



گزارش عملکرد



مرکز تخصصی
بازی‌های رایانه‌ای
دانشگاه اصفهان
UNIVERSITY OF ISFAHAN
CENTER OF VIDEO GAMES

سال ۱۳۹۵

مقدمه

بر ما سالی دیگر گذشت و بر زمین گردشی و بر روزگار حکایتی! امید آنکه کهنه رفته باشد به نیکویی و این نو همی آید به فرخندگی...

در سال ۱۳۹۷ در مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان شاهد اتفاقات خوبی بودیم که امیدها را به بارور شدن این درخت پنج‌ساله صدچندان کرد. در کنار فعالیت‌های مرسوم سال‌های قبل مانند برگزاری دوره‌ها و کارگاه‌های متنوع، امسال برای نخستین بار کمپ تابستانی ۶ هفته‌ای بازی‌سازی را برگزار کردیم که تجربه‌ای ناب و پربار برای همه‌مان به ارمغان آورد. چالش کدنویسی هوش مصنوعی گیم هم با استقبال چشمگیر علاقه‌مندان برگزار شد و در چهارمین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» هم مهمان دوستان خوب کاشانی بودیم که سنگ تمام گذاشتند و شوق‌شان، ما را نیز بر سر ذوق آورد و امیدوارمان کرد که این درخت نوپا، ریشه می‌دواند در کوه‌ها و صحراها و دل‌ها را به هم پیوند می‌دهد برای رسیدن به جایی که روزی آرزویمان بود.

آزمایشگاه بازی‌های جدی دانشگاه اصفهان نیز امسال کارنامه‌ای پربار داشت و حرکت آن به سمت راه‌اندازی نخستین کلینیک بازی‌درمانی ایران شتاب روزافزونی به خود گرفت.

تدوین سرفصل برنامه‌ی درسی رشته‌ی طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای در مقطع کارشناسی و آغاز اولین دوره‌ی مشترک کارشناسی ارشد بازی‌سازی با دانشگاه کیم‌یانگ کره‌ی جنوبی، نقاط عطف مهم کارنامه‌ی آموزشی مرکز بازی‌های رایانه‌ای در جهت ساخت یافته کردن نظام آموزشی بازی‌سازی بود که با لطف و عنایت حضرت حق، امیدوار و مطمئن به پیش می‌رود.

در این کوتاه‌نوشت، مروری خواهیم داشت بر آنچه در سال ۱۳۹۷ بر مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان گذشته است. باشد که عشق و امیدمان در پرتو لطف ربوبی، روشنی‌بخش تداوم این مسیر سخت و پرافتخار باشد.

زندگی، سبزترین آیه، در اندیشه برگ
زندگی، خاطر دریایی یک قطره، در آرامش رود
زندگی، حس شکوفایی یک مزرعه، در باور بذر
زندگی، باور دریاست در اندیشه ماهی، در تنگ
زندگی، ترجمه روشن خاک است، در آیین عشق
زندگی، فهم نفهمیدن‌هاست

دکتر جواد راستی

مدیر مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان



مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان



• فناوری، تولید و تحلیل محتوا

• آموزش و توانمند سازی

• کار آفرینی و توسعه کسب و کار اجتماعی



برگزاری کارگاه‌های تخصصی با حضور بازی‌سازان موفق

حمایت از تیم‌های بازی‌ساز نوپا

حمایت از طرح‌های پژوهشی



<http://uicvgame.ir>



uicvgame

۱ کارگاه‌ها و دوره‌های آموزشی	۱
۱-۱ کارگاه هوش مصنوعی در گیم	۱
۲-۱ سمینار داده کاوی بازی‌های ویدئویی و تحلیل رفتار بازیکنان	۳
۳-۱ کمپ تابستانی بازی سازی	۵
۴-۱ دوره‌ی نقاشی دیجیتال	۲۵
۵-۱ دوره‌ی طراحی دوبعدی و انیمیشن	۲۸
۶-۱ دوره‌ی نقاشی دیجیتال پیشرفته	۲۹
۱-۷ کارگاه در دنیای بازی سازی چه خبر است؟!	۳۰
۱-۸ کارگاه بازی سازی بدون کدنویسی با موتور فیوژن	۳۲
۱-۹ دوره ۲۸ ساعته انیمیشن سازی و طراحی آناتومی	۳۳
۱-۱۰ دوره ۲۰ ساعته ساخت بازی های آنلاین با SmartFoxServer	۳۵
۲ رویدادهای مرکز	۳۴
۱-۲ چالش کدنویسی هوش مصنوعی گیم	۳۴
۲-۲ چهارمین ایده شو گیم و بازی های رایانه ای	۴۰
۳-۲ رویداد جهانی Global Game Jam	۴۵
۴-۲ چهارمین کنفرانس «بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها»	۴۸
۳ برنامه های دیگر	
۱-۳ شرکت در بیست و چهارمین نمایشگاه اتوماسیون و کامپیوتر (اتوکام)	۷۲
۲-۳ شرکت در چهاردهمین نمایشگاه پژوهش و فناوری استان اصفهان	۷۳
۳-۳ بازدید معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری از مرکز بازی های رایانه ای	۷۴
۴-۳ حضور تیم های مستقر در مرکز بازی های رایانه ای در مسابقات ملی بازی سازی «کژوال کمپ»	۷۵
۵-۳ برگزاری مراسم ویژه شب یلدا با همکاری انجمن علمی کامپیوتر و خانه خلاقیت شهرداری اصفهان	۷۶
۶-۳ دوره‌ی کارشناسی ارشد مهندسی بازی سازی مشترک بین دانشگاه اصفهان و دانشگاه Keimyung کره جنوبی	۷۷
۷-۳ برگزاری رویداد گیمیت	۷۷
۸-۳ شرکت در رویداد بین المللی Tehran Game Convention - ۱۴ و ۱۵ تیر ۹۷	۷۸
۹-۳ سفر به اروپا	۷۹

۱) کارگاه‌ها و دوره‌های آموزشی

۱-۱) کارگاه هوش مصنوعی در گیم - امین بابادی - ۲۲ فروردین ۹۷
اولین کارگاه سال ۱۳۹۷ مرکز بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان را امین بابادی که از فنلاند مهمان ما بود، در مورد هوش مصنوعی در گیم در برگزار کرد. حضور هوش مصنوعی به یکی از واقعیت‌های زندگی تبدیل شده است و طبیعتاً در زمینه‌ی هم‌جنس بازی‌های رایانه‌ای هم باید نمود و حضوری پررنگ داشته باشد. بررسی تکنیک‌های هوش مصنوعی در بازی‌های رایانه‌ای موضوع سمینار جذاب و متفاوت چهارشنبه ۲۲ فروردین ۹۷ بود.

امین یکی از متخصصان آکادمیک گیم ایران و دانشجوی دکتری شاغل در

مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان برگزار می‌کند:

سمینار Game AI Research: A Gentle Introduction

سخنران:
امین بابادی

گواهی معتبر برای شرکت‌کنندگان از طرف مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان

زمان: چهارشنبه ۲۲ فروردین ۹۷، ساعت ۱۲ تا ۱۴
مکان: دانشگاه اصفهان، دانشکده‌ی فنی جدید (ساختمان انصاری)، طبقه سوم، تالار IT

ثبت‌نام در <https://evand.com/events/ai97>

آزمایشگاه بازی‌سازی دانشگاه Aalto فنلاند است. وی بیش از ده سال تجربه در صنعت بازی‌سازی دارد و تاکنون در پروژه‌های مختلفی از جمله «ارتش‌های فرازمینی»، «بیداری: خاکسترهای سوزان» و «کات» فعالیت داشته است و زمینه‌ی تخصصی فعلی وی **physically-based real-time control algorithms for multi-agent sports video games** است.

چکیده‌ی سخنرانی امین را در ادامه ببینید:

Present video games usually need artificial intelligence (AI) to become fun and challenging. However, game AI usually needs some level of "stupidity" in order to be defeatable by humans. Therefore, game AI is limited to elementary AI techniques such as finite state machines, rule-based systems, and basic search algorithms. This has created a huge gap between computer science AI and game AI. Since early 2000s, developers and researchers have started to realize that recent advances in academic AI has a lot to offer to the gaming industry, including automated game testing, procedural content generation, and player

modelling. This talk gives a gentle introduction to game AI research and its most important concepts. We will also demonstrate the state of the art by highlighting some of the most recent successful applications of game AI research. This talk can be useful for anyone who has a basic understanding of AI concepts and is wondering what is happening in the game AI community.



۱-۲) سمینار داده‌کاوی بازی‌های ویدئویی و تحلیل رفتاری بازیکنان - محمدمهدی

رضاپور - ۲۶ اردیبهشت ۹۷



مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان برگزار می‌کند:
دومین سمینار تخصصی بازی‌های ویدئویی سال ۹۷

سخنران:
محمدمهدی رضاپور

با موضوع:
**داده‌کاوی بازی‌های ویدئویی
و تحلیل رفتاری بازیکنان**

زمان: چهارشنبه ۲۶ اردیبهشت ۹۷ ساعت ۱۲ تا ۱۴
مکان: دانشگاه اصفهان، دانشکده فنی جدید، تالار IT

ثبت‌نام در: <https://evnd.co/KMBB9>
ارائه‌ی گواهی معتبر برای شرکت‌کنندگان

تحلیل رفتار بازیکنان بازی‌های ویدئویی یکی از زمینه‌های جدید تلفیق داده‌کاوی و صنعت سرگرمی به شمار می‌رود که در طراحی و به‌روزرسانی بازی‌ها نقش مهمی دارد و به طرز فزاینده‌ای موردتوجه شرکت‌های بزرگ و کوچک بازی‌سازی قرار گرفته است. برای طراحی کارآمد یک بازی ویدئویی، تکنیک‌های تحلیل داده‌های رفتاری بازیکنان اهمیت ویژه‌ای دارد. در سمینار «داده‌کاوی بازی‌های ویدئویی و تحلیل رفتاری بازیکنان» در مورد این تکنیک‌ها سخن به میان آمد.

سخنران این کارگاه محمدمهدی رضاپور دانشجوی دکتری مهندسی

نرم‌افزار دانشگاه اصفهان و عضو گروه کلان‌داده دانشگاه اصفهان و طراح چندین بازی ویدئویی پژوهش‌محور مستقل از سال ۱۳۹۰ بود. مخاطبین این دوره دانشجویان کلیه مقاطع رشته‌های کامپیوتر، علوم تربیتی، روانشناسی، اقتصاد و کلیه علاقه‌مندان حوزه‌ی تحقیقاتی تعامل انسان رایانه بودند.

سرفصل‌های دوره عبارت بودند از:

- ۱- اهمیت تجزیه و تحلیل داده‌های رفتاری بازیکنان چیست؟
- ۲- تحلیل رفتاری بازیکنان در چه بخش‌هایی دسته‌بندی می‌شود؟
- ۳- روش‌های جمع‌آوری، آماده‌سازی و کاوش نهایی این داده‌ها کدامند؟

۴- معرفی موتور بازی سازی کرای انجین و نمایش عملی چگونگی جمع آوری داده‌های رفتاری از یک بازی نمونه.

۵- چگونه موضوع پژوهشی خود را در این زمینه تعریف کنیم؟



۳-۱) کمپ تابستانی بازی‌سازی دانشگاه اصفهان - ۱۳۹۷



پس از برگزاری دوره‌های طراحی سه‌بعدی، تکسچرینگ، نقاشی دیجیتال مقدماتی و پیشرفته و یونیتی در تابستان ۱۳۹۶ در مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان، امسال دست به یک تجربه‌ی جدید، هیجان‌انگیز و کم‌نظیر زدیم و از ۲۳ تیر تا ۳۱ مرداد ۱۳۹۷ به مدت ۶ هفته اولین کمپ بازی‌سازی را برگزار کردیم.



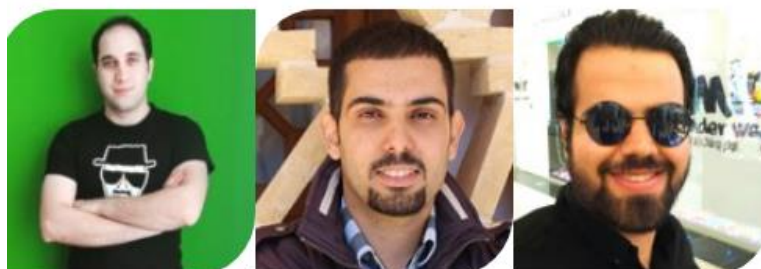
این کمپ شامل ۹۰ ساعت آموزش‌های فشرده و مفید بازی‌سازی از شنبه تا سه‌شنبه‌ی هر هفته از صبح تا ظهر بود. رصد واقعیت‌های صنعت بازی‌سازی نشان می‌دهد کسانی که علاوه بر تخصص در یک حوزه، از شاخه‌های دیگر سر رشته و شناخت داشته باشند موفق‌تر هستند و در قالب تعاملات تیمی بهتر عمل می‌کنند. به علاوه بسیاری از کسانی که در آغاز این راه قرار دارند، با تخصص‌های مختلف بازی‌سازی آشنا نیستند و این سردرگمی باعث اتلاف وقت و دلسردی می‌شود. این بود که از یونیتی و طراحی هنری دوبعدی و سه‌بعدی و انیمیشن و صدا و موسیقی گرفته تا دیزاین و درآمدزایی و تحلیل و بهینه‌سازی و مطالبی که کمتر در مورد آن شنیده‌اید و فوت‌های کوزه‌گری درآمدزایی در صنعت بازی‌سازی هستند را در قالب یک دوره‌ی جامع گنجانیدیم. سعی کردیم مباحث هر هفته مرتبط با یکی از بخش‌های پایپ‌لاین بازی‌سازی باشد و به همین انگیزه، هر هفته را نام‌گذاری کردیم!



یکی از جنبه‌های مهم بازی‌سازی، توانایی کار در قالب یک تیم است که از این جنبه نیز غافل نماندیم. در همان هفته‌ی اول مخاطبان کمپ در قالب ۴ تیم تقسیم شدند تا آموزش‌های کلاسی را برای ساخت بازی‌های واقعی و در محیط تیمی به کار گیرند. به این منظور ۳۰ ساعت کار تیمی زیر نظر منتورهای مجرب و با سابقه در حوزه‌ی بازی‌سازی تدارک دیدیم تا تیم‌ها بتوانند از تجربیات آن‌ها برای ساخت بهتر بازی‌شان استفاده کنند.

شرایط ورود به کمپ علاقه و دانشی ابتدایی در زمینه‌ی بازی‌سازی بود که می‌توانست آشنایی با یک موتور بازی‌سازی ساده یا یک زبان برنامه‌نویسی یا طراحی هنری باشد.

در این دوره ۲۰ ساعت آموزش یونیتی داشتیم که دکتر حامد موحیدیان عطار و حسین نجفی مدرسان آن بودند. مهرداد رضایی در ۱۴ ساعت مخاطبان را با هنر دوبعدی و کاربرد آن در بازی‌سازی آشنا کرد. هنر سه‌بعدی و کاربرد آن در بازی‌سازی در ۱۸ ساعت توسط حمید حدیدی و احسان سراهیان تدریس شد. امیررضا انواری هم در ۶ ساعت اصول دیزاین را آموزش داد. در کنار این بخش‌های بلندمدت، کلاس‌های دیگری هم داشتیم که کوتاه‌تر و البته جذاب و کاربردی بودند: مقدمات هنر در بازی‌سازی (احسان سراهیان)، مدل‌های درآمدزایی در گیم (امیررضا انواری)، صدا و موسیقی در بازی‌های رایانه‌ای (نیما قاسمی)، آشنایی با نحوه‌ی انتشار بازی در بازار (میثاق آقاخانی)، انتشار بازی در بازارهای بین‌المللی (امین رفیع‌زاده)، ترفندهای طراحی UI/UX (حمید راست‌قلم)، ابزارهای کمکی توسعه‌ی پروژه (میثاق آقاخانی)، تحلیل و بهینه‌سازی (سید محمد حسینی)، روش‌های تست بازی‌ها (میثاق آقاخانی)، تبلیغات (امین رفیع‌زاده)، پشتیبانی (میثاق آقاخانی). میثاق آقاخانی، امیررضا انواری، سیدمحمد حسینی و حمید راست‌قلم از استودیوی بازی‌سازی پاپاتا منتورهای دائمی کمپ بودند.



هفته‌ی اول

هفته‌ی اول کمپ با صحبت‌های دکتر راستی مدیر مرکز بازی‌های رایانه‌ای در مورد اهداف و انتظارات از کمپ شروع شد و بعد شرکت کنندگان هر کدام خودشان را به صورت خلاصه معرفی کردند. نکته‌ی امیدوارکننده این بود که اکثر بچه‌ها صاحب تجربه و علاقه در ساخت و طراحی گیم داشتند.

استادان روز اول، امیررضا انواری و سیدمحمد حسینی از استودیو پاپاتا بودند.

امیر طراح بازی و تجربه کاربری است. او از بنیان‌گذاران استودیو بازی‌سازی پاپاتا بوده و در کارنامه حرفه‌ای خود مشارکت در تولید بازی‌های پرطرفدار هشتمین حمله ۱ و ۲، سبقت و کات را دارد. وی تجربیات خوبی در زمینه تحلیل مدل‌های موفق بازی‌های آنلاین و تحلیل رفتار بازیکنان در این سبک از بازی‌ها دارد. امیر در روز اول دیدگاهی کلی از آنچه در کمپ خواهد گذشت و منظری از آنچه در بازی‌سازی می‌گذرد را ارائه کرد و در مورد کار تیمی و ۱۰ نکته مهم در روند ساخت بازی سخن گفت.

سید محمد حسینی هم از استودیو پاپاتا به جمع ما پیوسته بود که در برنامه‌نویسی، بهینه‌سازی بازی، طراحی و مدل‌سازی محیط و مراحل بازی تبحر دارد. از جمله آثار موفق‌ی که وی در آن‌ها نقش داشته می‌توان به پروژه‌های شناخته‌شده و محبوبی چون هشتمین حمله ۱ و ۲ و سبقت اشاره کرد. از علاقه‌مندی‌های دیگر او هوش مصنوعی، یادگیری ماشین و Gamification است. سید در ادامه‌ی صحبت‌های امیر در مورد گشودن راه پیروزی از میان شکست‌ها و همین‌طور پابلیش کردن محصول و اهمیت آن مطالبی بیان کرد.

روز دوم را دکتر حامد موحدیان عطار با کلاس یونیتی شروع کرد و تاریخچه و جایگاه و کلیاتی در مورد موتورهای بازی‌سازی را بیان کرد. حامد از سال ۷۸ در زمینه گرافیک کامپیوتری شامل مدل‌سازی سه‌بعدی، پیکره‌بندی کاراکترها، جلوه‌های ویژه، ساخت انیمیشن و ... فعالیت و تدریس و در پروژه‌های کوتاه و بلند انیمیشن شرکت داشته است. حامد فارغ‌التحصیل دکترای نرم‌افزار کامپیوتر از دانشگاه اصفهان و مدرس تمرکز بازی‌های رایانه‌ای در دانشگاه است.

