



اولین کنفرانس ملی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

و رویدادهای جانبی

1st National Conference on Computer Games; Challenges and Opportunities

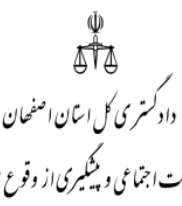
۲۸ تا ۳۰ بهمن ۱۳۹۴

دانشگاه اصفهان – تالار و سالن‌های همایش پیامبر اعظم (ص)

<http://cgco2016.ui.ac.ir>



گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن
بهمن ماه ۱۳۹۴ – دانشگاه اصفهان





فهرست

مقدمه.....	۴
کمیته‌ها.....	۶
کمیته‌ی برگزاری.....	۶
کمیته‌ی علمی.....	۶
(۱) کنفرانس.....	۱۰
مقدمه.....	۱۰
اهداف و محورها.....	۱۰
روند برگزاری کنفرانس.....	۱۲
سخنرانان کلیدی.....	۱۳
پنل‌های تخصصی.....	۱۴
برنامه‌ی کلی کنفرانس.....	۱۶
برنامه‌ی نشست‌های ارائه‌ی مقالات.....	۱۷
جلسه‌ی فرصت‌های سرمایه‌گذاری در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای.....	۲۶
(۲) کارگاه‌های آموزشی.....	۲۷
ساخت بازی Flappy Bird در چهار ساعت.....	۲۷
چگونه بدون کدنویسی بازی بسازیم؟.....	۲۸
آشنایی با مراحل تولید اولین انیمیشن سینمایی در ایران.....	۲۸
رازهای طراحی رابط کاربری بازی.....	۲۹
طراحی سه‌بعدی از صفر تا صد.....	۲۹
درآمدزایی در بازی‌های موبایل.....	۳۰
منافع و آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه احادیث و قرآن.....	۳۱
(۳) رویداد (ماراتون) بازی‌سازی.....	۳۲
مقدمه.....	۳۲
ایده‌شوی گیم و بازی‌های رایانه‌ای.....	۳۴
پیش‌رویدادهای دیگر.....	۳۶
مریپان رویداد.....	۳۶
روند برگزاری رویداد.....	۳۸
(۴) نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای.....	۴۵
(۵) لیگ بازی‌های رایانه‌ای.....	۵۰



مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک هنر-صنعت-رسانه‌ی نوین علاوه بر سرگرم کردن مخاطبان، جایگاه ویژه‌ای در دنیای فرهنگ و ارتباطات اجتماعی و رسانه‌ای، تبلیغات استراتژیک و بازرگانی، آموزش و درمان دارد. بازی‌های رایانه‌ای یک صنعت درآمدزا، یک رسانه‌ی تعاملی قوی، یک شیوه‌ی جذاب برای درمان و آموزش و تبلیغات و یک استراتژی رسانه‌ای قوی برای تغییر الگوی زندگی و فرهنگ و جامعه است.

جامعه‌ی بیست میلیونی کاربران بازی‌های رایانه‌ای روز به روز چه از نظر تعداد و چه از نظر سن در حال گسترش هستند و این موضوع نگرانی‌هایی در مورد آسیب‌های جسمی، روانی و اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای مانند ورود فرهنگ‌های بیگانه و نامتجانس با فرهنگ بومی و مذهبی و نیز اعتیاد به بازی‌های آنلاین را ایجاد کرده است.

از سوی دیگر، صنعت بازی‌سازی جذابیت‌های فراوانی به‌ویژه از دید درآمدزایی دارد؛ اما نادیده گرفتن زنجیره‌ی ارزش آفرینی و مدیریت صحیح کسب و کار و مدل‌سازی اقتصادی باعث عدم پیشرفت این صنعت در کشورمان شده است که آسیب‌شناسی علمی این روند می‌تواند در رشد آن مؤثر باشد.

بحث بازی‌های رایانه‌ای یک زمینه‌ی چندرشته‌ای است و تخصص‌های مختلفی مانند روانشناسی، جامعه‌شناسی، حقوق، مدیریت، مهندسی کامپیوتر، فناوری اطلاعات و هنر در آن نقش مهمی ایفا می‌کند. دانشگاه اصفهان به عنوان یک دانشگاه جامع که اکثر تخصص‌های مزبور را در خود دارد، به‌هدف ایفای رسالت دانشگاهی خود در رشد زیرساخت‌های آموزش و پژوهش در حوزه‌ی ساخت و تحلیل بازی‌های رایانه‌ای، از مرداد سال ۱۳۹۲ با راه‌اندازی کارگروه بازی‌های رایانه‌ای متشکل از اعضای هیأت علمی علاقمند از گروه‌های آموزشی مختلف به‌صورت جدی وارد این حوزه شد. عقد تفاهم‌نامه با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و برقراری ارتباط با نهادهای ذیربط در حوزه بازی‌های رایانه‌ای گام‌های بعدی بود که ضعف پژوهش ساخت‌یافته در حوزه بازی‌های رایانه‌ای را بیش از پیش عیان ساخت و باعث ایجاد انگیزه برای برگزاری اولین رویداد فرهنگی-پژوهشی جامع در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در کشور توسط دانشگاه اصفهان شد.

دانشگاه اصفهان در بهمن ماه ۱۳۹۴ میزبان یک جشنواره بزرگ علمی-فرهنگی در زمینه بازی‌های رایانه‌ای بود که از پنج رویداد مختلف تشکیل می‌شد:

۱. اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»



۲. کارگاه‌های آموزشی متنوع

۳. رویداد بازی‌سازی

۴. نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای

۵. لیگ بازی‌های رایانه‌ای

هدف دانشگاه اصفهان از جامعیت این رویداد، گردآوردن فعالان مختلف حوزه‌ی گیم (روانشناسان، جامعه‌شناسان، متخصصان کسب و کار، بازی‌سازان، بازی‌کنان و ...) در یک جوّ مشترک بود که به همگرایی سلاقی و افزایش اطلاعات پراکنده‌ی این حوزه یاری رسانده و از این راه کمک شایانی به این صنعت نوپا در کشور بنماید. این همایش فرصتی ناب برای هم‌اندیشی و ارتقاء همکاری میان متخصصان فنی و علوم انسانی کشور و همچنین، نمایش ظرفیت‌های صنعت ملی بازی‌های رایانه‌ای به مدیران و سیاست‌گذاران فرهنگی و اجتماعی فراهم آورد.

هدف نهایی برگزارکنندگان این جشنواره، جهت‌دهی سرمایه‌گذاری‌ها و علائق حامیان به‌سمت تأسیس یک مرکز تخصصی بازی‌سازی در دانشگاه اصفهان است که ضمن ارائه‌ی آموزش‌های متنوع به علاقمندان (که فراتر از آشنایی با نرم‌افزار تولید بازی است و آموزش مدل کسب و کار و شناخت بازار و تبلیغات و ... را نیز در برمی‌گیرد)، ارتباط آن‌ها را با نهادهایی که می‌توانند مشتری بازی‌های کاربردی باشند (کمیته‌ی سلامت و کمیته‌ی فرهنگ شهروندی شهرداری، بهزیستی، معاونت اجتماعی نیروی انتظامی، معاونت پیشگیری از وقوع جرم دادگستری، بانک‌ها، بیمه‌ها و ...) برقرار کرده و به اشتغال‌زایی و کارآفرینی در این صنعت درآمدزا کمک کند. از سوی دیگر، این مرکز می‌تواند بستری برای تحلیل روانشناسی، جامعه‌شناسی و رسانه‌ای بازی‌های رایانه‌ای فراهم کند و متخصصان علوم انسانی را به ورود فعال به این حوزه‌ی استراتژیک ترغیب نماید.

