثروت‌آفرین و پرمخاطب بازی‌های رایانه‌ای، پای در راهی نهاد که آن زمان برای بسیاری غریب می‌نمود.

برگزاری اولین کنفرانس «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن (اولین ماراتون بازی‌سازی، نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای، لیگ بازی‌های رایانه‌ای و کارگاه‌های متنوع)، نشان داد که این راه روشن و پرامید می‌نماید، اگر سالک راه همت گمارد و از سرزنش خار مغیلان نترسد.

از سال ۱۳۹۵، با راه‌اندازی مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای در فضایی کمتر از ۲۰۰ متر با سرمایه‌ای بالغ بر سیصد میلیون تومان، فعالیت‌های دانشگاه اصفهان در این حوزه رنگ‌وبویی دیگر به خود گرفت و این نهاد علمی جامع و باسابقه، با جدّیت بیشتری به تقویت زیرساخت‌های آموزشی، پژوهشی و کارآفرینی در این حوزه‌ی جذاب و پرامید پرداخت؛ طوری که در اندک‌زمانی نگاه‌ها را در سطح ملّی و بین‌المللی به خود جلب کرد و به قطبی بی‌همتا در تولید محتوای دیجیتال تبدیل شد. برگزاری دهها رویداد بازی‌سازی، کارگاه و دوره‌ی آموزشی و چند دوره کنفرانس بین‌المللی، گوشه‌ای از فعالیت‌های دانشگاه اصفهان در این حوزه است.

از سال ۱۳۹۷، دانشگاه اصفهان به توسعه‌ی مرکز بازی‌های رایانه‌ای همت گماشت و با سرمایه‌گذاری بیش از ۳ میلیارد تومان و تخصیص فضایی بالغ بر ۱۵۰۰ متر در دانشکده‌ی بازسازی‌شده‌ی روانشناسی قدیم در محیطی زیبا و جذاب و با همیاری همراهانی که یار شاطر بودند و نه بار خاطر و با هدف توسعه‌ی فعالیت‌های هدفمند خود، «مرکز نوآوری صنایع سرگرمی» را راه‌اندازی کرد که علاوه بر بازی‌های رایانه‌ای، گستره‌ی بزرگتری از کسب‌وکارهای مبتنی بر سرگرمی را در بر می‌گیرد و نوید روزهایی خوش در جامعه‌ی کارآفرینی اصفهان را می‌دهد.

در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان،

- ✓ فضای مشترک کاری تیمی
- ✓ آزمایشگاه واقعیت مجازی/افزوده/ترکیبی
- ✓ آزمایشگاه بوردگیم
- ✓ استودیو تولید انیمیشن

- ✓ آزمایشگاه ثبت حرکات
- ✓ آزمایشگاه تست عملکرد
- ✓ استودیو صدا و موسیقی
- ✓ کلاس‌های آموزشی
- ✓ سایت مجهز
- ✓ رندرفارم
- ✓ اتاق جلسات
- ✓ اتاق‌های استراحت
- ✓ غذاخوری مجهز

داریم که همه در اختیار کسانی است که علاقه و پشتکار و انگیزه‌ی خود را برای درآمدزایی از حوزه‌ی سرگرمی متمرکز کرده‌اند. در صفحات پیش‌رو، گذری بر این داستان چند ماهه و امکانات و تجهیزات مرکز خواهیم داشت. حمایت از فعالیت‌های دانشگاه اصفهان در این حوزه، یاری پرچمداری است که همتش در این حوزه زبانزد متخصصین و نخبگان این صنعت است.

پیش از بازسازی

پس از بازسازی

فضای کار مشترک

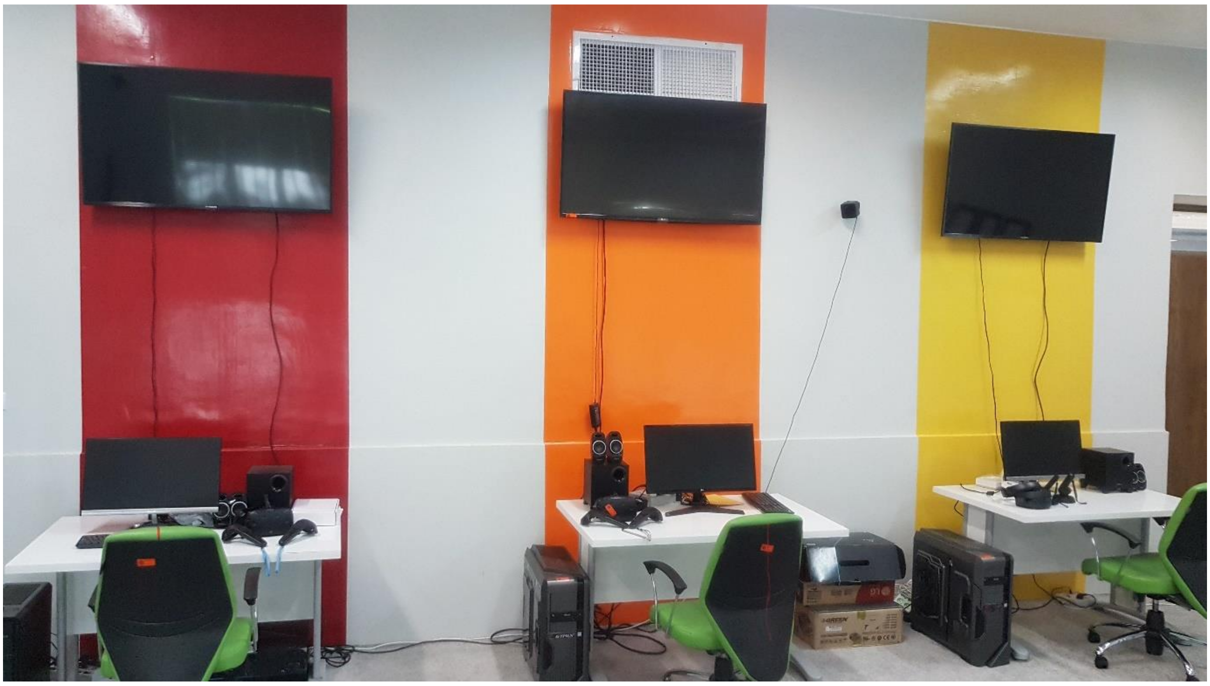
فضایی شاد و دلپذیر برای کار طولانی‌مدت فردی و گروهی شامل شش میز کار شش نفره و ۱۱ میز یک‌نفره، آماده برای فعالیت در کنار دوستان و هم‌اندیشی و هم‌افزایی

آزمایشگاه بازی‌های رومیزی (Board Games)

فضایی شاد و مناسب برای دورهمی‌های دوستانه و تست و تولید بازی‌های رومیزی. این آزمایشگاه شامل تعداد زیادی از انواع بازی‌های رومیزی موجود در بازار و میز و صندلی‌های مناسب است. فعالیت‌های مرتبط با تولید و طراحی بازی‌های رومیزی (سرگرمی و درمانی) نیز در این فضا انجام می‌شود.

آزمایشگاه واقعیت مجازی/افزوده/ترکیبی

فضایی برای طراحی و اجرای بازی‌های مبتنی بر واقعیت مجازی/ افزوده/ ترکیبی. مجهز به سیستم‌های حرفه‌ای با پردازنده‌ها و کارت‌های گرافیکی قوی، دو مجموعه کامل هدست واقعیت مجازی HTC vive (همراه با Tracker) به همراه مجموعه کامل بازی‌ها، هدست واقعیت ترکیبی HP، دوربین سامسونگ Gear VR 360، عینک‌های واقعیت مجازی، صندلی هواپیما جهت اجرای نرم‌افزار طراحی شده واقعیت مجازی برای درمان فوبیای پرواز.

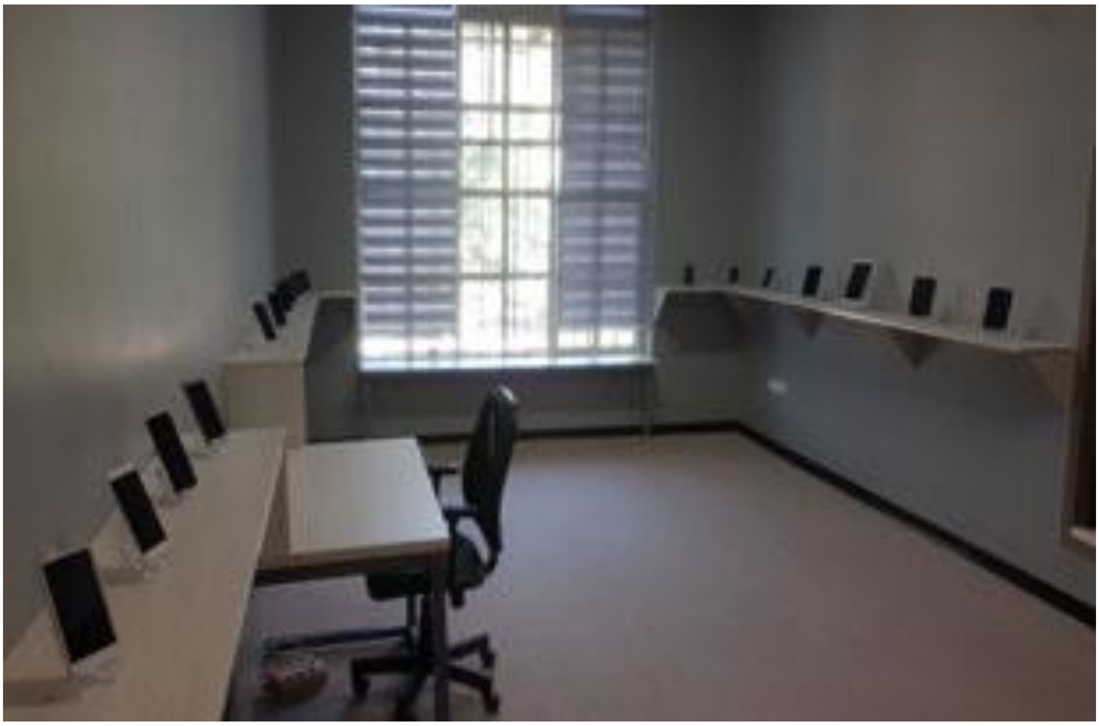


آزمایشگاه ثبت حرکت (Motion Capture) و تولید انیمیشن

این آزمایشگاه شامل تجهیزات به روز جهت ثبت حرکت و تولید انیمیشن می باشد. تجهیزات این آزمایشگاه شامل لباس Motion Capture مجهز به ۳۶ حسگر ژیروسکوپ، حسگر Kinect، حسگر Intel Real Sense، قلم نوری و کامپیوترهای مناسب برای تولید انواع انیمیشن و مدل‌های دوبعدی و سه‌بعدی می باشد.

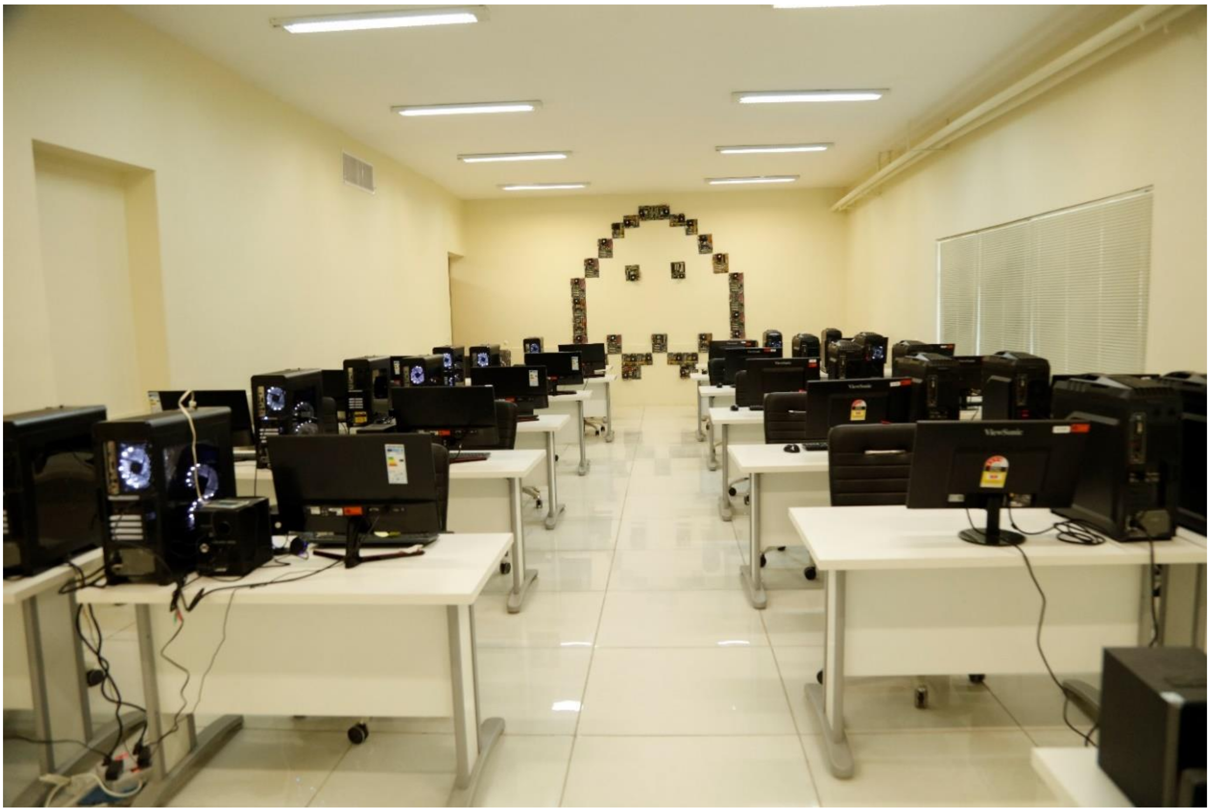
آزمایشگاه تست عملکرد

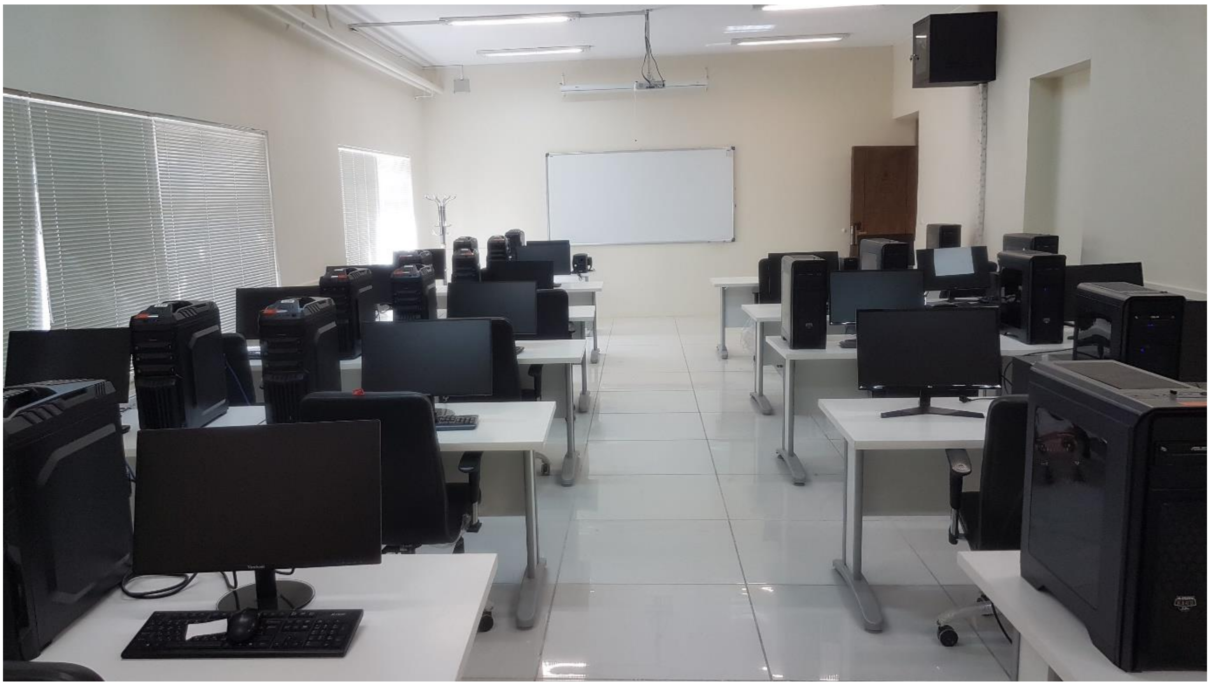
مجهز به بیش از ۳۰ مدل از انواع تلفن‌های همراه هوشمند موجود در بازار ایران. در این آزمایشگاه، خدمات تست عملکرد بازی‌ها و اپلیکیشن‌ها (شامل تست سازگاری، تست عملکرد، آزمایش کارایی، آزمون تطابق، تست بازیابی داده، تست امنیتی، تست کاربردپذیری، تست صدا و تست جمعیت محور روی انواع گوشی و تبلت ارائه می‌شود. اطلاعات بیشتر را اینجا ببینید



سایت مجهز کامپیوتری

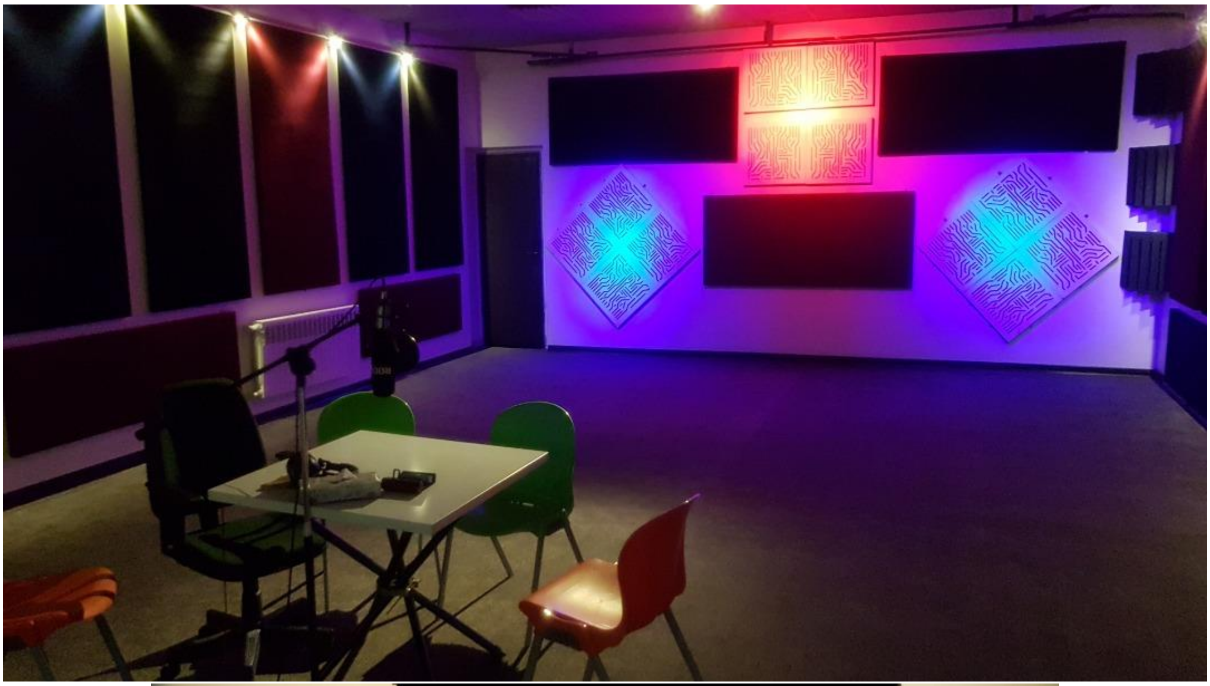
مجهز به ۲۰ دستگاه کامپیوتر با قدرت پردازش و GPU بالا مناسب برای رندرگیری. از این فضا همچنین برای برگزاری کلاس‌های مختلف آموزش بازی‌سازی به صورت عملی و پروژه محور استفاده می‌شود.