در جلسه‌ی دوم روز دوم، شرکت کنندگان کمپ پای صحبت‌های احسان سراهیان نشستند که در مورد کلیات هنر در بازی‌های رایانه‌ای سخن گفت. احسان دارای بیش از ۱۶ سال سابقه اجرایی در همکاری و سرپرستی تیم‌های مختلف در زمینه تیزر تبلیغاتی، جلوه ویژه سینمایی، انیمیشن، سریال و بازی‌های کامپیوتری و مدرس دانشگاه در رشته‌های گرافیک و سینما است.

مروری بر سبک‌های هنری دوبعدی پر استفاده در گیم و پایپ‌لاین تولید آن‌ها مانند کات اوت، cell و ترکیبی همراه با مثال بازی‌های Rayman، Machinurium، Sonic و مروری بر نحوه تولید بخش هنری سه‌بعدی همراه با مثال از بازی Darksider بخش‌های مهم صحبت‌های احسان را تشکیل می‌داد.

روز سوم با کلاس دیزاین امیر انواری شروع شد. امیر در مورد اینکه طراحی بازی چیست و طراح بازی کیست؟ و سند طراحی بازی سخن گفت و بحث شناخت ژانر و پلتفرم را آغاز کرد.

مهرداد رضایی از ساعت دوم به جمع شرکت‌کنندگان در کمپ پیوست و بحث هنر دوبعدی در ساخت گیم را آغاز کرد. مهرداد انیماتور دوبعدی 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 است. جدیدترین بازی او «آناهیتا» است که در جشنواره‌های متعدد داخل و خارج در بخش رقابتی کاندیدای دریافت جایزه است و در TGC2018 جایزه‌ی بهترین بازی از نگاه مخاطبان را ربود.

آشنایی با Thumbnail، Story board و Layout و تفاوت آن‌ها، معرفی نرم‌افزارهای انیمیشن‌سازی، آشنایی با برنامه‌ی Adobe Animate CC تا مرحله‌ی گرافیک و همین‌طور اصول طراحی با کاغذ و مداد از نکات اصلی صحبت‌های مهرداد بود.

آخرین روز آموزشی کمپ این هفته با کلاس یونیتی حسین نجفی شروع شد. حسین از نوجوانی کار با پکیج‌های سه‌بعدی را شروع کرده و ۷ سال تجربه کار با موتورهای بازی‌سازی دارد که تجسم فضای هم‌زمان در معماری از جمله آن‌هاست. او در پروژه‌هایی از جمله بازی محافظ زمین شرکت داشته است. حسین از بنیان‌گذاران استودیو مترسک و در بخش طراحی و توسعه بازی آن مشغول به فعالیت است. در این جلسه حسین در مورد مفاهیم پایه در یونیتی صحبت کرد و در حد نیاز پنل‌ها و پنجره‌های یونیتی و کاربرد آن‌ها را توضیح داد. سپس با یک پروژه‌ی ساده به آموزش کامپوننت‌های پرکاربرد یونیتی و نحوه ساخت و استفاده از کامپوننت‌های جدید که کاربر می‌تواند اضافه کند، پرداخت.

امیررضا انواری در دومین جلسه‌ی دیزاین بحث ژانرها و پلتفرم‌ها را ادامه داد و جایگاه مهارت/شانس و بالانس در بازی را بیان کرد.

روز چهارشنبه، شرکت‌کنندگان در کمپ برای تیم‌سازی گرد هم آمدند و با راهنمایی امیررضا انواری و سید محمد حسینی و حمید راست‌قلم به ۴ تیم تقسیم شدند. مقرر شد از هفته‌ی دوم کار تیمی به صورت

منظم آغاز شود و هر روز بعد از ظهر از ساعت ۱۳ تا ۱۸ تیم‌ها برای به کارگیری آنچه در آن هفته آموخته‌اند با تمرکز بر بازی‌ای که می‌خواهند بسازند، در کنار هم کار کنند.



هفته‌ی دوم

هفته دوم از ۲۳ تا ۳۱ تیرماه برگزار شد. اصول دیزاین، هنر دوبعدی در گیم، یونیتی، هنر سه‌بعدی در گیم و درآمدزایی در گیم، مباحث تدریس شده در این هفته بودند.

در اولین روز هفته دوم، امیررضا انواری در آخرین جلسه از دوره اصول دیزاین در مورد مکانیک، قواعد و داستان، MVP، Prototype، اقتصاد و Coreloop سخن گفت.

مهرداد رضایی در جلسه‌ی دوم هنر دوبعدی به آموزش برنامه‌ی Adobe animate CC شامل ساخت انیمیشن به روش‌های hand drawing و classic tween و shape tween پرداخت. ساخت movie clip که از ارکان اصلی این برنامه و برای اسپریت‌سازی جهت بازی‌ها بسیار مفید است و همچنین بخش اول قوانین انیمیشن‌سازی، از مباحث دیگر مهرداد در این جلسه بود.

جلسه‌ی سوم هنر دوبعدی به ادامه یادگیری برنامه‌ی Adobe animate cc اختصاص داشت و شامل ساخت انیمیشن به روش‌های Motion tween و Bones بود. در ادامه، شرکت کنندگان به تمرین عملی مطالب تدریس شده پرداختند. ساخت bouncing ball اولین تمرین انیمیشن‌سازی بود. در ادامه، بخش دوم قوانین انیمیشن‌سازی و بخش اول طراحی بدن انسان یعنی طراحی سر آموزش داده شد.

دو جلسه یونیتی هفته دوم با تدریس حسین نجفی به موارد کلی در مورد ورودی‌ها در پروژه یونیتی، بعضی متدهای پرکاربرد، فیزیک و نیروها در موتور فیزیک یونیتی و همین‌طور کلیات رابط کاربری در یونیتی و بعضی آبجکت‌های پرکاربرد در UI که برای اجرای پروژه نیاز بود، اختصاص داشت.

این هفته حمید حدیدی برای نخستین بار در کمپ بازی‌سازی برای تدریس هنر سه‌بعدی در گیم حضور یافت. او کارگردان فنی جلوه‌های ویژه سینمایی و بازی‌های رایانه‌ای و یکی از هنرمندان سه‌بعدی شرکت فیلم‌سازی Makuta در هندوستان است که به‌عنوان متخصص طراحی سه‌بعدی، جلوه‌های ویژه‌ی کامپیوتری VFX و رندر در کمپ حضور دارد.

اولین جلسه‌ی هنر سه‌بعدی به کلیات نرم‌افزار 3D MAX و طراحی UI اختصاص یافت. در جلسه دوم حمید نحوه دانلود asset از سایت‌های مخصوص و import آن در نرم‌افزار 3D و همچنین export آن به موتور بازی را توضیح داد و گذری مقدماتی به UV نیز داشت.

در کارگاه مدل‌های درآمدزایی در گیم، امیررضا انواری شرکت‌کنندگان را با انواع مدل‌های کسب درآمد و نیز نحوه‌ی انتخاب مدل مناسب آشنا کرد. و در مورد ترفندهای مؤثر در کسب درآمد با شرکت‌کنندگان سخن گفت.



هفته‌ی سوم

از ۶ الی ۱۰ مردادماه کمپ، هفته سوم خود را با دوره‌های هنر دوبعدی در گیم، هنر سه‌بعدی در گیم و بازی‌سازی با یونیتی پشت سر گذاشت و همچنین کارگاه صدا و موسیقی در بازی‌های رایانه‌ای با تدریس نیما قاسمی برگزار شد.

کارگاه هنر دوبعدی به اتمام یادگیری برنامه‌ی Adobe animate CC، شامل حرکت دوربین و عمق دادن به لایه‌ها و تبدیل تصاویر بیت‌مپ به وکتور و نهایتاً خروجی برای پلتفرم‌های موبایل و دسکتاپ با تکنولوژی Adobe Air اختصاص یافت. همچنین نحوه‌ی خروجی گرفتن نهایی کاراکتر با روش PNG sequence و Sprite sheet آموزش داده شد و سپس شرکت‌کنندگان یک ساعت به تمرین عملی پرداختند. پس از آن قوانین متحرک‌سازی و آموزش آناتومی طراحی بدن انسان (مبحث طراحی سر) مورد بحث قرار گرفت.

جلسات یونیتی در هفته سوم به تمرین عملی مطالب تدریس شده اختصاص یافت. همچنین نحوه‌ی استفاده از فیزیک یونیتی و اسکریپت‌نویسی در موضوع فیزیک آموزش داده شد.

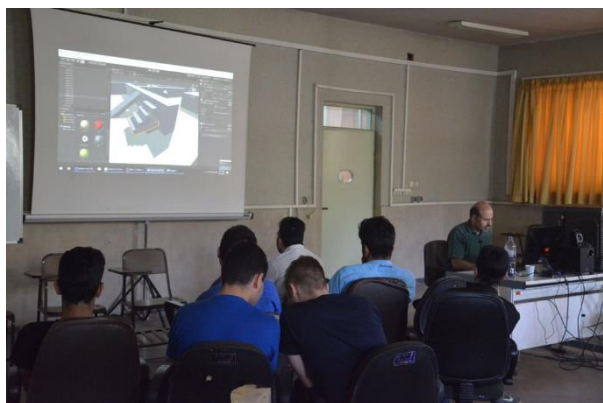
در دوره هنر سه‌بعدی، حمید حدیدی شرکت‌کنندگان را با نرم‌افزار مودو آشنا کرد و یک asset را برای استفاده در بازی اجرا کرد. مودو نرم‌افزاری است که تمام ابزارهای موردنیاز خط تولید آرت گیم را در خود دارد. مراحل Base Model، Sculpt، Retopology، UV، Bake Normal، Texture و Material اجرا شد. همچنین در ادامه‌ی کلاس استفاده از تصاویر reference برای ساخت تمامی تکسچرهای موردنیاز مانند base color - ao - roughness و ... در فوتوشاپ اجرا و آموزش داده شد.

کارگاه صدا و موسیقی در گیم را نیما قاسمی که از آواگیمز مهمان ما بود برگزار کرد. نیما طراح صدا و آهنگساز است. ۱۰ سال سابقه همکاری در حیطه فیلم و ویدئو آرت و ۴ سال تجربه کار در بازی‌های رایانه‌ای داخلی و خارجی را در کارنامه خود دارد. از جمله بازی‌های بین‌المللی که نیما در آن‌ها همکاری داشته می‌توان به Memoranda، Children of Morta، Santorini، و Lona اشاره کرد. نمونه‌های کار او را می‌توانید در nemoghasemi.com ببینید.

مباحثی که در کارگاه ۴ ساعته به آن‌ها پرداخته شد، معرفی چالش‌های هنری و فنی صدا و موسیقی در گیم، معرفی شاخصه‌های اصلی صدا، نحوه شبیه‌سازی صداها بر اساس شاخصه‌های اصلی، معرفی Imaging، Frequency Rang، Dynamic Range و پیش‌بینی نحوه چینش صداها،

فاکتورهای اصلی که در ساخت موسیقی گیم می‌بایست مورد توجه قرار گیرند و معرفی نرم‌افزارهای تعاملی پیاده‌سازی و ویرایش صدا بود. در پایان کلاس شرکت‌کنندگان پروژه‌ای را به صورت نمونه انجام دادند.

در پایان هفته سوم اعضای تیم‌ها با انسجام و انگیزه بیشتری به کار تیمی پرداختند. امیررضا انواری، حمید راست‌قلم، سیدمحمد حسینی و میثاق آقاخانی که منتورهای ثابت کمپ هستند، پیشرفت تیم‌ها را ارزیابی کرده و به سؤالات و نیازهای آن‌ها پاسخ دادند. روند پیشرفت تیم‌ها مثبت‌تر از گذشته بود و با نیم‌نگاهی که به جایزه‌ی نقدی و نیز فرصت تیم برتر برای استقرار در مرکز بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان و نیز ورود به دوره‌ی پیش‌شتاب‌دهی آواگیمز داشتند، انگیزه‌ها و تلاش‌ها رنگ دیگری به خود گرفته بود.



هفته‌ی چهارم

در هفته چهارم مهرداد رضایی در ادامه کارگاه هنر دوبعدی در گیم مبحث کارگردانی صفحات XSheet و نحوه‌ی پر کردن آن توسط ریتم‌بندی و استاپ‌واچ را به شرکت‌کنندگان آموزش داد. آناتومی بدن انسان و نحوه کار با فریلنسر-ورک بخش‌های دیگر کلاس‌های مهرداد بود.

حمید حدیدی در کارگاه هنر سه‌بعدی در گیم در مورد روش‌های texture به صورت سه‌بعدی بر روی آبجکت‌ها صحبت کرد و شرکت‌کنندگان را با دو نرم‌افزار substance painter و substance designer آشنا کرد.

امین رفیع‌زاده بحث تبلیغات را به صورت مفصل برای مخاطبین تشریح کرد. امین بنیان‌گذار و مدیر استودیو اربرقی است. علاوه بر کارگردان فنی و هنری بازی‌های ویدئویی، تخصص وی در زمینه مدل‌سازی ۳ بعدی، ساخت انیمیشن، طراحی مراحل بازی، نورپردازی و جلوه‌های ویژه می‌باشد. وی همچنین مهارت‌های کافی در زمینه ساخت تیزر و پوستره‌های تبلیغاتی برای گیم نیز دارد.

بیان مفهوم تبلیغات از نظر فیزیکی و دیجیتالی (Physical and Digital Ads)، معرفی انواع تبلیغات از نظر استاتیکی و دینامیکی (Static and Dynamic Ads)، بیان اصول و ساختار تبلیغات ویدئویی (Video Ads)، Announcement Teaser، Game Trailer، Gameplay، Documentary، بیان اصول و ساختار تبلیغات عکسی (Image Ads)، Poster، Screenshot، Banner، معرفی یک فرمول کلیدی در ساخت تبلیغات ویدئویی و ابزارهای مورد استفاده در ساخت آن‌ها، تحلیل تبلیغات ویدئویی ساخته‌شده برای تعدادی از بازی‌های پرطرفدار، آموزش ساخت Game Trailer برای بازی ZKILLER، آموزش تکنیک‌های استفاده از موتور بازی‌سازی Unity برای گرفتن انواع رندهای مختلف جهت تولید Poster و Screenshot، آموزش ساخت Poster و Screenshot برای هر دو نسخه موبایل و PC بازی ZKILLER، بیان اصول و تکنیک‌های ارتباط برقرار کردن با Publishers، Investors، Promoters در سراسر دنیا، روش‌ها و تکنیک‌های ساخت وب‌سایت و ایمیل تبلیغاتی جهت معرفی بازی توسعه داده‌شده و معرفی تعدادی از سایت‌های مهم و کلیدی در زمینه تبلیغات به منظور نمایش و گسترش بازی توسعه داده‌شده از مواردی بود که امین به آن‌ها پرداخت.

در جلسات پایانی کارگاه یونیتی حسین نجفی، به صورت عملی نحوه‌ی پیاده‌سازی assetهای جدید در پروژه و نیز اضافه کردن ابزارهای جدید به ادیتور یونیتی آموزش داده شد و در جلسه آخر در

مورد Scriptable Object، Scriptable Wizard، Build Settings و Player Settings صحبت شد.

میثاق آفاخانی در کارگاه انتشار داخلی در مورد نحوه انتشار بازی، اقدامات لازم برای انتشار، معرفی مارکت‌های اندرویدی و بررسی مارکت کافه بازار صحبت کرد. میثاق از بنیان‌گذاران استودیو بازی‌سازی پاپاتا و کارشناس نرم‌افزار است که از سال ۸۸ در حوزه نرم‌افزار به‌ویژه بازی‌ها و اپلیکیشن‌های موبایل فعالیت دارد. از جمله سوابق او می‌توان به مدیریت فنی بازی آنلاین سبقت، مدیریت پروژه‌های هشتمین حمله ۲ و بازی آنلاین کات اشاره کرد.

در آخرین روز از هفته مهرداد رضایی به جمع تیم‌ها پیوست و به آن‌ها در انیمیت صحیح‌تر ایده‌های خود در بازی کمک کرد. همچنین مانند هفته‌های گذشته اعضای تیم‌ها به کار گروهی و استفاده از تجربه‌ی متورها برای ساخت بازی‌های خود پرداختند.



هفته ی پنجم



هفته پنجم کمپ بازی‌سازی تابستانی با برگزاری دوره‌های متفاوت و جذابی همراه بود.

در این هفته دکتر موحیدیان عطار در ادامه کلاس یونیتی مطالب تکمیلی را به شرکت‌کنندگان ارائه و به سؤالات آنان پاسخ داد.



جلسات پایانی هنر سه‌بعدی در گیم را احسان سراهیان برگزار کرد. وی مروری بر ابزارها و طریقه انیمیشن‌سازی در نرم‌افزار مکس داشت. همچنین درمورد پایپ‌لاین تولید انیمیشن برای بازی‌سازی، اسکلت‌بندی شخصیت در نرم‌افزار، نسبت دادن اسکلت به مدل در نرم‌افزار مکس و انیمیت شخصیت و نحوه خروجی گرفتن برای موتور بازی‌سازی صحبت کرد.



میثاق آقاخانی در کارگاه ابزارهای توسعه پروژه لزوم استفاده از ابزارهای Source Control و نحوه استفاده از git و نرم‌افزار Source Tree را بیان کرد.

در کارگاه ترفندهای طراحی UX/UI، حمید راست

قلم ابتدا چکیده‌ای از مفاهیم UI و UX را برای شرکت‌کنندگان توضیح داد و ادامه کلاس به صورت عملی و انجام پروژه سپری شد. حمید یکی از بنیان‌گذاران استودیو بازی‌سازی پاپاتا است. وی در رشته مهندسی نرم‌افزار تحصیل کرده و چند سالی است که در صنعت گیم فعالیت دارد و هم‌اکنون کارگردان هنری استودیو پاپاتا می‌باشد. از جمله پروژه‌های موفق که او در ساخت آن‌ها نقش داشته است بازی‌های سبقت ، کات و هشتمین حمله ۱ و ۲ می‌باشد.

در پایان هفته مانند هفته‌های گذشته اعضای تیم‌ها به تکمیل بازی‌های خود پرداخته و از تجربیات متورها و اساتید بهره بردند.

هفته ی ششم



آخرین هفته از کمپ تابستانی بازی سازی با برگزاری سه کارگاه آموزشی با موضوعات روش های تست بازی، انتشار بین الملل و تحلیل و بهینه سازی پشت سر گذاشته شد.

میثاق آقاخانانی در کارگاه روش های تست بازی در مورد برنامه ریزی تست و

نیازمندی های آن، تست بازی و روش های آن و اقدامات لازم برای پشتیبانی بعد از انتشار بازی صحبت کرد.

در حوزه انتشار بین الملل امین رفیع زاده به آموزش جامع انتشار بازی بر روی گوگل پلی (Google Play) و آموزش جامع انتشار بازی بر روی استیم (Steam) پرداخت.

کلاس تحلیل و بهینه سازی را سید محمد حسینی برگزار کرد. در ابتدای کلاس Kpi های بسیار مهم در تحلیل عملکرد بازی ها را معرفی کرده و در مورد funnel, segmentation و A/B Test توضیحاتی ارائه داد. سپس از اعضای تیم ها خواسته شد در مورد kpi های مورد استفاده در بازی های خود صحبت کنند و در پایان نحوه پیاده سازی دو ابزار آمار گیری پر کاربرد firebase و unity analytics صحبت شد.