برگزاری موفق این جشنواره امیدها را برای تبدیل آن به برندی معتبر برای شهر و استان اصفهان افزون کرد تا همه‌ی فعالان صنعت گیم به‌صورت سالانه برای شرکت و سرمایه‌گذاری در آن برنامه‌ریزی کنند.

امید است حمایت نهادهای ذیربط از این رویداد پژوهشی-فرهنگی در سال‌های آتی بتواند بر رونق آن هرچه بیشتر بیافزاید تا از این رهگذر، رشد هدفمند و سالم‌سازی فضای بازی‌های رایانه‌ای را در کشورمان شاهد باشیم.

دکتر جواد راستی

دبیر کنفرانس



کمیته برگزاری

رؤسای کنفرانس	دکتر هوشنگ طالبی رییس دانشگاه اصفهان
	مهندس حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
معاون پژوهشی دانشگاه اصفهان	دکتر امیر رحیمی
دبیر کنفرانس	دکتر جواد راستی عضو هیأت علمی دانشکده‌ی فنی مهندسی دانشگاه اصفهان
دبیر اجرایی کنفرانس	دکتر بهروز شاهقلی قهفرخی عضو هیأت علمی دانشکده‌ی مهندسی کامپیوتر دانشگاه اصفهان
دبیر علمی کنفرانس - مهندسی و هنر	دکتر احمدرضا نقش‌نیلچی عضو هیأت علمی دانشکده‌ی مهندسی کامپیوتر دانشگاه اصفهان
دبیر علمی کنفرانس - علوم انسانی	دکتر امیر قمرانی عضو هیأت علمی دانشکده‌ی علوم تربیتی و روانشناسی دانشگاه اصفهان

کمیته علمی (علوم انسانی - فنی و مهندسی - هنر)

علوم پزشکی اصفهان	روانپزشکی بالینی	دکتر امراه ابراهیمی
University of Canterbury	یادگیری الکترونیکی	دکتر عاطفه احمدی
پژوهشکده علوم شناختی	علوم شناختی	دکتر حامد اختیاری
دانشگاه اصفهان	هوش مصنوعی	دکتر پیمان ادیبی
دانشگاه اصفهان	یادگیری و آموزش	دکتر اعظم اسفجانی
دانشگاه اصفهان	روانشناسی	دکتر مریم اسماعیلی
دانشگاه تبریز	روانشناسی	دکتر خلیل اسماعیل پور
دانشگاه اصفهان	حقوق	دکتر علیرضا آرش پور
دانشگاه اصفهان	علوم اجتماعی	دکتر احسان آقابابی
دانشگاه اصفهان	معماری کامپیوتر	مهندس عزت الصوص
دانشگاه صنعتی اصفهان	هوش مصنوعی	مهندس امین بابادی
دانشگاه اصفهان	یادگیری و آموزش	دکتر نگین برات دستجردی
دانشگاه شهرکرد	هوش مصنوعی	دکتر محمداحسان بصیری
دانشگاه اصفهان	معماری کامپیوتر	دکتر علی بهلولی
دانشگاه هنر اصفهان	اقتصاد هنر	دکتر رسول بیدرام
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر مهرداد پورعلم
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر مرضیه پیراوی ونک
دانشگاه اصفهان	حقوق	دکتر منوچهر توسلی
دانشگاه اصفهان	روانشناسی	دکتر ماهگل توکلی



گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن
بهمن ماه ۱۳۹۴ – دانشگاه اصفهان



City University, London	مهندسی کامپیوتر	دکتر سپهر جلالی
دانشگاه صنعتی شریف	هوش مصنوعی	دکتر منصور جم زاد
دانشگاه اصفهان	مهندسی پزشکی	دکتر نیما جمشیدی
دانشگاه شهید مدنی تبریز	روانشناسی	دکتر غلامرضا چلبیانلو
دانشگاه هنر اصفهان	روایت‌های داستانی	دکتر منصوره حاجی هادیان
دانشگاه هنر اصفهان	روایت‌های سینمایی	دکتر سید عماد حسینی
دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی	فناوری اطلاعات	دکتر حجت‌اله حمیدی
دانشگاه اصفهان	حقوق	دکتر قدرت اله خسروشاهی
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر پریسا دارویی
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	مهندس وحید دایم اینانلو
دانشگاه علم و صنعت ایران	مهندسی پزشکی	دکتر محمدرضا دلیری
دانشگاه همدان	روانشناسی	دکتر محمدرضا ذوقی پایدار
دانشگاه اصفهان	مهندسی پزشکی	دکتر جواد راستی
دانشگاه اصفهان	معماری کامپیوتر	دکتر محمدرضا رشادی‌نژاد
دانشگاه اصفهان	فناوری اطلاعات	دکتر مهران رضایی
دانشگاه اصفهان	مهندسی نرم‌افزار	دکتر احمد زائری
دانشگاه کاشان	روانشناسی بالینی	دکتر فاطمه زرگر
دانشگاه اصفهان	تاریخ و فرهنگ	دکتر بهمن زینلی
دانشگاه اصفهان	مهندسی نرم‌افزار	دکتر بهمن زمانی
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر سمانه سلطانی
دانشگاه اصفهان	فناوری اطلاعات	دکتر بهروز شاه‌قلی قهفرخی
دانشگاه گیلان	روانشناسی	دکتر ایرج شاکری‌نیا
دانشگاه اصفهان	هوش مصنوعی	مهندس الهام شعبان‌نیا
دانشگاه اصفهان	هوش مصنوعی	دکتر بیژن شوشتریان
دانشگاه اصفهان	مکاترونیک	دکتر حامد شهبازی
University of Ottawa	مهندسی کامپیوتر	دکتر شروین شیرمحمدی
اداره‌ی کل بهزیستی استان اصفهان	روانشناسی	دکتر سعید صادقی
دانشگاه هنر اصفهان	انیمیشن و گرافیک	مهندس حمید صادقیان
دانشگاه سمنان	روانشناسی	دکتر پرویز صباحی
دانشگاه اصفهان	اقتصاد هنر	دکتر بابک صفاری



گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن
بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان



دانشگاه اصفهان	مدیریت	دکتر علی صفری
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر علیرضا صیاد
دانشگاه علوم پزشکی شهرکرد	روانپزشکی	دکتر سید کمال صولتی دهکردی
دانشگاه اصفهان	معارف و فلسفه	دکتر محمد صالح طیب‌نیا
دانشگاه اصفهان	آموزش کودکان با نیازهای خاص	دکتر احمد عابدی
دانشگاه اصفهان	مشاوره	دکتر محمدرضا عابدی
دانشگاه اصفهان	یادگیری و آموزش	دکتر یاسمین عابدینی
دانشگاه اصفهان	فناوری اطلاعات	دکتر مائده عاشوری
دانشگاه اصفهان	معارف و فلسفه	دکتر احمد عبادی
دانشگاه اصفهان	هوش مصنوعی	دکتر مهدی عباسی
دانشگاه اصفهان	هوش مصنوعی	دکتر محسن عشوریان
دانشگاه اصفهان	مهندسی پزشکی	دکتر مهران عمادی اندانی
دانشگاه اصفهان	مهندسی نرم‌افزار	دکتر افسانه فاطمی
دانشگاه اصفهان	هوش مصنوعی	دکتر ناصر قاسم‌آقایی
دانشگاه اصفهان	حقوق	دکتر سیدمحسن قائم‌فرد
دانشگاه فرهنگیان اصفهان	مشاوره	دکتر زهره قلیلی
دانشگاه اصفهان	آموزش کودکان با نیازهای خاص	دکتر امیر قمرانی
دانشگاه تهران	مهندسی کامپیوتر	دکتر محمد قنبری
دانشگاه اصفهان	علوم اجتماعی	دکتر علی قنبری برزبان
دانشگاه اصفهان	هوش مصنوعی	دکتر حسین کارشناس
دانشگاه رازی کرمانشاه	هوش مصنوعی	دکتر محمد کاظمی‌فرد
دانشگاه اصفهان	فناوری اطلاعات	دکتر مرجان کائدی
دانشگاه صنعتی اصفهان	هوش مصنوعی	مهندس محمد امین کشمیری حق
دانشگاه اصفهان	معارف و فلسفه	دکتر علی کلانتری
دانشگاه تهران	علوم اجتماعی و ارتباطات	دکتر مسعود کوثری
دانشگاه اصفهان	علوم اجتماعی	دکتر مسعود کیانپور
دانشگاه پیام نور اصفهان	روانشناسی	دکتر زهره لطیفی
دانشگاه اصفهان	هوش مصنوعی	دکتر حسین ماهوش محمدی
دانشگاه پیام نور تبریز	روانشناسی	دکتر علی محمدزاده
دانشگاه اصفهان	مدیریت	دکتر مجید محمدشفیعی



گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن
بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان



دانشگاه تهران	هوش مصنوعی	دکتر هادی مرادی
دانشگاه اصفهان	حقوق و معارف	دکتر رسول مظاهری
دانشگاه اصفهان	هوش مصنوعی	دکتر سید امیرحسن منجمی
دانشگاه اصفهان	فناوری اطلاعات	دکتر مجتبی مهدوی
دانشگاه اصفهان	علوم اجتماعی	دکتر مقداد مهرابی
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر فروغ مهیار
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر محمدعلی منانی
دانشگاه آزاد اصفهان	روانشناسی	دکتر غلامرضا منشئی
دانشگاه کرمان	روانشناسی	دکتر سید محمدحسین موسوی نسب
دانشگاه علم و صنعت ایران	مهندسی نرم‌افزار	دکتر بهروز مینایی
دانشگاه علوم پزشکی اصفهان	روانپزشکی	دکتر مصطفی نجفی
دانشگاه هنر اصفهان	اقتصاد هنر	دکتر رضا نصرافهانی
دانشگاه اصفهان	هوش مصنوعی	دکتر احمدرضا نقش‌نیلچی
دانشگاه اصفهان	معماری کامپیوتر	دکتر هومان نیک‌مهر
دانشگاه اصفهان	علوم اجتماعی	دکتر سید علی هاشمیان‌فر
دانشگاه اصفهان	علوم اجتماعی	دکتر رضا همتی



۱) اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

مقدمه

تاکنون همایش‌های مختلفی در مورد بازی‌های رایانه‌ای برگزار شده است که بیشتر شامل سخنرانی متخصصان این حوزه برای مخاطبان بوده است. اما برگزاری یک رویداد پژوهشی جامع در حوزه بازی‌های رایانه‌ای که شامل دریافت و داوری مقالات و ارائه‌ی آنها در نشست‌های تخصصی باشد، برای اولین بار در دانشگاه اصفهان مورد توجه قرار گرفت.

فرآیند اجرایی کنفرانس از اردیبهشت ۱۳۹۴ با تعیین دبیران کنفرانس (دکتر جواد راستی به‌عنوان دبیر کنفرانس، دکتر بهروز شاهقلی قهفرخی به‌عنوان دبیر اجرایی، دکتر احمدرضا نقش‌نیلچی به‌عنوان دبیر علمی حوزه‌ی فنی و هنر و دکتر امیر قمرانی به‌عنوان دبیر علمی حوزه‌ی علوم انسانی) آغاز شد و در تیرماه ۱۳۹۴ با راه‌اندازی دبیرخانه‌ی کنفرانس در دانشکده‌ی مهندسی دانشگاه اصفهان با جدیت دنبال شد. حمایت‌های مالی اپراتور همراه اول، معاونت علمی-فناوری ریاست‌جمهوری، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، شهرداری اصفهان، شهرک علمی-تحقیقاتی اصفهان و شرکت مخابرات اصفهان و نیز حمایت‌های معنوی نهادهایی مانند شورای عالی انقلاب فرهنگی، استانداری اصفهان، نیروی انتظامی، دادگستری اصفهان، بنیاد ملی نخبگان، ستاد توسعه‌ی علوم و فناوری‌های شناختی، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، دانشگاه هنر اصفهان و سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور از کنفرانس و رویدادهای جانبی آن شتاب و انگیزه‌های تیم اجرایی را افزون کرد.

اهداف کنفرانس

- بررسی جایگاه ایران در صنعت بازی‌های رایانه‌ای
- آسیب‌شناسی صنعت بازی‌های رایانه‌ای ملی
- بررسی جایگاه علوم انسانی و هنر در توسعه‌ی بازی‌های رایانه‌ای

محورهای کنفرانس

- فناوری‌های مطرح در تولید و توسعه‌ی بازی‌های رایانه‌ای
- رویکردهای هوش مصنوعی در توسعه‌ی بازی‌های رایانه‌ای
- تحلیل روانشناختی بازی‌های رایانه‌ای
- تحلیل جامعه‌شناختی بازی‌های رایانه‌ای



- مدل‌سازی احساس و هیجان در بازی‌های رایانه‌ای
- بازی‌های رایانه‌ای و قدرت نرم
- بازی‌های رایانه‌ای و پدافند غیرعامل
- شیوه‌های جذب مخاطب و بازاریابی در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای
- نقش صنعت بازی‌های رایانه‌ای در حوزه‌ی تجارت، اقتصاد و کارآفرینی
- مدل‌سازی فرایند توسعه‌ی بازی‌های رایانه‌ای
- مدل کسب و کار در توسعه‌ی بازی‌های رایانه‌ای
- تحلیل زیبایی‌شناختی و تکنیکی بازی‌های رایانه‌ای
- اصول هنری طراحی بازی‌های رایانه‌ای
- بازی‌های رایانه‌ای و ملاحظات حقوقی
- بازی‌های جدی (Serious Games)
- بازی‌نمایی (Gamification)
- بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای و ارائه‌ی ایده‌های جدید در حوزه‌های:
 - خانواده
 - سلامت جسمی و روحی
 - فرهنگ، تاریخ و ادبیات
 - آموزش
 - تبلیغات
 - هویت‌یابی و فرهنگ‌سازی
 - توسعه‌ی صنعت گردشگری
 - درمان اختلالات جسمی
 - توانبخشی شناختی
 - ترویج ارزش‌های دفاع مقدس



- ترویج آموزه‌های مذهبی و قرآنی
- و کلیه محورهای مرتبط با ابعاد فنی و اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای

روند برگزاری کنفرانس

کمیت‌ی علمی کنفرانس متشکل از ۱۰۰ نفر از اعضای هیأت علمی دانشگاه‌های داخل و خارج کشور با تخصص‌های مختلف مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای بود که امری کم‌سابقه در کنفرانس‌های پژوهشی کشور محسوب می‌شود.

فراخوان کنفرانس از شهریور ۱۳۹۴ با ارسال بیش از ۲۰۰۰ پوستر به دانشگاه‌های سراسر کشور که واجد رشته‌های مرتبط بودند و همزمان تبلیغ الکترونیکی وسیع آغاز شد و تا دی ماه ادامه یافت. در این مدت ۱۴۰ مقاله در حوزه‌های مختلف علوم انسانی، فنی و هنر به دبیرخانه‌ی کنفرانس واصل شد که با توجه به اینکه کنفرانسی با این رویکرد برای بار نخست در کشور برگزار می‌شود و حوزه‌ی کاری آن کاملاً تخصصی است، این استقبال فراتر از انتظار بود که نوید رشد این رویداد پژوهشی در سال‌های آتی را می‌دهد.