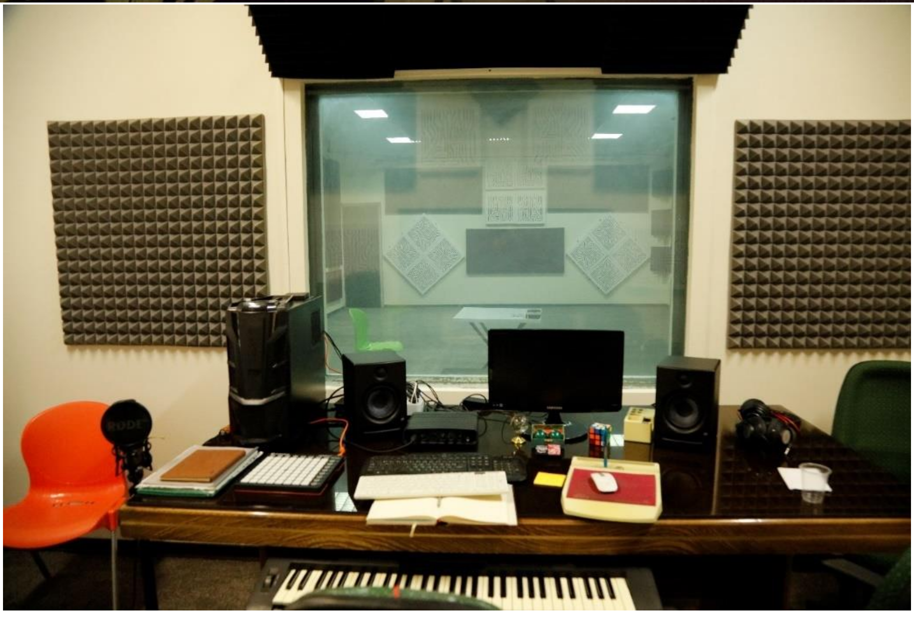




استودیوی صدا و موسیقی

یکی از بزرگترین باکس‌های آکوستیک کشور با مساحت ۸۰ متر با تجهیزات به‌روز شامل کارت صوت uad2 یکی از بهترین کارت صوتی‌های دنیا با کیفیت ضبط و مسترینگ بالا، میکروفون Audio Technical 4050 و Rod NT2 برای ضبط صدا با وضوح بالا، مانیتورینگ، رک هدفون Behringer HA 8000، لانچ پد Launchpad Novation mk2، کیبورد midi Yamaha a3، کمپرسور Presonus Rc 500 Strip Channel برای گرما دادن و کمپرس کردن صدا با کیفیت، هدفون dt880 Beyer Daynamic، AKG k770 و Master Tech برای مستر کردن نهایی موزیک



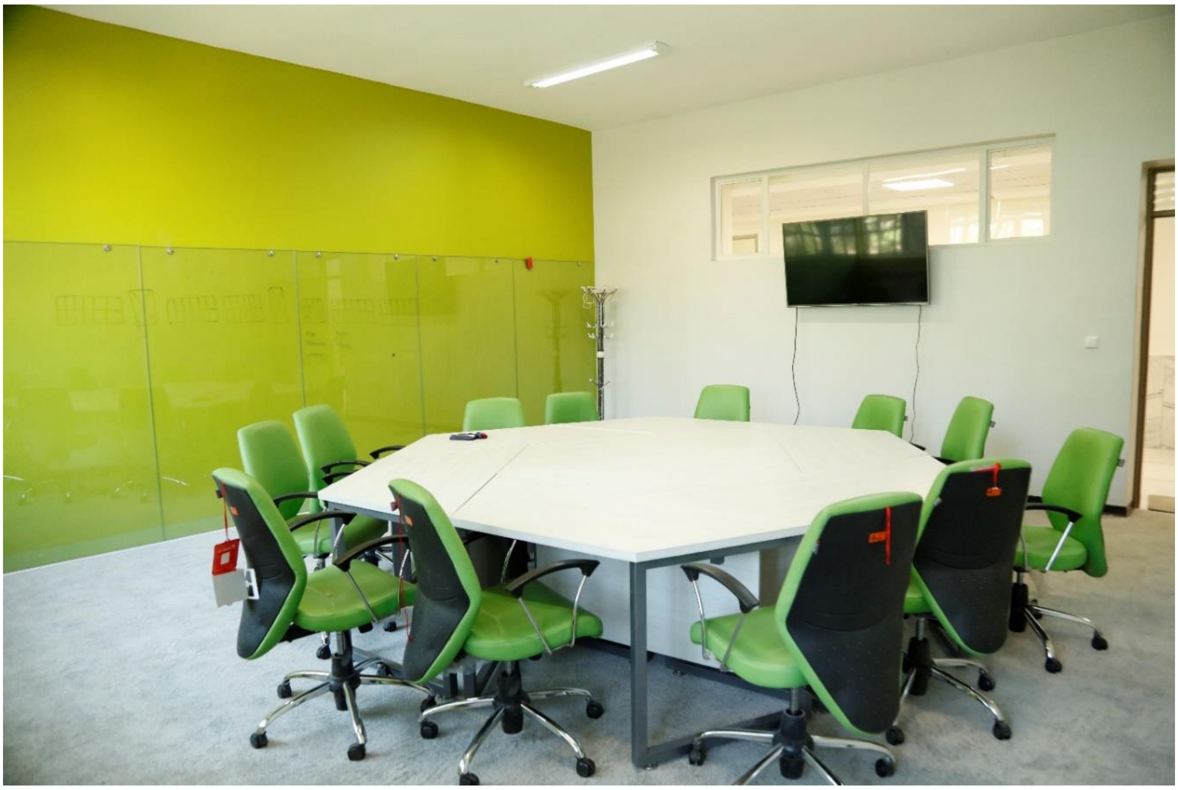


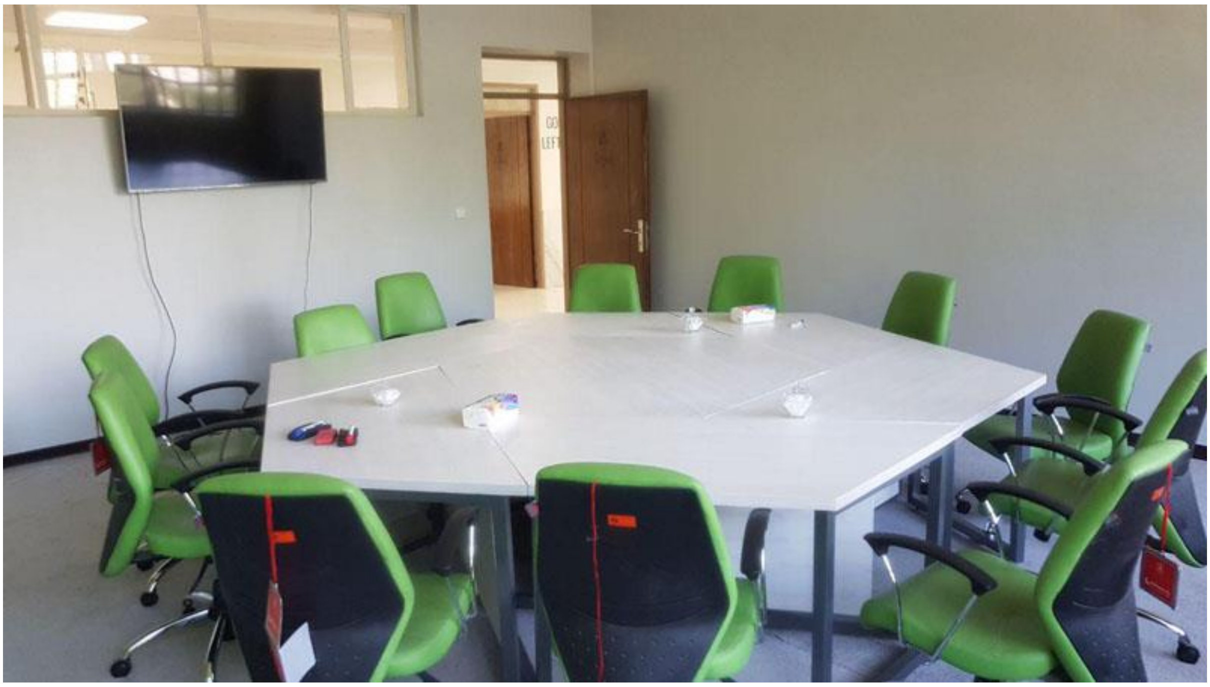
فضاهای Ad-hoc

شامل امکانات رفاهی برای استراحت آقایان و خانم‌ها. فضایی مجهز به مبلمان و کاناپه مخصوص، تاب استراحت، بین‌بگ، تلویزیون بزرگ، دیوارهای شیشه‌ای جهت ایده‌پردازی

اتاق جلسات

فضایی شامل میزهای مادولار مناسب برای برگزاری جلسات مختلف. در این فضا همچنین تلویزیون و دیوارهای شیشه‌ای برای ایده‌پردازی و گفتگو در نظر گرفته شده است.





کلاس‌های مجهز

مجهز به ویدئو پروژکتور جهت برگزاری کلاس‌های آموزشی. کلاس آموزشی شماره ۱ شامل ۴۰ میز و صندلی مخصوص ارائه‌های شفاهی و کلاس آموزشی شماره ۲ شامل ۲۴ میز و صندلی مخصوص برگزاری کلاس‌های عملی

غذاخوری مجهز

شامل مجموعه کاملی از امکانات و وسایل مورد نیاز جهت تهیه و سرو غذا (یخچال، مایکروفر، دم‌آور، چای‌ساز، قهوه‌ساز، تریموس، میز و پاف مخصوص سرو غذا، ظروف مختلف و ...). طراحی فضا به گونه‌ای است که افراد می‌توانند در محیطی صمیمی گرد هم آمده و ضمن استراحت و صرف غذا و چای و قهوه، لحظات شادی را در کنار یکدیگر سپری کنند.

فضاهای عمومی

PUSH
YOURSELF
NO ONE ELSE IS GOING TO DO IT FOR YOU
THINK
from another point of view.
OUTSIDE THE BOX
BIG

اتاق تماس (Calling Room)

افتتاح مرکز با حضور دکتر ستاری معاون محترم علمی و فناوری ریاست‌جمهوری – بهمن ۱۳۹۸

creativity
cooperation
team work
card game
unity
RPG
play
business
skill
help
gaming

University of Isfahan Center of Entertainment Industries
سرگرمی دانشگاه اصفهان

۲) کارگاه‌ها و دوره‌های آموزشی

۲-۱) دوره‌ی ۳۰ ساعتی نقاشی و تصویرسازی دیجیتال - ۱۶ تیر تا ۱۵ مرداد ۱۳۹۸

در تابستان ۹۸ سومین دوره‌ی نقاشی دیجیتال در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان برگزار شد. مدرس دوره محمدرضا قربانی نقاش، گرافیست، انیماتور، تصویرساز، نویسنده و کارگردان انیمیشن بود. او دیپلم نقاشی از هنرستان هنرهای زیبای اصفهان، لیسانس نقاشی و فوق لیسانس گرافیک از دانشکده‌ی هنرهای زیبای دانشگاه تهران دارد و مدرس دانشگاه در رشته‌های نقاشی، گرافیک و انیمشن است. قربانی سرپرست تیم مکوتا پرشین در ساخت جلوه‌های ویژه‌ی سینمای هند است و سوابق اجرایی درخشانی در تولید و ساخت انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای متعدد دارد. در این دوره سرفصل‌های زیر تدریس شد:

۱-معرفی نرم‌افزارهای مختلف گرافیک و تصویرسازی برای شناخت کاربرد، قابلیتها، امکانات آنها

۲-آشنایی با ساختار بیت مپ و وکتور و جایگاه استفاده از هرکدام

۳-فلسفه و کاربرد نقاشی دیجیتال

۴-آشنایی با پن تبلت و شناخت مدلها و برندهای های موجود، ویژگیها، قابلیتها و مزایا و معایب آنها

۵-آشنایی با سیستم لایه‌ای فتوشاپ و کاربرد آن

۶-آشنایی با ابزار انتخاب و روش‌های مختلف استفاده از این مجموعه ابزار

۷-آشنایی با ابزار براش و قابلیت‌های آن، روش ساخت و ذخیره کردن براش

۸-روش‌های وارد کردن یک طرح به کامپیوتر و آماده‌سازی آن برای انجام یک پروژه

۹-انجام یک پروژه‌ی ساده‌ی دیجیتال پینت جهت آشنایی با ابزار و امکانات سخت‌افزاری و نرم‌افزاری

۱۰-ترکیب براش‌ها و ساخت براش حرفه‌ای و نحوه و جایگاه استفاده از آنها در کار

۱۱-نحوه‌ی استفاده‌ی صحیح و حرفه‌ای از رفرنس

۱۲-روش استفاده صحیح از پالت رنگ برای تقویت شناخت رنگ و اهمیت ساخت پالت‌های شخصی

۱۳-نقاشی دیجیتال از طبیعت با استفاده از رفرنس جهت تمرین برای یادگیری چگونگی استفاده از امکانات و ابزار ذکر شده

۱۴-روش ساخت براش برای کشیدن مو، پوست و بافتهای مختلف

۱۵-مقدمه‌ای بر طراحی چهره، تقسیمات صورت و اجزاء صورت

۱۶-نقاشی دیجیتال از چهره با استفاده از رفرنس جهت تمرین برای یادگیری چگونگی استفاده از امکانات و ابزار ذکر شده

۱۷-شناخت نور و سایه و تاثیر آن در نشان دادن حجم و جنسیت

۱۸-تکمیل مبحث ساخت براش وامکانات ترکیبی برای بدست آوردن تکنیک و استیل رنگ‌آمیزی

۱۹-نقاشی چهره از مدل زنده جهت آمادگی برای طراحی کاراکتر و تکمیل مبحث طراحی از چهره

۲۰-انجام یک پروژه‌ی نقاشی دیجیتال برای ساخت فضا جهت گیم یا انیمیشن

۲۱-آموزش روش صحیح و برخورد حرفه‌ای برای کانسپت فضا جهت گیم و انیمیشن با انجام یک پروژه

۲۲-آموزش روش صحیح و برخورد حرفه‌ای برای کانسپت کاراکتر جهت گیم و انیمیشن

۲-۲) دوره‌ی ۳۰ ساعتی انیمیشن‌سازی پیشرفته (آنالیز حرکت) - ۲۰ تیر تا ۲۴ مرداد ۱۳۹۸

پس از برگزاری دوره انیمیشن‌سازی دوبعدی و طراحی آناتومی، در این دوره به موضوعات عمیق‌تری در انیمیشن پرداخته شد که یکی از مهم‌ترین آن‌ها، تحلیل حرکت کاراکتر بود.

مهرداد رضایی مدرس نام‌آشنای انیمیشن این بار در یک دوره‌ی ۳۰ ساعتی شامل ۶ جلسه‌ی ۵ ساعتی از ۲۰ تیر تا ۲۴ مرداد ۱۳۹۸ روزهای پنجشنبه از ساعت ۹ تا ۱۴، آنالیز حرکت را برای هنرجویان مشتاق به بحث گذاشت. مهرداد انیماتور دوبعدی و کارگردان انیمیشن با ۲۰ سال تجربه و سابقه‌ی دریافت جوایز متعدد داخل و خارج، مدرس دانشگاه، داور چند دوره جشنواره خوارزمی و دکترای انیمیشن از دانشگاه نیویورک و تکنولوژی آمریکا است. جدیدترین بازی او «آناهیتا» است که در جشنواره‌های متعدد داخل و خارج در بخش رقابتی کاندیدای دریافت جایزه است.

شرکت‌کنندگان در این دوره با موضوعات زیر آشنا شدند:

۱-ساده‌سازی یک کاراکتر چیست؟

۲-شناخت جرم اجسام

۳-استاتیک و داینامیک اشیا و جانداران

۴-عملیات صحیح Pose to Pose

۵- بررسی حرکات پیچیده

۶- ترکیب و ترتیب قوانین انیمیشن در یک حرکت

این دوره مختص کسانی بود که دوره‌ی انیمیشن‌سازی دوبعدی و طراحی آناتومی را پیشتر گذرانده بودند. در پایان دوره به شرکت‌کنندگان گواهی رسمی انگلیسی از طرف مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان اعطا شد.

۳-۲) دوره‌ی عملی بازی‌سازی با موتور یونتی - ۱۶ تیر تا ۶ مرداد ۱۳۹۸

مدرس این دوره محمد شمس برنامه‌نویس و بازی‌ساز مستقل بود. محمد بیش از ۵ سال سابقه کار حرفه‌ای در زمینه تولید بازی‌های ویدیویی دارد. از تجربیات او می‌توان به برنامه‌نویسی بازی‌های مکعب‌وار، هشتمین حمله ۱ و ۲ و کات اشاره نمود. او همچنین کار آهنگ‌سازی، تنظیم و مهندسی صدا را به طور تخصصی برای بازی‌های ویدئویی انجام می‌دهد.