در این هفته دو روز به کار تیمی اختصاص داده شد تا تیم ها بتوانند بازی های خود را تکمیل کرده و خود را برای مراسم اختتامیه آماده کنند.



پایان این دفتر...!

آخرین صفحه‌ی کتاب کمپ بازی‌سازی دانشگاه اصفهان، روز چهارشنبه ۳۱ مرداد ۹۷ مصادف با عید سعید قربان در تالار آوینی دانشگاه اصفهان ورق خورد!

بعد از ۶ هفته آموزش‌های فشرده و کار سنگین تیمی، ۴ تیم شکل گرفته در کمپ بازی‌های ساخته‌شده را به عرصه‌ی رقابتی هیجان‌انگیز آوردند تا حاصل کار خود را به داوران و حاضرین در مراسم اختتامیه (که هم‌زمان با رویداد ماهانه‌ی گیمیت برگزار می‌شد) ارائه کنند و بر سر جایزه‌ی یک میلیون تومانی و فرصت استقرار در مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان رقابت نمایند.

در شروع مراسم و پس از معرفی تیم‌ها دکتر جواد راستی مدیر مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای ضمن خوشامدگویی به میهمانان، توضیحاتی را در مورد برگزاری کمپ و اهداف آن به حضار ارائه داد. پس از آن امیررضا انواری پیرامون نحوه ارائه و پاسخ به سؤالات داوران برای شرکت‌کنندگان نکاتی را بیان کرد. تیم‌های کمپ از مدت‌ها قبل خود را آماده‌ی این روز کرده بودند.

تیم INVI را محمدهادی خوش‌نیت، علی خاکباز، محمد آقاییان و لعلیا هاتف‌الحسینی تشکیل داده بودند. بازی این تیم FADE نام داشت که یک بازی کژوال و خوش‌ساخت برای به چالش کشیدن حافظه و حل پازل است و از گرافیک و روانی خوبی برخوردار بود.

مهدی رشیدی، محمدمهدی مرادمند، ابوالفضل اسلامی و ندا نوروزی تیم Cloud9 را تشکیل داده بودند که کم‌سن‌ترین تیم کمپ (با حضور سه هنرجوی ۱۷ ساله!) بود. این تیم بازی Last Servive را در این کمپ در سبک وهم‌آمیز ماجراجویی ساخته بودند که برای پلتفرم PC طراحی شده و از آرت خوبی برخوردار است. پوستر زیبای بازی این تیم توجه حاضرین را به خود جلب کرد.

تیم ALL4 از حسین کولیوند، علی صف‌آرافر، علی کلانتری و عباسعلی دادخواه تشکیل شده بود که از تیم‌های خوب و منظم کمپ بودند و پیشرفت هفته به هفته‌ی آن‌ها چشمگیر بود. بازی Ball Disaster حاصل کار این تیم بود که در سبک پلتفرم ساخته شده بود و تقسیم آن به قطعات یک دقیقه‌ای هیجان‌انگیز و همین‌طور روان بودن و سبک هنری خاصش از نقاط قوت آن بود.

تیم RZZZ را صبرا جانفزا (مهمان مشهدی کمپ)، زینب میرزاده، بهروز بیاتی، حمیدرضا شبکی‌سازی و ساقی خانی تشکیل داده بودند. برخلاف سایر تیم‌ها، تمرکز این تیم روی ساخت یک بازی جدی به‌هدف کاهش استرس متمرکز شده بود. بازی Healy Feely حاصل کار این تیم بود که پس از تکمیل و استفاده از سیگنال‌های EEG به‌عنوان ورودی می‌تواند یکی از بازی‌های خوب درمانی تولید داخل باشد.

داوران این رویداد میلاد صالحی مدیر استودیو بازی‌سازی زاناگیمز، دکتر حامد موحدیان عطار یکی از مدرسین باسابقه‌ی گیم و انیمیشن اصفهان و دکتر جواد راستی مدیر مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان بودند.

دکتر جواد راستی از سال ۱۳۷۸ وارد دانشگاه اصفهان شد و مقاطع تحصیلی کارشناسی سخت‌افزار کامپیوتر و کارشناسی ارشد و دکتری معماری کامپیوتر را در این دانشگاه گذراند و هم‌اکنون عضو هیأت علمی گروه مهندسی پزشکی این دانشگاه می‌باشد. وی از سال ۱۳۹۲ کارگروه بازی‌های رایانه‌ای را با مشارکت اعضای هیأت علمی رشته‌های گوناگون در دانشگاه اصفهان راه‌اندازی کرد و مؤسس و مدیر مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان و دبیر کنفرانس سالانه‌ی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» می‌باشد. علاقه‌مندی وی توسعه‌ی آموزش، پژوهش و کارآفرینی در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای و زمینه‌ی تخصصی وی گیم‌تراپی و درمان و ارتقاء سلامت جسمی و روحی به کمک بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد.

میلاد بنیان‌گذار استودیوی طراحی و توسعه بازی و برنامه‌های موبایل زاناگیمز و زاناموب است که بازی‌های طراحی‌شده توسط او در استورهای مختلف از قبیل اپ‌استور اپل قرار گرفته است. او همچنین برگزیده بهترین بازی موبایل در جشنواره سال ۹۱ بازی‌های رایانه‌ای تهران می‌باشد. میلاد همچنین تجربیات و افتخارات فراوانی در پروژه‌های شبیه‌سازی کمک آموزشی نظامی دارد. سایت AppReview برگزیده ششمین جشنواره وب ایران مرجع نقد و بررسی اپلیکیشن‌های موبایل نیز توسط وی پایه‌گذاری شده است. هر تیم پس از نمایش تیزر یک دقیقه‌ای از بازی خود، ۵ دقیقه فرصت داشت بازی را برای داوران و حاضران ارائه کند و ظرف ۵ دقیقه به سؤالات داوران پاسخ دهد.

پس از پایان روال داوری، تیم‌ها در کنار پوستره‌های خود به سؤالات مخاطبین پاسخ دادند و تلاش کردند آرای مردمی را برای بازی خود جذب کنند. سرانجام با جمع‌بندی آرای داوران، منتورها، مدرسین و نیز شرکت‌کنندگان در مراسم اختتامیه، تیم INVI برنده‌ی جایزه‌ی یک میلیون تومانی شد و به همراه تیم RZZZ فرصت استقرار در مرکز بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان را یافت.

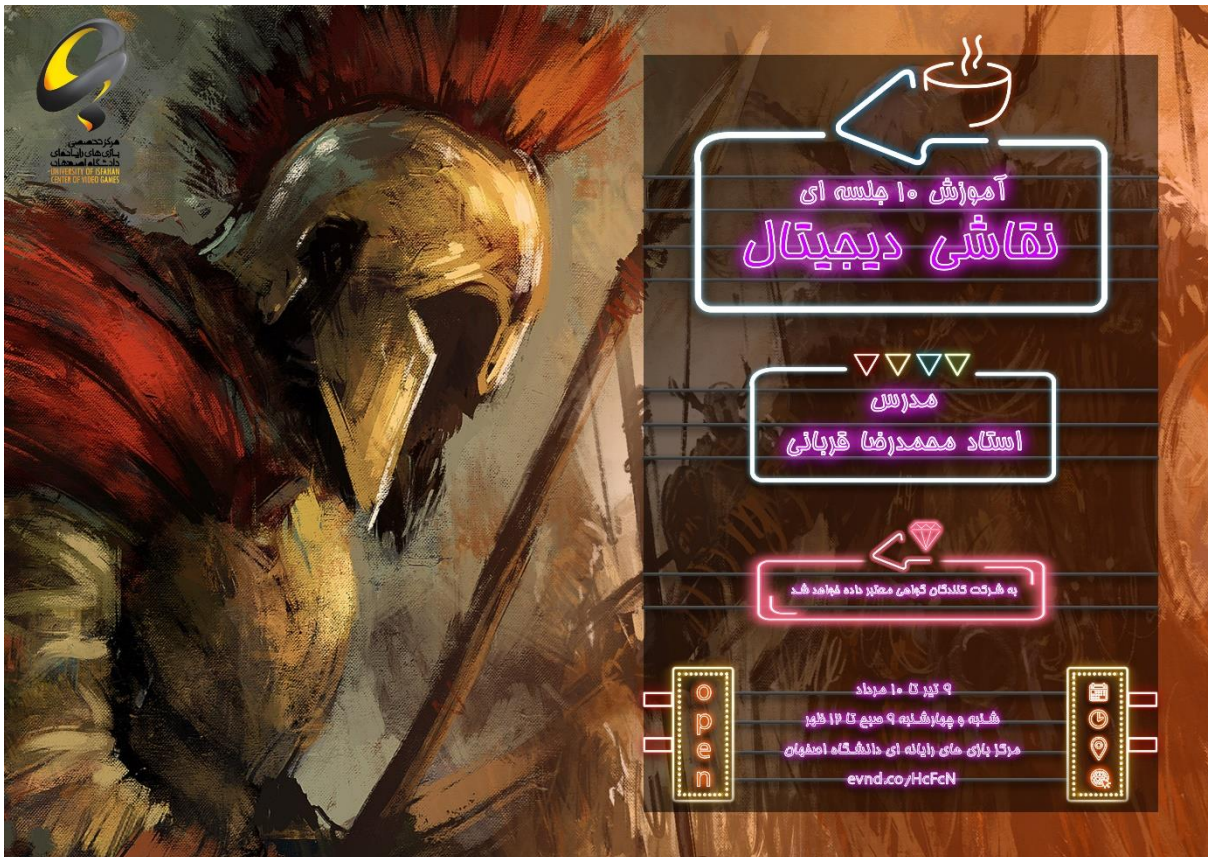
کمپ بازی‌سازی تابستان ۹۷ برای برگزارکنندگان و مدرسان و منتورها و شرکت‌کنندگان، تجربه‌ای جدید بود. ۹۰ ساعت آموزش و ۳۰ ساعت کار تیمی برای انتقال دانش و تجربیات مدرسین باتجربه به کسانی که در ابتدای این راه هستند، راهی طولانی بود که همه با هم پیمودیم. کاستی و قوت‌ها و خاطرات تلخ و

شیرین را پشت سر گذاشتیم تا به روز آخر رسیدیم. به امید خدای مهربان و با تکیه بر این تجربیات ارزشمند، دوره‌ها و کمپ‌ها و مدرسه‌های بعدی را با کیفیت بهتری برگزار خواهیم کرد.





۱-۴) دوره‌ی «نقاشی دیجیتال» - محمدرضا قربانی - تابستان ۱۳۹۷



در تابستان ۹۷ دومین دوره‌ی نقاشی دیجیتال در مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان روزهای شنبه و چهارشنبه از ساعت ۹ تا ۱۲ به مدت ۵ هفته و به صورت کاملاً عملی برگزار شد.

مدرس دوره محمدرضا قربانی نقاش، گرافیس، انیماتور، تصویرساز، نویسنده و کارگردان انیمیشن است. 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. قربانی سرپرست تیم مکتوتا پرشین در ساخت جلوه‌های ویژه‌ی سینمای هند است و سوابق اجرایی درخشانی در تولید و ساخت انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای متعدد دارد.

سرفصل‌های این دوره به شرح زیر است:

- معرفی نرم‌افزارهای مختلف گرافیک و تصویرسازی برای شناخت کاربرد، قابلیت‌ها، امکانات و تفاوت آن‌ها با یکدیگر
- آشنایی با ساختار بیت‌مپ و وکتور و جایگاه استفاده از هر کدام
- فلسفه و کاربرد نقاشی دیجیتال

- آشنایی با پن‌تبلت و شناخت مدل‌ها و برندهای موجود، ویژگی‌ها، قابلیت‌ها و مزایا و معایب آن‌ها
 - آشنایی با سیستم لایه‌ای فتوشاپ و کاربرد آن
 - آشنایی با ابزار انتخاب و روش‌های مختلف استفاده از این مجموعه ابزار
 - آشنایی با ابزار براش و قابلیت‌های آن، روش ساخت و ذخیره کردن براش
 - روش‌های وارد کردن یک طرح به کامپیوتر و آماده‌سازی آن برای انجام یک پروژه
 - انجام یک پروژه ساده‌ی دیجیتال پینت جهت آشنایی با ابزار و امکانات سخت‌افزاری و نرم‌افزاری
 - ترکیب براش‌ها و ساخت براش حرفه‌ای و نحوه و جایگاه استفاده از آن‌ها در کار
 - نحوه‌ی استفاده‌ی صحیح و حرفه‌ای از رفرنس
 - روش استفاده صحیح از پالت رنگ برای تقویت شناخت رنگ و اهمیت ساخت پالت‌های شخصی و حرفه‌ای
 - نقاشی دیجیتال از طبیعت با استفاده از رفرنس جهت تمرین برای یادگیری چگونگی استفاده از امکانات و ابزار ذکر شده
 - روش ساخت براش برای کشیدن مو، پوست و بافت‌های مختلف
 - مقدمه‌ای بر طراحی چهره، تقسیمات صورت و اجزاء صورت
 - نقاشی دیجیتال از چهره با استفاده از رفرنس جهت تمرین برای یادگیری چگونگی استفاده از امکانات و ابزار ذکر شده
 - شناخت نور و سایه و تأثیر آن در نشان دادن حجم و جنسیت
 - تکمیل مبحث ساخت براش و امکانات ترکیبی برای به دست آوردن تکنیک و استیل رنگ‌آمیزی
 - نقاشی چهره از مدل زنده جهت آمادگی برای طراحی کاراکتر و تکمیل مبحث طراحی از چهره
 - انجام یک پروژه‌ی نقاشی دیجیتال برای ساخت فضا جهت گیم یا انیمیشن
 - آموزش روش صحیح و برخورد حرفه‌ای برای کانسپت فضا جهت گیم و انیمیشن با انجام یک پروژه‌ی عملی
 - آموزش روش صحیح و برخورد حرفه‌ای برای کانسپت کاراکتر جهت گیم و انیمیشن با انجام یک پروژه‌ی عملی
- در پایان دوره به شرکت‌کنندگان گواهی رسمی از طرف مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان اعطا شد.



۵-۱) دوره طراحی دوبعدی و انیمیشن - مهرداد رضایی - تابستان ۹۷

در شهریور ۹۷ دوره‌ی تکمیلی طراحی دوبعدی و انیمیشن در مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان روزهای شنبه و چهارشنبه از ساعت ۸ تا ۱۴ به مدت ۵ جلسه برگزار شد .

مدرس دوره مهرداد رضایی 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 .

مهرداد در این دوره مطالب کلاس‌های خود در کمپ بازی‌سازی دانشگاه اصفهان در مورد انیمیت و زمان‌بندی در انیمیشن و نیز آناتومی بدن انسان را تکمیل کرد. در این دوره علاوه بر آموزش برنامه فلش، بیشترین زمان کلاس به طراحی بدن انسان اختصاص یافت که شامل طراحی نیم‌تنه‌های بالا و پایین، پاها، دست‌ها و سر و گردن و طراحی انگشت‌های دست بود. در جلسات پایانی به آموزش نحوه تبدیل طراحی‌ها به کاریکاتور و همچنین پوشاندن لباس به کاراکتر پرداخته شد.

در پایان دوره به شرکت‌کنندگان گواهی رسمی از طرف مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان اعطا شد.



۱-۶) دوره‌ی «نقاشی دیجیتال پیشرفته» - محمدرضا قربانی - تابستان ۱۳۹۷

پس از برگزاری موفق دوره‌ی نقاشی دیجیتال مقدماتی در تابستان ۹۷ و در پی درخواست شرکت کنندگان، دوره‌ی تکمیلی و تخصصی در ۸ جلسه‌ی سه‌ساعته برگزار شد.

مدرس دوره محمدرضا قربانی نقاش، گرافیست، انیماتور، تصویرساز، نویسنده و کارگردان انیمیشن است. 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. قربانی سرپرست تیم مکتوتا پرشین در ساخت جلوه‌های ویژه‌ی سینمای هند است و سوابق اجرایی درخشانی در تولید و ساخت انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای متعدد دارد.

سرفصل‌های دوره به شرح زیر است:

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

در پایان دوره به شرکت کنندگان گواهی رسمی از طرف مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان اعطا شد.



۷-۱) کارگاه «در دنیای بازی‌سازی چه خبر است؟!» - امیررضا انواری و سیدمحمد حسینی - ۱۴ آبان ۹۷

در اولین کارگاه پاییزی مرکز بازی‌های رایانه‌ای و چهارمین تجربه از سلسله کارگاه‌های انجمن علمی مهندسی کامپیوتر دانشگاه اصفهان، امیررضا انواری و سیدمحمد حسینی از استودیو بازی‌سازی پایاتا روز دوشنبه ۱۴ آبان از ساعت ۱۲ تا ۱۴ در دانشکده کامپیوتر دانشگاه اصفهان کارگاهی برگزار کردند و تجربیات خود از دنیای بازی‌سازی را با علاقه‌مندان و فعالان این صنعت به اشتراک گذاشتند.

در این کارگاه امیررضا انواری ابتدا در مورد آشنایی با صنعت بازی‌سازی و بازی‌سازی مستقل توضیحاتی ارائه کرد. سپس نکات مهمی را در روند ساخت بازی و اینکه برای چه

انجمن علمی کامپیوتر

مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای
CENTRE OF VIDEO GAMES

سید محمد حسینی
برنامه‌نویس و مدل‌ساز
استودیو بازی‌سازی پایاتا

امیر رضا انواری
برنامه‌نویس و طراح بازی
استودیو بازی‌سازی پایاتا

بازی‌سازی
در دنیای
چه خبر است؟!

سلسله کارگاه‌های نقشه راه
دوشنبه ۱۴ آبان ۹۷، ۱۲:۳۰ الی ۱۴:۰۰
دانشگاه اصفهان، دانشکده کامپیوتر، تالار IT
ثبت‌نام و اطلاعات بیشتر
<https://evnd.co/QQRuB>

کسی و چه نوع بازی بسازیم بیان کرد. امیر در پایان صحبت خود تجربیاتش در مورد روش‌های افزایش جذابیت بازی و تأثیر بر آن بر بازیکنان را به شرکت‌کنندگان انتقال داد.

سیدمحمد حسینی نیز صحبت خود را با بیان نکاتی که یک بازی‌ساز قبل از شروع بازی‌سازی باید از آن‌ها اطلاع داشته باشد شروع کرد و در ادامه در مورد جذاب و پرهیجان کردن یک بازی ساده و چگونگی افزودن Juice به بازی به بیان مطالبی پرداخت.

در پایان کارگاه امیررضا انواری و سیدمحمد حسینی به سؤالات شرکت‌کنندگان پاسخ دادند.



۸-۱) کارگاه «بازی‌سازی بدون کدنویسی با موتور بازی‌سازی فیوژن» - مهرداد رضایی - ۲۳ آبان ۹۷



مد(ر)س،
مهرداد (رضایی)

دوره‌ی ساخت بازی‌های دوبعدی کامپیوتری و موبایل
بدون نیاز به برنامه نویسی

به همراه اعلای گواهی معتبر دوره

پنجشنبه‌ها از ساعت ۹ تا ۱۳ (شروع دوره از ۱۵ آذر)
مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان

ثبت نام در: evand.com/events/fc97

این کارگاه به‌عنوان یکی از رویدادهای جانبی بیست و چهارمین نمایشگاه اتوماسیون اداری و کامپیوتر (اتوکام) اصفهان برگزار شد.