مذاکره‌ی دبیرخانه‌ی کنفرانس با ۲۰ ژورنال علمی-پژوهشی معتبر در حوزه‌های مختلف و جلب موافقت آن‌ها برای تسهیل و تسریع پذیرش نسخه‌ی گسترش‌یافته‌ی مقالات برتر کنفرانس در آن ژورنال‌ها نیز باعث ترغیب بیشتر پژوهشگران به مشارکت در کنفرانس گردید. این مجلات عبارتند از پژوهش‌های علوم شناختی و رفتاری - پژوهش هنر - JOURNAL OF COMPUTING AND SECURITY - پژوهش‌های راهبردی امنیت و نظم اجتماعی - جامعه‌شناسی کاربردی - دانش و پژوهش در روانشناسی کاربردی - رویکردهای نوین آموزشی - مطالعات تطبیقی هنر - راهبرد دفاعی - رویش روانشناسی - راهبرد اجتماعی فرهنگی - تربیت اسلامی - توسعه کارآفرینی - پژوهش‌های ارتباطی - جهانی رسانه - یادگیری الکترونیکی - علوم تربیتی - فناوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی - پژوهش در مسایل تعلیم و تربیت - مطالعات فرهنگی و ارتباطات.

آمار تفکیکی مقالات دریافت شده به شرح زیر است:

- مقالات علوم انسانی: ۹۶
- مقالات فنی-مهندسی: ۲۴
- مقالات هنر: ۷



- مقالات ترکیبی مهندسی - علوم انسانی: ۷
- مقالات ترکیبی علوم انسانی - هنر: ۷
- مقالات ترکیبی هر سه حوزه: ۳

داوری مقالات طی یک فرآیند فشرده‌ی سه هفته‌ای با انجام بیش از ۵۰۰ ارجاع به داوران و پیگیری مستمر دبیرخانه‌ی کنفرانس انجام پذیرفت و در تاریخ ۳ بهمن ۱۳۹۴ با اعلام پذیرش ۳۴ مقاله به صورت ارائه‌ی سخنرانی و ۶۴ مقاله به صورت ارائه‌ی پوستری پایان پذیرفت.

سخنرانان کلیدی

برای مراسم افتتاحیه‌ی کنفرانس، دو نفر از متخصصین حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای ایراد سخنرانی نمودند:

دکتر بهروز مینایی (عضو هیأت علمی دانشگاه علم و صنعت ایران، مدیرعامل پیشین و رئیس هیأت مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای)

چکیده: طراحان بازی‌های رایانه‌ای از شگردهای زیادی استفاده می‌کنند که حس همذات‌پنداری بازیکن را در حین درگیری وی در طی مراحل بازی ایجاد نمایند. آن چه رسانه بازی را از رسانه‌های دیگر ممتاز می‌کند، میزان احساس «فریفتگی» یا «غرق‌شدگی» رسانه بازی است. اهمیت این مساله به حدی است که دانشگاه کالیفرنیا جنوبی و چند دانشگاه بزرگ دیگر، Immersion و Immersive Environments را در طی درس‌های سه واحدی در دوره ارشد طراحی بازی رایانه‌ای تدریس می‌کنند. در این سخنرانی لزوم توجه به این مؤلفه و ابعاد آن در طراحی مراحل بازی و تزریق عنصر «تعامل» و «حس حضور» در بازی‌های رایانه‌ای خصوصاً در بازی‌های جدی و آموزشی مورد تأکید قرار گرفته و نمونه‌هایی از بازنمود این مؤلفه در بازی‌های بزرگ دنیا ارائه گردید.

دکتر هادی مرادی (عضو هیأت علمی گروه هوش ماشین و روباتیک دانشگاه تهران)

چکیده: با توجه به گستره وسیع استفاده از بازی‌های رایانه‌ای، این سخنرانی در جهت بررسی قابلیت‌های بازیها برای بهبود و توانبخشی شناختی، اهمیت تولید این بازی‌ها جهت ارزیابی، درمان یا جایگزینی بازی‌های غیرمفید و مخرب، و ساخت این بازی‌ها ارائه گردید. در این سخنرانی به تجارب بدست آمده در طراحی و اجرای بازی‌ها و نتایج تحقیقات در مورد تاثیر این بازی‌ها نیز پرداخته شد.



در مراسم افتتاحیه آقای مهندس حسن کریمی قدوسی (مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای) در مورد انگیزه‌های ورود بنیاد به این رویداد پژوهشی و آقای دکتر داوود کریم‌زادگان مقدم (مدیرکل دفتر برنامه‌ریزی و نظارت سازمان فناوری اطلاعات) نیز در مورد رشد بازارهای نوظهور بازی‌های رایانه‌ای ایراد سخنرانی نمودند. آقای مهندس عطا خلیقی مشاور سازمان فناوری اطلاعات نیز از مهمانان دیگر مراسم افتتاحیه بودند.

پنل‌های تخصصی

یکی از نقاط قوت این کنفرانس، برگزاری دو پنل تخصصی در حوزه روانشناسی و یادگیری و نیز انیمیشن و بازی‌سازی بود که مورد استقبال مخاطبان قرار گرفت:

پنل بازی‌های رایانه‌ای و ویژگی تحولی کودکان پیش‌دبستانی	
«کودکی در ایران» یک مطالعه طولی هشت ساله است که به منظور بررسی ساحت‌های مختلف رشد کودکان از پیش‌دبستان (۴ سالگی) تا انتهای دبستان (۱۲ سالگی) طراحی شده و هدف اصلی آن تبیین ارتباط میان دو نوع داده: الف) ویژگی‌های فردی، خانوادگی و جمعیت‌شناختی هر کودک و نیز بافتارهای رشد (مثلاً خانه، پیش‌دبستانی، مهدکودک و دبستان) و ب) داده‌های حاصل از رشد کودکان در ساحت‌های شناختی، اجتماعی-هیجانی، معنوی، فرهنگی، جسمی، سلامت، و اقتصادی است تا از این طریق گستره و کیفیت عوامل متنوع مؤثر بر یادگیری و کیفیت زندگی کودکان تبیین شود. در این پنل، مهمانانی از مؤسسه هم‌نوای آوای رویش -مجری پروژه- یافته‌های خود را در قالب چند سخنرانی ارائه خواهند نمود.	
عنوان سخنرانی	ارائه‌دهنده
معرفی مطالعه کودکی در ایران: مطالعه طولی رشد کودکان ایرانی	مونا مهدیان (کارشناس ارشد روان‌شناسی تربیتی، دانشگاه خوارزمی)
بازی‌های رایانه‌ای و توانش‌های ذهنی در کودکان ایرانی	شیما امینی‌پور (دانشجوی دکتری روان‌شناسی تربیتی، دانشگاه تهران)
بازی‌های رایانه‌ای و ویژگی‌های اجتماعی-هیجانی کودکان پیش‌دبستانی	لعیا نوبخت (کارشناس ارشد روان‌شناسی بالینی، دانشگاه آزاد رودهن)
بازی‌های رایانه‌ای و رشد زبان	مهناز دهقان طزرجانی (دانشجوی دکتری روان‌شناسی تربیتی، دانشگاه خوارزمی)
بازی‌های رایانه‌ای و محیط یادگیری خانه در کودکان	فاطمه عنبرستانی (کارشناس ارشد روان‌شناسی تربیتی، دانشگاه خوارزمی)