این دوره برای دانشجویانی که با برنامه‌نویسی آشنا بودند و تمایل به گذراندن دوره‌ی کارآموزی در مرکز بازی‌های رایانه‌ای داشتند برگزار شد و سرفصل‌های آن به شرح زیر بود:

۱- معرفی دوره، آشنایی با دنیای بازی‌سازی ، روش‌ها و ابزارها

۲- نصب و راه‌اندازی یونیتی، آشنایی با رابط کاربری، منوها و ساختار فنی

۳- معرفی scene و روش مدیریت مراحل در بازی

۴-آبجکت‌ها در یونیتی، نحوه رندر شدن اجزا، تنظیمات نور و دوربین

۵-آموزش کامپونتTransfor، حرکت کاراکتر

۶- ساختار کد C# در یونیتی و رویدادهای مهم

۷-انیمیشن در یونیتی، ابزار انیماتور

۸-آبجکت‌های از پیش تنظیم شده (پریفب)

۹- تگ‌ها و مدیریت آن‌ها در یونیتی

۱۰- هوش مصنوعی در بازی و پیاده‌سازی

۱۱- پیاده‌سازی npc ها در بازی

۱۲- پیاده‌سازی منوها و رابط کاربری بازی، سیستمUI در یونیتی

۱۳- صداگذاری بازی، آشنایی با ابزارها شامل ابزارهای Audio Listener, Audio Source

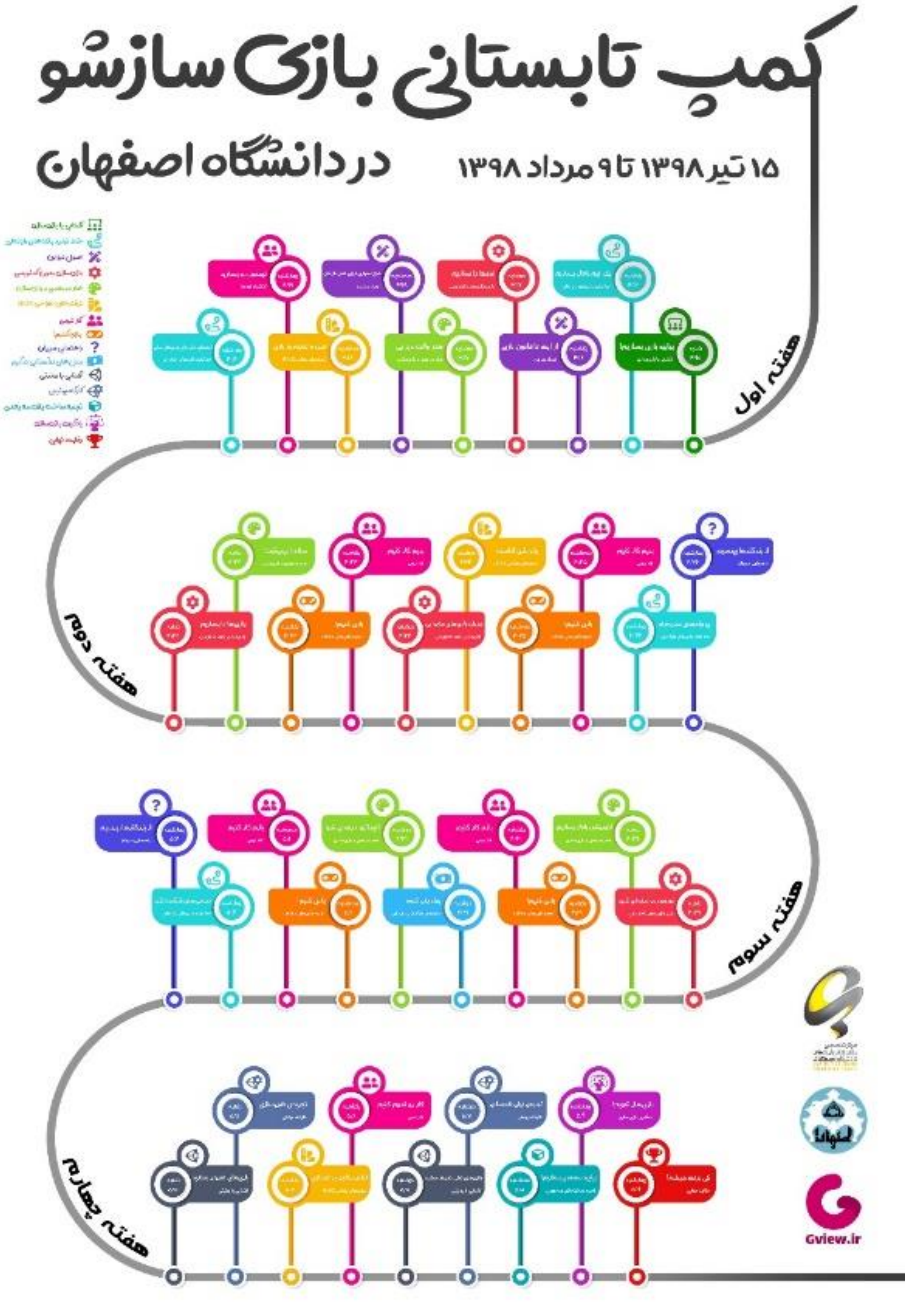
۱۴- روش‌های مدیریت پروژه در یونیتی

۱۵- تنظیمات پروژه و خروجی گرفتن از بازی

۴-۲) کمپ تابستانی «بازی‌ساز شو» - ۱۵ تیر تا ۹ مرداد ۱۳۹۸

تابستان ۹۸ نیز در دانشگاه اصفهان یک برنامه‌ی ویژه برگزار شد! کمپ تابستانی بازی‌سازی ۹۸ فرصتی برای یادگیری و تجربه و تیم‌سازی فراهم آورد.

در این کمپ ۵۰ ساعت آموزش جذاب و مفید بازی‌سازی به مدت ۴ هفته برگزار شد. از طراحی هنری دوبعدی و انیمیشن و ترفندهای طراحی رابط کاربری و تجربه‌ی کاربری (UI/UX) گرفته تا موتور بازی‌سازی و دیزاین و درآمدزایی و مطالبی که کمتر در مورد آن شنیده‌اید. همچنین ۳۰ ساعت کار تیمی زیر نظر منتورهای مجرب و باسابقه در حوزه‌ی بازی‌سازی. در آخرین روز کمپ، تیم‌ها حاصل کار خودشان را ارائه کردند و به تیم اول جایزه‌ی نقدی تعلق گرفت.

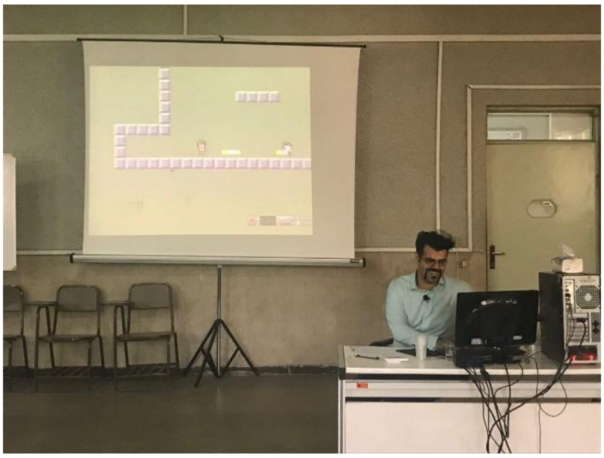

کمپ تابستانی بازی سازشو
در دانشگاه اصفهان
۱۵ تیر ۱۳۹۸ تا ۹ مرداد ۱۳۹۸
هفته اول
هفته دوم
هفته سوم
هفته چهارم
Gview.ir

آنچه در این کمپ گذشت...

- ۸ ساعت بازی‌سازی بدون نیاز به کدنویسی با موتور Fusion زیر نظر مهرداد رضایی انیماتور و کارگردان انیمیشن و سازنده‌ی بازی محبوب «آناهیتا؛ دختر خوب». این ۴ جلسه «ایده‌ها را بسازیم»، «بازی‌ها را بسازیم»، «جریان بازی‌های ماجرایی» و «خودتون رو حرفه‌ای کنید» نام داشتند.
- امیررضا انواری قائم‌مقام استودیو بازی‌سازی پاپاتا در ۳ جلسه با عنوان «از ایده تا قانون بازی»، «موج سواری روی حس بازیکن» و «پول چاپ کنیم» اصول دیزاین و درآمدزایی از بازی‌های رایانه‌ای را به شرکت کنندگان آموخت.
- مهرداد رضایی با آموزش هنردوبعدی و انیمیشن در ۴ جلسه با عنوان‌های «هنر والت دیزنی»، «سلام انیمیشن!»، «انیمیشن باحال بسازیم» و «انیماتور حرفه‌ای شو!» در کنار ما بود.
- تجربیات حمید راست‌قلم کارگردان هنری گیم در طراحی تجربه‌ی کاربری (UX) و واسط کاربری (UI) در ۳ جلسه‌ی «حس و تجربه در بازی»، «یک بازی آراسته» و «لباس رنگین بر تن بازی» در اختیار شرکت کنندگان قرار گرفت.
- از تجربیات محمدمهدی کرمانی مؤسس شرکت مه‌آفرید در زمینه‌ی کنترل و تولید پروژه‌های گیم در ۳ جلسه‌ی «یک تیم باحال بسازیم»، «پروژه‌های سربه‌راه» و «خروجی‌های شگفت‌انگیز» بهره گرفتیم.
- در هفته‌ی آخر سیدمحمد حسینی برنامه‌نویس و طراح و مدل‌ساز سه‌بعدی به ما پیوست تا در ۲ جلسه‌ی تئوری و ۲ کارگاه عملی موتور قدرتمند بازی‌سازی یونیتی را به شرکت کنندگان معرفی وآنها را برای ورود به دنیای حرفه‌ای بازی‌سازی آماده کند.
- یک روز بازی‌سازی سه‌بعدی هم داشتیم که با نرم‌افزارهای ساده، شیوه‌ی تولید یک بازی سه‌بعدی ساده در آن آموخته شد. و روز آخر، جلسه‌ی مهمی با عنوان «بازی‌ساز شویم» برگزار شد که در آن، تجربیات روزهای گذشته جمع‌بندی شده و دنیای پیش رو ترسیم شد.

در کنار این کلاس‌ها، از هفته‌ی اول مخاطبان کمپ به تیم‌هایی تقسیم شدند و به صورت گروهی و با راهنمایی مربیان، روی بازی‌های خود کار کردند و بازی برگزیده در روز آخر، جایزه‌ی نقدی و تخفیف ویژه‌ی شرکت در دوره‌های بعدی مرکز بازی‌های رایانه‌ای را دریافت کرد. در پایان دوره، مدرکی به زبان انگلیسی از طرف مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان به شرکت کنندگان ارائه شد که در آن محتوای آموزشی و تعداد ساعت‌های هر دوره ذکر شد.

بازی بسازم یا بازی کنم؟



۵-۲) دوره‌ی ۳۰ ساعتی طراحی کاراکتر و مدل‌سازی سه‌بعدی - ۱۹ تیر تا ۲۰ شهریور ۱۳۹۸

طراحی کاراکتر و مدل‌سازی سه‌بعدی یکی از موضوعات جذابی است که در حیطه‌ی گیم و انیمیشن خودنمایی می‌کند و یادگیری آن می‌تواند یک مهارت خوب و درآمدزا برای شما باشد.

در تابستان ۹۸ یک دوره‌ی جذاب و کارآمد به مدت ۳۰ ساعت در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان برگزار شد که شامل ۱۰ ساعت آموزش طراحی کاراکتر، ۱۵ ساعت مدل‌سازی کاراکتر در نرم‌افزار معروف مایا و ۵ ساعت اسکلت‌بندی (Rig) کاراکتر در مایا بود و در انتهای آن شرکت‌کنندگان تجربه‌ی ناب کار کردن با سخت‌افزار کم‌نظیر Motion Capture را نیز داشتند. مدرس این دوره پیام معنوی طراح کاراکتر، مدل‌ساز، انیماتور و برنامه‌نویس بود که تجربه‌ی خوبی در کار با نرم‌افزارهای متنوع این حوزه دارد.

شرکت کنندگان در این دوره با موضوعات زیر آشنا شدند:

- آشنایی با اصول نه‌گانه طراحی شخصیت
- انواع کاراکتر
- معرفی و آشنایی با محیط نرم‌افزار مایا
- آشنایی با مدل‌سازی در مایا
- روش‌های انتقال فایل مرجع برای مدل‌سازی
- رنگ و متریال در مایا
- روش‌های ایجاد بافت در فوتوشاپ و انتقال آن به مایا
- مفاهیم ریگ و اسکلت بندی کاراکتر در مایا
- آشنایی با موشن‌کپچر و شیوه‌ی مدل‌سازی سه‌بعدی حرکات زنده

۶-۲) کارگاه کاردرمانی در اختلالات ساختاری و عملکردی دست و اندام فوقانی - ۱۷ تیر ۱۳۹۸

در تابستان ۱۳۹۸ با همکاری انجمن علمی مهندسی پزشکی دانشگاه اصفهان، یک سلسله کارگاه در مورد بازی‌های درمانی برگزار شد که در آن، عارضه‌هایی که برای درمان آن‌ها می‌توان از بازی‌های رایانه‌ای استفاده کرد توسط پزشکان و درمانگران زمینه‌های مختلف پزشکی مورد بررسی قرار گرفت.

اولین جلسه از این سلسله کارگاه‌ها، در مورد کاردرمانی در اختلالات ساختاری و عملکردی دست و اندام فوقانی و مدرس آن، دکتر حمیدرضا رستمی عضو هیأت علمی دانشکده‌ی توانبخشی دانشگاه علوم پزشکی اصفهان بود که در آن مباحث زیر مطرح شد:

۱- اختلالات دست و اندام فوقانی در بیماری های مغز و اعصاب (سکته مغزی، پارکینسون، آسیب مخچه)

۲- اختلالات دست و اندام فوقانی در بیماری‌های ارتوپدیک (سندرم تونل کارپال، آسیب اعصاب محیطی، شانه منجمد)

۲-۷) کارگاه شنوایی‌شناسی در اختلالات سیستم شنوایی و تعادل - ۲۴ تیر ۱۳۹۸

دومین جلسه از سلسله کارگاه‌های بازی‌های درمانی توسط محمدحسین نیلفروش عضو هیأت علمی گروه شنوایی‌شناسی دانشکده‌ی توانبخشی دانشگاه علوم پزشکی اصفهان در مورد شنوایی‌شناسی در اختلالات سیستم شنوایی و تعادل برگزاری شد که در آن موضوعات زیر مورد بحث واقع شد:

۱-اختلالات سیستم شنوایی (کم شنوایی و وزوز گوش)

۲-اختلالات سیستم تعادلی (سرگیجه و عدم تعادل)

۲-۸) کارگاه فیزیوتراپی در اختلالات عضلانی - اسکلتی - ۳۱ تیر ۱۳۹۸

دکتر عبدالکریم کریمی عضو هیات علمی گروه فیزیوتراپی دانشکده علوم توانبخشی دانشگاه علوم پزشکی اصفهان، سومین جلسه از سلسله کارگاه‌های بازی‌درمانی را در مورد فیزیوتراپی در اختلالات عضلانی- اسکلتی برگزار کرد. سرفصل این کارگاه به شرح زیر است:

۱-اختلالات ستون فقرات (اسکولیوز، انواع کمردرد)

۲-اختلالات زانو (زانوی پرانتزی، زانوی ضربدری،آرتروز زانو)

۹-۲) کارگاه توانبخشی شناختی و بازی‌های رایانه‌ای - ۷ مرداد ۱۳۹۸

مدرس چهارمین جلسه از سلسله کارگاه‌های بازی‌درمانی، دکتر سالار فرامرزی مدیرگروه روانشناسی کودکان با نیازهای خاص دانشکده‌ی علوم تربیتی و روانشناسی دانشگاه اصفهان و رییس سازمان نظام روانشناسی و مشاوره‌ی استان اصفهان بود که در مورد اختلالات یادگیری و عارضه‌های مختص کودکان با نیازهای خاص بود که در آن به مباحث زیر پرداخته شد:

۱-اختلالات یادگیری (خوانش‌پریشی، نوشتارپریشی، املا، ریاضی)

۲-اختلالات مرتبط با کودکان با نیازهای خاص (نابینایان، ناشنوایان، اوتیسم، بیش‌فعالی/نقص توجه)

۱۰-۲) کارگاه توانبخشی اختلالات گفتار و زبان در کودکان و بزرگسالان - ۱۴ مرداد ۱۳۹۸

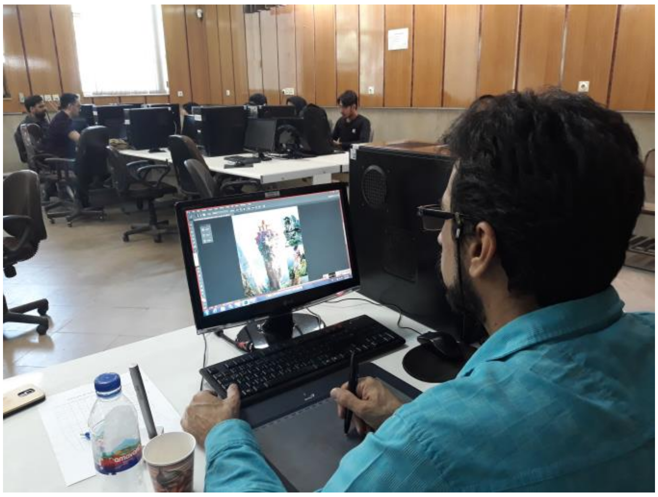
پنجمین جلسه از سلسله کارگاه‌های بازی‌های درمانی، در مورد توانبخشی اختلالات گفتار و زبان در کودکان و بزرگسالان بود که توسط فاطمه ابناوی عضو گروه گفتاردرمانی دانشکده علوم توانبخشی دانشگاه علوم پزشکی اصفهان برگزار شد و در آن مباحث زیر مورد بحث و بررسی قرار گرفت:

۱- اختلالات صوت

۲-اختلالات حرکتی گفتار (دیزارتری، آپراکسی)

۳-اختلالات تکاملی و اکتسابی زبان

۲-۱۱) دوره‌ی ۲۴ ساعتی نقاشی و تصویرسازی دیجیتال پیشرفته - ۲۷ مرداد ۱۳۹۸



پس از برگزاری موفق دوره‌ی نقاشی دیجیتال مقدماتی، دوره‌ی تکمیلی و تخصصی در ۸ جلسه‌ی سه‌ساعتی برگزار شد. مدرس دوره محمدرضا قربانی نقاش، گرافیست، انیماتور، تصویرساز، نویسنده و کارگردان انیمیشن بود. او دیپلم نقاشی از هنرستان هنرهای زیبای اصفهان، لیسانس نقاشی و فوق‌لیسانس گرافیک از دانشکده‌ی هنرهای زیبای دانشگاه تهران دارد و مدرس دانشگاه در رشته‌های نقاشی، گرافیک و انیمیشن است. سرفصل‌های دوره به شرح زیر بود:

- آشنایی با استایل‌های مختلف گرافیکی جهت ساخت فضا و کاراکتر
- نورپردازی فضاهای داخلی، خارجی و فانتزی در اوقات مختلف شبانه‌روز
- ساخت color key برای گیم و انیمیشن
- آشنایی با matte painting و کاربرد آن در گیم، انیمیشن و سینما

۲-۱۲) دوره‌ی آموزشی عکاسی و نورپردازی پرتره - آبان تا دی ۱۳۹۸

آکادمی عکسانه با همکاری مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان، اولین دوره تخصصی عکاسی و نورپردازی را در پاییز و زمستان ۹۸ برگزار کرد. مدرس این دوره احسان سجادیه بود. احسان از سال ۱۳۷۷ سابقه تدریس در برخی از آموزشگاه‌های تهران و اصفهان و دانشگاه‌های تهران، شهید بهشتی، اصفهان و یزد را دارد. او از سال ۱۳۹۰ در آکادمی ونک شروع به تدریس کرده و عضو اصلی کانون عکس اصفهان است. در این دوره علاوه بر سرفصل‌های مربوط به عکاسی، نرم‌افزارهای شبیه‌ساز سه‌بعدی استودیوی عکاسی و لایتروم نیز آموزش داده شد. آموزش این نرم‌افزارها

به فرد کمک خواهد کرد تا ساده‌تر و سریع‌تر از فوتوشاپ، بتواند نورها و رنگ‌های عکس را اصلاح نموده و از افکت‌های رنگی روی تصاویر استفاده نماید.