مخاطبان در این کارگاه آموختند که چگونه بدون دانش برنامه‌نویسی، ایده خود را به یک بازی مالتی‌پلتفرم تبدیل کنند. در این روز هیجان‌انگیز، ابتدا با اصول اولیه بازی‌سازی آشنا شدند و سپس با استفاده از موتور بازی‌سازی Fusion، خیلی سریع و آسان به‌صورت عملی ۵ بازی جذاب و ساده را ساختند.

مدرس دوره مهرداد رضایی بود. او 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. در این کارگاه آموختیم:

- چرا بازی می‌سازیم؟!
- معرفی موتورهای نجات‌بخش برای خلق بازی
- معرفی موتور بازی‌سازی فیوژن
- محیط‌های کاری فیوژن و نحوه‌ی ارتباط بین آن‌ها
- ساخت یک بازی RPG ساده
- ساخت یک بازی پلتفرمر

- ساخت یک شوتر فضایی با ساخت منوها و امتیاز
 - ساخت بازی فیزیک‌دار به سبک انگری بردز
 - ساخت یک بازی ادونچر پوینت کلیک ساده
 - روش ساخت بازی از اسکراچ در فیوژن بدون پیش فرض‌ها
- برای شرکت کنندگان در کارگاه، گواهی معتبر به زبان انگلیسی صادر شد.



۹-۱) دوره ۲۸ ساعته انیمیشن‌سازی و طراحی آناتومی - مهرداد رضایی - زمستان ۹۷

ساخت انیمیشن دیجیتال یکی از کارهایی است که هر کسی دستی در کامپیوتر و ذوقی در هنر دارد، آن را می‌پسندد و دوست دارد حداقل یک بار امتحان کند. اگر دانش مناسب و مهارت کافی و استاد خوبی هم در کار باشد که چرا یک بار؟! می‌تواند یکی از مهارت‌های ناب زندگی کاری آینده‌ی شما باشد. در ادامه‌ی دوره‌ی بازی‌سازی بدون کدنویسی با موتور بازی‌سازی Fusion مهرداد رضایی که پاییز ۹۷ در مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان برگزار شد، دوره‌ی آموزش انیمیشن‌سازی دوبعدی در زمستان ۹۷ روزهای پنجشنبه از ساعت ۹ تا ۱۳ به مدت ۷ هفته و مجموعاً ۲۸ ساعت از تاریخ ۱۸ بهمن برگزار شد.

مدرس دوره مهرداد رضایی 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 بود. جدیدترین بازی او «آناهیتا» است که در جشنواره‌های متعدد داخل و خارج در بخش رقابتی کاندیدای دریافت جایزه است. سرفصل‌های این دوره شامل موارد زیر بود:

الف) بخش انیمیشن‌سازی

- چگونه فیلم‌نامه‌ی کارتونی بنویسیم؟
- طراحی استوری‌برد و لی‌اوت
- مفهوم زمان‌بندی در سینمای انیمیشن
- ریتم‌بندی و هارمونی
- طراحی حرکات سخت
- شناخت محیط برنامه‌ی Adobe animate CC و کار با ابزارهای این برنامه
- مدل‌های مختلف انیمیشن‌سازی در این برنامه
- تعریف دوربین و عمق میدان
- نحوه‌ی کدنویسی و اینتراکتیو و طراحی وب‌سایت و بازی و...
- خروجی‌های متعدد انیمیشن و گیم و تمرین‌های زمان‌بندی با این برنامه

ب) بخش آناتومی

- طراحی از Sketch
- حجم‌دار کردن تصاویر Flat
- اصول طراحی بدن انسان

- نحوه‌ی طراحی جداگانه از بدن
- اتصالات
- طراحی بدن انسان بدون مدل
- تبدیل به کاریکاتور و...
- پوشاندن لباس به کاراکتر

در انتهای دور به شرکت‌کنندگان گواهی رسمی از طرف مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان اعطا شد.



۱۰-۱) دوره ۲۰ ساعته ساخت بازی‌های آنلاین با SmartFoxServer - محمد شمس - زمستان ۹۷

بازی‌های آنلاین بسترهای جذاب تجربه‌ی جمعی لذت و هیجان و رقابت هستند. آشنایی با طراحی این بازی‌ها علاوه بر دانش فنی بازی‌سازی، نیاز به دانش شبکه و مهندسی اینترنت دارد تا بتواند به چالش‌هایی از قبیل هماهنگی و همگامی، مدیریت تأخیر، ارتباطات با پایگاه داده و ... غلبه کند. از این روست که برنامه‌نویسی سمت سرور یکی از مهارت‌های کلیدی و مهم دنیای بازی‌سازی به‌شمار می‌رود. بستر SmartFoxServer یک SDK جذاب و سراسر برای توسعه‌ی بازی‌های Multiplayer است که بدون درگیری با جزئیات زیاد، شما را قادر می‌کند تا ایده‌ی خود را به آسانی پیاده‌سازی کنید. در بهمن و اسفند ۹۷ یک دوره‌ی آموزشی SmartFoxServer در مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان روزهای پنجشنبه از ساعت ۱۰ تا ۱۳ به مدت ۶ هفته و مجموعاً ۲۰ ساعت از تاریخ ۱۸ بهمن برگزار شد.

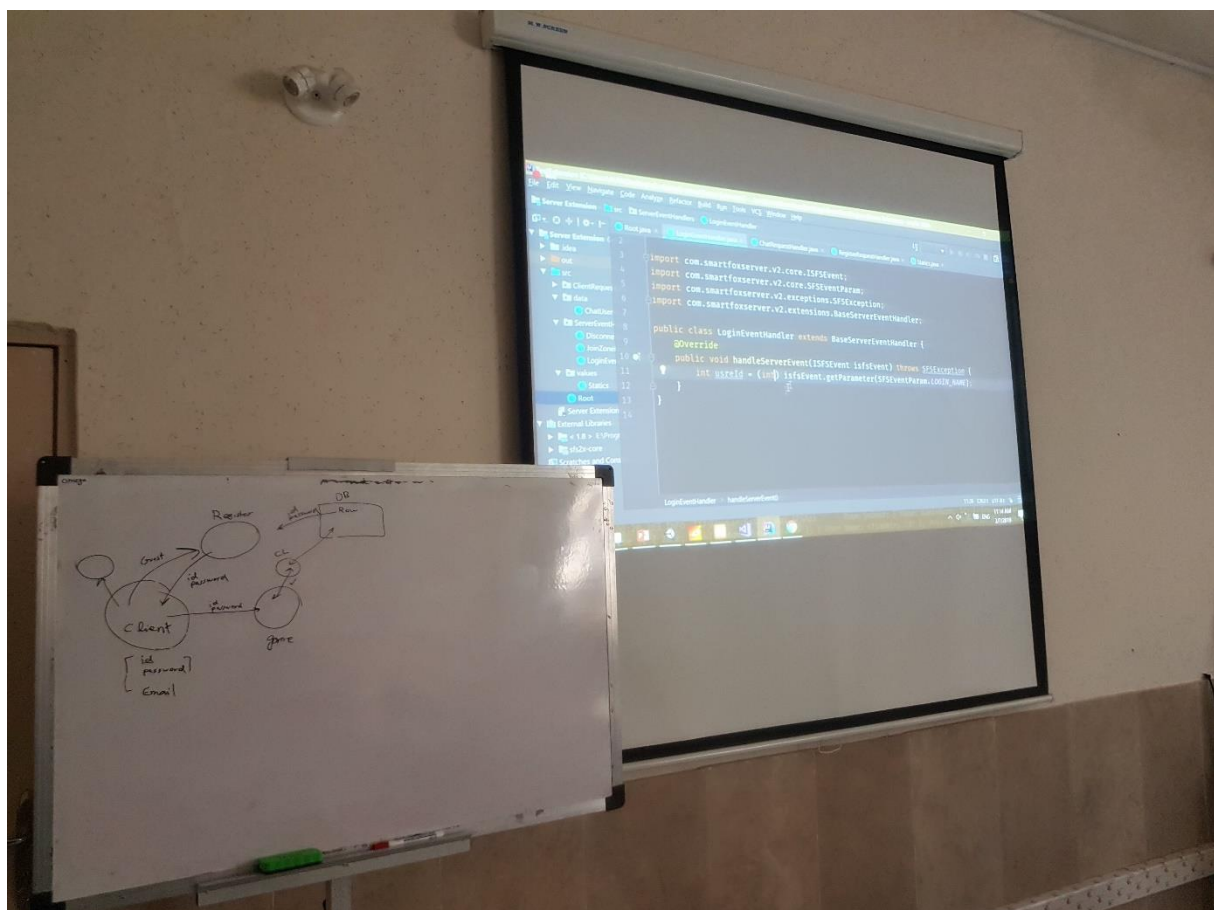
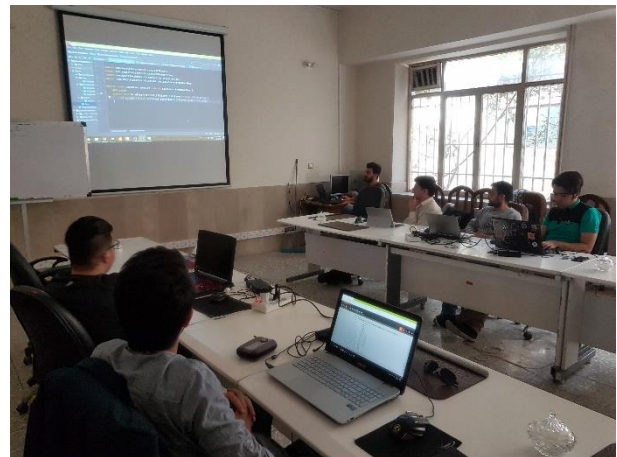
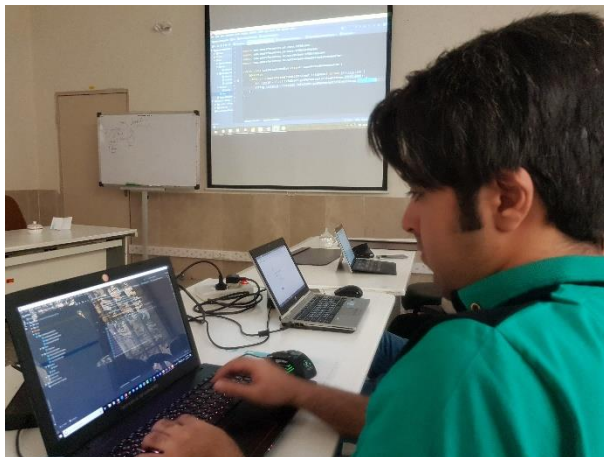
مدرس دوره محمد شمس برنامه‌نویس و بازی‌ساز مستقل است. محمد بیش از ۵ سال سابقه کار حرفه‌ای در زمینه تولید بازی‌های ویدیویی دارد. از تجربیات او می‌توان به برنامه‌نویسی بازی‌های مکعب‌وار، هشتمین حمله ۱ و ۲ و کات اشاره نمود. او همچنین کار آهنگ‌سازی، تنظیم و مهندسی صدا را به‌طور تخصصی برای بازی‌های ویدیویی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

پیش‌نیاز این دوره آشنایی با برنامه‌نویسی موتور بازی‌سازی یونیتی بود.

سرفصل‌های در این دوره عبارت بود از:

- معرفی پلتفرم SmartFoxServer
- نصب نرم‌افزارهای موردنیاز و انجام تنظیمات مربوط به هر نرم‌افزار (Java 8, SmartFoxServer, IntelliJIdea)
- آشنایی با پنل SmartFoxServer و انجام تنظیمات موردنیاز
- کدنویسی سمت سرور در محیط IntelliJIdea به‌منظور مقداردهی اولیه سرور
- ایجاد پروژه یونیتی و آماده‌سازی آن برای کار با سرور و اتصال کلاینت به سرور
- ساخت یک بازی بلادرنگ
- کار کردن با دیتابیس و ذخیره اطلاعات کاربر سمت سرور
- لاگین شدن کاربر و لود کردن اطلاعات ذخیره‌شده کاربر از سمت سرور بر روی کلاینت
- آشنایی مختصر با Linux و کار با دستورات موردنیاز
- نصب SmartFoxServer بر روی سرور Linux و تنظیمات مربوطه بر روی سرور Linux

- توزیع کاربران بر روی سرورهای مختلف
 - انجام پروژه به صورت عملی
- در پایان دوره به شرکت کنندگان گواهی رسمی از طرف مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان اعطا شد.



۲) رویدادهای مرکز

۲-۱) چالش کدنویسی هوش مصنوعی گیم - ۱۵ آذر ۱۳۹۷

این رویداد با همراهی انجمن علمی ACM دانشگاه اصفهان و حمایت کافه‌بازار برگزار شد. بد نیست داستان این دوره را از زبان صمیمی دانشجویان برگزارکننده بشنویم:

چی شده؟

برنامه‌نویس که باشی، کدنویسی همیشه بخشی از زندگی‌ت! استاد! مدیر پروژه‌ها هم که دم به دقیقه تسک‌های مختلف میدن که کد بزنی! اما چه کدی... دریغ از یه سر سوزن هیجان و جذابیت! مگر اینکه خودمون به فکر خودمون باشیم و یه کارایی صورت بدیم تا کدزنی هیجان انگیز بشه! واسه همین اومدیم گفتیم ما که فوتبال دوس داریم، شمام که دوست

دارین! بیایم یه چالش هوش مصنوعی فوتبالی راه بندازیم و هیجان رقابت‌های فوتبالی رو با کدزنی ادغام کنیم.

چالش این دوره چیه؟

Soccer Stars که بازی کردین؟ نکردین؟ ای بابا! خب اگه بازی کردین که تقریباً با چالش ما آشنایی دارین، اگر بازی نکردین هیچ طوری نیست! داک نوشتیم توووو! ولی علی الحساب بدونین که ۵ تا بازیکن دارین که باید بازیکنانوتونو شوت کنین به جای توپ!

چطوری تو مسابقه شرکت کنیم؟

اول توی سایت ثبت‌نام کنین و با دوستانتون تیم‌های حداکثر سه نفره تشکیل بدین. بعد یه سری به بلاگ بزنین و بشینین داک که اونجا هست رو بخونین. توی اون داک توضیح داده شده که



قضية انتخابی اینا چیه؟
۸ آذر آخرین روز مرحله‌ی
غیرحضوریه و تا اون روز

روز مسابقه چه خبر است؟

خسته نباشید همگی!

ساعت ۸ تا ۹ پذیرش تیم‌ها هست. زودتر خودتون رو برسونید و بسته‌ی هدیه‌ی ناقابل رو بگرد و ببینید و بپوشید و بسنید و ...!

۳۷



بعدش جنگ اول که البته بدون درد و خونریزی هست و کسی حذف نمی‌شه! کدها رو به جون هم می‌اندازیم و تماشا می‌کنیم که چطور با هم می‌جنگن!

بعدش دیگه هر گلی خواستین به سر کدتون بزنید و در حین خوردن ناهار تا ساعت ۱۴ کدتون رو آپلود کنید دیگه!

دوتا مهمان گل داریم از کافه‌بازار که قرار هست کلی چیز خوب یادمون بدن! ساعت ۱۴:۳۰ امیرحسین شیرازی در مورد هوش مصنوعی و یادگیری ماشین برامون صحبت می‌کنه و بعدش پرسش و پاسخ در مورد کافه‌بازار و هرچیزی دوست دارید در موردش بدونید!

تا کدها دارن در جدول دوحذفی تا آخرین نفس با هم می‌جنگن، شما می‌تونید با بازی‌های VR و رومیزی و ... کلی سرگرم بشید و حالش رو ببرید.

از ساعت ۱۷ هم اختتامیه شروع می‌شه. حمیدرضا احمدی از کافه‌بازار در مورد فرهنگ سازمانی در سازمانش برامون صحبت خواهد کرد و حسین مزروعی مدیرعامل شتاب‌دهنده‌ی آواگیمز هم هست که در مورد کاربردهای هوش مصنوعی در گیم روشنمون می‌کنه.

و اما بعد...!

چهار کد که به دیدار نیمه‌نهایی راه پیدا کردن جلوی چشم همه می‌افتن به جون هم تا معلوم بشه کی چند مرده حلاجه!

بعد هم اهداء جوایز کدهای اول تا سوم و عکس دسته‌جمعی و تا درودی دیگر بدرود!





۲-۲) چهارمین ایده‌شو گیم و بازی‌های رایانه‌ای - ۲۸ آذر ۹۷

چهارمین ایده‌شو گیم و بازی‌های رایانه‌ای

44th IDEA SHOW

گیم و بازی‌های رایانه‌ای

ایده‌شو رویدادی است که در آن افراد توانمندی خود را در ایده پردازی، بیان ایده و انتقال آن به دیگران در محیطی دوستانه محک می‌زنند.

ثبت‌نام و اطلاعات بیشتر:
www.startupevent.ir
istt_ideashow
istt.ideashow

چهارشنبه ۲۸ آذر ساعت ۱۵
محل برگزاری: اصفهان، دانشگاه اصفهان، تالار شهید آوینی

همراه با جوایز ارزنده
کسب مهارت ایده پردازی در ۲۰۰ دقیقه، ارائه هر ایده در ۳ دقیقه

تیم اجرایی:
سنجش و دانش آریک
istt_knowledge_management.co

ایده‌شو رویدادی است که در آن به افراد شرکت کننده این امکان داده می‌شود تا در محیطی دوستانه به بیان ایده‌های نوآورانه خود بپردازند و ضمن کسب مهارت‌های ایده‌پردازی و ارائه ایده، ایده‌های خود را در بوته نقد برای بهبود آن‌ها و مبنا قرار گرفتن برای راه‌اندازی یک کسب‌وکار نوپای موفق قرار دهند. این رویداد توسط شهرک علمی و تحقیقاتی اصفهان به صورت ماهانه در اصفهان و برخی شهرهای استان برگزار شده است که هدف از برگزاری آن، تشویق کارآفرینان به مشارکت و همکاری و تبادل نظر در مورد ایده‌های نوآورانه است.

چهل و چهارمین ایده‌شو با موضوع

بازی‌های رایانه‌ای در دانشگاه اصفهان روز چهارشنبه ۲۸ آذر در تالار آوینی دانشگاه اصفهان برگزار شد. در آذرماه سال‌های ۹۴ و ۹۵ و ۹۶ نیز دانشگاه اصفهان میزبان این رویداد در حوزه‌ی بازی‌سازی بود و استقبال علاقه‌مندان و ایده‌پردازان از این رویداد، نشان می‌داد که جای خود را در ساختار ذهنی علاقه‌مندان به بازی‌سازی باز کرده است.

در این رویداد از بین ۲۴ ایده‌ی ارسال شده به دبیرخانه‌ی ایده‌شو، ۱۲ ایده انتخاب شدند. صاحبان این ایده‌ها هر کدام ۳ دقیقه فرصت داشتند که جمعیت حاضر و هیأت داوران را در مورد ایده‌ی خود توجیه کنند و سپس داوران به مدت ۲ دقیقه نظرات خود در مورد بازی را بیان می‌کردند. سپس از بین ۱۲ ایده، ۵ ایده به رأی داوران و تماشاچیان انتخاب شد و به هر کدام از صاحبان ایده‌ها ۴ دقیقه فرصت داده شد تا به سؤالات داوران پاسخ بگویند.