پنل انیمیشن و بازی سازی	
عنوان سخنرانی	ارائه دهنده
دوپامین و بازی ها - چه چیز بازی ها را برای ما لذت بخش می کند؟	مهندس علی نادعلیزاده (وی دانش آموخته‌ی سمپاد و فارغ التحصیل دانشگاه امیرکبیر است. بازی فروت گرفت یکی از قدیمی ترین و پرفروش ترین بازی های آنلاین موبایل ایرانی حاصل تلاش او دوستانش در استودیو موبایل تاد است. از دیگر محصولات این مجموعه می توان به سیبچه اشاره کرد که مدتها نیاز کاربران iOS را به نرم افزارهای مختلف برطرف می کرد)
عوامل مؤثر در تولید یک پروژه‌ی بازی موفق	مهندس حسین مزروعی (عاشق برنامه نویسی و رباتیک است. او از سال ۷۹ در زمینه راه اندازی کسب و کارهای آنلاین مطالعه و فعالیت داشته و بنیانگذار بزرگترین پایگاه آنلاین فروش تخصصی محصولات رباتیک است. او برگزارکننده دو دوره رویداد استارتاپ ویکند در اصفهان است و با برگزارکنندگان و شبکه های کارآفرینی چندین شهر و کشور دیگر تعامل دارد. مشاوره به ده ها کسب و کار و پایگاه اینترنتی موفق، برنامه ریزی و طراحی مسابقات سراسری رباتیک، سرپرستی و هدایت تیمهای تخصصی رباتیک، چندین اختراع ثبت شده، کسب رتبه در جشنواره خوارزمی و تدریس در دانشگاه نیز در رزومه او دیده می شود. وی مدیر استودیوی بازی سازی پاپاتا است که اخیراً دو بازی موفق سبقت و هشتمین حمله را وارد بازار نموده است. وی هم اکنون در تلاش برای تقویت جامعه کارآفرینی در حوزه گیم است.)
مراحل تولید یک انیمیشن سینمایی	مهندس علی لطفی (وی فعالیت هنری خود را از سال ۸۲ با تولید فیلم و تیزر در تلویزیون شروع کرد و پس از آن با تولید آثار زیادی از جمله انیمیشن سبب سرخ، نقطه نهایی و سرزمین خواب که موفق به دریافت جوایز زیادی از جمله جشنواره فجر سی ام و جشنواره کودک و نوجوان شد، به عنوان یکی از تولیدکنندگان مطرح انیمیشن ایرانی شناخته شد. این هنرمند، انیمیشن سبب سرخ را در سال ۸۵ با تکنیک فنی و هنری بالا در ایران تولید کرد که در این اثر برای اولین بار بسیاری از تکنیک های حرفه ای نورپردازی، تکسچرینگ، لباس و موی دینامیک به کار رفته بود. او پس از سه سال موفق به تولید یکی از اولین انیمیشن های سینمایی ۳۵ میلی متری در ایران به نام سرزمین خواب شد. وی هم اکنون فیلم سینمایی نیروی صلح را در دست تولید دارد)





برنامه‌ی ارائه مقالات

نشست حقوق، مدیریت و جامعه‌شناسی ۱			
کمیته‌ی ناظر		زمان	مکان
دکتر قدرت‌الله خسروشاهی - دکتر سید علی هاشمیان‌فر - دکتر رسول مظاهری		۱۳ الی ۱۴:۳۵	سالن ۱
۱	۱۳ الی ۱۳:۱۵	سیاست تقنینی کیفری در قبال جرائم علیه عفت و اخلاق عمومی در بازی های رایانه ایی بر خط (ابوالفتح خالقی، زینب مقیمی)	
۲	۱۳:۲۰ الی ۱۳:۳۵	چالش ها و فرصت های پیش روی حقوق بین الملل بشردوستانه در قبال گسترش بازی های رایانه ای جنگی (علیرضا رنجبر)	
۳	۱۳:۴۰ الی ۱۳:۵۵	مدخلی بر رهیافت نقادانه در بازی‌های رایانه‌ای (رضا رضازاده)	
۴	۱۴ الی ۱۴:۱۵	تحلیلی بر پیامدهای اجتماعی بازی های رایانه ای با تاکید بر فردگرایی دیجیتال (علی قنبری، رضا همتی)	
۵	۱۴:۲۰ الی ۱۴:۳۵	حقوق و مرز بین واقعیت و بازی های آنلاین (مهرناز ثقفی، علی خالقی، محسن عینی)	
نشست حقوق، مدیریت و جامعه‌شناسی ۲			
کمیته‌ی ناظر		زمان	مکان
دکتر قدرت‌الله خسروشاهی - دکتر سید علی هاشمیان‌فر - دکتر سیدمحسن قائم‌فرد - دکتر رسول مظاهری - دکتر بابک صفاری		۱۵ الی ۱۶	سالن ۱
۱	۱۵ الی ۱۵:۱۵	استفاده از رویکرد سیستمی و روش مقایسات زوجی در شناسایی و اولویت‌بندی عوامل موثر بر رشد و توسعه کسب و کار صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران (سید حسین حسینی، سید امیر آقایی، شهادت اسحق پور)	
۲	۱۵:۱۵ الی ۱۵:۳۰	مسئولیت مدنی سازندگان و استفاده کنندگان از بازی های رایانه ای (رسول مظاهری کوهانستانی، بهناز فتاحی، مهرداد حکمت خواه)	
۳	۱۵:۳۰ الی ۱۵:۴۵	مروری بر اهمیت حقوق مالکیت فکری در رشد اقتصادی صنعت بازی های رایانه ای (مریم پاک نیت، محمد پاک نیت)	
۴	۱۵:۴۵ الی ۱۶	ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی (مرتضی وصالی ناصح)	
نشست روانشناسی و علوم تربیتی ۱			
کمیته‌ی ناظر		زمان	مکان
دکتر امیر قمرانی - دکتر نگین برات دستجردی - دکتر اعظم اسفیجانی - دکتر امرالله ابراهیمی - دکتر ماهگل توکلی		۱۵ الی ۱۶	سالن ۲
۱	۱۵ الی ۱۵:۱۵	تاثیر بازی ابداعی رایانه ای "چم چاره" بر افزایش کارایی راهبرد های مقابله ای اضطراب اجتماعی در کودکان ۴-۸ ساله تهرانی (حمیده محمدی نسب)	
۲	۱۵:۱۵ الی ۱۵:۳۰	ارزیابی کیفیت محتوای بازی‌های رایانه ای آموزشی موجود برای دوره‌ی ابتدایی بر اساس مولفه‌های تعاملی بودن، اکتشافی بودن و یادگیری فعال (فرهاد سراجی، هدی السادات موسوی معین)	
۳	۱۵:۳۰ الی ۱۵:۴۵	مطالعه تأثیر بازی رایانه‌ای در آموزش خلاقیت کودکان (آرمان کشمیری حق، یونس سخاوت، مرتضی پورمحمدی)	
۴	۱۵:۴۵ الی ۱۶	تحلیل تأثیر بازی های رایانه ای بر رفتار دانش آموزان دخترمقطع متوسطه (اول) ناحیه ۵ شهراصفهان (فرنوش یزدان بخش، مژده علیان)	
نشست روانشناسی و علوم تربیتی ۲			
کمیته‌ی ناظر		زمان	مکان
دکتر امیر قمرانی - دکتر نگین برات دستجردی - دکتر اعظم اسفیجانی		۱۶:۲۰ الی ۱۷:۵۰	سالن ۲



گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن
بهمن ماه ۱۳۹۴ – دانشگاه اصفهان



۱	۱۶:۲۰ الی ۱۶:۳۵	بررسی تأثیر کاربرد شیوهی یاددهی و یادگیری ترکیبی مشتمل بر بازی‌های همراه بومی بر مهارت شنیدار انگلیسی فراگیران ایرانی (سعید خزایی، سعید کتابی)
۲	۱۶:۳۵ الی ۱۶:۵۰	بازی های رایانه ای و تربیت شغلی (فاطمه سمیعی)
۳	۱۶:۵۰ الی ۱۷:۰۵	تأثیر بازی کامپیوتری بر کیفیت زندگی کودکان تحت شیمی درمانی (مصطفی نجفی، زهرا فاضل نیا، علیرضا معافی، صدیقه طلاکوب)
۴	۱۷:۰۵ الی ۱۷:۲۰	تاثیر بازی های رایانه ای بر میزان توجه و بیش فعالی در دانش آموزان مبتلا به ADHD (زهرا آزادی، ناهید اکرمی)
۵	۱۷:۲۰ الی ۱۷:۳۵	تحلیل برنامه درسی پنهان بازی های رایانه ای و اثرات آن بر مهارت های اجتماعی دانش آموزان (مریم کیان)