مهارت‌های هنرجویان در پایان دوره عبارت بودند از:

۱-تسلط بر عکاسی پایه شامل مثلث نوردهی، وایت بالانس، انواع روشهای فوکوس و کاربرد هر کدام، کادربندی و ترکیب‌بندی، منوی دوربین، هیستوگرام، شناخت لنزها

۲-تسلط بر اصول نورپردازی

۳-توانای عکاسی پرتره، مدلینگ و کودک

۴-توانایی اجرای انواع نورپردازی استودیویی و استفاده از انواع فلش در عکاسی استودیویی و فضای باز

۵-توانایی عکاسی اصولی در فضای باز (outdoor)

۶-نورپردازی ترکیبی فضای باز و نور فلش (Mix Lighting)

۷-کار با نرم افزار لایت روم

۲-۱۳) دوره‌ی آموزشی ویرایش تصویر (فوتوشاپ و لایتروم) – آبان تا دی ۱۳۹۸

آکادمی عکسانه با همکاری مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان، اولین دوره تخصصی عکاسی و نورپردازی را در پاییز و زمستان ۹۸ برگزار کرد. مدرس این دوره احسان سجادیه بود. احسان از سال ۱۳۷۷ سابقه تدریس در برخی از آموزشگاه‌های تهران و اصفهان و دانشگاه‌های تهران، شهید بهشتی، اصفهان و یزد را دارد. او از سال ۱۳۹۰ در آکادمی ونک شروع به تدریس کرده و عضو اصلی کانون عکس اصفهان است.

نرم‌افزارهایی که در این دوره آموزش داده شد عبارت بودند از:

۱- فتوشاپ: توضیح کامل در مورد تمام ابزارها و دستورات مورد نیاز برای ویرایش و ارائه مثال‌ها و تمرین‌های متناسب

۲-لایت روم: آموزش این نرم‌افزار به شما کمک خواهد کرد تا ساده‌تر و سریعتر از فتوشاپ، بتوانید نورها و رنگ‌های عکستان را اصلاح نموده و از افکتهای رنگی روی تصاویرتان استفاده نمائید.

۳-Adobe Camera Raw تنها پلاگین رسمی شرکت ادوبی برای ویرایش فایل‌های خام

۴-برخی از پلاگین‌های کاربردی

لازم به ذکر است که دومین تجربه‌ی این دوره نیز در زمستان ۱۳۹۸ برگزار شد.

۲-۱۴) سومین دوره‌ی بازی‌سازی مقدماتی با موتور یونیتی – ۹ آبان تا ۲۸ آذر ۱۳۹۸

در پاییز ۹۸، سومین دوره‌ی بازی‌سازی مقدماتی با موتور یونیتی در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان برگزار شد. پیش‌نیازها عبارت بود از تسلط به کار با ویندوز و دانش و مهارت ابتدایی/متوسط در

یکی از زبان‌های برنامه‌نویسی. مدرسین دوره دکتر حامد موحدیان‌عطار (مدرس باسابقه‌ی بازی‌سازی و انیمیشن در دانشگاه و مدیر استودیو مترسک) و مهندس محمدمهدی کرمانی (مدرس باسابقه و مدیر شرکت مهرآفرید) بودند.

این دوره کاملاً عملی و پروژه‌محور تعریف شد و هدف آن، سوق دادن هرچه سریع‌تر مخاطبان به سمت تجربه‌ی ساختن ژانرهای مختلف گیم بود. سرفصل‌های این دوره عبارت بودند از:

- معرفی و مفاهیم پایه
- آموزش نصب و راه‌اندازی موتور یونیتی
- پروژه ساخت بازی جنگ نیروی هوایی (نمای دوبعدی – حرکت پایین به بالا)
- پروژه ساخت بازی جنگ تانک‌ها (نمای دوبعدی از بالا و ثابت)
- پروژه ساخت بازی محافظت از برج (نمای سه‌بعدی – پرسپکتیو و ثابت)
- پروژه ساخت بالانس (نمای سه‌بعدی – پرسپکتیو از بالا)
- پروژه ساخت بازی ماشین مسابقه‌ای (نمای سه‌بعدی – سوم شخص ماشین‌رانی)
- پروژه ساخت بازی جنگی تیراندازی (نمای سه‌بعدی – اول شخص)

این دوره برای اولین بار از طرف آکادمی بازیاتو ضبط و تدوین شد و به‌صورت دوره‌های مجازی در اختیار علاقمندان قرار گرفته است.

۱۵-۲) دومین دوره‌ی هنر دوبعدی در گیم و انیمشین - ۹ آبان تا ۲۸ آذر ۱۳۹۸

در پاییز ۹۸، دومین دوره‌ی هنر دوبعدی در گیم و انیمشین در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان برگزار شد. مدرس دوره مهرداد رضایی انیماتور، بازی‌ساز و کارگردان انیمیشن با ۲۰ سال تجربه و دریافت جوایز متعدد داخل و خارج، مدرس دانشگاه، داور چند دوره جشنواره خوارزمی و دکترای

انیمیشن از دانشگاه نیویورک و تکنولوژی آمریکا بود. جدیدترین بازی او «آناهیتا» است که در جشنواره‌های متعدد داخل و خارج در بخش رقابتی کاندیدای دریافت جایزه است.

سرفصل‌های این دوره عبارت بود از:

۱) هنر والت دیسنی

۲) مفاهیم کلی انیمیشن و بازی‌سازی، نرم‌افزارها، اصطلاحات و اصول آن

۳) چگونه فیلمنامه‌ی مصور بسازیم؟

۴) زمان‌بندی در سینمای انیمیشن و قوانین آن (برای تمامی ژانرهای انیمیشن‌سازی دوبعدی و سه‌بعدی و استاپ‌موشن و غیره)

۵) یادگیری برنامه‌ی Adobe Animate CC؛ دروازه‌ی ورود به انیمیشن و بازی‌سازی

۶) ساخت کاراکترهای کارتونی و متحرک کردن آن‌ها

۷) جادوگری‌های یک انیمیت صحیح

۸) تمرین مثال‌های متعدد برای پروژه‌های پیچیده

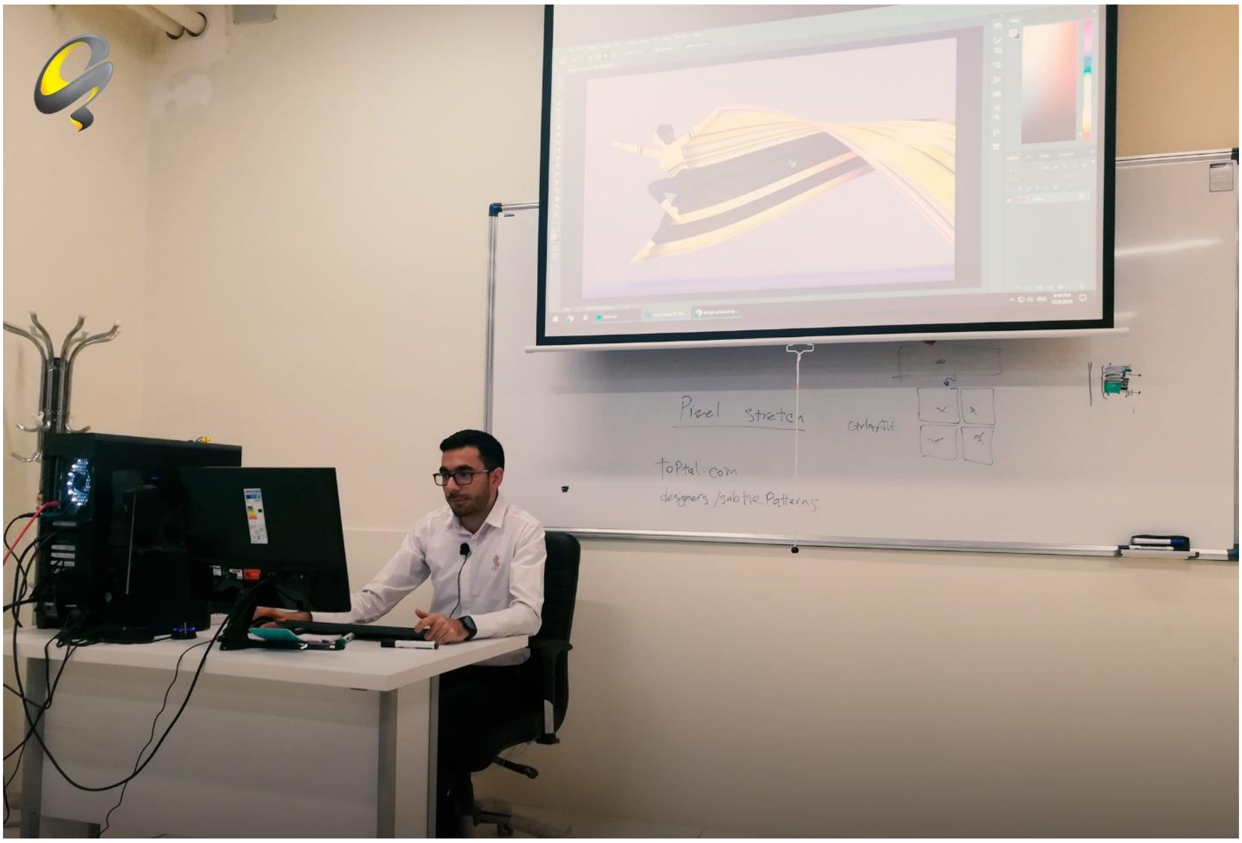
۲-۱۶) دوره‌ی آموزش مقدماتی فوتوشاپ – آذر تا دی ۱۳۹۸

اولین دوره‌ی آموزش مقدماتی فوتوشاپ در پاییز و زمستان ۹۸ در سایت تخصصی مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان برگزار شد. مدرس این دوره مهندس علی‌اصغر حیدری بود. وی طراح و گرافیست و همچنین عضو تیم Call of Games یکی از تیم‌های مستقر در این مرکز است. در این دوره شرکت‌کنندگان علاوه بر مباحث تئوری، به صورت عملی و پروژه محور مطالب زیر را آموختند:

- تعریف مفهوم ساختار تصاویر وکتور و رستر
- تعریف برخی از اصطلاحات رایج و کابردی در فضای گرافیک
- رنگها و معرفی برخی از ابزار

- معرفی سبک‌های مختلف هنری
- آموزش بخش‌های مختلف محیط فوتوشاپ، اصول چاپ و سایزبندی
- آموزش کامل نوار ابزار فوتوشاپ و کاربرد آن‌ها، به صورت پروژه محور
- آموزش روش‌های مختلف select کردن تصاویر
- آموزش کامل ساختار لایه‌ها
- طراحی بیش از ۱۰ بنر و پوستر تا پایان دوره
- توانایی ساخت انواع شکل‌های هندسی
- توانایی دوربری انواع تصاویر با چندین روش
- توانایی روتوش ساده تصاویر
- توانایی ساخت shape و شبیه‌سازی طرح‌ها در فوتوشاپ
- آموزش کار با فونت‌ها و تایپوگرافی

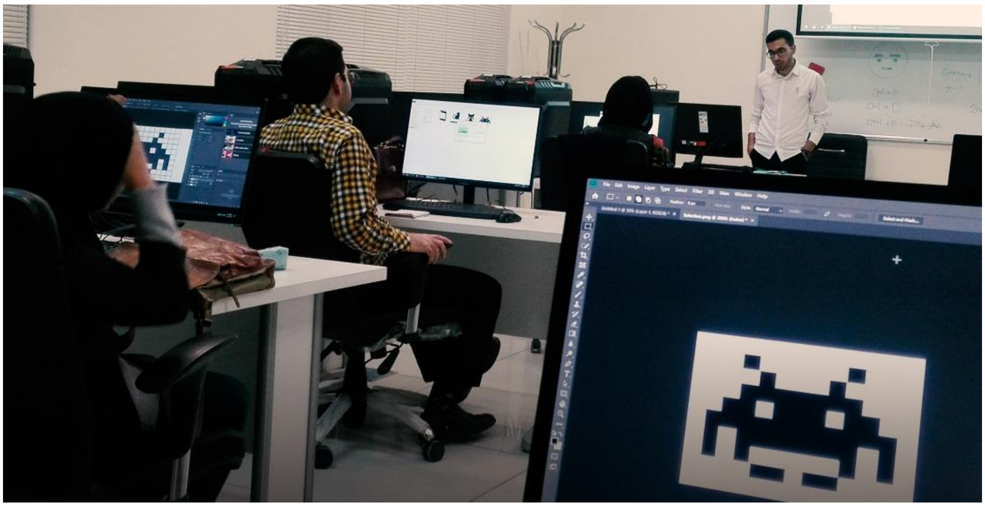
در پایان دوره به شرکت‌کنندگان گواهی معتبر انگلیسی از طرف مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان اعطا گردید.



۱۷-۲) دوره‌ی آموزش پیشرفته فوتوشاپ -دی ۱۳۹۸

پس از برگزاری دوره‌ی مقدماتی فوتوشاپ و بنا به تقاضای علاقه‌مندان، دوره‌ی پیشرفته در زمستان ۹۸ در سایت تخصصی مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان برگزار شد. همانند دوره‌ی مقدماتی، مدرس این دوره مهندس علی اصغر حیدری، طراح و گرافیست بود. سرفصل‌های این دوره به شرح زیر است:

- تبدیل کردن تصاویر رزولوشن پایین به تصویر باکیفیت (افزایش کیفیت تصاویر پیکسلی)
- آموزش برخی از فیلترهای فوتوشاپ برای ویرایش عکس
- آموزش ترفند Pixel Stretch کردن تصاویر
- آموزش کامل مبحث Clapping Mask در فوتوشاپ
- آموزش Pixelated Effects کردن تصاویر در فوتوشاپ
- آموزش طراحی طرح‌های نئونی و استایل Neon Art
- آموزش طرح‌های Polygon Art Style
- آموزش طرح‌های Silhouette Art Style
- مبحث جالب و بسیار کاربردی Retouching یا روتوش عکس
- نحوه حذف حرفه‌ای تصاویر از عکس (مبحث Fill Content Aware)
- آموزش طراحی افکت لایت
- آموزش طراحی با استفاده از افکت گرادینت
- آموزش ساخت براش و پترن و نحوه کار با انواع براش‌ها و پترن‌ها
- آموزش نحوه اضافه کردن نور و لایت به تصاویر(Shin & Light)
- معرفی برخی از منابع باارزش برای دانلود عکس و افکت و المنت برای طراحی
- ترفند تغییر هر رنگ در عکس به رنگ دلخواه
- نحوه بازسازی لوگوهای قدیمی
- توضیح برخی از Blend Mode
- آموزش نحوه کار با تایم لاین فتوشاپ و ایجاد سینماگراف



۲-۱۸) دوره‌ی آموزش گویندگی و دوبله – بهمن ۱۳۹۸

استودیوی صدا و موسیقی مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان یکی از بزرگترین استودیوهای آکوستیک کشور با مساحت ۸۰ متر و مجهز به انواع تجهیزات تخصصی و به‌روز دنیاست. اولین دوره‌ی آموزش گویندگی و دوبله که در زمستان ۹۸ در این استودیو توسط محمد ابراهیمی مدرس گویندگی و فن بیان برگزار شد، با استقبال قابل توجه علاقه‌مندان مواجه شد. سرفصل‌های دوره به شرح زیر بود:

- آموزش فن بیان و گویندگی رادیویی
- اصول سخنرانی
- نمایش رادیویی
- دکلمه و گزارشگری
- دوبله فیلم انیمیشن
- فیلم رئال خارجی و فارسی
- نریشن
- آنونس

۳) رویدادهای مرکز

۱-۳) اولین دوره نبرد پلتفرم‌های سخت‌افزاری - ۲۵ اردیبهشت ۱۳۹۸

اولین دوره نبرد پلتفرم‌های سخت‌افزاری به میزبانی گروه مهندسی معماری کامپیوتر دانشگاه اصفهان، ۲۵ اردیبهشت ماه ۹۸ در دانشگاه اصفهان برگزار شد. در این دوره مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان به عنوان یکی از حامیان رویداد حضور داشت.

پلتفرم‌های (بسترهای) سخت‌افزاری متعددی برای پیاده‌سازی سیستم‌های دیجیتال وجوددارد. کامپیوترهای شخصی، تبلت‌ها، گوشی‌های هوشمند، بوردهای رزبری، آردوینو، میکروکنترلرهای مختلف، آرایه‌های قابل برنامه‌ریزی، پردازنده‌های پردازش سیگنال و ... مثال‌هایی از این بسترها هستند. در این دوره از مسابقه، دو بستر آردوینو و FPGA انتخاب شدند و شرکت‌کنندگان، مسابقه فوتبال کاغذی را روی یکی از این دو بستر پیاده کردند.

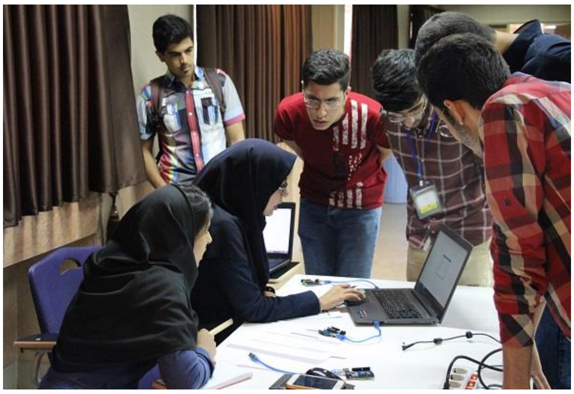
بازی فوتبال کاغذی

صفحه بازی به عنوان زمین فوتبال و دو مربع در دو طرف کوتاه زمین به عنوان دروازه دو تیم در نظر گرفته می‌شود. در هنگام شروع بازی، توپ فوتبال با یک نقطه در وسط صفحه بازی نشان داده می‌شود. هر بازیکن به نوبت با رسم یک خط توپ را از مکان فعلی به مکان جدید منتقل می‌کند. هر حرکت باید به نقطه مجاور در راستای عمودی، افقی یا مورب انجام شود. هیچ حرکتی نمی‌تواند توپ را از زمین بازی خارج کند. همچنین حرکت از روی خطوط ضخیم که در حال حاضر کشیده شده است مجاز نیست. بازیکنی که بازی را شروع می‌کند به صورت تصادفی انتخاب می‌شود. اگر توپ به نقطه‌ای برسد که قبلاً توسط یکی از بازیکنان پیمایش شده باشد (شامل خطوط محیطی زمین بازی) بازیکن می‌تواند یک حرکت دیگر نیز انجام دهد تا اینکه به نقطه‌ای برسد که قبلا توسط هیچیک از بازیکنان پیمایش نشده باشد یا اینکه توپ وارد دروازه گردد (در واقع، بازیکن ممکن است در هر گام بازی، بیش از یک حرکت انجام دهد). برنده بازی کسی است که بتواند توپ را به داخل دروازه حریف برساند. اگر بازیکنی به نقطه‌ای برسد که نتواند حرکت مُجازی انجام دهد بازنده خواهد بود. بازیکن‌ها نمی‌توانند از روی خطوطی که قبلاً توسط یکی از بازیکنان پیموده شده‌اند حرکت کنند.

شروط اتمام بازی عبارتند از به ثمر رساندن گل توسط یک بازیکن (گل به خودی هم گل محسوب می‌شود)، عدم انجام حرکت کامل (رسیدن به نقطه‌ای که توپ از آن رد نشده است) توسط یک بازیکن (مگر هنگام گل زدن)، انجام هرگونه حرکت اشتباه توسط یک بازیکن، اتمام حرکت در نقطه‌ای که قبلاً

توپ از آن عبور کرده است، گذر از روی خطوط موجود (شامل خطوط حرکت، خط وسط و خطوط کناری) و یا حرکت به بیرون از زمین بازی، حرکت‌های اشتباه محسوب می‌شوند.

در پایان مسابقه دو تیم از دانشگاه صنعتی اصفهان و یک تیم از دانشگاه اصفهان رتبه‌های برتر لیگ Arduino را کسب کردند و دو تیم از دانشگاه اصفهان و یک تیم از هرمزگان برنده لیگ FPGA شدند.