تیم داوران این رویداد آقایان جواد راستی (مدیر مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان)، میلاد صالحی (مدیر استودیو بازی‌سازی زاناگیمز و سایت تحلیل محتوای Appreview) و حامد موحدیان

عطار (مدرس دروس بازی‌سازی در دانشگاه و مدیر استودیو بازی‌سازی مترسک) بودند. در نهایت به انتخاب آن‌ها، آقای امیرپارسا کریمی با ایده «بازی رایانه‌ای برای درمان بیماری انگشت ماشه‌ای»، آقای احسان ملاکاظمی با ایده «بازی ریشو»، خانم زهرا زمانی با ایده «بازی تقویت حافظه»، خانم مریم کجباف با ایده «بازی ره‌یافته» و آقای پارسا قاجار با ایده «برادر ناتنی» مقام‌های اول تا پنجم را کسب کردند. به نفرات اول تا سوم جوایز ۵۰۰ و ۴۰۰ و ۳۰۰ هزار تومانی و به دو نفر از تماشاچیان به قید قرعه هدایایی تقدیم شد. سخنرانی دکتر موحدیان عطار در مورد چالش‌های طراحی در تیم‌های مستقل نیز از بخش‌های مهم و جذاب این رویداد بود که مورد استقبال مخاطبین قرار گرفت.





۳-۲) رویداد جهانی Global Game Jam - ۵ تا ۷ بهمن ۹۷

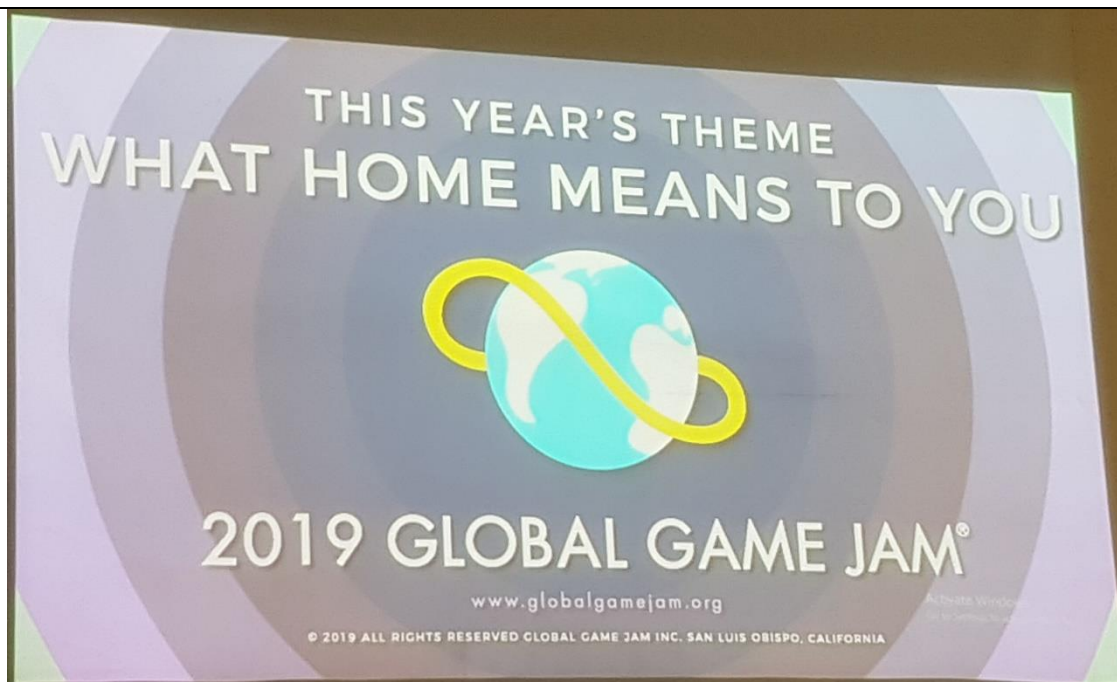
مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان، برای دومین سال پیاپی یکی از میزبانان رویداد جهانی و جذاب بازی‌سازی Global Game Jam و تنها میزبان واقع در اصفهان بود.



گلوبال گیم جم (به اختصار GGJ) یا محفل بازی‌سازی جهانی، یک دوره‌ی بازی‌سازی سالانه است که در سرتاسر دنیا به صورت 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 به همراه دارد.

امسال از ۵ تا ۷ بهمن ۱۳۹۷ به صورت شبانه‌روزی در مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان میزبان ۲۰ نفر از شرکت‌کنندگان در این رویداد (به صورت تیمی یا انفرادی) بودیم. امکانات مرکز از قبیل فضای کاری مشترک، اینترنت، آشپزخانه‌ی مجهز، کامپیوترهای قوی و تلویزیون‌های بزرگ ۷۲ ساعت در اختیار شرکت‌کنندگان بود تا بهترین بازی‌ها را بسازند و تجربه‌ی خوبی کسب کنند.

تم این دوره‌ی GGJ، حرکت (Transformation) بود و شرکت‌کنندگان می‌بایست بازی‌هایی می‌ساختند که این منظر سرگرمی را مورد توجه قرار دهد. محمد شمس، مسعود سیستانی و حامد بابامحمدی که هر سه از بازی‌سازان مستقل و باتجربه‌ی اصفهان هستند، به عنوان منتور در کنار تیم‌ها حضور داشتند. این سه روز یکی از بهترین و خاطره‌انگیزترین رویدادهای مرکز را رقم زد و در نهایت ۵ بازی ساخته شده و روی وبسایت رویداد بارگذاری شد.





The 4th National and
2nd International Conference on

بازی‌های رایانه‌ای
COMPUTER GAMES

چهارمین کنفرانس ملی و
دومین کنفرانس بین‌المللی

21 February 2019

۲ اسفند ۹۷

دانشگاه اصفهان

دانشگاه کاشان

Challenges and Opportunities

Applications for Education, Treatment, Advertisement and Culture
Psychological, Sociological, and Cultural Analysis
Development Technologies
Aesthetic and Artistic Aspects
Business Models and Economical Aspects
Computational Intelligence in Games
Other topics related to Humanities, Technics,
and Art of Video Games

Special Focus
Cognitive Rehabilitation and Video Games

Room 261, Sater Department of Engineering,
University of Kashan, Ghoth-e Ravandi Avenue,
Kashan, Iran
Phone: +98-(31) 55912124-5 | Fax: 98-(31) 55911121

University of Isfahan Center of Video Games, Entrepreneurship
Center, University of Isfahan, Hezar Jerib Ave, Isfahan, Iran
Tel (+98) 31 37932127

Submission Deadline: December 2, 2018
Results Notification: January 11, 2019

مهرلت ارسال مقالات: ۲۵ آذر ۹۷
اعلام نتایج داوری: ۵ بهمن ۹۷

<http://cgco2019.kashanu.ac.ir>
cgco2019@kashanu.ac.ir

@CGCOConference

ISC
CIVILICA

برگزارکنندگان



حامیان



اهداف برگزاری چهارمین 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 ملی
- نگاه ویژه: توان‌بخشی شناختی و بازی‌های رایانه‌ای

محورهای کنفرانس

• حوزه فنی

- ✓ انجام عمومی بازی‌ها
- ✓ بازی‌های برخط
- ✓ بازی‌های جدی
- ✓ بازی‌های مبتنی بر شبیه‌سازی
- ✓ بهینه‌سازی در هنر فنی
- ✓ تجربه بازیکن
- ✓ تنظیم پویای دشواری
- ✓ توسعه کاراکتر و روایت
- ✓ تولید رویه‌ای محتوا
- ✓ جستجوی تخصصی
- ✓ داده کاوی بازی
- ✓ روایت تعاملی هوشمند
- ✓ شناسایی احساس در گیم‌پلی
- ✓ طراحی بازی مبتنی بر هوش محاسباتی/مصنوعی
- ✓ کاربردهای نظریه بازی
- ✓ مدل‌سازی احساس
- ✓ مدل‌سازی بازیکن/رقیب
- ✓ مدل‌سازی فرآیند توسعه
- ✓ واقعیت افزوده/مجازی/ترکیبی
- ✓ هوش محاسباتی/مصنوعی برای فیلم‌برداری مجازی
- ✓ هوش مصنوعی در آموزش
- ✓ یادگیری چندعاملی و چنداستراتژی
- ✓ یادگیری ماشین در بازی‌ها

• حوزه علوم انسانی

- ✓ بازاریابی و تبلیغات هوشمند

- ✓ بازی‌وارسازی
- ✓ بازی‌های جدی
- ✓ تجارت، اقتصاد و کارآفرینی
- ✓ تحلیل روان‌شناختی
- ✓ روان‌درمانی و بهبود سلامت روانی
- ✓ رویکردهای فلسفی
- ✓ سواد رسانه‌ای
- ✓ مالکیت فکری و کپی‌رایت
- ✓ مدل‌سازی احساس و انگیزش
- ✓ یادگیری مبتنی بر بازی

• حوزه هنر

- ✓ تجربه کاربر
- ✓ تحلیل زیبایی‌شناختی و هنری
- ✓ ترویج آموزه‌های مذهبی و قرآنی
- ✓ ترویج ارزش‌های دفاع مقدس
- ✓ توسعه‌ی صنعت گردشگری
- ✓ روایت
- ✓ طراحی صوت
- ✓ فقه و اخلاق
- ✓ فناوری‌های جدید رسانه‌ای
- ✓ مصنوعات و هنر هدفمند
- ✓ واسط کاربری
- ✓ هنر تعاملی
- ✓ هنر صوتی
- ✓ هویت‌یابی و فرهنگ‌سازی

کمیته برگزاری

رئیس کنفرانس	دکتر عباس زراعت (رئیس دانشگاه کاشان) دکتر هوشنگ طالبی (رئیس دانشگاه اصفهان)
دبیر کنفرانس	دکتر جواد سلیمی (عضو هیأت علمی دانشکده‌ی فنی و مهندسی دانشگاه کاشان)
دبیر علمی کنفرانس (بخش مهندسی)	دکتر مهدی وحیدی‌پور (عضو هیأت علمی دانشکده‌ی مهندسی کامپیوتر دانشگاه کاشان)
دبیر علمی کنفرانس (بخش علوم انسانی)	دکتر علی فرهادیان (عضو هیأت علمی دانشکده‌ی علوم انسانی دانشگاه کاشان)
دبیر علمی کنفرانس (بخش هنر)	دکتر پریسا دارویی (عضو هیأت علمی دانشگاه هنر اصفهان)
مسئول هماهنگی‌های آکادمیک	دکتر جواد راستی (عضو هیأت علمی دانشکده‌ی فنی و مهندسی دانشگاه اصفهان)
مسئول هماهنگی‌های بین‌المللی	دکتر امین بابادی (Aalto University)
مسئول هماهنگی‌های اجرایی	دکتر سلمان گلی (عضو هیأت علمی دانشکده‌ی فنی و مهندسی دانشگاه کاشان)
مسئول دبیرخانه کنفرانس	شکوفه پورکان - امین اخگری (دانشگاه کاشان)
مسئول دبیرخانه دائم کنفرانس	نسبیه صرامی (دانشگاه اصفهان)

کمیته علمی

نام و نام خانوادگی	رشته	محل اشتغال	تخصص
دکتر حسین ابراهیم پور	مهندسی کامپیوتر	دانشگاه کاشان	فنی و مهندسی
دکتر مهرداد آشتیانی	مهندسی کامپیوتر	دانشگاه علم و صنعت ایران	فنی و مهندسی
دکتر عاطفه احمدی	مهندسی کامپیوتر	دانشگاه کانتربوری	فنی و مهندسی
امین بابادی	علوم کامپیوتر	Aalto University	فنی و مهندسی
دکتر اعظم باستان فرد	گرافیک کامپیوتری	دانشگاه صداوسیما	فنی و مهندسی
دکتر محمد احسان بصیری	مهندسی کامپیوتر	دانشگاه شهرکرد	فنی و مهندسی
دکتر مازیار پالهنک	کامپیوتر و IT	دانشگاه صنعتی اصفهان	فنی و مهندسی
دکتر سلمان گلی	مهندسی کامپیوتر	دانشگاه کاشان	فنی و مهندسی
دکتر منصور جم زاد	هوش مصنوعی	دانشگاه صنعتی شریف	فنی و مهندسی
دکتر محمدرضا دلیری	بیو الکترونیک	دانشگاه علم و صنعت ایران	فنی و مهندسی
دکتر هدی رودکی لواسانی	مهندسی کامپیوتر	دانشگاه صنعتی خواجه نصیر	فنی و مهندسی
دکتر جواد راستی	مهندسی پزشکی	دانشگاه اصفهان	فنی و مهندسی
دکتر علیرضا رضوانیان	کامپیوتر	پژوهشگاه دانش‌های بنیادی	فنی و مهندسی
شقایق روحی	علوم کامپیوتر	Aalto University	فنی و مهندسی
دکتر جواد سلیمی سرتختی	مهندسی کامپیوتر	دانشگاه کاشان	فنی و مهندسی
پروفسور شروین شیرمحمدی	مهندسی برق	University of Ottawa	فنی و مهندسی
دکتر مهدی عباسی	کامپیوتر	دانشگاه بوعلی سینا همدان	فنی و مهندسی
دکتر محسن فلاح جوشقانی	مخابرات	دانشگاه مالک اشتر	فنی و مهندسی
دکتر محمد کاظمی فرد	کامپیوتر	دانشگاه رازی کرمانشاه	فنی و مهندسی
دکتر سید امیر حسن منجمی	هوش مصنوعی	دانشگاه اصفهان	فنی و مهندسی
دکتر بهروز مینایی	مهندسی کامپیوتر	دانشگاه علم و صنعت	فنی و مهندسی
کوروش نادری	علوم کامپیوتر	Aalto University	فنی و مهندسی
دکتر مجتبی وحیدی اصل	مهندسی کامپیوتر	دانشگاه شهید بهشتی	فنی و مهندسی
دکتر مهدی وحیدی پور	مهندسی کامپیوتر	دانشگاه کاشان	فنی و مهندسی
Dr.Georgios N.Yannakakis	Informatics	University of Malta	فنی و مهندسی
دکتر احسان آقابابایی	علوم اجتماعی	دانشگاه اصفهان	علوم انسانی

گزارش عملکرد مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان - سال ۱۳۹۷

علوم انسانی	دانشگاه علوم پزشکی اصفهان	روان‌پزشکی	دکتر امراله ابراهیمی
علوم انسانی	دانشگاه اصفهان	علوم تربیتی	دکتر اعظم اسفیجانی
علوم انسانی	پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی	روانشناسی	دکتر سید محمد بهشتیان
علوم انسانی	دانشگاه اصفهان	علوم تربیتی	دکتر نگین برات دستجردی
علوم انسانی	دانشگاه شهید بهشتی	روانشناسی	دکتر حمیدرضا پوراعتماد
علوم انسانی	دانشگاه علامه طباطبائی	تکنولوژی آموزشی	دکتر سعید پورروستایی
علوم انسانی	دانشگاه اصفهان	روانشناسی	دکتر ماه گل توکلی
علوم انسانی	دانشگاه شهید مدنی تبریز	روانشناسی	دکتر غلامرضا چلبیانلو
علوم انسانی	دانشگاه گیلان	روانشناسی	دکتر ایرج شاکری نیا
علوم انسانی	پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی	روانشناسی	دکتر روح الله شهابی
علوم انسانی	استانداری اصفهان	روانشناسی	دکتر سعید صادقی
علوم انسانی	دانشگاه سمنان	روانشناسی بالینی	دکتر پرویز صباحی
علوم انسانی	دانشگاه اصفهان	اقتصاد	دکتر بابک صفاری
علوم انسانی	دانشگاه علوم پزشکی بقیه‌الله	مغز و اعصاب	دکتر هدایت صحرایی
علوم انسانی	دانشگاه کاشان	روانشناسی	دکتر مجید صدوقی
علوم انسانی	دانشگاه اصفهان	مدیریت	دکتر علی صفری
علوم انسانی	دانشگاه علوم پزشکی شهرکرد	روان‌پزشکی	دکتر سید کمال صولتی دهکردی
علوم انسانی	دانشگاه اصفهان	آموزش کودکان با نیازهای خاص	دکتر احمد عابدی
علوم انسانی	دانشگاه اصفهان	مشاور	دکتر محمدرضا عابدی
علوم انسانی	دانشگاه خوارمی تهران	روان‌سنجی	دکتر علی عسگری
علوم انسانی	دانشگاه کاشان	اقتصاد	دکتر علی فرهادیان
علوم انسانی	دانشگاه اصفهان	آموزش کودکان با نیازهای خاص	دکتر امیر قمرانی
علوم انسانی	دانشگاه تهران	ارتباطات اجتماعی	دکتر مسعود کوثری

گزارش عملکرد مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان - سال ۱۳۹۷

علوم انسانی	دانشگاه پیام نور تبریز	روانشناسی	دکتر علی محمدزاده
علوم انسانی	دانشگاه آزاد اسلامی اصفهان	روانشناسی	دکتر غلامرضا منشی
علوم انسانی	دانشگاه اصفهان	حقوق	دکتر رسول مظاهری
علوم انسانی	دانشگاه شهید باهنر کرمان	روانشناسی	دکتر سید محمدحسین موسوی نسب
علوم انسانی	پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی	روانشناسی	دکتر اسماعیل ناصری
علوم انسانی	دانشگاه علوم پزشکی اصفهان	روان‌پزشکی کودک و نوجوان	سید مصطفی نجفی
علوم انسانی	دانشگاه علوم پزشکی تهران	علوم اعصاب	دکتر علی یونسی
علوم انسانی	University of Applied Sciences - Westphalia	روانشناسی	پروفسور دکتر استفان پیازسکی
علوم انسانی	Heidelberg University	روانشناسی	دکتر سوفی روچه
علوم انسانی	Heidelberg University	روانشناسی	دکتر زهرا امیرزاده
هنر	دانشگاه الزهرا (س)	نقاشی	دکتر منصور حسامی کرمانی
هنر	دانشگاه هنر اصفهان	تصویرسازی و هنر درمانی	دکتر پریسا دارویی
هنر	دانشگاه هنر اسلامی تبریزی	چند رسانه‌ای	دکتر یونس سخاوت
هنر	دانشگاه هنر اصفهان	ارتباط تصویری	مهندس حمید صادقیان
هنر	دانشگاه تربیت مدرس	انیمیشن و سینما	دکتر محمدعلی صفورا
هنر	دانشگاه هنر تهران	تصویر متحرک (انیمیشن)	دکتر سیدعلیرضا گلپایگانی
زبان انگلیسی	دانشگاه علوم پزشکی اصفهان	زبان انگلیسی	دکتر سعید خزایی