نشست فنی مهندسی ۱

مکان	زمان	کمیته‌ی ناظر
سالن ۳	۱۵ الی ۱۶	دکتر احمدرضا نقش نیلچی – دکتر محمداحسان بصیری
۱	۱۵ الی ۱۵:۱۵	توانبخشی به کمک بازی رایانه‌ای و کمربند هشدار عدم تعادل کودکان مبتلا به فلج مغزی (نرگس حقیقتی، جواد راستی، عرفان افقری)
۲	۱۵:۱۵ الی ۱۵:۳۰	ربو خیمه شب باز: طراحی و ساخت یک بازی تعاملی جدید مبتنی بر یادگیری تقلیدی ربات انسان نما از انسان (حامد شهبازی)
۳	۱۵:۳۰ الی ۱۵:۴۵	هوشمندترین-جذاب‌ترین هوش مصنوعی: روشی وفق پذیر بر خط برای تعیین سطح پویای هوشمندی عامل‌های غیر بازیکن با توجه به مهارت بازیکنان (محمد مهدی رضایپور، مازیار پالهنک)
۴	۱۵:۴۵ الی ۱۶	نمایش مدل سه بعدی حالت های چهره موجود در ویدئو با استفاده از دوربین کینکت برای بازی های کامپیوتری (فاطمه زارع مهرجردی، مریم زارع مهرجردی، مهدی رضائیان)

نشست فنی مهندسی ۲

مکان	زمان	کمیته‌ی ناظر
سالن ۳	۱۶:۲۰ الی ۱۷:۵۰	دکتر احمدرضا نقش نیلچی – دکتر حامد شهبازی – دکتر محمداحسان بصیری
۱	۱۶:۲۰ الی ۱۶:۳۵	مروری بر روند طراحی موتورهای جدید تولید بازی ویدئویی (سید احمدرضا رضیان، جواد راستی)
۲	۱۶:۳۵ الی ۱۶:۵۰	پیش‌بینی رفتار بازیکن در بازی‌های راهبردی بی‌درنگ با بهره‌گیری از مدل پنهان مارکف و درخت پیشینه‌ی بازی (آرمان رحیمی بروجردی، مجید جودکی)
۳	۱۶:۵۰ الی ۱۷:۰۵	چارچوبی برای پیاده سازی بازی های نظارت شونده توسط والدین به منظور تقویت هوش هیجانی کودکان (عاطفه محسنی اژیه، بهروز شاهقلی قهفرخی)
۴	۱۷:۰۵ الی ۱۷:۲۰	تولید محتوای رویه‌ای براساس احساسات کاربر با استفاده از الگوریتم‌های تکاملی (علیرضا شیروانی، جواد راستی)
۵	۱۷:۲۰ الی ۱۷:۳۵	شیوه طراحی سیستم های نرم افزاری آموزشی برای کودکان مبتلا به ADHD (راضیه حسینی، عاطفه احمدی)
۶	۱۷:۳۵ الی ۱۷:۵۰	یادگیری مدل برای انجام عمومی بازی‌های ویدیویی (امین بابادی، مجید روحانی)

نشست فنی مهندسی و هنر

مکان	زمان	کمیته‌ی ناظر
سالن ۱	۱۶:۲۰ الی ۱۷:۵۰	دکتر محمدعلی منانی – مهندس حمید صادقیان
۱	۱۶:۲۰ الی ۱۶:۳۵	تغییر رنگ واسط کاربری بازی حدس شکل وفق پذیر با هیجانات و حالت کاربر (فریبا نوری، محمد کاظمی فرد)
۲	۱۶:۳۵ الی ۱۶:۵۰	افزایش حس غوطه وری در بازیهای مبتنی بر تلفن های هوشمند با استفاده از تکنیک واقعیت افزوده (حسین زارعی، یونس سخاوت، صمد روحی)
۳	۱۶:۵۰ الی ۱۷:۰۵	عناصر شکل دهنده روایت‌های تعاملی در بازیهای رایانه ای (علی رازی زاده)



گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان

۴	۱۷:۰۵ الی ۱۷:۲۰	تحلیل رسانه واقعیت افزوده به مثابه یک رسانه غوطه وری اجتماعی و تن یافتگی کاربر در بازی‌های مبتنی بر آن (اصغر جوانی، محمد جواد صافیان، ریحانه رفیع زاده اخویان)
۵	۱۷:۲۰ الی ۱۷:۳۵	بررسی امکان استفاده از فناوری واقعیت افزوده برای آموزش الفبای فارسی (پرستو حقی، صمد روحی)

مقالات پوستری

عنوان	نویسندگان
نقد بازی رایانه ای پروانه: میراث نگهبانان نور براساس نظریه حس حضور محیطی	علی رازی زاده، بهروز مینایی
شناسایی عوامل موثر بر حس غوطه وری در بازی‌های سبک معمایی-ماجراجویی با بهره گیری از تجربه کاربری	آیناز فروزنده، نوشین موسوی، صمد روحی
رهیافتی به عملکرد روانشناختی رنگ در بازی‌های رایانه ای	سیده نوشین موسوی، آیناز فروزنده، صمد روحی، مریم صالح‌کننده
بررسی تکنیک‌های نوین نورپردازی بلادرنک کارت گرافیکی در شبیه سازی مجازی و بازیهای رایانه ای	سید احمدرضا رضیان، احمدرضا نقش نیلچی
بررسی روند تکاملی معماری پردازنده های گرافیکی	محسن عشوریان، شیوا بیگلرپورصدری، فرشاد کبیری سامانی، عاطفه واعظ شهرستانی
بررسی بازیهای جدی مبتنی بر تکنولوژی EEG با اهداف آموزشی و پزشکی	فرشته سلیمی نیا، غلامرضا چلبیانلو، میلاد امینی ماسوله
طراحی بازی با ابزار کم هزینه بر اساس بیوفیدبک در افزایش حفظ تعادل ایستایی: یک مطالعه‌ی اولیه	مهرداد بهادری، فائزه قاسمی، مهران عمادی اندانی
تشخیص حالات روحی و شخصیت کاربر در هنگام بازی از طریق صفحات لمسی	هانیه محبیان، محمد کاظمی فرد، فریبا نوری
تقلید حرکت بازوی یک عامل انسانی توسط آواتار با استفاده از دوربین کینکت	مریم زارع مهرجردی، فاطمه زارع مهرجردی، مهدی رضائیان
پایاده سازی سخت افزاری تصویرساز سه بعدی با استفاده از FPGA	نیلوفر رنجبر، علی بهلولی
طراحی و پایاده سازی یک آداپتور گرافیکی با قابلیت نمایش تصاویر چند لایه با استفاده از FPGA	سید مصطفی فرزانه، علی بهلولی
کاربرد شبکه حسگر بیسیم بدن به همراه به کار گیری بازی نمایی در کنترل سلامت فرد	حسین فرنیاء، اشکان ابراهیمی، حسین معظمی گودرزی
رابطه بازی ترجیحی با ویژگیهای شخصیتی نوجوانان ۱۰ تا ۱۸ ساله تهران	زینب فرج زاده بی بالان
تاثیر بازی های رایانه ای بر هویت یابی دانش آموزان دختر مناطق روستایی شهر اهواز	نسرین انصاری دزفولی
رابطه بین اعتیاد به اینترنت (بازی های آنلاین و شبکه های اجتماعی) با سلامت روانی دانش آموزان دختر و پسر سال سوم متوسطه شهرستان بروجرد	معصومه ابوالحسنی، ناهید زینی حسونند، کورش گودرزی
ارزیابی نظرات مادران فرزندان ۹ تا ۱۴ شهر اصفهان در خصوص یک بازی رایانه ای با محتوای مفاهیم شهروندی	نوشین السادات موسوی مدنی، سید احمدرضا رضیان
بررسی تاثیر بازی های رایانه ای بر نقص توجه انتخابی و نقص توجه مستمر کودکان ADHD	نسرین سجادی، مهناز استکی
بررسی اثر وابستگی به بازی های رایانه ای بر هوش هیجانی دانش آموزان مقطع متوسطه	تقی جباری فر، راضیه یونسی، سمانه تجاء
مقایسه سبک یادگیری در دانش آموزان وابسته و غیر وابسته به بازی های رایانه ای	مریم کیان، راضیه یونسی
بررسی مهارتهای ارتباطی در دانش آموزان وابسته به بازیهای رایانه ای در مقطع متوسطه	تقی جباری فر، زهرا السادات آقایی
تفاوتهای جنسیتی در عوامل مرتبط با اعتیاد به بازیهای رایانه ای در نوجوانان	بی بی عشرت زمانی، یاسمین عابدینی، محبوبه السادات کدخدایی