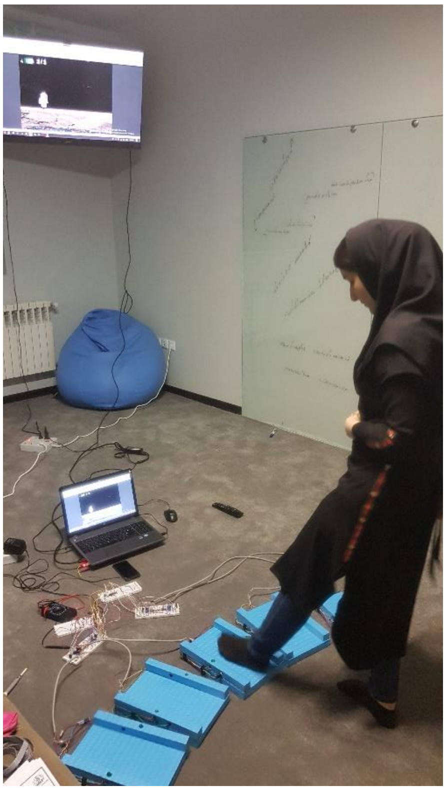


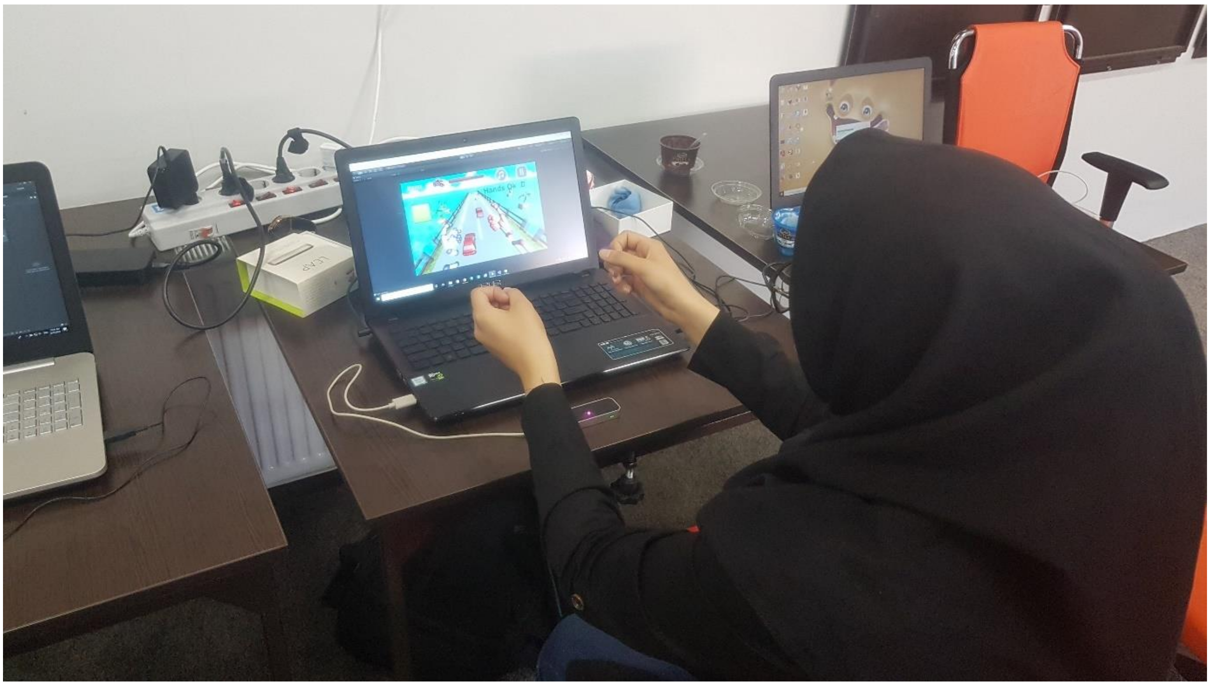
۲-۳) اولین دوره کارآموزی – تابستان ۱۳۹۸

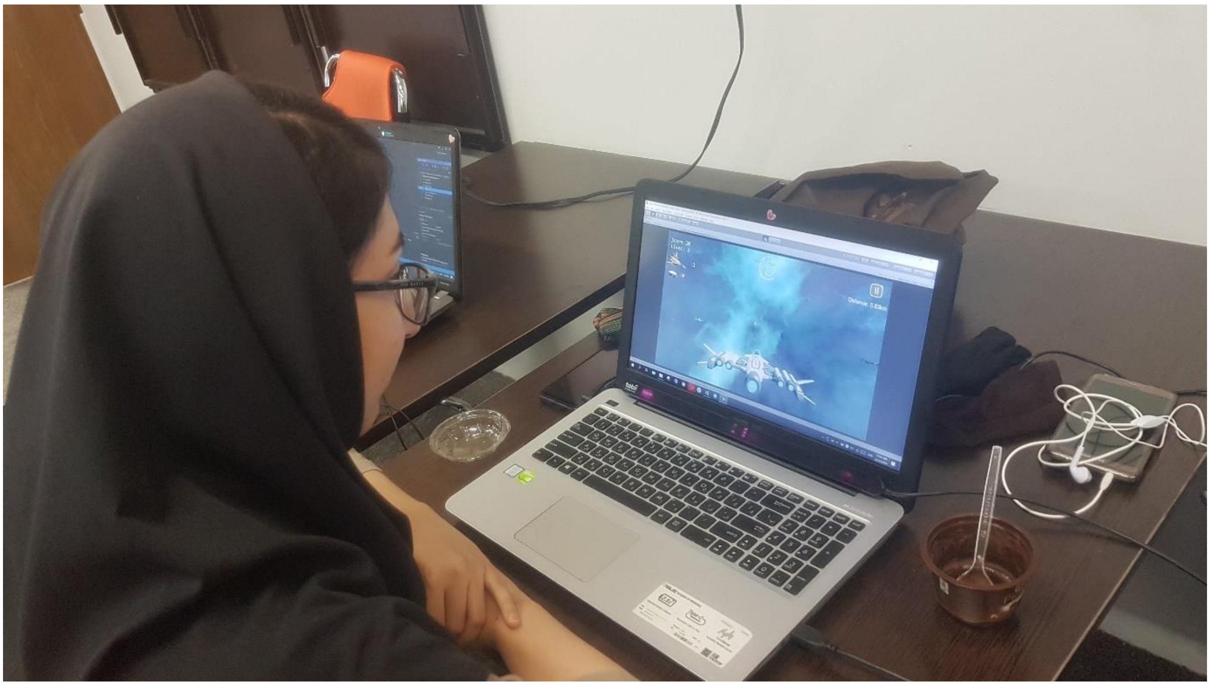
مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان در تابستان ۹۸ از بین دانشجویان علاقمند به ساخت بازی‌های رایانه‌ای و از طریق مصاحبه تعداد محدودی کارآموز پذیرفت. پیش‌نیاز ورود به دوره‌های کارآموزی تسلط به موتور بازی‌سازی یونیتی یا آنریل بود. برای کسانی که به زبان C# مسلط بودند، یک دوره‌ی کوتاه‌مدت دو تا سه هفته‌ای برای ساخت یک بازی پلتفورمر دوبعدی با موتور بازی‌سازی یونیتی (همراه با ارائه‌ی گواهی معتبر) برگزار شد تا شرکت‌کنندگان آماده‌ی ساخت بازی‌های ساده شوند.

کارآموزی در حوزه‌ی ساخت بازی‌های درمانی و آموزشی یا به‌کارگیری فناوری‌های نوین مانند هدست واقعیت مجازی HTC و تجهیزات جانبی، هدست واقعیت ترکیبی HP، تجهیزات ثبت حرکت (Motion Capture)، سنسورهای Kinect و Intel RealSense، گجت‌های سخت‌افزاری و ... انجام شد.

در این دوره ۱۸ کارآموز شرکت داشتند که بر اساس رشته تحصیلی و تخصص آنها به ۱۰ گروه تقسیم شدند. همچنین ۲ تیم در حوزه انیمیشن‌سازی پذیرفته شدند که تحت نظر منتورهای مرکز صورت مساله‌ای برای آنها تعریف شد و تا پایان دوره پروژه خود را تکمیل کردند. نتیجه‌ی این دوره‌ی کارآموزی بسیار جالب توجه بود؛ به‌طوری که ۶ بازی درمانی کارآمد توسط تیم‌های دانشجویی که قبل از ورود به دوره هیچ دانشی در حوزه‌ی بازی‌سازی نداشتند ساخته شد که در قالب مقاله به کنفرانس بازی‌های رایانه‌ای ارسال شد.







۳-۳) رونمایی از بازی Stars – ۲۳ مرداد ۱۳۹۸

اولین رویداد جمعی در محل جدید مرکز نوآوری صنایع سرگرمی، رونمایی از بازی Stars بود. جرقه‌ی ایده‌ی اولیه‌ی این بازی در ماراتون بازی‌سازی دانشگاه اصفهان زده شد و سپس توسط تیمی متشکل از محمدرضا تاجریان و شمیمه صنیع‌ثالث (اعضای تیم پارادایس مستقر در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان) و احسان سراهیان و فیروز دهقان در استودیو هوگو توسعه یافت. این بازی در سبک حل مسأله ساخته شده و هر مرحله‌ی آن شامل تکمیل یک شکل هندسی با اتصال رئوس به یکدیگر می‌باشد.

این بازی در آزمایشگاه تست مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان رونمایی شد و شرکت‌کنندگان، این بازی را روی ده‌ها موبایل و تبلت این آزمایشگاه تست کرده و نکاتی را به تیم سازنده گوشزد کردند.

۴-۳) رویداد «عکاسی؛ از افسانه تا واقعیت» - ۳ و ۴ مهر ۱۳۹۸

این رویداد با حضور احمد ریحان، احسان سجادیه و عکاس بین‌المللی Margarita Kareva در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان برگزار شد.

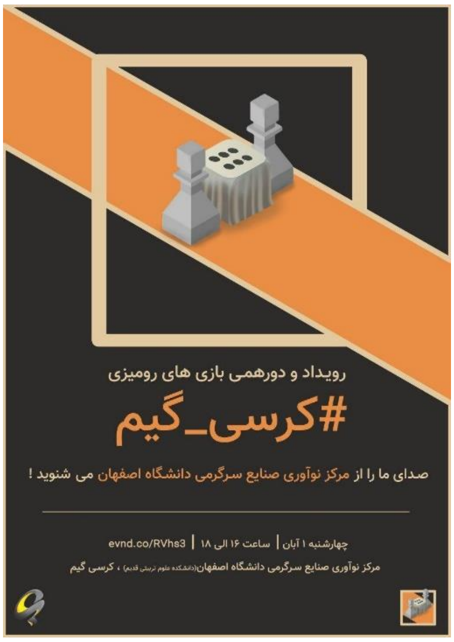
خانم کاروا عکاس برجسته روسی، این بار برای ما از ترکیب خیال و عکاسی گفت. این کارگاه با محوریت عکاسی سبک ایشان به نام عکاسی Fairy Tail بود. در این سبک عکس پرتره به دنیای خیال‌گونه ما نزدیک می‌گردد. این کارگاه دو روزه در ابتدا مخاطبان را با عکاسی پرتره آشنا کرد، سپس به معرفی

سبک عکاسی افسانه‌ای و تکنیک‌های جدید پردازش تصویر چهره و در پایان به پردازش تصویر در این سبک پرداخت. در این کارگاه دو چهره برجسته هنر عکاسی و پردازش در کنار ما بودند؛ احمد ریحان از پرتره، نور و جزییات گفت و احسان سجادیه مخاطبان را با تکنیک‌های جدید روتوش چهره آشنا کرد. خانم مارگاریتا کاروا از کشور روسیه، بدون شک یکی از استعدادهای بی‌نظیر عکاسی و پردازش تصویر می‌باشد. تنها سه و نیم سال از حضور وی در دنیای حرفه‌ای عکاسی گذشته بود که او را در سطح جهانی به عنوان هنرمندی که افسانه‌ها و داستان‌های جادویی را با زندگی واقعی تلفیق کرده، شناختند. او که به دنباله‌روی از کلیشه‌های موجود در عکاسی میلی نداشت، سبکی منحصر به فرد به نام عکاسی افسانه‌ای (Fairy Tail) را وارد دنیای حقیقی کرد. او یکی از پرطرفدارترین عکاسان سایت px500 می‌باشد و بیشترین دنبال‌کننده در سایت pxprime 500 را داراست. وی با بیش از ۶۰۰ هزار دنبال‌کننده در فضای مجازی، از جمله عکاسان خلاق و پیشرو می‌باشد. امروز، او را با برگزاری کلاس‌های آموزشی در سراسر دنیا می‌شناسند؛ به طوری که دوره‌های عکاسی او در بسیاری از کشورهای اروپایی و به خصوص آمریکا با استقبال بی‌نظیری روبه‌روست. به جز برگزاری دوره‌های آموزشی در نقاط مختلف دنیا، همکاری با بسیاری از برندهای مشهور، فستیوال‌ها، مجلات و روزنامه‌های مطرح بین‌المللی را می‌توان از دستاوردهای ایشان دانست. او در بسیاری از فستیوال‌های بین‌المللی در میان ۱۰۰ عکاس برتر جهان جای گرفته است و در کشور روسیه طی سالیان پی‌درپی در میان برترین‌ها بوده است.

احمد ریحان عکاس و مولف اصفهانی، عضو انجمن عکاسان آمریکا (PSA)، عضو انجمن عکاسان ایران و عضو دائمی فدراسیون جهانی هنر عکاسی می‌باشد. احمد ریحان هم‌اکنون در استودیو شخصی خود مشغول فعالیت در ژانرهای مختلف عکاسی است و به انگیزه انتقال دانسته‌هایش به نسل جوان، در سال ۱۳۹۰ آکادمی خود را تأسیس و مشغول آموزش هنر نورپردازی و عکاسی پرتره به علاقه‌مندان می‌باشد.

احسان سجادیه عکاس و مدرس اصفهانی و عضو اصلی کانون عکس اصفهان، از سال ۱۳۷۷ تدریس در زمینه عکاسی و پردازش تصویر را در آموزشگاه‌های اصفهان و تهران و همچنین در سطح دانشگاه‌های کشور از جمله دانشگاه شهید بهشتی، دانشگاه اصفهان و یزد را آغاز کرد. وی در سال ۱۳۹۰ آکادمی خود به نام ونک را پایه گذاشت که بیش از ۵۰۰۰ ساعت سابقه تدریس از نکات برجسته کارنامه هنری وی می‌باشد. در حال حاضر وی با مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان نیز همکاری دارد.

۳-۵) رویداد بازی‌های رومیزی (Board Games) – ۱ آبان ۱۳۹۸



این رویداد با همکاری کرسی‌گیم و مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان در محل آزمایشگاه بازی‌های رومیزی این مرکز برگزار شد. در این رویداد ۵ ساعته که نمایندگانی از چند شرکت و تیم‌های سازنده بازی‌های رومیزی در آن حضور داشتند، ابتدا شرکت‌کنندگان با نحوه طراحی و تولید بازی‌های رومیزی و چالش‌های آن آشنا شدند. بازی‌های موجود ایرانی و نمونه‌های خارجی این بازی‌ها به آنها معرفی شد و با نحوه انجام

بازی‌ها آشنا شدند. سپس شرکت‌کنندگان به گروه‌های ۴ و ۵ نفره تقسیم شده و ساعاتی در یک فضای دوستانه و شاد، بازی کردند و سرگرم شدند.

۶-۳) رویداد جهانی Global Game Jam – ۱۱ تا ۱۳ بهمن ۱۳۹۸

گلوبال گیم‌جم (به‌اختصار GGJ) یا محفل بازی‌سازی جهانی، یک دورهمی بازی‌سازی سالانه است که در سرتاسر دنیا به‌صورت هم‌زمان برگزار می‌شود. هدف این رویداد در کنار هم قرار دادن عناصری مثل خلاقیت، همکاری و تجربه در زمینه بازی‌سازی است. مشارکت‌کنندگان در این رویداد در مکان‌های معتبر و ثبت‌شده برای پیاده‌سازی کردن ایده‌های خود در قالب گروه‌هایی گرد هم می‌آیند و بازی‌های جدید خلاقانه و مبتکرانه را در وقت محدود می‌سازند که تجربه‌ی نابی را به‌همراه دارد.

امسال از ۱۱ تا ۱۳ بهمن به‌صورت شبانه‌روزی در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان میزبان ۳۰ نفر از شرکت‌کنندگان از ۵ شهرستان همدان، یزد، مشهد، تهران و اصفهان (به‌صورت تیمی یا انفرادی) بودیم. امکانات مرکز از قبیل فضای کاری مشترک، اینترنت، آشپزخانه‌ی مجهز، کامپیوترهای قوی، استودیوی صدا و موسیقی و اتاق‌های استراحت ویژه خانم‌ها و آقایان، به مدت ۷۲ ساعت در اختیار

شرکت‌کنندگان بود تا بهترین بازی‌ها را بسازند و تجربه‌ی خوبی کسب کنند. در این دوره ۸ تیم موفق به ساخت و انتشار بازی خود در وب‌سایت جهانی گلوبال گیم جم شدند.

تم این دوره‌ی GGJ، ترمیم (Repair) بود و شرکت‌کنندگان می‌بایست بازی‌هایی می‌ساختند که این منظر سرگرمی را مورد توجه قرار دهد. محمدمهدی کرمانی و مهرداد رضایی که هر دو از بازی‌سازان مستقل و باتجربه‌ی اصفهان هستند، به‌عنوان منتور در کنار تیم‌ها حضور داشتند.