برنامه‌ی کلی کنفرانس

زمان	برنامه	مکان
۷:۳۰ تا ۸:۳۰	شروع پذیرش + پذیرایی	دانشکده علوم- تالار آزادی
۸:۳۰ تا ۹:۳۰	افتتاحیه	تالار آزادی
۹:۴۵ تا ۱۰:۱۵	سخنرانی کلیدی دکتر Stefan Piasecki (Clash of Realities? Games, Religion and Virtual Realities)	تالار آزادی
۱۰:۱۵ تا ۱۰:۴۵	سخنرانی کلیدی دکتر بهروز مینایی (بازی در زمین بازی‌های موبایلی)	تالار آزادی
۱۰:۴۵ تا ۱۱:۱۵	سخنرانی دکتر سیدامیر آقایی (زیست‌بوم فناورانه و خلاق)	تالار آزادی
۱۱:۱۵ تا ۱۲:۰۰	سخنرانی مهندس حمید نصیری (صادرات محتوای دیجیتال)	دانشکده علوم- کلاس ۱۴
۱۲:۰۰ تا ۱۲:۱۵	سخنرانی کلیدی دکتر سوفی روشه، دکتر سحر فائق، دکتر اسماعیل کرمی و دکتر زهرا امیرزاده (Raising awareness for climate change through computer games)	تالار آزادی
۱۲:۱۵ تا ۱۲:۴۵	وبینار اشتراک تجربیات (۱- گیمیفیکیشن در تئاتر همراه با تجربیات عملی ۲- بازی‌سازی، صنعت، دانشگاه ۳- The Animation Production Pipeline ۴- future of Mixed Realities as an emerging medium; when the technology disappears (into our lives)	دانشکده علوم- طبقه دوم سایت علوم کامپیوتر
۱۲:۴۵ تا ۱۳:۱۵	کارگاه بازی شبیه‌ساز شهری (شهرام مینویی)	دانشکده برق و کامپیوتر (ساتر)- کلاس ۱۹
۱۳:۱۵ تا ۱۳:۴۵	ناهار و نماز	سلف کارمندان و اساتید دانشگاه
۱۳:۴۵ تا ۱۴:۴۵	پنل چالش‌های سرمایه‌گذاری در صنعت بازی‌های رایانه‌ای (دکتر مینایی- دکتر ساجدی- مهندس نصیری- دکتر آقایی- دکتر فرهادیان و ...)	دانشکده برق و کامپیوتر (ساتر)- سالن اجتماعات
	جلسه ارائه شفاهی مقالات بخش فنی ۱	دانشکده برق و کامپیوتر (ساتر)- کلاس ۱۶
	جلسه ارائه شفاهی مقالات بخش هنر ۱	دانشکده برق و کامپیوتر (ساتر)- کلاس ۱۷
	جلسه ارائه شفاهی مقالات بخش علوم انسانی ۱	دانشکده برق و کامپیوتر (ساتر)- کلاس ۱۸
	جلسه ارائه شفاهی مقالات بخش روانشناسی ۱	دانشکده برق و کامپیوتر (ساتر)- کلاس ۱۱
	ارائه پوستری مقالات	دانشکده برق و کامپیوتر (ساتر)- درب ورودی

گزارش عملکرد مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان - سال ۱۳۹۲

محوطه دانشکده ساتر	استراحت و پذیرایی	۱۴:۴۵ تا ۱۵:۰۰
دانشکده برق و کامپیوتر (ساتر) - کلاس ۱۶	جلسه ارائه شفاهی مقالات بخش فنی ۲	۱۵ تا ۱۶:۳۰
دانشکده برق و کامپیوتر (ساتر) - کلاس ۱۷	جلسه ارائه شفاهی مقالات بخش هنر ۲	
دانشکده برق و کامپیوتر (ساتر) - کلاس ۱۸	جلسه ارائه شفاهی مقالات بخش علوم انسانی ۲	
دانشکده برق و کامپیوتر (ساتر) - کلاس ۱۱	جلسه ارائه شفاهی مقالات بخش روانشناسی ۲	
دانشکده برق و کامپیوتر (ساتر) - سالن اجتماعات	اختتامیه و تقدیر از مقالات برتر	۱۶:۳۰ تا ۱۷:۱۵

سخنرانان کلیدی

دکتر استفان پیازسکی (Stefan Piasecki) از کشور آلمان، سخنران کلیدی چهارمین کنفرانس بازی‌های رایانه‌ای در دانشگاه کاشان بود. وی استاد جامعه‌شناسی و علوم سیاسی در دانشگاه North Rhine-Westphalia کشور آلمان است که بزرگترین دانشگاه مدیریت عمومی در اروپا به شمار می‌رود. وی همچنین مدرس دانشگاه‌های Duisburg-Essen و تهران است. زمینه‌های اصلی پژوهش‌های دکتر پیازسکی شامل رسانه‌های تعاملی، سیاست و مذهب است. دکتر پیازسکی به مدت یک دهه به‌عنوان تهیه‌کننده در صنعت بازی‌سازی مشغول به کار بوده است. وی همچنین کتابی پیرامون رابطه بازی‌های ویدیویی و مذهب منتشر کرده است

چکیده سخنرانی ایشان به شرح زیر است:

Clash of Realities? Games, Religion and Virtual Realities

Game worlds are full of religion. Games entertain, visualize and bind individuals for months or even years to technical frameworks and its content. Games cross national and cultural borders and let people from various backgrounds make common experiences, thus opening many possibilities also for theology and religious education. Games freely use motifs and utopian visions from many different sources. Is religion in games simply a story-element, a narrative set of features or can it possibly support transcultural and interreligious experiences - or even lead to misunderstandings?

Virtual Reality, as a new experience of an expanded individual reality offers new levels of immersion and interactivity. Boundaries are shifting between here and there, now and then. Virtual Worlds make accessible what formerly remained part of one's imagination - the other world.

The advantage of games and especially VR-technologies is that now previously imagined content can be visualized. Experiencing utopian visions and also ancient sanctuaries or rites just as believers did long ago is an exclusive possibility in VR - completely free of possible danger. VR could support interreligious understanding, but also causes follow-up questions:

Is it tolerable for someone to join mutually exclusive practises under a fake (religious) identity? Can or may one enter a virtual holy place dressed or behaving indecently? Can virtual sacred places be violated? What is the meaning of a virtual shrine or rite - is it the same as in reality? Does gamified religion remain bound to firm beliefs as well as to loyalty and fellowship or will it transform?

Virtual Reality is widely used in architecture, medicine, engineering, education and games. This presentation attempts to discuss the current state of technology and its implications for social and religious sciences and to throw up questions for future discussions.

دکتر سوفی روشه (Sophie Roche) از دانشگاه Heidelberg کشور آلمان، سخنران کلیدی چهارمین کنفرانس بازی‌های رایانه‌ای در دانشگاه کاشان بود. وی استاد مردم‌شناسی اسلامی در دانشگاه Goethe فرانکفورت و از سال ۲۰۱۳ تا ۲۰۱۷ مدیر یک گروه پژوهشی در دانشگاه Heidelberg بوده است. دکتر روشه در موسسه Max Planck در رشته مردم‌شناسی اسلامی کار کرده و دکتری خود را در سال ۲۰۱۰ از دانشگاه Martin-Luther دریافت کرده است. وی در چهارمین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای به همراه پروفسور پیازسکی دیگر سخنران کلیدی کنفرانس و نیز خانم دکتر سحر فائقی (دانشگاه آزاد اصفهان)، خانم دکتر زهرا امیرزاده پژوهشگر اصالتاً پاکستانی ساکن آلمان، پنلی را ارائه نمودند که چکیده‌ی آن در ادامه می‌آید:

چکیده سخنرانی ایشان به شرح زیر است:

Experiencing Climate Change: Raising awareness for climate change through computer games

Climate change and related disasters pose serious risks to societies worldwide. Environmental change has become a major driver of migration with the number of climate refugees exceeding the number of refugees displaced by war or persecution. However, much of the discussion about climate change is kept abstract and detached from our daily behavior. Threatening scenarios and abstract discussions are responsible for a certain disinterest in the topic and resulting apathy among youth and other social groups. At the same time, movies of the Hollywood genre “nature fights back” propagate horror scenarios, which deem any meaningful preparation unnecessary. Finally, the range of possible actions at an everyday level is so broad that many young people feel discouraged to start changing their attitude as well as overwhelmed in the face of the tremendous challenges.

Against this background, the team suggests tackling climate change and environmental disasters from a different angle by adopting an action-oriented approach, which grants the ability to act on a microlevel and receive direct feedback. This change of perception provides a basis for using climate change and disasters as central drivers for social and individual transformation. This can be achieved through the explorative ways of computer gaming. Through this medium, players are capable of directly engaging with and actively interfering in the course of events. Through feedback loops, players will be motivated to follow a constructive path in shaping a sustainable (virtual) future. They will experience the interference of individual actions to have a positive outcome or, if destructive, a negative shortlived outcome. Moreover, the use of shorter feedback loops as compared to realistic timescales exploits the potential of conveying crucial and often abstract relations between cause and effect, as well as interdependencies between human and natural systems. Using existing scenarios but through timelapse the team and developers will find ways to turn disasters into a field of experience and offer possibilities to build up alternative lives.

وبینار اشتراک تجربیات

امسال برنامه‌ی ویژه‌ای در کنفرانس بازی‌های رایانه‌ای داشتیم. چهار نفر از متخصصین جوان و موفق کشورمان از کشورهای کانادا، آمریکا، فنلاند و نیوزلند تجربیات خود را در یک وبینار به همراه پرسش و پاسخ در اختیار مخاطبان چهارمین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» قرار دادند. با آن‌ها بیشتر آشنا می‌شویم:



امین بابادی

PhD Candidate in Computer & Video Games
Aalto University, Finland

<https://www.linkedin.com/in/amin-babadi-8442a9132>

عنوان ارائه: بازی‌سازی، صنعت، دانشگاه



محمودرضا اعرابی

Pipeline Technical Director at Bardel Entertainment, Canada

<http://linkedin.com/in/madoodia>

عنوان ارائه: Animation Production Pipeline



نیما دهقانی

MFA Graduate, Carnegie Mellon University
Founder and Director at Ctrl+Z Theater Company

<http://linkedin.com/in/nimadehghani7>

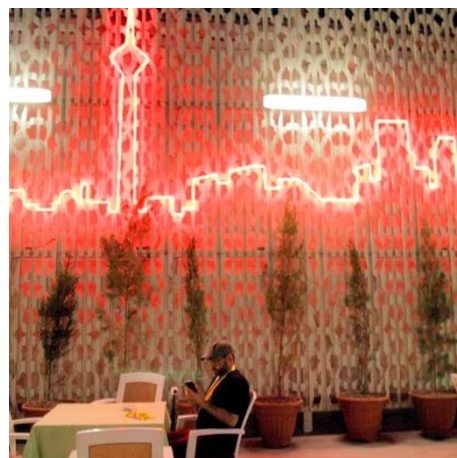
عنوان ارائه: گیمیفیکیشن در تئاتر همراه با تجربیات عملی

علی طاهری

PhD Candidate in Auckland University of
Technology, New Zealand

<https://www.linkedin.com/in/beingalitaheri/>

عنوان ارائه: The future of Mixed Realities as an emerging medium; when the technology disappears into our lives



آمار تفکیکی کنفرانس

با مشارکت بیش از ۱۴۰ داور متخصص، روند داوری مقالات چهارمین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» با اظهار نظر بین ۲ تا ۷ نفر داور در مورد هر مقاله انجام شد. از بین ۱۲۶ مقاله‌ی دریافتی، در مجموع ۷۴ مقاله مورد پذیرش کمیته‌ی علمی کنفرانس قرار گرفت که ۴۸ مقاله به صورت ارائه‌ی شفاهی و ۲۶ مقاله به صورت ارائه‌ی پوستری پذیرفته شده‌اند. آمار تفکیکی پذیرش مقالات به شرح زیر است:

نوع ارائه		حوزه
تعداد پذیرش شفاهی	تعداد پذیرش پوستر	
۱۵	۵	روانشناسی / یادگیری
۱۳	۸	علوم انسانی (مدیریت، اقتصاد، فقه، حقوق و ...)
۱۱	۱۰	فنی
۹	۳	هنر

زمان‌بندی ارائه مقالات شفاهی

نشست فنی-مهندسی ۱		
کد مقاله	عنوان مقاله	نویسندگان
cgco2019-201812-21	کیفیت سرویس در بازی‌های برخط مبتنی بر ابر	دهقانی و گلی
cgco2019-201812-25	ارزیابی باورپذیری رفتاری عامل‌ها و قابل بازی بودن مراحل توسط تحلیل داده‌های محیطی	فتحی و مهدوی
cgco2019-201812-34	ترافیک_سیم: بازی شبیه‌ساز رانندگی برای بررسی تأثیر حضور مجازی مربی در آموزش قوانین رانندگی	علیزاده، روحی و سخاوت
cgco2019-201812-39	طراحی عامل هوشمند با یادگیری تقویتی عمیق در فضای بازی	محمدنژاد و یغمایی
cgco2019-201812-54	بازی‌های رایانه‌ای به عنوان بستر آزمایش در هوش مصنوعی	غفاری حسینی و اثنی‌عشری
cgco2019-201901-65	آموزش مفاهیم پایه برنامه‌نویسی با بازی جدی	کاهیدی، احمدی و یلمه‌ها
نشست هنر ۱		
کد مقاله	عنوان مقاله	نویسندگان
cgco2019-201812-12	والایی دیجیتال در بازی‌های ویدئویی (نمونه مورد مطالعه: بازی ماینکرفت)	موسوی لر و رفیع زاده
cgco2019-201812-55	اهمیت طراحی لوگو در بازی‌های موبایلی فارسی	علیخانی، مینایی و آذربیزین
cgco2019-201901-76	گل پر: مصورسازی اطلاعات بازی‌های رومیزی در جهت بررسی و آنالیز داده‌های سن و رتبه	جمالی و سخاوت

گزارش عملکرد مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان - سال ۱۳۹۷

cgco2019-201901-77	بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌های بالقوه برای آموزش دانشجویان شهرسازی در دانشگاه‌ها	مینوئی، نسترن و ...
cgco2019-201901-80	بررسی کارایی آموزش مبتنی بر تقلید حرکت در محیط واقعیت مجازی برای حرکات موزون آذری	صفاری، نصرافهانی، ...
نشست علوم انسانی ۱		
کد مقاله	عنوان مقاله	نویسندگان
cgco2019-201812-18	درآمدی بر رویکرد جرم شناختی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای	حسینی و جهان دیده
cgco2019-201812-30	شناسایی و رتبه‌بندی ابعاد تجربه‌ی بازی‌های رایانه‌ای در مقایسه با جنسیت در میان دانشجویان ..	نوری
cgco2019-201812-38	بررسی تأثیر میزان تحصیلات و شغل والدین بر بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر این بازی‌ها بر عملکرد ..	صفری و قاسمی
cgco2019-201812-41	بررسی آثار سوء جسمانی و اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای بر فرزندان	صادقی و مهرعلیان
cgco2019-201901-49	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر انزوای اجتماعی کودکان	حدیث ابراهیمی
cgco2019-201901-50	بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای در افزایش پرخاشگری کودکان	پورعسکری و فرهادیان
cgco2019-201901-129	In-game Advertising and Effective Factors on Brand Re-call	کلی، حسینی، خواجه‌نیا
نشست روانشناسی و یادگیری ۱		
کد مقاله	عنوان مقاله	نویسندگان
cgco2019-201812-28	تمرین راه رفتن در خانه برای افراد مبتلا به بیماری پارکینسون از طریق بازی ویدئویی	آشنا، مجدی، آقایان ...
cgco2019-201812-29	بازتوانی حافظه با استفاده از بازی‌های شناختی	زمانی و منجمی
cgco2019-201812-37	بررسی تأثیر بازی کانتر به صورت آنلاین و آنلاین در شبکه steam، بر اعتماد به نفس و اخلاق ...	قاسمی، مظهری و یوسفیه
cgco2019-201812-40	بررسی رابطه انگیزه پیشرفت و شایستگی اجتماعی با میزان ساعات استفاده از بازی‌های رایانه‌ای ..	عباسی و کیانی
cgco2019-201812-44	رسا شنوا: بازی جدی برای تقویت مفاهیم انتزاعی کودکان ناشنوا	ضیائی و احمدی
cgco2019-201901-57	طراحی یک بازی رایانه‌ای حرکتی - شناختی برای افزایش هماهنگی چشم و دست کودکان مبتلا به ..	رحیمی، راستی و موحدی
cgco2019-201901-71	ساخت و اعتبار سنجی نرم‌افزار درمان واقعیت مجازی مبتنی بر تصاویر ۳۶۰ درجه برای درمان ..	ترابی، راستی و رستگار
cgco2019-201901-31	بازی برای یادگیری، محیطی برای بررسی کاربردپذیری واقعیت افزوده در یاددهی متمرکز خواندار ...	پاکزادیان و خزائی
نشست فنی - مهندسی ۲		
کد مقاله	عنوان مقاله	نویسندگان
cgco2019-201901-66	ارائه روشی برای تحلیل و طراحی فضای بازی با پیش‌بینی نحوه نگاه بازیکن با استفاده از شبکه‌های ..	درگاهی، درگاهی و سخاوت
cgco2019-201901-97	طراحی و پیاده‌سازی مراحل بازی سکویی دوبعدی تطبیق‌پذیر با استفاده از تولید محتوای خودکار ..	پودراتچی

گزارش عملکرد مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان - سال ۱۳۹۷

cgco2019-201901-106	توسعه‌ی بازی‌های هوشمند با استفاده از تئوری بازی‌ها و سیستم‌های چندعامله	سلیمی و قوانلو
cgco2019-201901-108	کشکک: توان بخشی زنانو با تأکید بر بازی‌وارسازی حرکات تمرینی توان بخشی	زارعی، سخاوت و گلجاریان
cgco2019-201901-114	بهبود رفتار ربات در یک بازی بلادرنج استراتژیک با استفاده از روش گرگ خاکستری	سلیمی ، زیلوچیان ، لطفعلی
نشست هنر ۲		
کد مقاله	عنوان مقاله	نویسندگان
cgco2019-201901-91	بازی بیاب: بهبود تعامل افراد نابینا در استفاده از تلفن همراه با طراحی یک رابط کاربری جدید در ...	موسیوند، پورجعفر و سخاوت
cgco2019-201901-107	بهبود طراحی محیط بازی رایانه‌ای با استفاده از دستگاه ردیاب چشم بر اساس نظریه رنگ	عباسی نیا و سخاوت
cgco2019-201901-117	مصورسازی هوشمند داده‌های بازی فیفا ۱۸ جهت تحلیل بهتر بازی‌ها	رحمانی و سخاوت
cgco2019-201901-104	ویو: بازی جدی با هدف آگاه‌سازی افراد نسبت به پیش‌داوری و قضاوت	راد
نشست علوم انسانی ۲		
کد مقاله	عنوان مقاله	نویسندگان
cgco2019-201901-53	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هوش اجتماعی کودکان	خداکرمیان ، سهراب زاده ..
cgco2019-201901-59	بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و تقویت مهارت‌های حل مسئله در بین ...	رضایی
cgco2019-201901-60	چالش‌های بازی‌های رایانه‌ای	بابایی فرد و خداکرمیان
cgco2019-201901-87	تأثیر مدل ارتباطی میان ارزش دینفعان در صنعت بازی‌های رایانه‌ای (با رویکرد PLS، در مرتبه دوم و ..	صمدی و مینایی
cgco2019-201901-102	بررسی میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای دانش آموزان دختر پایه ششم مدارس ابتدایی شهرستان	فخره و محمد امینی
cgco2019-201901-115	بازی‌های رایانه‌ای: فرصت یا تهدید؟	بابایی فرد، مصطفوی نسب..
نشست روانشناسی و یادگیری ۲		
کد مقاله	عنوان مقاله	نویسندگان
cgco2019-201901-73	مدلی برای دسته‌بندی بازی‌های کامپیوتری بر مبنای رضایتمندی بازیکن	سماواتی و پورروستایی
cgco2019-201901-79	افسردگی و حافظه کاری فضایی: توسعه یک بازی رایانه‌ای به‌عنوان ابزار ارزیابی	ورمقانی، حجت و توکلی
cgco2019-201901-96	افسرده نیست: نرم‌افزار تحت تلفن همراه برای بهبود افسردگی در بانوان	کیوانداریان
cgco2019-201901-113	فرا تحلیل اثر توان بخشی شناختی مبتنی بر بازی‌های رایانه‌ای بر اختلال نقص توجه بیش فعالی	شمسی، قمرانی و سیادتیان
cgco2019-201901-118	فرا تحلیل توان بخشی شناختی مبتنی بر بازی‌های رایانه‌ای بر بهبود عملکرد کودکان مبتلا به اختلال	رشیدی. فرامرزی و صمدی
cgco2019-201901-121	مقایسه پریشانی روان‌شناختی در سطوح مختلف استفاده از بازی‌های رایانه‌ای	صدوقی و احمدی