فنی - مهندسی و هنر

روانشناسی و علوم تربیتی



گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن

بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان



آموزش و توانمندسازی مغز با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای: فرصت‌ها و چالش‌ها، واقعیت یا مجاز	آذر محمدزاده، آناهیتا خرمی بنارکی
رابطه بازی‌های رایانه‌ای با سلامت روانی و پرخاشگری در نوجوانان	محمدعلی شعبانپور، مارال پارسا
بررسی تاثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر سبک زندگی دانش آموزان مقطع راهنمایی شهر اهرم	لیلی حسن عالی
بازی‌های رایانه‌ای و هویت فرهنگی	مهدی حق وردی طاقانکی، محمدتقی محمودی، فردوس منتظرالظاهر
بررسی و مطالعه جایگاه استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در امر آموزش و یادگیری به دانش آموزان دوره ابتدایی	محسن تاتاری، محدثه بوستانی یزدی، حنا مولاوی
نقش زن در بازی‌های رایانه‌ای	مریم اسماعیلی، آزاده اسپنایی، زیبا سجادی
بررسی وضعیت بازی‌های رایانه‌ای و شناسایی فرصت‌های توانمندسازی این حوزه	آرش معبودی، محمد خوانساری، خسرو سلجوقی
بررسی رابطه علاقه به انواع بازی‌های رایانه‌ای با ویژگی‌های شخصیتی دانش آموزان دبیرستانی	محمد رضا ذوقی پایدار، صفدر نبی زاده، فاطمه کریمخانی
بررسی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر روابط خانوادگی و فرزندان	محمد ربیعی، مریم قربانی
تعیین نقش رابطه والد فرزندی و خود کنترلی در گرایش به بازی‌های رایانه‌ای در دانشجویان	سینا کرباسی زاده، حسینعلی مهرابی، مسیح جانی
معیارهای طراحی بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان ADHD	سیدحمید میرامیرخانی، احمد عابدی، سعید وزیری
ساخت و اعتبار یابی مقیاس معیارهای بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان با نقص توجه-بیش فعالی	سیدحمید میرامیرخانی، سعید وزیری، احمد عابدی
بررسی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر روابط والد - فرزند	محمد رضا ذوقی پایدار، سید علی شریفی فرد
تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر روی نمرات دیکته دانش‌آموزان دارای علائم اختلال دیکته شهر اصفهان	مائده کاروان، شعله امیری
بررسی اثربخشی مداخلات توانبخشی مبتنی بر بازی‌های رایانه‌ای در بیماران دچار سکته ی مغزی: معرفی چند بازی و اپلیکیشن	میلاد امینی ماسوله، فرشته سلیمی نیا، غلامرضا چلبیانلو
رابطه بین شناخت‌های ناسازگار و بهداشت روانی با اعتیاد به بازی‌های آنلاین	غلامرضا چلبیانلو، نازیلا صالحی
بررسی اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای بر توانبخشی بیماران اوتیسم	علی نژادحسینی پور، شکوفه روح الامینی، غلامرضا چلبیانلو
بازی‌های جدی و طراحی آموزشی سازنده گرایانه: مورد کاوی بازی "شهر من"	حسن رشیدی، مریم ایزی، فرحناز دلاوریان، محمد علی رستمی نژاد
مقایسه میزان پرخاشگری و احساس تنهایی در دانش آموزان پسر مقطع ابتدایی براساس میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای	مهناز صالحی حاجی آبادی، ناهید اکرمی
بررسی مقایسه ای نوستالژی در کاربران و غیر کاربران بازی‌های رایانه‌ای	مهتاب شصت فولادی، غلامرضا منشئی، امیر قمرانی
بررسی مقایسه ای احساس تنهایی در کاربران و غیر کاربران بازیهای رایانه‌ای	مهتاب شصت فولادی، غلامرضا منشئی، امیر قمرانی
بررسی مقایسه ای تحمل پریشانی در کاربران و غیر کاربران بازی‌های رایانه‌ای	مهتاب شصت فولادی، امیر قمرانی، غلامرضا منشئی

روانشناسی و علوم تربیتی



گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان



مقایسه تاثیرات بازی رایانه ای FIFA 2015 بر تغییرات عملکرد شناختی و هورمونی در داوطلبان دختر و پسر جوان	حامد علی یاری، بهروز مینایی بیدگلی، مریم صالحی، معصومه کاظمی، الهه تکیه، هدایت صحرایی، محمدرضا دلیری، رضا لشگری، محمدمهدی هادی پور، مصطفی صالحی، ناهید سراحیان، اصغر رنجبر اقدم
تاثیر استفاده از تبلت بر ابعاد روانشناختی کودکان	فاطمه شیخ ابومسعودی، سمیه قاسمی دستگردی، زهره لطیفی
بررسی رابطه بازی های رایانه ای بر اختلالات رفتاری دانش آموزان شهر همدان از دیدگاه والدین در سال تحصیلی ۱۳۸۷-۸۸	مسیب یاراحمدی، حسین نادری پور، سید امیر حسین مهریان، مریم نجفی
آموزش اشیاء به کودکان پیش دبستانی با استفاده از بازی های تلفن هوشمند	انتصار حسینی، فرانک فتوحی قزوینی
بازی آموزش حروف و کلمات زبان فارسی به کودکان پیش از دبستان در دستگاه های سیار هوشمند	فاطمه جوادی، فرانک فتوحی قزوینی
بررسی تجارب بین المللی در ساختار و سازوکار توسعه صنعت بازی های رایانه ای (مطالعه موردی فنلاند و سنگاپور)	سید امیر آقایی، شهداد اسحق پور، سید حسین حسینی
ترسیم و آسیب شناسی نگاشت نهادی ذینفعان صنعت بازی های رایانه ای کشور	سید امیر آقایی، سیدحسین حسینی، شهداد اسحق پور
شناخت وضع موجود و آسیب شناسی موانع توسعه کسب و کار صنعت بازی های رایانه ای کشور با استفاده از تحلیل زنجیره ارزش	سید امیر آقایی، سیدحسین حسینی، شهداد اسحق پور
مشارکت علمی جلوه ای از سیاست جنایی مشارکتی در قبال بازی های رایانه ای	امیر یزدانی، زینب مقیمی
تحلیل ذات گرایانه از بازی های رایانه ای	وحید ترابی جهرمی، شراره جعفری جهرمی
کنترل شخصیت های دینی در بازی های رایانه ای: فرصت ها و چالش ها	علی رازی زاده، بهروز مینایی، محمدعلی خبری
تحلیل جامعه شناختی تاثیر بازی های رایانه ای در تغییر نگرش افراد نسبت به جامعه پیرامون	مهدی مختارپور، زهرا سمواتی
بررسی نقش بازی های رایانه ای در آموزش فرهنگ ایرانی - اسلامی برای نوجوانان	جلال فلاح، عباس غفاری، راحله فرهنگی، آرمان کشمیری حق
اخلاق تولید بازی رایانه ای برای کودکان	سیدمرتضی طباطبایی