۷-۳) پنجمین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» - ۳۰ بهمن ۱۳۹۸

برگزارکنندگان

حامیان

اهداف برگزاری پنجمین کنفرانس «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

- ارائه‌ی پژوهش‌های مبتنی بر تحلیل و تولید محتوا در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای
- توسعه‌ی بازی‌های جدی (آموزشی، درمانی، تبلیغی و ...)
- آسیب‌شناسی و آینده‌پژوهشی صنعت بازی‌های رایانه‌ای ملّی
- نگاه ویژه: بازی‌های درمانی

محورهای کنفرانس

- ✓ تحلیل‌های روانشناختی
- ✓ درمان و ارتقاء سلامت روانی
- ✓ سواد رسانه‌ای
- ✓ مدل‌سازی احساس و هیجان
- ✓ پدافند غیرعامل، مدیریت بحران، قدرت نرم
- ✓ ملاحظات حقوقی
- ✓ مالکیت فکری و کپی‌رایت
- ✓ رویکرد فلسفی بازی‌های رایانه‌ای
- ✓ شیوه‌های جذب مخاطب، بازاریابی و تبلیغات
- ✓ نقش صنعت بازی‌های رایانه‌ای در حوزه‌ی تجارت، اقتصاد و کارآفرینی
- ✓ مدل‌سازی فرایند توسعه
- ✓ مدل کسب و کار و درآمدزایی
- ✓ مدیریت پروژه‌های بازی‌سازی
- ✓ فناوری‌های مطرح در تولید و توسعه بازی‌های آنلاین
- ✓ رویکردهای هوش محاسباتی
- ✓ نقش داده کاوی و مدلسازی رفتار کاربر
- ✓ تولید محتوای رویه‌ای (PCG و دشواری پویا)
- ✓ بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر شبیه‌سازی، واقعیت افزوده، واقعیت مجازی و واقعیت ترکیبی
- ✓ واسط کاربری و تجربه‌ی کاربری
- ✓ تحلیل زیبایی‌شناختی و هنری
- ✓ اصول هنری در طراحی و شخصیت‌پردازی
- ✓ بهینه‌سازی در تلفیق هنر و تکنیک
- ✓ روایت و بازی‌نامه‌نویسی
- ✓ بازی‌های جدّی (Serious Games)
- ✓ بازی‌نمایی (Gamification)

✓ بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای و ارائه‌ی ایده‌های جدید در حوزه‌های: خانواده، درمان و ارتقاء سلامت جسمی و روحی، فرهنگ، تاریخ و ادبیات، آموزش و یادگیری، تبلیغات، هویت‌یابی و فرهنگ‌سازی

✓ و کلیه‌ی محورهای مرتبط با ابعاد فنّی و هنری و اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای

کمیته برگزاری

دکتر هوشنگ طالبی **(رییس دانشگاه اصفهان)**	رییس کنفرانس
دکتر جواد راستی **(عضو هیأت علمی دانشکده‌ی فنی و مهندسی دانشگاه اصفهان)**	دبیر کنفرانس
دکتر حسین کارشناس **(عضو هیأت علمی دانشکده‌ی مهندسی کامپیوتر دانشگاه اصفهان)**	دبیر علمی کنفرانس (بخش فنی و مهندسی)
دکتر امیر قمرانی **(عضو هیأت علمی دانشکده‌ی علوم تربیتی و روانشناسی دانشگاه اصفهان)**	دبیر علمی کنفرانس (بخش علوم انسانی)
دکتر پریسا دارویی **(عضو هیأت علمی دانشگاه هنر اصفهان)**	دبیر علمی کنفرانس (بخش هنر)
دکتر افسانه فاطمی **(عضو هیأت علمی دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه اصفهان)**	مسئول نشست‌ها
دکتر امین بابادی **(Aalto University)**	مسئول هماهنگی‌های بین‌المللی
نسیبه صرامی فروشانی	دبیرخانه کنفرانس

کمیته علمی

نام و نام خانوادگی	تخصص	سازمان
دکتر مهرداد آشتیانی	کامپیوتر	دانشگاه علم و صنعت
دکتر احسان آقابابایی	جامعه‌شناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر امراله ابراهیمی	روانپزشکی	دانشگاه علوم پزشکی اصفهان
مهندس فاطمه ابناوی	توانبخشی	دانشگاه علوم پزشکی اصفهان
دکتر عاطفه احمدی	علوم تربیتی	مؤسسه آموزش عالی سپاهان
دکتر پیمان ادیبی	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
دکتر اعظم اسفیجانی	علوم تربیتی	دانشگاه اصفهان
دکتر مریم اسماعیلی	روانشناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر ناهید اکرمی	روانشناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر الهام الیاسی	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر سیدجواد امام جمعه زاده	علوم سیاسی	دانشگاه اصفهان
دکتر امین امیریان	حقوق	دانشگاه خوراسگان
دکتر مریم السادات ایزدی	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر امین بابادی	کامپیوتر	Aalto University
دکتر اعظم باستان‌فرد	کامپیوتر	دانشگاه صدا و سیما
دکتر سجاد باغبان	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر نگین برات دستجردی	علوم تربیتی	دانشگاه اصفهان
دکتر محمداحسان بصیری	کامپیوتر	دانشگاه شهرکرد
دکتر علی بهلولی	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
دکتر رسول بیدرام	اقتصاد	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر مازیار پالهنگ	کامپیوتر	دانشگاه صنعتی اصفهان
دکتر میترا پشوتنی زاده	دانش‌شناسی	دانشگاه اصفهان
مهدی پناهی	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر مهرداد پورعلم	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر مرضیه پیراوی ونک	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر ندا ترابی	هنر	دانشگاه هنر اصفهان

نام و نام خانوادگی	تخصص	سازمان
دکتر مهدی ترمه باف شیرازی	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر دارا تفضلی	علوم انسانی	دانشگاه نیوکاسل استرالیا
دکتر منوچهر توسلی	حقوق	دانشگاه اصفهان
دکتر ماهگل توکلی	روانشناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر منصور جم زاد	کامپیوتر	دانشگاه صنعتی شریف
دکتر نیما جمشیدی	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
دکتر غلامرضا چلبیانلو	روانشناسی	دانشگاه شهید مدنی تبریز
دکتر منصوره حاج هادیان	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر منصور حسامی کرمانی	هنر	دانشگاه الزهرا
دکتر زینب حکمت	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر حجت‌اله حمیدی	کامپیوتر	دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی
دکتر سعید خزایی	زبان	دانشگاه اصفهان
دکتر قدرت اله خسروشاهی	حقوق	دانشگاه اصفهان
دکتر آناهیتا خرمی	توانبخشی شناختی	کلینیک مغز و شناخت
دکتر پریسا دارویی	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
مهیار دولتخواه	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر حمید دهقانی	جامعه شناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر حمیدرضا رستمی	توانبخشی	دانشگاه علوم پزشکی اصفهان
دکتر والی رضایی	زبان	دانشگاه اصفهان
دکتر احسان روح الامین	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
محمدمهدی رضاپور	فنی	دانشگاه اصفهان
دکتر سید محمدحسین رضوانی	فنی	دانشگاه آزاد قزوین
دکتر عادل رفیع	زبان	دانشگاه اصفهان
ریحانه رفیع زاده	هنر	دانشگاه الزهرا
دکتر رضا رمضانی	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
مهندس صمد روحی	هنر	دانشگاه هنر اسلامی تبریز

نام و نام خانوادگی	تخصص	سازمان
دکتر هدا رودکی لواسانی	کامپیوتر	دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی
دکتر نادر رهنما	تربیت بدنی	دانشگاه اصفهان
دکتر احسان رییسی	ادبیات	دانشگاه اصفهان
دکتر فاطمه زرگر	روانشناسی	دانشگاه علوم پزشکی اصفهان
دکتر بهمن زینلی	تاریخ	دانشگاه اصفهان
دکتر ریحانه سجاد	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر یونس سخاوت	هنر	دانشگاه هنر اسلامی تبریز
دکتر ایرج شاکری‌نیا	روانشناسی	دانشگاه گیلان
دکتر کمال شاه طالبی	برق	دانشگاه اصفهان
دکتر زهره شفیع‌زادگان	توانبخشی	دانشگاه علوم پزشکی اصفهان
دکتر حامد شهبازی	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
دکتر ابراهیم صادقی	فیزیولوژی	دانشگاه علوم پزشکی اصفهان
دکتر سعید صادقی	روانشناسی	بهزیستی اصفهان
دکتر حمید صادقیان	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر پرویز صباحی	روانشناسی	دانشگاه سمنان
دکتر هدایت‌الله صحرایی	مغز و اعصاب	دانشگاه بقیه الله (عج)
دکتر علی صفری	مدیریت	دانشگاه اصفهان
دکتر محمدعلی صفورا	هنر	دانشگاه تربیت مدرس
دکتر سید کمال صولتی دهکردی	روانشناسی	دانشگاه علوم پزشکی شهرکرد
دکتر محمد طاهری	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر زهره طباطبایی	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر مائده عاشوری	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
دکتر محمد عاشوری	روانشناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر مهدی عباسی	کامپیوتر	دانشگاه بوعلی سینا همدان
دکتر علی عسگری	روانشناسی	دانشگاه علوم بهزیستی تهران
دکتر محسن عشوریان	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان

نام و نام خانوادگی	تخصص	سازمان
دکتر مجتبی عطارزاده	علوم سیاسی	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر احسان علی اکبری	الهیات	دانشگاه اصفهان
دکتر محمدهادی عیان بد	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر افسانه فاطمی	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
دکتر مجید فدایی	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر سالار فرامرزی	علوم تربیتی	دانشگاه اصفهان
دکتر هادی فرهادی	روانشناسی	دانشگاه آزاد اصفهان
دکتر محسن قائم‌فرد	حقوق	دانشگاه اصفهان
دکتر مائذه سادات قوام نیا	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر امیر قمرانی	روانشناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر محمدرضا قنبری	حقوق	دادگستری اصفهان
دکتر علی قنبری برزیان	جامعه‌شناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر مرجان کائدی	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
دکتر حسین کارشناس	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
دکتر محمد کاظمی‌فرد	کامپیوتر	دانشگاه رازی کرمانشاه
دکتر شکوفه کلاهدوز رحیمی	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
محمدمهدی کرمانی	فنی	شرکت مه آفرید
دکتر مسعود کوثری	جامعه‌شناسی	دانشگاه تهران
دکتر سیدعلیرضا گلپایگانی	هنر	دانشگاه هنر تهران
دکتر سلمان گلی	فنی	دانشگاه کاشان
دکتر زهره لطیفی	روانشناسی	دانشگاه پیام نور اصفهان
دکتر مجید محمدشفیعی	مدیریت	دانشگاه اصفهان
دکتر امیرعباس محمدی‌راد	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر حسینعلی مهرابی	روانشناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر فروغ مهیار	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر امین مهنام	مهندسی پزشکی	دانشگاه اصفهان
دکتر بهروز مینایی	کامپیوتر	دانشگاه علم و صنعت

نام و نام خانوادگی	تخصص	سازمان
مهندس آیت نادری	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر ابوذر ناصحی	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر علیرضا نقش	کامپیوتر	دانشگاه آزاد نجف آیاد
دکتر پریسا نیلفروشان	مشاوره	دانشگاه اصفهان
دکتر محمدرضا نیلفروشان	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر مجتبی وحیدی اصل	کامپیوتر	دانشگاه شهید بهشتی
دکتر لیلا وهابی	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر رضا همتی	جامعه‌شناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر فریبا یزدخواستی	روانشناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر علی یونسی	مغز و اعصاب	دانشگاه علوم پزشکی تهران
Dr.Stefan Piasecki	Sociology and Political Science	Heidelberg University
Dr.Nicola Liberati	Philosophy	University of Twente, Netherlands

برنامه‌ی کلی کنفرانس

زمان	مکان	برنامه	
۷:۳۰	ورودی مرکز رشد	**شروع پذیرش**	
۸:۳۰ تا ۱۰:۰۰	تالار فارابی	**مراسم افتتاحیه**	
۱۰:۰۰ تا ۱۰:۳۰	لابی مرکز بازی‌ها	**استراحت و پذیرایی**	
۱۰:۳۰ تا ۱۲	تالار فارابی	**سخنرانی دکتر Stefan Piasecki** **Impacts of ludic VR environments on moral and ethical thinking**	
		سخنرانی دکتر Nicola Liberati **A philosophical analysis to the effects of the use of new digital technologies in games**	
	تالار نواندیشان	**سخنرانی دکتر حامد علی‌یاری (قدرت بازی مغز و HCI)**	
۱۲ تا ۱۳	رستوران یاس ۱	**ناهار و نماز**	
۱۳ تا ۱۴:۳۰	تالار فارابی	کارگاه محمدمهدی تاج‌الدینی (درآمدزایی از تبلیغات در بازی های موبایلی)	ارائه‌ی پوستر (۱۳ تا ۱۸) – محوطه‌ی ورودی مرکز رشد
		پنل مشترک تپسل، آواگیمز و کافه‌بازار (تبلیغات: خوب، بد، زشت! گذری بر نقش مخرب تبلیغات در سودآوری بازی)	
	تالار نواندیشان	سخنرانی دکتر آناهیتا خرمی بنارکی (بازی‌های شناختی و ردیابی چشم)	
	کلاس ۱	نشست حقوق، مدیریت، جامعه‌شناسی، فقه و علوم سیاسی	
۱۴:۳۰ تا ۱۴:۴۵	لابی مرکز بازی‌ها	استراحت و پذیرایی	
۱۴:۴۵ تا ۱۶:۱۵	تالار فارابی	رویداد جذب سرمایه‌گذار uiDemoDay	
	تالار نواندیشان	نشست روانشناسی و علوم تربیتی ۱	
	کلاس ۱	نشست فنی و مهندسی	
	کلاس ۲	نشست هنر	
۱۶:۱۵ تا ۱۶:۳۰	لابی مرکز بازی‌ها	استراحت و پذیرایی	
۱۶:۳۰ تا ۱۸	تالار فارابی	رویداد جذب سرمایه‌گذار uiDemoDay	
	تالار نواندیشان	نشست روانشناسی و علوم تربیتی ۲	
	کلاس ۱	نشست فنی و هنر	
۱۸ تا ۱۹	تالار فارابی	**اختتامیه‌ی کنفرانس و تقدیر از مقالات و پایان‌نامه‌های برتر**	

سخنرانان کلیدی

دکتر استفان پیازسکی (Stefan Piasecki)

دکتر Stefan Piasecki روانشناس برجسته دانشگاه هایدلبرگ آلمان و استاد تمام رشته جامعه‌شناسی و علوم سیاسی است. زمینه تحقیقاتی اصلی وی رسانه‌های تعاملی است. ایشان نتایج آخرین تحقیقات خود در زمینه‌ی لایه‌های زیرین اخلاقی و فکری بازی‌های واقعیت مجازی را برای شرکت‌کنندگان کنفرانس ارائه می‌دهند.

چکیده سخنرانی ایشان به شرح زیر است:

Title: Impacts of ludic VR environments on moral and ethical thinking

In VR environments, the impression of being part of an entirely new reality becomes plausible. Games do not change people, but they train behavior, influence experiences and can change attitudes. Learning and good teaching works through showing, telling and finally practical physical doing. VR environments provide exactly that and more. VR environments and gamified educational settings can teach complex technical and even social procedures to students who are far away from a physical college or university. Still, while current games provide entertainment and even education and while players experience the aesthetic components of games - and enjoy them being embedded into the flow - they have little knowledge about the underlying set of rules, the technical frame, the degree of personality analysis they are imposed to and thus the data they submit and last but not least the intention of the developers. This presentation wants to show aspects of individual representation within a virtual environment.

دکتر نیکولا لیبراتی (Nicola Liberati)

دکتر Nicola Liberati فارغ‌التحصیل دانشگاه پیسا ایتالیا، پژوهشگر پسادکتری فلسفه در دانشگاه توئنته هلند و دانشیار دانشگاه شانگ‌های ژیائو تونگ چین است. زمینه تحقیقاتی اصلی او آنالیز فلسفی اثر استفاده از فناوری‌های نوین است.

چکیده سخنرانی ایشان به شرح زیر است:

Title: A philosophical analysis to the effects of the use of new digital technologies in games

New digital technologies are revolutionizing the game industry. New digital interfaces enable players to interact with the digital objects directly with their bodies in a natural way, and mixed realities even intertwine the digital objects with the players' surroundings.

The effects of new technologies on how players interact with the game are evident. However, the change games are facing is not merely related to the way people play and interact with these digital objects. Philosophy teaches us new technologies do not change merely how people act, but they have deep effects on how meanings and values are shaped through their use. Thus, the use of these new digital technologies does not merely allow people to play differently, but it changes what the digital objects in the games are for society.

The presentation aims to show how games are changing for society because of the introduction of these new technologies. It will highlight how the values of what is fictional change because the new technologies blur the borders between "fiction" and "reality." This effect has a direct repercussion on what the game designers are and what role they can play in society.

برنامه‌ی کارگاه‌ها و پنل‌ها

کارگاه کسب و کارهای مبتنی بر بازتوانی شناختی؛ گذری بر نوروماکتینگ و نورواکونومی
دکتر آناهیتا خرمی بنارکی، پزشک عمومی از دانشگاه علوم پزشکی ایران، دارای مدرک مهندسی فناوری اطلاعات پزشکی از امیرکبیر، فلوشیپ روان‌عصب‌شناسی از پژوهشکده علوم شناختی، دکترای علوم اعصاب شناختی از پژوهشکده علوم شناختی، پزشک و توانبخش شناختی و مدرس رشته توانبخشی شناختی در پژوهشکده علوم شناختی و کلینیک مغز و شناخت و مدیر آموزشی و پژوهشی این کلینیک (زیرنظر پژوهشکده شناختی و دانشگاه علوم پزشکی ایران). چکیده سخنرانی ایشان به شرح زیر است: عصب‌شناختی این اجازه را به بشر داده است تا با نگاهی دوباره به شناخت در قالب حداقل عناصر شناختی مانند ادراک، توجه و حافظه، بار دیگر ناشناخته های رفتار و افکار انسانی را این بار مبتنی بر مغز واکاوی کند. در این راستا علوم شناختی ترکیبی است از انسان‌شناسی شناختی، هوش مصنوعی، زبان‌شناسی شناختی، نوروفیلاسوفی و از همه مهمتر عصب‌شناختی. از آنجایی که حضور انسان در تمامی حوزه‌هایی که انسانیتش را نشان می‌دهد به واسطه مغز است، عجیب نیست که بعد از سالها تحقیقات، عناوین و گرایش‌هایی مانند توانبخشی شناختی، عصب تحولی، عصب شناختی اجتماعی و مانند آن را داشته باشیم. نورواکونومی (Neuro-Economy) و نورومارکتینگ (Neuro-Marketing) از جذاب‌ترین زمینه‌های تحقیقاتی هستند. حوزه نرواکونومی یا عصب‌اقتصاد، نه تنها آنچنان که از اسمش پیداست به اقتصاد نمی‌پردازد، بلکه مقوله کلان اقتصاد را چیزی جز تصمیم گیری نمی‌داند و در این راستا تصمیم‌گیری انسان را در حوزه‌های مختلف نه فقط اقتصاد به چالش کشیده و به بحث و تحقیق می گذارد. از طرفی دیگر، از دل این مقوله، ادل اسمیت در سال ۲۰۰۲ نرومارکتینگ را مطرح می کند که امروزه بیشتر با عنوان Consumer Neuroscience از آن یاد می‌شود. در این راستا، پژوهش‌های زیادی انجام شده است تا بتوان رفتار مصرف‌کننده را از پیش از خرید، در حین خرید و پس از آن به بحث و نظر گذاشت. مقوله‌ای کمی ناآشناتر با موارد فوق، توانبخشی شناختی است که مبتنی بر آخرین دستاوردهای عصب شناختی و اخیرا گرایش RDoC، تلاش دارد آن را از شکل کلاسیک خارج کرده و دانش پایه توانبخشان را به سمت علوم اعصاب سوق دهد و پیش ببرد. شاید پرسسش این باشد که این سه حوزه به ظاهر نامربوط را چگونه می توان بهم ارتباط داد؟

کارگاه درآمدزایی از تبلیغات در بازی‌های موبایلی

ارئه‌کننده‌ی این کارگاه مهدی تاج‌الدینی استراتژیست تبلیغات دیجیتال تپسل است.

سرفصل های سخنرانی به شرح زیر بود:

- روش های درآمدزایی بازی‌های موبایل
- سهم درآمد از تبلیغات در مقایسه با سایر روش‌های درآمدزایی
- درآمدزایی از تبلیغات و فرمت‌های مختلف تبلیغاتی
- آیا تبلیغات به تجربه کاربری آسیب می‌زند؟
- نحوه کاربرد و بازخورد هر فرمت تبلیغاتی، تبلیغات بنری و ویدیویی
- فرمت‌های تبلیغاتی مناسب برای ژانرهای مختلف بازی‌ها
- معرفی متریک‌هایی برای آنالیز تبلیغات موبایلی
- روش‌های نوین درآمدزایی از تبلیغات
- تجربه برترین بازی‌ها در تپسل در درآمدزایی از تبلیغات

کارگاه قدرت مغز و HCI

مدرس این کارگاه دکتر حامد علی‌یاری محقق حوزه‌ی علوم اعصاب شناختی و Neuro-Gaming است.