بررسی تأثیر آموزش با روش بازی رایانه‌ای بر عملکرد دانش آموزان با اختلال یادگیری در بازیابی..	فرامرزی، صادقی و مصباحی	cgco2019-201901-89
--	-------------------------	--------------------

مقالات پوستری

موضوع	عنوان مقاله	نویسندگان
علوم انسانی	بازی‌های رایانه‌ای و هویت در نوجوانان	علی فرهادیان - اعظم حیدری
	شناخت بازی‌های رایانه‌ای در موضوع شناسی فقهی	محمدعلی خادمی کوشا - محمود عبداللهی - عسکر درخشان دوست - وحید ارغوانی فلاح
	بازنمایی جایگاه زن و خانواده در بازی رایانه‌ای عامه‌پسند GTA V	ستار صادقی ده‌چشمه - سید معین موسوی سرشت
	تحلیل بازی جی تی ای بر اساس معیارهای اخلاقی از دیدگاه اسلامی	مهرناز گوهری - عارف زارع
	شناسایی قابلیت‌های بازی‌های دیجیتال در تقویت نگرش کارآفرینانه کودکان	نرگس محمودی - علیرضا معینی - حمیدرضا نورعلیزاده
روانشناسی و یادگیری	Inside: A Game to Reveal Insides	Zahra Taheri - Bahareh Yousefi
	بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر هوش هیجانی	محسن نیازی - ناهید خدادادی
	تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خشونت کودکان	مهران سهراب‌زاده - مهین صداقت‌نیکو
	تأثیر بازی‌های کامپیوتری بر کودکان و نوجوانان	اسداله بابایی فرد - ندا خداکریمیان گیلان - اعظم گل سرخی
	تقویت مهارت فن بیان کودکان ۷ تا ۱۲ ساله با استفاده از روش نرم افزاری	فائزه حاجی عسکری نائینی - عاطفه احمدی
	پیشنهاد تحریک سیستم نورون‌های آینه‌ای مغز انسان توسط روش واقعیت مجازی	شیدا سادات هاشمی - جواد راستی
	طراحی بسته‌ی ترکیبی نوروفیدبک و مینی گیم به هدف بهبود فراگیر توجه	پریسا حسینی - امین مهنام - جواد راستی
	کنترل اختلال تکانش‌گری در کودکان ۸ تا ۱۲ ساله با استفاده از روش نرم‌افزاری	مریم حاج ابراهیمی فروشانی - عاطفه احمدی
فنی و مهندسی	تحلیل بازی هگز از دیدگاه نظریه تصمیم	مهدی شمس - غلامرضا حسامیان
	A Taxonomy and a Proposal for the Game Testing	Morteza Dorrigiv
	بازی‌های کامپیوتری: معرفی پلتفرم‌ها و سبک‌ها با رویکرد نگاشتی	زهره دهقانی‌پور - سلمان گلی بیدگلی

طراحی بازی مدیریت یک پارکینگ هوشمند خودروهای برقی و بتزینی	فرزانه باشتنی - علیرضا شرکت بزازان - بابک رضایی خبوشان
طراحی بازی رایانه‌ای با کنترلر غیر لمسی به هدف درمان بیماری انگشت ماشه‌ای	امیرپارسا کریمی - جواد راستی
تصمیم‌گیری در یک بازی رایانه‌ای	مهدی شمس
بازی‌های ابری: فرصت‌ها و چالش‌ها	میثم جهانی - فاطمه راجی
فرآیندهای مهندسی نرم‌افزار برای توسعه بازی‌های رایانه‌ای	شکوفه پورکان
ارائه و پیاده‌سازی بازی استراتژیک گنجینه با استفاده از الگوریتم بهبودیافته ژنتیک	احمدرضا صمدی - سید بدرالدین بهشتی صدر
تولید جدول کلمات متقاطع فارسی با استفاده از الگوریتم ژنتیک	میلاد چراغی - جواد سلیمی
فراهم کردن امکان تحلیل اطلاعات فروش بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از مصورسازی هوشمند داده‌ها	زهره کرمی - سحر احمدپور - یونس سखाوت
کاربرد بازی‌وارسازی در توان‌بخشی و طراحی و پیاده‌سازی یک سیستم تجزیه و تحلیل حرکت با استفاده از کینکت	امیر دژمان - محبوبه شمسی - عبدالرضا رسولی کناری
مروری بر شیوه‌های بهینه‌سازی مدل‌سازی سه‌بعدی برای بازی‌های کامپیوتری	مریم صلح‌کننده سردرود

مقالات برتر

مقالات برتر چهارمین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» طبق نظر کمیته‌های ناظر نشست‌ها و کمیته‌ی علمی کنفرانس انتخاب و اعلام شد. نویسندگان این مقالات می‌توانند نسخه‌ی گسترش‌یافته‌ی مقاله‌ی خود را با هماهنگی دبیرخانه‌ی کنفرانس برای یکی از ژورنال‌هایی که در وب‌سایت کنفرانس اعلام شده است، ارسال نمایند.

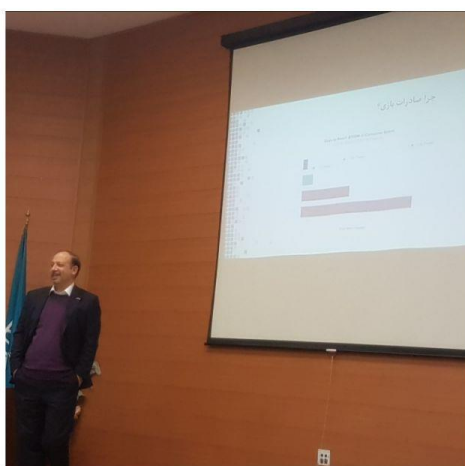
نشست	عنوان مقاله	نویسندگان
روانشناسی و یادگیری	ساخت و اعتبار سنجی نرم‌افزار درمان واقعیت مجازی مبتنی بر تصاویر ۳۶۰ درجه برای درمان مواجهه‌ای ترس از سخنرانی	امیرحسن ترابی انارکی، جواد راستی و ندا رستگار
فنی	ارزیابی باورپذیری رفتاری عامل‌ها و قابل بازی بودن مراحل توسط تحلیل داده‌های محیطی	کیاوش فتحي و مهدی مهدوی
هنر	والایی دیجیتال در بازی‌های ویدئویی (نمونه مورد مطالعه: بازی ماینکرفت)	اشرف السادات موسوی لر و ریحانه رفیع زاده
هنر (شایسته تقدیر)	بازی بیاب: بهبود تعامل افراد نابینا در استفاده از تلفن همراه با طراحی یک رابط کاربری جدید در یک بازی تلفن همراه	عباس موسیوند، مهدی پورجعفر و یونس سخاوت

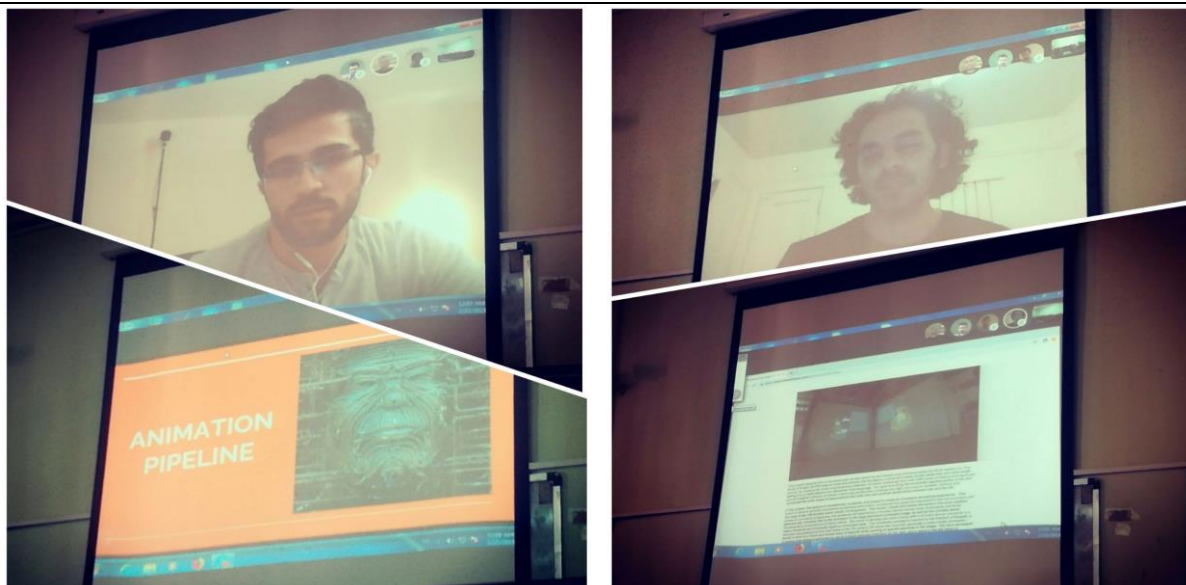
گزارش عملکرد مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان - سال ۱۳۹۷

بررسی رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و تقویت مهارت‌های حل مسئله در بین دانشجویان (مطالعه موردی ایران و اسپانیا)	علوم انسانی
طراحی بسته‌ی ترکیبی نوروفیدبک و مینی گیم به هدف بهبود فراگیر توجه	پوستر
نگین برات دستجردی، مریم رضایی و Barquin Ruiz	
پریسا حسینی - امین مهنام - جواد راستی	



گزارش عملکرد مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان - سال ۱۳۹۷







چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای

دوم اسفندماه ۹۷ | دانشگاه کاشان



۳) برنامه‌های دیگر

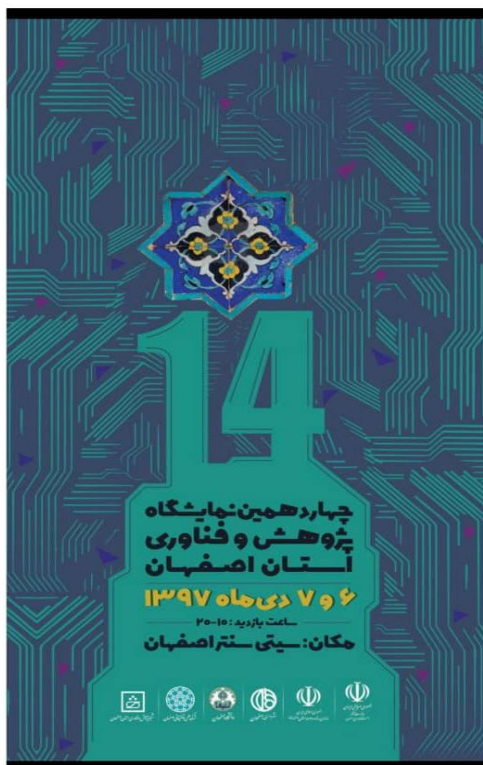
۳-۱) شرکت در بیست و چهارمین نمایشگاه اتوماسیون و کامپیوتر (اتوکام) - ۲۱ تا ۲۵ آبان ۹۷
بیست و چهارمین نمایشگاه بین‌المللی کامپیوتر و اتوماسیون اداری (اتوکام ۲۰۱۷) روز ۲۱ تا ۲۵ آبان در محل برگزاری نمایشگاه‌های اصفهان و در فضایی به مساحت ۹۵۰۰ مترمربع گشایش یافت. در این دوره ۱۰۰ مشارکت‌کننده از استان‌های اصفهان، تهران، یزد و خراسان رضوی به مدت ۵ روز، آخرین تازه‌های خود را برای نمایش و رقابت با یکدیگر به این نمایشگاه آوردند. مشارکت‌کنندگان مذکور در زمینه تولید محتوا و مالتی‌مدیا، سخت‌افزار، نرم‌افزار، دولت الکترونیک، شبکه‌های داده و امنیت فضای تبادل اطلاعات، اینترنت، مخابرات، تجارت الکترونیک، ماشین‌های اداری و آموزش و پژوهش فعالیت دارند. همچنین حضور شرکت‌های دانش‌بنیان، دانشگاه‌های مطرح، حضور بیش از ۱۵ استارت‌آپ در سرای

کارآفرینی و کسب‌وکارهای نوپا از دیگر مشخصاتی بود که برگزاری این دوره از نمایشگاه اتوکام را از سنوات گذشته متفاوت ساخته بود.

مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان نیز برای سومین بار در این نمایشگاه غرفه‌ی اختصاصی داشت و به معرفی محصولات و بازی‌های ساخته‌شده و نیز فضای ایجادشده در زمینه‌ی کسب‌وکار بازی‌های رایانه‌ای پرداخت.



۳-۲) شرکت در چهاردهمین نمایشگاه پژوهش و فناوری استان اصفهان - ۶ و ۷ دی ۹۷



چهاردهمین نمایشگاه پژوهش و فناوری استان اصفهان هم‌زمان و همراه با نمایشگاه چهاردهمین جشنواره ملی فن‌آفرینی شیخ‌بهای در تاریخ ۶ و ۷ دی‌ماه در سیتی‌سنتر اصفهان با مدیریت شبکه پژوهش و فناوری استان اصفهان برگزار شد. هدف از برپایی این نمایشگاه علاوه بر فرصت دیده شدن برای پژوهشگران و فناوران در حوزه‌های مختلف علم و فناوری، عرضه توانایی‌های آن‌ها به سازمان‌ها و مراکز صنعتی دیگر بود. مرکز بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان نیز با ارائه محصولات و تولیدات خود در این نمایشگاه حضور یافت که با استقبال خوب پژوهشگران حوزه‌های مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای روبرو شد.



۳-۳) بازدید معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری از مرکز بازی‌های رایانه‌ای - ۲۲ دی ۹۷

دکتر سورنا ستاری معاون علمی و فناوری رئیس‌جمهور و هیات همراه ۲۲ دی ۹۷ از مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان بازدید به عمل آوردند. دکتر ستاری در این بازدید دانشگاه اصفهان را به‌عنوان یکی از بزرگ‌ترین و مهم‌ترین مراکز علمی ایران قلمداد و بر حمایت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری از مراکز علمی و شرکت‌های دانش‌بنیان تأکید نمود.

در جریان بازدید دکتر ستاری از مرکز بازی‌های رایانه‌ای، ابتدا دکتر جواد راستی به معرفی مرکز، اهداف و دستاوردهای آن پرداختند و تعدادی از طرح‌های پژوهشی و درمانی انجام‌شده در مرکز برای ایشان شرح داده شد. سپس تیم‌های مستقر در مرکز توضیحات مختصری از بازی‌ها و تولیدات داخلی و خارجی خود ارائه کردند.



۳-۴) حضور تیم‌های مستقر در مرکز بازی‌های رایانه‌ای در مسابقات ملی بازی‌سازی «کژوال کمپ» - دی ۹۷

رویداد کژوال کمپ با مشارکت کافه بازار و آواگیمز و با هدف ارتقاء سطح بازی‌های موبایل ایرانی از تاریخ ۲۰ شهریور تا ۳۰ آذر ۹۷ برگزار شد. در طول این رویداد ۱۰ هفته‌ای، تیم‌های شرکت‌کننده تلاش کردند تا با کمک گرفتن از مربیان منتخب محصولی را با هدف موفقیت تجاری در بازار داخل تولید نمایند. تیم‌های برگزیده در این رویداد علاوه بر جوایز نقدی، فرصت ویژه دریافت بورسیه سرمایه‌گذاران برای تکمیل محصول خود را داشتند. تیم نداگیمز و Bad Bot Games از تیم‌های مستقر در مرکز بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان بودند که در این رقابت حضور پیدا کردند. تیم‌ها پس از ثبت‌نام در رویداد در یک فرصت دوهفته‌ای ایده اصلی و سبک بازی خود را تعیین کرده و بر اساس آن تا پایان مهر نسخه اولیه بازی خود را تولید کردند. سپس خروجی هر تیم توسط تیم داوری بررسی شده و تیم‌ها بر اساس عملکردشان رتبه‌بندی شدند. به هر تیم یک مربی اختصاص داده شد و تیم‌های راه‌یافته به مرحله فینال تا ۳۰ آذر فرصت داشتند تا نسخه نهایی بازی خود را آماده و در کافه بازار منتشر کنند. تیم نداگیمز با بازی «فرار» و تیم Bad Bot Games با بازی «کارتیک» با کسب امتیاز قابل توجه به مرحله نهایی این رویداد راه پیدا کردند. نتایج داوری نهایی در بهمن‌ماه اعلام و جوایز به تیم‌های برگزیده اهدا شد.





۳-۵) برگزاری مراسم ویژه شب یلدا با همکاران انجمن علمی کامپیوتر و خانه خلاقیت شهرداری اصفهان - ۲۶ تا ۲۸ آذر ۹۷

انجمن علمی کامپیوتر دانشگاه اصفهان با همکاری تیم کرسی گیم و خانه خلاقیت شهرداری اصفهان و با حمایت مرکز بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان به مناسبت شب یلدا به مدت سه روز برنامه‌های شاد و مفرحی برای دانشجویان و علاقه‌مندان برگزار کرد. بوردگیم، بازی واقعیت مجازی و پانتومیم از جمله بازی‌هایی بودند که برای شرکت‌کنندگان تدارک دیده شد. در این رویداد سه‌روزه که در محل دانشکده جدید علوم تربیتی و روانشناسی برگزار شد شرکت‌کنندگان

فرصت آشنایی با انواع بازی‌های فردی و گروهی و نیز تجربه محیط‌های بازی مبتنی بر واقعیت مجازی را داشتند.