بازی‌های رایانه‌ای یکی از انواع تکنولوژی‌های تعاملی نوآورانه و نوین است که در سطح جهان گسترده شده است. به‌دلیل قدرت نفوذ بالای این رسانه، محققان مختلفی در حال مطالعه بر روی آن و بهره‌برداری جهت دستیابی به اهداف خودشان می‌باشند.

براساس ذات و توانمندی بالای بازی‌های رایانه‌ای در فعال کردن نواحی مختلف مغزی همچون بخش سنسوری مغز، بخش موتوری مغز، کورتکس، فرونتال کورتکس و ... دیگر بخش‌ها، از این تکنولوژی جهت کنترل، بهبود و ارتقاء توانمندی‌های احساسی، شناختی، حرکتی و طیف وسیعی از بیماری‌ها استفاده می شود.در این کارگاه ابتدا به معرفی مغز و وظایف آن و اثرگذاری بازی‌های رایانه‌ای بر آن خواهیم پرداخت. در ادامه با سیگنال‌های مغزی بیشتر آشنا می‌شویم و در مورد نحوه استفاده از این سیگنال‌ها در ساخت بازی‌های جدی به بحث می‌نشینیم.

کارگاه بازی‌های شناختی و ردیابی چشمی

مدرس این کارگاه دکتر آناهیتا خرمی بنارکی است.
چکیده سخنرانی ایشان به شرح زیر است:
استفاده از فن‌آوری‌های جدید در توانبخشی عصبی موجب شده که فرایند توانبخشی با شدت و وسعت بیشتری طی شود. در این راستا می‌توان درمانگران را در یک فرایند مداوم اقتصادی هدایت کرد. ویدیوی تعاملی (IV) به درمانگران اجازه می‌دهد که با محیط‌های مجازی‌ای کار کنند که موقعیت‌های واقعی را بازتولید می‌کنند. در این مسیر بیماران با فعالیت‌های روزانه زندگی خود بیش از هر چیزی درگیر هستند (ADL).چنین تمرینات بازتوانی با تمرکز بر بازیادگیری کارکردهای از دست رفته، تلاش دارند فرایند های نوروپلاستیسیتی مغز را تنظیم کنند.
یک محیط توانبخشی شناختی مبتنی بر IV و ابزارهای ردیابی چشمی ET یا ترکیب آنها، امروزه در توانبخشی به شدت توصیه می شود. اما باید بر اساس دیدگاه بالینی، اثربخشی چنین مداخلات درمانی را در کنار صحت و دقت و پیچیدگی فن‌آوری‌ها در نظر گرفت. چرا که مراحل کامل شدن یک ابزار یا روند درمانی تا به طورکامل به محیط درمان توصیه شود (به خصوص در مورد توانبخشی شناختی که خود کودک نوپای علوم اعصاب است) فرایندی چند مرحله و چندگانه است که می بایست از نظر شناختی و بالینی مورد نظر و تایید قرار گیرد؛ بنابراین سازندگان چنین ابزاری باید این موضوع را در نظر داشته باشند. در این راستا باید دید ابزار ردیابی چشمی تا چه میزان صحت و دقت استخراج رفتار آدمی و اطلاعات مغز را دارد و در دنیای شناختی و اختلالات به چه صورت می‌تواند کمک کند.

پنل مشترک تپسل، آواگیمز و کافه‌بازار (تبلیغات؛ خوب، بد، زشت! گذری بر نقش مخرب تبلیغات در سودآوری بازی)

ارائه‌دهندگان این پنل مهدی تاج‌الدینی استراتژیست تبلیغات دیجیتال تپسل، حسین مزروعی مدیرعامل شرکت سرمایه‌گذاری و انتشار آواگیمز و سپهر چوب‌ساز مدیر نشر بازی‌های کافه‌بازار بودند و با مجری‌گری توحید قهرمانی، در مورد نقش تبلیغات در بازی‌های رایانه‌ای و اشتباهاتی که ممکن است باعث گریزاندن مخاطب شود، سخن گفتند.

رویداد جذب سرمایه UiDemoDay

جذب سرمایه برای بازی‌سازان همیشه یک چالش بزرگ بوده و افرادی که نتوانسته‌اند آن را به نحوی حل کنند، پس از انتشار و شروع فرایند مارکتینگ با مشکلات بسیاری رو به رو شده‌اند .دانشگاه اصفهان در حاشیه‌ی پنجمین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها «با همکاری صندوق پژوهش و فناوری استان اصفهان و مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان اقدام به برگزاری رویداد جذب سرمایه برای بازی‌های آماده انتشار کرد.

یکی از ویژگی‌های این رویداد حضور چند تن از فعالان صنعت نوپای بازی‌ویدیویی به عنوان داور بود که این ارزش افزوده را برای ارائه‌کنندگان به وجود می‌آورد که علاوه بر امکان جذب سرمایه ۵ میلیارد ریالی بتوانند از نظرات و انتقادات این افراد برای بهبود محصولشان استفاده کنند.

- حسین مزروعی (مدیرعامل مرکز تخصصی سرمایه‌گذاری و نشر بازی‌های برتر ایرانی آواگیمز)
- سپهر چوب‌ساز (مدیر بخش بازی کافه بازار)
- هادی دعایی (مسئول بخش بازی تپسل)

از ۱ بهمن‌ماه فراخوان این رویداد از طریق شبکه‌های اجتماعی و وبسایت‌های مرتبط منتشر شد و تا ۲۳ بهمن‌ماه که آخرین مهلت ثبت بازی بود بیش از ۴۰ درخواست توسط وبسایت دریافت شد. فرایند داوری اولیه برای انتخاب ارائه‌دهندگان حضوری توسط تیمی خبره انجام شد و نتایج و توضیحات تکمیلی برای تمامی شرکت‌کنندگان ارسال شد.

برخی از استودیو/افراد شرکت‌کننده:

- Mavericks
- زیماتک
- استودیو بازی سازی هوگو
- Phoenix Games
- Chainsaw Games Studio
- فیلابت
- رایموند هنر پویان
- طراحان سفید
- افسان نما
- Zagro Game
- رایان هندسه پویا
- Continuum
- سرگرمی سازان
- شرکت فکر آفرینان رویش سلام
- Irangame
- Studio sKnows

- چالیک استودیو
- عشقولانس
- PithGames
- داستانپ Dastanapp –
- استودیو آنا
- Asa
- نارون
- مهدی فنائی
- Mideastudio
- مهرشید
- PithGames
- زیتون
- iqteam
- افسان نما
- داده پردازان اسپادانا
- دونات گیمز
- امین رفیع زاده

تیم‌های راه‌یافته به مرحله ارائه حضوری:

- بازی سیستان لجندز (استودیو طراحان سفید – ارائه آنلاین – مشهد)
  - سبک – Moba :در یک بازی آنلاین می‌توانید با بازیکنان دیگر مبارزه کنید و قهرمانان خود را ارتقا بدهید.
  - پیاده سازی و طراحی قوی یکی از نکات قوت این بازی محسوب می‌شد.
- بازی زی‌کیلر (استودیو اره برقی)
  - سبک: شوتر – با سلاح‌های مختلف با زامبی‌ها مبارزه کنید
  - پیاده سازی با موتور آنریل، کیفیت گرافیکی و انیمیشن‌های یکپارچه باعث شد بازی در داوری اولیه موفق عمل کند.
- بازیPlay Win (استودیو موریکس)
  - سبک: تفننی – ترکیبی از چندین مینی گیم جذاب با جوایز نقدی
  - اجتماعی از مینی گیم‌ها که پتانسیل خوبی به یک اپلیکیشن سرگرم کننده داده بودند.
- بازی اسپیس وار (استودیو هوگو)

- سبک: تفننی – بازی آنلاین دو نفره، رقابتی در فضا که با کمک جاذبه و موانع مختلف باید دشمنانتان را شکست دهید.
- اجتماعی از مینی گیم‌ها که پتانسیل خوبی به یک اپلیکیشن سرگرم کننده داده بودند.

- بازی سین‌جیم (استودیو آنا)
  - سبک: کلمات و دانستنی‌ها – اسم فامیل نوستالژی با قوانینی متنوع و جدید
  - یک بازی نوستالژی که با گرافیکی یکپارچه می‌توانست حس خوبی را به بازیکنان یک سبک خاص منتقل کند.
- بازی مثل آباد (استودیو چالیک)
  - سبک: کلمات و دانستنی‌ها – حدس ضرب المثل‌های ایرانی با استفاده از سینی کلمات
  - بازی به تازگی منتشر شده بود و با استفاده از ضرب المثل‌های متعدد توانسته به یک سرگرمی آموزنده تبدیل شود.
- بازی داستانپ (تهران)
  - سبک: سرگرمی، آموزشی – یک بازی با ده ها داستان آموزنده و البته جذاب برای کودکان، با هدف درمانی و آموزشی
- بازیXgun (خرم آباد)
  - سبک: شوتر، اکشن – بازی آنلاین ۱۰ نفره با گرافیکی چشم نواز و موزیکی هیجان انگیز
  - یک بازی شوتر آنلاین با نگاهی به بازار جهانی که می‌تواند حس خوبی را به بازیکنان موبایلی دهد.
- بازیWarGlory
  - سبک استراتژی – بازی آنلاین دو نفره با داستانی اساطیری از ژاپن تا ایران

یکی از مزایای این رویداد، عدم تمرکز صرف بر بازی‌ها و فراهم آوردن امکان سرمایه‌گذاری روی تیم‌ها (و نه محصول) بود که این امکان را برای بازی‌سازان فراهم می‌آورد تا با توجه به توانایی تیم‌شان سرمایه جذب کنند و با خیالی آسوده بازی بسازند. ارائه و داوری بازی‌ها از ساعت ۱۵:۳۰ روز ۳۰ بهمن ۱۳۹۸ در حاشیه‌ی پنجمین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها در تالار فارابی مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان آغاز شد و تا ساعت ۱۸:۰۰ ادامه پیدا کرد. هر تیم ۷ دقیقه برای معرفی بازی خود فرصت داشت و پس از آن ۵ دقیقه می‌بایست به سوالات داوران پاسخ دهد و ابهامات موجود را رفع کند.

نتایج داوری UiDemoDay

بهترین ارائه:

۱ -بازی سیستان لجندز

- ۳ ماه استقرار رایگان در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان (استودیو این بازی در خراسان رضوی ساکن هستند).
- معرفی بازی پس از انتشار در وبسایت بازیاتو
- تخفیف ۲۵ درصدی برای استفاده از اتاق تست

۲ -استودیو هوگو

- ۳ ماه استقرار رایگان در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان
- معرفی بازی پس از انتشار در وبسایت بازیاتو

۳ -بازی مثل آباد

- ۳ ماه استقرار رایگان در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان
- معرفی بازی پس از انتشار در وبسایت بازیاتو

کاندیداهای جذب سرمایه:

- استودیو هوگو
- بازی داستانپ

- Xgun
- War Glory

زمانبندی ارائه مقالات شفاهی

حقوق، جامعه‌شناسی، مدیریت، فقه و علوم سیاسی

کمیته‌ی ناظر	زمان	مکان
دکتر قدرت‌الله خسروشاهی، دکتر محسن قائم‌فرد، دکتر رسول مظاهری،، دکتر رضا همتی	۱۳ الی ۱۴	کلاس ۱

۱	۱۳	شناسایی عنصرهای تربیتی نسل تراز انقلاب از منویات امام خامنه‌ای با روش تحلیلی مضمونی در جهت تولید بازی‌های دیجیتال (سید جواد شریف شیخ‌الاسلامی، حسین افسری)
۲	۱۳:۱۵	تبیین و تحلیل حقوقی جرم بازی‌های آنلاین در اینترنت و شرط‌بندی نسبت به آن (با تاکید بر نگاه قانون به قمار و شرط بندی اینترنتی) (علیرضا نادری)
۳	۱۳:۳۰	بسترهای وقوع و پیشگیری از جرم در زندگی دوم (محسن عینی، پریسا ثقفی)
۴	۱۳:۴۵	حق بر بازی و تأملی بر سیاست‌های کنترل بازی‌های ویدیویی (صادق صیادی)
۵	۱۴	بازی رایانه‌ای، ابزاری نوین و کارآمد در سایبر دیپلماسی (مهدی مختارپور، زهرا سمواتی)

نشست فنی و مهندسی

کمیته‌ی ناظر	زمان	مکان
دکتر حسین کارشناس، دکتر پیمان ادیبی، دکتر مازیار پالهنگ، دکتر کاظم پورالوار، مهندس صمد روحی، دکتر حسین ماهوش محمدی، دکتر حامد موحدیان‌عطار، دکتر بهنام علیزاده اشرافی	۱۴:۴۵ الی ۱۶	کلاس ۱

۱	۱۴:۴۵	بهبود یادگیری تقویتی عمیق با برنامه درسی در فضای بازی (محمدرضا محمدنژاد، مرتضی دُرّی‌گیو، فرزین یغمایی)
۲	۱۵	نمایش مدل سه‌بعدی حالت‌های چهره کشف شده موجود در ویدئو، با استفاده از روش یادگیری عمیق برای بازی‌های رایانه‌ای (فاطمه زارع مهرجردی، مهدی رضاییان)
۳	۱۵:۱۵	ارائه روشی جدید جهت بازی‌وارسازی پارکینگ هوشمند (حکیمه مظاهری، سلمان گلی)
۴	۱۵:۳۰	استفاده از بازی‌های جدی برای آموزش زبان‌های برنامه‌نویسی (فاطمه مرادپور، محمدرضا محمدنژاد، مرتضی دُرّی‌گیو)
۵	۱۵:۴۵	فیروزه:چارچوبی جهت بهبود تجربه کاربری در بازدید از اماکن تاریخی با استفاده از بازی‌وارسازی (صبا عباسی نیا، یونس سخاوت، کاظم پورالوار، مهدی فراموشی)
۶	۱۶	طراحی و ارائه بازی‌های چهارگانه توانبخشی مجموعه مچ و مجموعه ساعد (زهرا مرادی شهربابک، زهرا نصر اصفهانی، حامد گروسی، دکتر زهرا سادات رضائیان)

نشست روانشناسی و یادگیری ۱

کمیته‌ی ناظر	زمان	مکان
دکتر امیر قمرانی، دکتر اعظم اسفیجانی، دکتر مجید برکتین، دکتر ماهگل توکلی، دکتر آناهیتا خرمی بنارکی، دکتر فریبا یزدخواستی	۱۴:۴۵ الی ۱۶	تالار نواندیشان

۱	۱۴:۴۵	امیلی و جعبه اسباب بازی: بازی جدی تحت تلفن هوشمند برای مدیریت خشم در کودکان ۸ سال به بالا (مژده السادات موسوی، عاطفه احمدی علون آبادی)
۲	۱۵	بررسی تاثیر استراتژی بازی‌های رایانه‌ای آموزشی در مدیریت تفکر خلاق در کودکان با استفاده از راهبردهای تعاملی (نرگس میرانی سرگزی،مریم شفیعی سروستانی، فاطمه پودینه، محمدصادق بشارت)
۳	۱۵:۱۵	بررسی کاربردپذیری فعالیت‌های مبتنی بر واقعیت افزوده‌ی خودمانی در شناخت درمانی و درک خوانداری انگلیسی با اهداف پزشکی (سعید خزایی، رضا ترابی، عباس سقایی)
۴	۱۵:۳۰	بهبود شاخص شناختی (توجه) در شرکت‌کنندگان با بررسی هورمونی و سیگنال‌های مغزی (حامد علی‌یاری، معصومه کاظمی، هدایت صحرایی، محمدرضا دلیری، بهروز مینایی، سحر گلابی)
۵	۱۵:۴۵	مزایای بازی جدی به سبک سکویی در آموزش کلمات انگلیسی برای کودکان (کاظم پورالوار، اکبرغلامی، جلال فلاح)
۶	۱۶	تنظیم سختی پویای یک بازی شناختی مبتنی بر نوروفیدبک با هدف کمک به درمان اختلال نقص توجه-بیش‌فعالی (مینا مسعودی، امین مهنام، جواد راستی، احمد عابدی، محمدعلی نظری)

نشست هنر

کمیته‌ی ناظر	زمان	مکان
دکتر پریسا دارویی، دکتر مرضیه پیراوی ونک، مهندس مهیار دولتخواه، دکتر محمدهادی عیان‌بد	۱۴:۴۵ الی ۱۵:۴۵	کلاس ۲

۱	۱۴:۴۵	(Farkhondeh Fazel Mythology in Video Games: How it works? why it works Bakhsheshi)
۲	۱۵	رابطه‌ی شخصیت‌پردازی و متحرک‌سازی در بازی‌های پلتفرمر دوبعدی مطالعه موردی دو بازی در دهه‌ی نود میلادی (علی‌رضا لطفعلی‌خانی، سید نجم‌الدین امیر شاهکرمی)
۳	۱۵:۱۵	Postmodernism and New Weird in Remedy’s Control (Sajad Zarei)
۴	۱۵:۳۰	جبر یا اختیار، معنا و مفهوم کات‌سین در بازی‌های رایانه‌ای (مریم صلح کننده سردرود، زهرا یزدانی اندبیلی)
۵	۱۵:۴۵	سارای : بازی رایانه‌ای با رویکرد آموزش سلفژ در موسیقی مبتنی بر دریافت و آنالیز صوت (نازنین علی فرشباف اکبری، یونس سخاوت، محمدرضا آزاده‌فر، صمد روحی)

نشست روانشناسی و یادگیری ۲

کمیته‌ی ناظر	زمان	مکان
دکتر امیر قمرانی، دکتر اعظم اسفیجانی، دکتر مجید برکتین، دکتر ماهگل توکلی، دکتر آناهیتا خرمی بنارکی، دکتر فریبا یزدخواستی	۱۶:۳۰ الی ۱۸	تالار نواندیشان

۱	۱۶:۳۰	بررسی تأثیر بازی‌های مبتنی بر واقعیت مجازی بر کارکرد شناختی پردازش فضایی و ارتباط آن با بیماری سایبری (زهرا عباسی، سینا ورمقانی، جواد راستی)
۲	۱۶:۴۵	بازی «درون من»: طراحی یک بازی به‌منظور بررسی و امکان‌سنجی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر روی خشم و مدیریت آن (عباس موسیوند، مهدی پورجعفر، شهریار درهمی، یزدان موحدی)

۳	۱۷	استفاده از بازی‌های رایانه‌ای سبک ماجراجویانه با هدف تاثیرگذاری عمیق‌تر بر کودکان و نوجوانان در روابط خانوادگی و هنجارهای اجتماعی (سحر احمدپور، پیام کیان آرا، یونس سخاوت)
۴	۱۷:۱۵	طراحی و اعتبارسنجی نرم افزار تکالیف دوگانه مبتنی بر سنسور کینکت در محیط واقعیت مجازی برای ارزیابی اختلالات شناختی در سالمندان (امیرحسن ترابی، نسیبه صرامی فروشانی، امیرمحمد غیاثی، رضا سلیمانی، جواد راستی)
۵	۱۷:۳۰	مصورسازی تعاملی داده‌های مربوط به تاثیر بازی‌های خشونت‌آمیز بر رفتار کودکان و نوجوانان (کوثر محمودی اصل، مینا جوزی، یونس سخاوت)
۶	۱۷:۴۵	بررسی تاثیرات کوتاه مدت بازی رایانه‌ای تیرانداز اول شخص بر سطح توجه بصری با استفاده از ابزار ردیاب چشمی (تابان سلطانی، نسرین شهابی، یونس سخاوت، یزدان موحدی)
۷	۱۸	ساخت و اعتبارسنجی بسته نرم‌افزاری مبتنی بر ردیاب چشم جهت بهبود توجه در کودکان مبتلا به اختلال نقص توجه- بیش‌فعالی (نسیبه صرامی فروشانی، امیرحسن ترابی، گلناز امیری، نگار ملکی‌فر، جواد راستی)

نشست فنی-مهندسی / هنر

کمیته‌ی ناظر	زمان	مکان
دکتر حسین کارشناس، دکتر پریسا دارویی، دکتر کاظم پورالوار، مهندس صمد روحی، دکتر حسین ماهوش محمدی، دکتر حامد موحدیان‌عطار، دکتر بهنام علیزاده اشرافی، دکتر محمدهادی عیان‌بد	۱۶:۳۰ الی ۱۷:۴۵	کلاس ۲

۱	۱۶:۳۰	طراحی ابزار نقاشی دیجیتال با رویکرد واقع‌گرایانه به کمک واقعیت مجازی (هادی اکبرزاده، مهرداد ولی‌پور، سجاد خورشیدی، یونس سخاوت)
۲	۱۶:۴۵	تبدیل حرکات انسانی به یک نقاشی مفهومی بر اساس موسیقی با کمک سیستم ثبت حرکت (مرجان بهروزپور باغمیشه ، فاطمه رضایی، آیلار فاخریان، یونس سخاوت)
۳	۱۷	ناوک: تجربه نقاشی با چشم با استفاده از رهگیری حرکات چشم (حامده نیازمند، حنانه نیازمند، شقایق دلداده، نسیم رازی، یونس سخاوت)
۴	۱۷:۱۵	طراحی مدلی برای داستان سرایی پویا در بازی‌های رایانه‌ای (شیوا ترک‌زبان، یونس سخاوت)
۵	۱۷:۳۰	بررسی زمان واکنش در تشخیص تتالیته‌های رنگی در بازی‌های رایانه‌ای (نسرین شهابی، الهه قربانی ، یونس سخاوت)
۶	۱۷:۴۵	تأثیر وجود نمادهای بومی شهری در بازی رایانه‌ای بر حس غوطه‌وری بازیکن (روح‌الله جوانعلی‌بدر، بهنام علیزاده اشرفی، صمد روحی)

مقالات پوستری

موضوع	عنوان مقاله	نویسندگان
روانشناسی و یادگیری	مطالعه رابطه بین میزان و نوع انجام بازی‌های رایانه‌ای با میزان پرخاشگری در دانش‌آموزان سیکل دوم شهرستان نقده با تأکید بر میزان حمایت اجتماعی ادراک شده به عنوان متغیر میانجی	مهران صمدی- نگین حاتمی
	تغییرات فیزیولوژیک و هومورال ناشی از بازی‌های ویدئویی	حسام اکبری سراسیا- مهرداد فتحی- سیدرضا عطارزاده حسینی
	مقایسه هوش اجتماعی و هویت جنسی، پرخاشگری و گرایش به اعتیاد در نوجوانان وابسته به بازی‌های ویدویی(GTAو نوجوانان عادی)	علی محمد رضایی- محمدامین نیمروزی
	رابطه اعتیاد به بازی آنلاین با جو عاطفی خانواده، اشتیاق تحصیلی و سازگاری تحصیلی در دانش‌آموزان	هاجر اسرافیلی
	اثر بخشی فیلیال تراپی مجازی مادران برمهارتهای اجتماعی و پرخاشگری در کودکان دارای اختلال یادگیری	صدیقه جعفری رنگچی- هادی فرهادی
	آسیب‌های ناشی ازاعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای خشن برکودکان ۵تا ۷ساله شهرشیراز	بی بی عشرت زمانی- مژده مهاجری- نگارالسادات طباطبا
	ارتباط انواع بازی‌های رایانه‌ای با پرخاشگری (مورد مطالعه: پسران نوجوان شهر ایلام در سال ۱۳۹۸)	علی صیدی- ذلیخا ماهی گیر- مینو ملکشاهیان
	تحلیل محتوای اپلیکیشن واقعیت افزوده آموزش نماز ویژه دانش‌آموزان مقطع ابتدایی براساس اصول چندرسانه‌ای مایر	نگین برات دستجردی- مرجان حقانی- نگارالسادات طباطبا
	مروری بر نقش بازی‌های رایانه‌ای در فرایند تنظیم هیجان کودکان و نوجوانان	سارا زادافشار- فرزاد قادری- احمد عابدی
	تاثیر بازی توانبخشی بر افزایش توجه مستمر	یزدان موحدی- عباس موسیوند- مهدی پورجعفر
	تاثیر قدرت تصمیم‌گیری عاملانه در بازی‌های رایانه‌ای بر میزان لذت بازیکن از تجربه بازی رایانه‌ای	فرانک خداکرمی
	بررسی قابلیت پردازش گفتار در بازی‌های رایانه‌ای در جهت بهبود روند آموزش تلفظ زبان انگلیسی	صبا عباسی نیا- کاظم پورالوار
	Synergistic nature of digital game-based language learning and Task-based language teaching	صبا عبدالمحمدی وحید
فنی و مهندسی	بازی‌وارسازی سیستم دوچرخه ثابت با هدف بهبود وضعیت جسمانی دانشجویان و تولید انرژی	پویا خانی- سلمان گلی بیدگلی- مصطفی حشمت-مرجان معظم
	جایگاه بازی‌وارسازی در نرم‌افزارهای آموزش زبان انگلیس	خاطره اجلی- کاظم پورالوار- شیوا نصراصفهانی

	راهکاری برای بهبود فرآیند ثبت داده‌های حرکتی با هدف جمع‌آوری داده‌های حرکات موزون آذری	افسانه یدائی- بهنام علیزاده اشرفی - محمدرضا آزاده‌فر
	ارائه یک رویکرد جدید جهت اولویت‌بندی موارد آزمون مبتنی بر الگوریتم جستجوی گرانشی در برنامه‌ها و بازی‌های رایانه‌ای	محمد شمس الدینی
	استفاده از رویکرد مدل‌رانده در بازی‌وارسازی دوره‌های آموزشی	سیده هستی موسوی دهویی- شکوفه کلاه‌دوز رحیمی- لیلا صمیمی دهکردی
	طراحی و پیاده‌سازی کنترلر نروفازی تطبیقی برای بازی‌های تحرکی	کیاوش فتحی- افروز لقایی- مریم ذکری- جواد راستی
	بررسی زمان واکنش بازیکنان در بازی‌های رایانه‌ای در محیط‌های مختلف	نازنین علی فرشباف اکبری- الناز حیدران مقدم- مریم حقی- یونس سخاوت- فرهاد احمدنژاد
فنی/ هنر	مصورسازی هوشمند داده‌های بازی‌های موبایل اپ‌استور جهت فراهم‌سازی امکان تحلیل اطلاعات بازی‌ها	ریحانه حسین‌زاده- سپیده لطفی- رضا رشیدی- یونس سخاوت
	تاثیر رنگ در ادراک زمانی کاربران بازی‌های رایانه‌ای	مریم حقی- دکتر بهنام علیزاده اشرفی- شیوا نصراصفهانی
علوم انسانی	نگرشی بر سیاست کیفری ایران در منع تبعیض نژادی_قومی در صنعت بازی‌های رایانه‌ای	منوچهر توسلی نائینی- فاطمه محسنی
	نقش شرکت‌های دانش بنیان در تولید محتواهای آموزشی و جلوگیری از نفوذ استانداردهای غربی در بازی‌های رایانه‌ای	صانع محمدابراهیم‌زاده‌سپاسگزار- صبار ابراهیم‌زاده- سمانه محمدابراهیم‌زاده‌سپاسگزار

مقالات برتر

مقالات برتر پنجمین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» طبق نظر کمیته‌های ناظر نشست‌ها و کمیته‌ی علمی کنفرانس انتخاب و اعلام شد. نویسندگان این مقالات نسخه‌ی گسترش‌یافته‌ی مقاله‌ی خود را با هماهنگی دبیرخانه‌ی کنفرانس برای یکی از مجلات علمی-پژوهشی که در وب‌سایت کنفرانس اعلام شده بود، ارسال نمودند.

نشست	عنوان مقاله	نویسندگان
روانشناسی و یادگیری	بررسی تاثیر بازی‌های مبتنی بر واقعیت مجازی بر کارکرد شناختی پردازش فضایی و ارتباط آن با بیماری سایبری	زهرا عباسی، سینا ورمقانی، جواد راستی
فنی	بهبود یادگیری تقویتی عمیق با برنامه درسی در فضای باز	محمدرضا محمدنژاد، مرتضی دری گیو، فرزین یغمایی
	طراحی و ارائه بازی‌های چهارگانه توانبخشی مجموعه مچ و ساعد	زهر مرادی شهربابک، زهرا نصر اصفهانی، حامد گروسی، زهرا سادات رضاییان
علوم انسانی	بسترهای وقوع و پیشگیری از جرم در زندگی دوم	محسن عینی، پریسا ثقفی
پوستر	راهکاری برای بهبود فرایند ثبت داده‌های حرکتی با هدف جمع آوری داده‌های حرکات موزون آذری	افسانه یدایی، بهنام علیزاده اشرفی، محمدرضا آزاده‌فر

COMPUTER
GAMES
CGCO2020

THINK
OUTSIDE THE BOX
BIG

ZKILLER
STEAM
Google Play

روش‌های درآمدزایی
تبلیغات
پرداخت درون برنامه‌ای
شارژ مدادها
۲ برابر کردن امتیاز
جایزه روزانه
خرید مداد

۴) برنامه‌های دیگر

۴-۱) بازدید پروفسور پاول گریم متخصص گرافیک کامپیوتری دانشگاه Fulda آلمان – ۲۱ فروردین ۱۳۹۸

پروفسور پاول گریم استاد دانشگاه Fulda آلمان، در فروردین ۱۳۹۸ در جریان سفر خود به دانشگاه اصفهان، از مرکز نوآوری صنایع سرگرمی این دانشگاه بازدید کرد. در این بازدید اعضای تیم‌های حاضر در مرکز به معرفی ایده‌ها، محصولات و دستاوردهای خود پرداختند. سپس در یک جلسه ۲ ساعته که با حضور فعالان و متخصصان بازی‌سازی برگزار شد، ایشان مجموعه پژوهش‌های خود در زمینه واقعیت مجازی و دیگر پروژه‌های خود در این حوزه را ارائه کردند.

۲-۴) شرکت در نمایشگاه هفته سراهای دانشجویی - ۷ تا ۱۳ اردیبهشت ۱۳۹۸

هفته‌ی سراهای دانشجویی در سال ۹۸ با شعار «سراهای دانشجویی عرصه نوآوری، مهارت محوری ورونق تولیدات دانشجویی» برگزار گردید. از آنجا که رویکرد وزارت علوم ارج نهادن بر طرح‌ها و ابتکارات بدیع و ارزنده و نیز پاسداشت تجربیات موفق و برتر دانشجویان است و دانشگاه اصفهان نیز بر این امور تاکید دارد، برنامه‌هایی ویژه‌ای برای این هفته تدارک دیده شد که مهم‌ترین بخش آن برپایی بیش از ۳۰ غرفه در محوطه سراهای دانشجویی دانشگاه بود تا محیطی برای ارائه محصولات دانشجویی (صنایع دستی، دست‌ساخته‌های دانشجویان و ...) و برگزاری مسابقات ورزشی، فعالیت‌های فرهنگی، نمایشگاه محصولات هنری، ایستگاه‌های سلامت و غیره فراهم آورد.

مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان نیز در این رویداد حضور داشت. غرفه اختصاصی مرکز نوآوری شامل دو بخش هیجان‌انگیز و سرگرم‌کننده بازی‌های رومیزی و واقعیت مجازی بود که با استقبال قابل توجه دانشجویان روبه‌رو شد.

۴-۳) بازدید دکتر فیروزآبادی دبیر شورای عالی فضای مجازی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی – ۲۹ اردیبهشت ۱۳۹۸

دکتر سید ابوالحسن فیروزآبادی رئیس شورای عالی فضای مجازی در اردیبهشت سال ۹۸ در جریان سفر خود به اصفهان، از دانشگاه اصفهان و مرکز نوآوری صنایع سرگرمی این دانشگاه دیدن کرد. در این بازدید ابتدا دکتر جواد راستی مدیر مرکز نوآوری صنایع سرگرمی در یک نشست دوستانه مجموعه فعالیت‌ها و آزمایشگاه‌های موجود در مرکز را معرفی کرده و سپس دکتر فیروزآبادی و هیأت همراه ایشان طی بازدید از مرکز با اعضای تیم‌ها و دستاوردهای آنها آشنا شدند.

۴-۴) آغاز دوره کارشناسی ارشد مشترک در رشته‌ی Game Engineering بین دانشگاه اصفهان و Keimyung کره‌ی جنوبی – تابستان ۱۳۹۸

دانشگاه Keimyung کره جنوبی یکی از دانشگاه‌های پیشرو آسیا در زمینه بازی‌سازی است که با همراهی انستیتو Digipen، یکی از پیشرفته‌ترین برنامه‌های آکادمیک آموزش بازی‌سازی در آسیا را اجرا می‌کند. بر اساس تفاهم‌نامه بین دانشگاه کیم‌یانگ کره‌ی جنوبی و دانشگاه اصفهان، در سال ۱۳۹۸ از بین داوطلبین مجاز به انتخاب رشته کارشناسی ارشد مهندسی کامپیوتر (گرایش هوش مصنوعی و روباتیکز)، تعداد

محدودی دانشجو برای یک برنامه‌ی مشترک آموزشی پذیرفته شدند. این دوره به‌صورت Dual Degree تعریف شده و فارغ‌التحصیلان این دوره از هر دو دانشگاه مدرک کارشناسی ارشد دریافت می‌کنند.

طبق تفاهم‌نامه‌ی منعقدشده بین دانشگاه اصفهان و دانشگاه KMU، شرکت‌کنندگان این دوره‌ی مشترک می‌بایست ۲ تا ۴ درس را در دانشگاه اصفهان و ۴ تا ۶ درس را در دانشگاه KMU بگذرانند و در پایان و پس از تأیید دانشگاه اصفهان مبنی بر گذراندن واحدها و همینطور گذراندن تز در یکی از دو دانشگاه، از دانشگاه KMU مدرک کارشناسی ارشد و از دانشگاه اصفهان گواهی درس‌های گذرانده‌شده را دریافت کنند (کسانی که از طریق کنکور کارشناسی ارشد وارد این رشته شده‌اند یا می‌شوند، از دانشگاه اصفهان نیز مدرک کارشناسی ارشد دریافت می‌کنند).

اولین گروه از دانشجویان این دوره از ۱ سپتامبر ۲۰۱۹ تحصیل خود در دانشگاه KMU را آغاز کردند. این دانشجویان می‌بایست سال اول را در کره‌ی جنوبی بگذرانند و سال دوم ۲ تا ۴ درس ارائه‌شده در رشته‌ی کارشناسی ارشد هوش مصنوعی را در دانشگاه اصفهان اخذ کنند.

۵-۴) گردهمایی شبکه پژوهش اصفهان- ۲۰ آذر ۱۳۹۸

گردهمایی شبکه پژوهش‌های بین رشته‌ای اصفهان در تاریخ ۲۰ آذرماه ۹۸ در تالار نفیس دانشگاه علوم پزشکی اصفهان برگزار شد. این رویداد که با استقبال گسترده اعضاء هیات علمی و دانشجویان سه دانشگاه اصفهان، علوم پزشکی اصفهان و صنعتی اصفهان همراه بود، با سخنرانی خانم دکتر حق‌جو معاون تحقیقات و فناوری دانشگاه علوم پزشکی اصفهان آغاز گردید. ایشان به معرفی کنسرسیوم شبکه پژوهش‌های اصفهان، گرنت‌های قابل تخصیص و مزایای جانبی از جمله تخصیص مکان فیزیکی و وبسایت اختصاصی برای گروه‌های تحقیقاتی واجد شرایط پرداختند. در ادامه دکتر حمید سلطانیان‌زاده استاد تمام دانشگاه تهران و مدیر گروه پردازش تصاویر پزشکی موسسه پزشکی فورد آمریکا در خصوص پردازش تصویر پزشکی سخنرانی نمودند. سپس اعضای هیات علمی هریک از سه دانشگاه اصفهان، علوم پزشکی اصفهان و صنعتی اصفهان فعالیت‌های هسته پژوهشی موضوع محور (TIG)، با موضوعات «پردازش تصویر و سیگنالهای پزشکی» و «سیستم بیولوژی» را ارائه نمودند. در این گردهمایی، نمایندگان مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان در پنلی، پژوهش‌های خود در زمینه بازی‌های جدی و بازی‌های درمانی را معرفی کردند.

۶-۴) بازدید مدیران عامل کافه‌بازار و آواگیمز - ۱۲ شهریور ۱۳۹۸

امین امیرشریفی مدیرعامل کافه‌بازار و حسین مزروعی مدیرعامل آواگیمز از فضا و امکانات مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان بازدید کردند و محصولات و بازی‌های توسعه‌داده‌شده در این مرکز را تجربه کردند.

در جلسه‌ای که در پایان این بازدید با حضور دکتر آرش شاهین مدیر دفتر ارتباط با صنعت و جامعه، دکتر جواد راستی مدیر مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان، دکتر شکوفه کلاهدوز رحیمی و دکتر مرجان کائدی نمایندگان دانشکده‌ی مهندسی کامپیوتر و جمعی از بازی‌سازان مجرب برگزار شد، محورهای بستر مشترک همکاری برای تقویت زیرساخت‌های آموزش و کارآفرینی در این حوزه مورد بحث و بررسی قرار گرفت.

۷-۴) بازدید دکتر مجید نیلی احمدآبادی دبیر محترم ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی – ۲۴ بهمن ۱۳۹۸

آزمایشگاه سرگرمی‌های جدی (Serious Games) مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان با بیش از ۴۰ پروژه که به مرحله اجرا و بهره‌برداری رسیده است، یکی از مجهزترین و معتبرترین آزمایشگاه‌های ساخت بازی‌های رایانه‌ای و سایر فناوری‌های سرگرم‌کننده به هدف آموزش و درمان و ... در ایران است. در بهمن ماه ۱۳۹۸ دکتر مجید نیلی احمدآبادی دبیر محترم ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی، دکتر محمود نیلی احمدآبادی ریاست محترم دانشگاه تهران و هیات رییسه محترم دانشگاه اصفهان از آزمایشگاه سرگرمی‌های جدی مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان بازدید کردند. در این بازدید که با هدف گسترش همکاری‌های دوجانبه و توسعه فعالیت‌های مرتبط با طراحی و ساخت بازی‌های درمانی انجام شد، زمینه‌های همکاری مورد بحث و بررسی قرار گرفت.

در سال ۹۹ هم با ما باشید...!

http://uicvgame.ir

uicvgame