۳-۶) دوره‌ی کارشناسی ارشد مهندسی بازی‌سازی مشترک بین دانشگاه اصفهان و دانشگاه Keimyung کره جنوبی

در سال ۱۳۹۷، اولین گروه دانشجویان دوره‌ی کارشناسی ارشد مهندسی بازی‌سازی مشترک بین دانشگاه اصفهان و دانشگاه کیم‌یانگ کره‌ی جنوبی پس از مصاحبه‌ی تخصصی پذیرفته شدند. این گروه می‌بایست ۸ درس دوره‌ی ارشد را در دو دانشگاه بگذرانند و پس از گذراندن ترم پایان دوره و تأیید هر دو دانشگاه، مدارک کارشناسی ارشد خود را دریافت کنند. اعزام این گروه دانشجویان در سپتامبر ۲۰۱۹ (شهریور ۱۳۹۸) انجام خواهد شد.

۳-۷) برگزاری دهمین دوره رویداد «گیمیت» - ۲۳ اسفند ۹۷



گیمیت رویدادی است که هر ماه جمعی از بازی‌سازان و گیمرها را دور هم جمع می‌کند تا در زمینه تازه‌های این صنعت و بازی‌های جدید تولیدشده داخلی و خارجی به بحث و تبادل نظر بپردازند. هر دوره این رویداد به میزبانی یکی از شرکت‌ها، استارت‌آپ‌ها، شتاب‌دهنده‌ها و یا استودیوهای بازی‌سازی برگزار می‌شود.

دهمین دوره این رویداد ۲۳ اسفند ۹۷ به میزبانی مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان برگزار شد. در این دوره، امین رفیع‌زاده مدیر استودیو

بازی‌سازی اره‌برقی و مهدی بهرامی بازی‌ساز مستقل و برنده‌ی جوایز بین‌المللی متعدد برای بازی خوش‌ساخت «انگاره» مهمانان ما بودند و بعد از ارائه‌های آن‌ها، تازه‌های صنعت بازی‌سازی و برنامه‌های آتی ملی و بین‌المللی مورد بررسی قرار گرفت.

۳-۸) شرکت در رویداد بین‌المللی Tehran Game Convention - ۱۴ و ۱۵ تیر ۹۷



رویداد بین‌المللی Tehran Game Convention بزرگ‌ترین رویداد تجاری (B2B) صنعت بازی‌های رایانه‌ای در منطقه خاورمیانه محسوب می‌شود. حضور ده‌ها سخنران مطرح، بیش از ۱۰۰ شرکت و ناشر بین‌المللی و بیش از ۲۳۰۰ فعال بازی‌سازی در این رویداد از سراسر نقاط دنیا، فرصت بزرگی را برای رشد بازی‌سازی و بزرگ‌تر شدن بازار در ایران و منطقه فراهم می‌آورد. این رویداد سالانه با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران و مجموعه Game Connection فرانسه برگزار می‌شود. با عنایت به برگزاری کارگاه‌ها و کنفرانس‌های متعدد و مفید توسط متخصصین داخلی و خارجی، تیم‌های مستقر در مرکز نیز به این نمایشگاه اعزام شدند تا از این بستر مساعد برای یادگیری و تعامل استفاده کنند.



۳-۹) سفر به اروپا

این سفر از تاریخ ۲۰ لغایت ۲۹ مهر ۱۳۹۷ و به منظور بازدید از کشورهای آلمان، فنلاند و سوئد به جهت برقراری ارتباط با دانشگاه‌های فعال در حوزه‌ی بازی‌سازی توسط مدیر مرکز بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان انجام شد که گزارش آن در ادامه می‌آید.

بخش اول) آلمان

دانشگاه علوم کاربردی دارمشتات (Darmstadt University of Applied Sciences) یکی از بزرگترین



دانشگاه‌های آلمان است که دارای ۱۵۰۰۰ دانشجو، ۳۴۰ عضو هیأت علمی و بیش از ۵۰ رشته‌ی تحصیلی است و قدمت آن به سال ۱۸۷۶ برمی‌گردد و در رنکینگ DAAD مرتبه‌ی بالایی دارد. این دانشگاه دارای یک دپارتمان گیم و انیمیشن است که رشته‌های طراحی (Design)، هنر (Technical Art) و فنی (Game Development) را در مقطع کارشناسی به

زبان انگلیسی و با دیدگاه کاملاً کاربردی برگزار می‌کند. رویکرد این دانشگاه به آنچه در دانشگاه اصفهان به‌عنوان رشته‌ی «طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای» تصویب شده است بسیار نزدیک است؛ به‌طوری‌که دانشجویان این رشته با مهارت‌هایی مرتبط با حوزه‌های مختلف بازی‌سازی آشنا شده و درعین حال در یکی از آن‌ها مانند classical and CG animation, art direction, storytelling, game design and game programming, technical art, media theory and project management پیدا می‌کنند و در آینده می‌توانند در مشاغل مانند digital artist, game designer, animator/animation director, technical artist, game programmer or animation/game producer. صاحب شغل‌های پردرآمد شوند. این رشته ۷ ترم دارد و یک ترم کامل کارآموزی در صنعت در سال دوم تحصیل، یکی از ویژگی‌های ممتاز آن است.

این دپارتمان امکاناتی مانند آزمایشگاه گیم (دارای تجهیزات و نرم‌افزارهای تخصصی ساخت بازی و انیمیشن)، استودیوهای مجهز فیلم و صدا، آزمایشگاه Motion Capture و آزمایشگاه جالب استفاده‌پذیری (Usability Lab) دارد. در دانشکده‌ی رسانه (Media) این دانشگاه نیز امکان تحصیل در این حوزه در مقطع کارشناسی ارشد وجود دارد. برنامه‌ی تحصیلی این دانشگاه در حوزه‌ی گیم دیده می‌شود.

Bachelor Animation & Game									
1. Semester	2. Semester	3. Semester	4. Semester	5. Semester	6. Semester	7. Semester	8. Semester	9. Semester	10. Semester
A&G Design 1 (AGD1) Basics of Design and Art for Animations and Games	A&G Project 2 Animation & Game Project	A&G Project 3 Animation & Game Project	Industrial Placement 18 weeks	A&G Project 5 Animation & Game Project	A&G Project 6 Animation & Game Project	A&G Project 7 (Research Project)	Master Building on the bachelor's qualification, students can go on to study for the following master's degree: Leadership in the Creative Industries - Master of Arts Consecutive master's course, three semesters Bachelor's and master's degrees are taught mainly in English. The interdisciplinary Animation & Game course equips students with an understanding of the following compulsory technical strands: AGD = Animation & Game Design TA = Technical Art for Animations and Games GDEV = Game Development AGMETH = Animation & Game Methodology *In the second semester, two of the three compulsory subjects AGD, TA and GDEV must be taken as specialist modules; the third subject is studied in less depth within A&G Methodology 2 as AGD/TA/GDEV for Producers.		
Technical Art 1 (TA) Basics of Technical Art for Animations and Games									
Game Development 1 (GDEV) Game Developm. Basics	Specialization Module* • A&G Design 2 • Technical Art 2 • Game Dev 2	A&G Methodology 3 • Prod. Management 3 • Legal & Ethical Issues/Media Law				A&G Bachelor Project and Colloquium			
A&G Methodology 1 • (A&G METH) • A&G Studies 1 • Prod. Management 1 • Legal & Ethical Issues 1	Specialization Module* • A&G Design 2 • Technical Art 2 • Game Dev 2	A&G Elective AGD, TA, GDEV, METH, R&D		A&G Elective AGD, TA, GDEV, METH, R&D	A&G Methodology 6 Prod. Management, 6 (Production Development & Innovation)		From the third semester onwards, AGD, TA and GDEV are taught as part of project work (A&G Project). The field of methodology encompasses the following subject areas: AGSTUD = Animation & Game Studies PRODDM = Producing and Production Management LEGÐ = Legal and Ethical Issues in Animations and Games Students are basically free to choose which electives (A&G Elective) they wish to study from the third semester onwards; however, they may not take more than two courses from the area of Research and Development (R&D) throughout their period of study.		
	A&G Methodology 2 • A&G Studies 1 • Prod. MM 2* • (AGD/TA/GDEV for Producers)	A&G Elective AGD, TA, GDEV, METH, R&D		A&G Elective AGD, TA, GDEV, METH, R&D	A&G Elective AGD, TA, GDEV, METH, R&D				

CP: The size of module blocks corresponds to the average workload and amount of teaching content. Credit points (CP) are awarded for every module passed – generally 60 CP per year.

Colour code: ■■■ Standard modules ■■ Final dissertation ■■ Practical phase ■■ Compulsory elective, specialisations ■■ Interdisciplinary qualifications

مکاتبات با پروفسور Tilman Kohlhaase مسئول هماهنگی‌های برنامه‌ریزی این دپارتمان برای ایجاد پلتفرم همکاری با دانشگاه اصفهان در حوزه‌های آموزش و پژوهش در زمینه‌ی بازی‌سازی در جریان است.

بخش دوم) فنلاند

فنلاند یکی از کشورهای بسیار پیشرو در زمینه‌ی بازی‌سازی است و بخش مهمی از درآمد ناخالص آن به بازی‌های موبایلی معروفی مانند Angry Birds برمی‌گردد که حاصل حمایت دولت از استارت‌آپ‌های کوچک بازی‌سازی و فراهم آوردن امکان رشد و درآمدزایی برای آن‌ها می‌باشد.



دانشگاه Aalto که در هلسینکی فنلاند واقع شده است، در سال ۲۰۱۰ از ترکیب دانشگاه فناوری هلسینکی (فعال از سال ۱۸۴۹)، مدرسه‌ی اقتصاد هلسینکی (فعال از سال ۱۹۰۴) و دانشگاه هنر و طراحی هلسینکی (فعال از سال ۱۸۷۱) ایجاد شده و با ۱۷۵۰۰ نفر دانشجو و ۴۰۰۰ عضو هیأت علمی و کارمند، دومین دانشگاه بزرگ فنلاند است و در رتبه‌ی ۱۴۰ دانشگاه‌های دنیا قرار گرفته است. آزمایشگاه گیم آن که از اساتید ممتازی مانند دکتر Perttu Hämäläinen و دکتر Jaakko Lehtinen بهره می‌برد، تحقیقات

ارزشمندی در حوزه‌ی هوش مصنوعی گیم انجام می‌دهد. وجود تعدادی از بازی‌سازان ایرانی که در این آزمایشگاه مشغول تحصیل در مقطع دکترا هستند (مانند امین بابادی، کورش نادری و شقایق روحی)، فرصت مناسبی برای گفتگو با اساتید و دانشجویان این رشته بود.

این دانشگاه در مقطع کارشناسی ارشد شاخه‌ای به نام رسانه‌های نوین (New Media) دارد که شامل سه رشته‌ی طراحی و تولید رسانه‌های نوین (New Media Design and Production)، صدا در رسانه‌های نوین (Sound in New Media) و طراحی و تولید بازی (Game Design and Production) دارد که با رویکرد عملی از نمونه‌های ممتاز این رشته در دنیاست. به‌علاوه رشته‌های ماینور (Minor) در حوزه‌ی رسانه‌های نوین نیز در این آزمایشگاه رسانه‌ی این دانشگاه برگزار می‌شود.

در این سفر در جلسه‌ای که با شرکت اعضای هیأت علمی و دانشجویان کارشناسی ارشد و دکترا برگزار شد، آزمایشگاه بازی‌های جدی دانشگاه اصفهان و پروژه‌های درمانی و آموزشی آن معرفی شد که با استقبال خوبی مواجه شد.



یکی از نکات جالب این بازدید، وجود فضاهای متعدد گپ و هم‌اندیشی در بخش‌های مختلف دانشگاه بود که نشان از اهمیت این موضوع در پژوهش‌های نوین دارد.





مذاکره جهت راه‌اندازی دوره‌های مشترک و نیز تعریف پروژه‌های مشترک با این دانشگاه از طریق رابط‌های ایرانی مشغول به تحصیل در آن دانشگاه در حال انجام است.

بخش سوم) سوئد

دانشگاه Skovde سوئد در سال ۱۹۷۷ در شهر کوچک Skovde که ۵۵۰۰۰ نفر جمعیت دارد پایه‌گذاری شده و ۴۰۰۰ نفر دانشجو و بیش از ۸۰۰ عضو هیأت علمی و کارمند دارد. این دانشگاه کوچک، مورد حمایت ویژه‌ی دولت برای ایجاد رونق در صنعت بازی‌سازی سوئد قرار گرفته است و با دارا بودن یک مرکز رشد تخصصی گیم و پارک علمی گاتیا (Gothia Science Park) که شعبه‌ی بزرگتری در شهر گوتنبرگ دارد، مجموعه‌ای به نام Sweden Game Arena را تشکیل داده که از تیم‌های بازی‌سازی استارت‌آپی به صورت ویژه حمایت می‌کند و تلاش می‌کند تا شهر Skovde را به محلی برای سرمایه‌گذاری در حوزه‌ی گیم تبدیل کند. این دانشگاه، از واحدهای آکادمیک پیشرو اروپا در حوزه‌ی بازی‌سازی است که ۹ رشته‌ی کارشناسی و ۲ رشته‌ی کارشناسی ارشد بازی‌سازی دارد و کسانی که علاقه‌مند به فعالیت در صنعت بازی‌سازی اروپا و یادگیری جنبه‌های مختلف طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای هستند را به خود جذب می‌کند. این دانشگاه در حال حاضر با ۱۲۰ دانشگاه در ۳۰ کشور مختلف همکاری‌های آموزشی دارد و بسیار راغب به گشودن راه‌های برگزاری دوره‌های مشترک و تبادل دانشجو با دانشگاه‌های دیگر است.



رشته‌های کارشناسی این دانشگاه در حوزه‌ی بازی‌سازی (که بیش از ۵۰۰ دانشجو و ۴۰ عضو هیأت علمی و پژوهشگر در این حوزه دارد) عبارت‌اند از:

- طراحی (Design)
- بازی‌نامه‌نویسی (Game Writing)
- گرافیک دوبعدی/سه‌بعدی
- برنامه‌نویسی
- صدا
- موسیقی

در مقطع کارشناسی ارشد هم دو رشته‌ی بازی‌های جدی (Serious Games) و روایت دیجیتال: بازی و میراث فرهنگی (Digital Narration: Game and Cultural Heritage) در حوزه‌ی بازی‌سازی در این دانشگاه برگزار می‌شود.

به‌علاوه سالانه کنفرانس (SGC) Sweden Game Conference در این دانشگاه برگزار می‌شود که امسال هیأتی از سوی معاونت علمی و فناوری ریاست‌جمهوری برای شرکت در این کنفرانس دعوت شده بود که فرصت حضور ما نیز در آن فراهم شد.





علاوه بر آشنایی با واحدهای مختلف شرکت کننده در کنفرانس، فرصتی پیش آمد تا با پروفسور Per Backlund مدیر گروه رشته‌ی کارشناسی ارشد بازی‌های جدی این دانشگاه جلسه‌ای برگزار شود که طی آن، محصولات آزمایشگاه بازی‌های جدی مرکز بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان معرفی شد و مورد

استقبال بسیار قرار گرفت و مکاتبات جهت گسترش همکاری‌ها در حوزه‌های آموزشی و پژوهشی با ایشان در حال انجام است.

در روز دوم کنفرانس، جلسه‌ای با شرکت Sanna Larsson (مسئول هماهنگی‌های بین‌المللی دانشگاه)، دکتر Martin Hagval (مسئول همکاری‌های بین‌المللی آکادمیک Sweden Game Arena) و Paul Mandi (مسئول بین‌المللی سازی دانشکده‌ی انفورماتیک) برگزار شد و طی آن، ضمن معرفی رزومه‌ی دانشگاه اصفهان در حوزه‌ی بازی‌سازی، محورهای همکاری آموزشی و پژوهشی مورد بحث قرار گرفت.



ماحصل این بحث، امکان‌سنجی جهت برگزاری دوره‌های مشترک آموزشی بود که در دو مقطع کارشناسی و کارشناسی ارشد قابل انجام است.

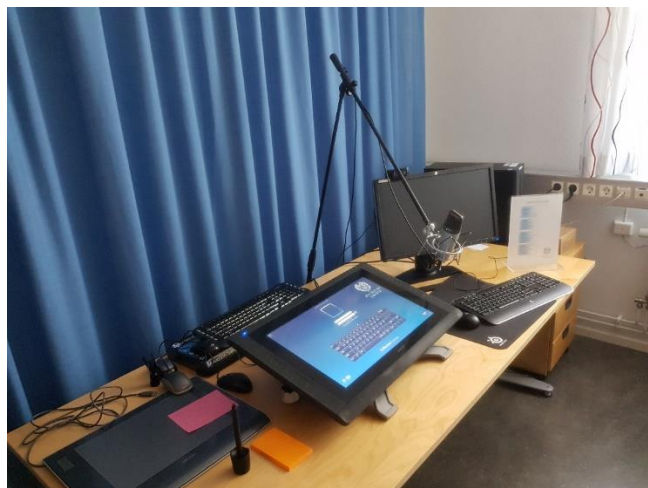
در مقطع کارشناسی (که در آن دانشگاه سه‌ساله هستند)، دروس عموماً به زبان سوئدی ارائه می‌شوند؛ لکن به اندازه‌ی یک ترم درس‌های انگلیسی نیز ارائه می‌شوند که به همراه یک ترم فرصت حضور در مرکز رشد

دانشگاه، بستر مناسبی برای تعریف دوره‌ی کارشناسی ۱+۳ با همکاری دانشگاه اصفهان در حوزه‌ی بازی‌سازی (با تکیه بر دانشجویان فعلی رشته‌ی کامپیوتر و دانشجویان آتی رشته‌ی بازی‌سازی) را فراهم می‌کند.

دوره‌های کارشناسی ارشد بازی‌سازی این دانشگاه نیز یک‌ساله هستند که فرصت مناسبی برای تعریف دوره‌های ارشد ۱+۱ با همکاری دانشگاه اصفهان در آن‌ها فراهم می‌باشد. مذاکرات تکمیلی برای تدوین بستر همکاری مناسب با خانم لارسن و دکتر هاگوال در جریان است. پس از این جلسه نیز بازدید از دانشگاه و امکانات و آزمایشگاه‌های آن انجام شد.



یکی از بخش‌های جالب دانشگاه Skovde، آزمایشگاه مهندسی صدا و موسیقی بود که یک محیط آکوستیک بزرگ شامل ابزارهای مختلف تولید موسیقی در آن فراهم شده بود که پیشنهاد ساخت نمونه‌ی آن از مدت‌ها قبل در دانشگاه اصفهان مطرح بوده است.





راهی که دانشگاه اصفهان در آموزش و پژوهش و کارآفرینی در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای در ایران گشوده است، کارآمد و کم‌نظیر و مورد تأیید و بعضاً اعجاب پژوهشگران دانشگاه‌های خارج از کشور از وجود چنین واحد پیشرفته‌ای در ایران است. حمایت از توسعه‌ی فضا و امکانات مرکز بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان به جهت گسترش فعالیت‌ها و دامنه‌ی آموزش‌ها و پژوهش‌ها و نیز راه‌اندازی مرکز رشد تخصصی گیم در این دانشگاه می‌تواند به تداوم و رونق‌بخشی این روند مثبت کمک شایانی بنماید.

در سال ۹۸، هم بابا باشید...



<http://uicvgame.ir>



uicvgame