حقوق، مدیریت و جامعه شناسی





گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن
بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان





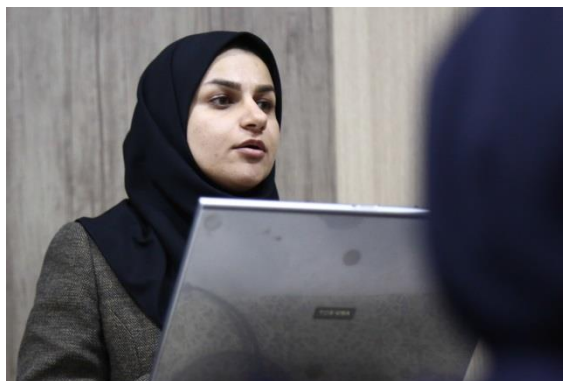
گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان





گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان





جلسه‌ی تشریح فرصت‌های سرمایه‌گذاری در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای

با استفاده از فرصت حضور مدیران حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای در اصفهان، جلسه‌ای در تالار رزمجو در حوزه‌ی ریاست دانشگاه اصفهان با حضور مهندس حسن کریمی قدوسی (مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای)، دکتر بهروز مینایی (رئیس هیأت مدیره‌ی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای)، دکتر داوود کریم‌زادگان مقدم (مدیر دفتر برنامه‌ریزی و نظارت پروژه‌های سازمان فناوری اطلاعات) و مهندس عطا خلیقی (مشاور سازمان فناوری اطلاعات) با مدیران فناوری اطلاعات استان اصفهان و سرمایه‌گذاران بخش خصوصی برگزار گردید که طی آن، در مورد فرصت‌ها و چالش‌های سرمایه‌گذاری در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای بحث و تبادل نظر انجام پذیرفت.



گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن
بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان





۲) کارگاه‌های آموزشی

یکی از رویدادهای جانبی مهم کنفرانس بازی‌های رایانه‌ای، کارگاه‌های آموزشی متنوع در حوزه‌ی بازی‌سازی و نیز کارگاه‌های فرهنگی بود که از مدتها پیش از کنفرانس آغاز شد و در حین برگزاری کنفرانس نیز ادامه یافت.

ساخت بازی Flappy Bird در چهار ساعت

شرکت کنندگان در این کارگاه که روز ۱۲ بهمن در دانشکده‌ی مهندسی دانشگاه اصفهان برگزار شد، مراحل طراحی بازی Flappy Bird را در یک جلسه‌ی چهارساعته آموختند. مدرس کارگاه امیررضا انواری یکی از بنیانگذاران استودیو بازی‌سازی پاپاتا و طراح بازی آنلاین سبقت بود. او در رشته مهندسی نرم افزار تحصیل کرده و با علاقه فراوانی که به بازی‌سازی داشت وارد این صنعت شده و در حال حاضر در استودیو پاپاتا به عنوان گیم‌دیزاینر و طراح تجربه کاربری فعالیت می‌کند. وی تجربه خوبی در ساخت بازی با موتور بازی‌سازی یونیتی دارد و در تولید بازی‌های موفق هشتمین حمله و سبقت نقش موثری داشته است.





چگونه بدون کدنویسی بازی بسازیم؟

شرکت کنندگان در این کارگاه که روز ۱۵ بهمن در دانشکده‌ی مهندسی دانشگاه اصفهان برگزار شد، آموختند که چگونه بدون دانش برنامه‌نویسی، ایده خود را به یک بازی مالتی پلتفرم تبدیل کنند. در این کارگاه ابتدا اصول اولیه بازی‌سازی شرح داده شد و سپس شرکت کنندگان با استفاده از موتور بازی‌سازی Construct2 خیلی سریع و آسان به صورت عملی یک بازی مالتی پلتفرم ساختند. مدرس این کارگاه سید مسعود پزشک‌زاده بود که چند سالی است که در حوزه ساخت بازی‌های موبایلی فعالیت می‌کند. او که دید خوبی نسبت به طراحی بازی‌های رایانه‌ای دارد، اکنون در سمت مدیریت پروژه بازی آنلاین سبقت در استودیو بازی‌سازی پایاتا مشغول به کار است. تخصص اصلی او توسعه‌ی فناوری‌های سمت سرور و برنامه‌نویسی یونیتی در جهت تولید بازی‌های آنلاین است. همچنین سابقه همکاری در پروژه هشتمین حمله را در کارنامه خود دارد.



آشنایی با مراحل تولید اولین انیمیشن سینمایی در ایران

در این کارگاه که روز ۱۸ بهمن در دانشکده‌ی مهندسی دانشگاه اصفهان برگزار شد، به بررسی دقیق و فنی صنعت انیمیشن در فرمت سینمایی پرداخته شد و نحوه‌ی تولید و همچنین سخت‌افزارها و نرم‌افزارهای تخصصی این صنعت مورد بررسی قرار گرفت. مدرس این کارگاه مهندس علی لطفی بود که با تولید آثار زیادی از جمله انیمیشن سبب سرخ، نقطه‌نهایی و سرزمین خواب که موفق به دریافت جوایز زیادی از جمله جشنواره فجر سی‌ام و جشنواره کودک و نوجوان شد، به عنوان یکی از تولیدکنندگان مطرح انیمیشن ایرانی شناخته شده است. او پس از سه سال موفق به تولید یکی از اولین انیمیشن‌های سینمایی ۳۵ میلی‌متری در ایران به نام سرزمین خواب شد و هم‌اکنون فیلم سینمایی نیروی صلح را در دست تولید دارد.



رازه‌های طراحی رابط کاربری بازی

در این کارگاه که روز ۲۴ بهمن در دانشکده‌ی مهندسی دانشگاه اصفهان برگزار شد، شرکت‌کنندگان با اصول و تکنیک‌های طراحی رابط کاربری برای بازی‌های موبایلی به صورت عملی آشنا شدند. مدرس این کارگاه حمید راست‌قلم طراح رابط کاربری بازی سبقت بود.

طراحی سه‌بعدی از صفر تا صد

شرکت‌کنندگان در این کارگاه که روز ۲۵ بهمن در دانشگاه اصفهان برگزار شد، با مبانی تولید محتوای سه‌بعدی و ابزارهای ساخت آن آشنا شدند. این فرایند شامل نکاتی از مرحله طراحی و ساخت تا بهینه‌سازی در موتور بازی‌سازی بود. مدرس این کارگاه سید محمد حسینی طراح سه‌بعدی بازی‌های سبقت و هشتمین حمله بود.



رازهای طراحی

رابط کاربری

بازمه

در این کارگاه با اصول و تکنیک‌های طراحی رابط کاربری برای بازی‌های موبایلی به صورت تئوری و عملی آشنا می‌شوید.

شنبه ۲۴ بهمن ماه
ساعت ۱۶ تا ۱۸



مدرس : حمید راست قلم

طراح رابط کاربری بازی سبقت



کارگاه های ساخت بازی

تولید محتوای سه بعدی

از صفر تا صد



مدرس : سید محمد حسینی

طراح سه بعدی بازی هشتمین حمله و سبقت

در این کارگاه با مبنای تولید محتوای سه بعدی و ابزارهای ساخت و بهینه سازی آن آشنا خواهید شد.

یکشنبه ۲۵ بهمن ماه
ساعت ۱۶ تا ۱۸

نحوه ثبت نام

حضور : دانشگاه اصفهان ، ساختمان فنی جدید ، دفتر انجمن علمی مهندسی کامپیوتر

اینترنتی : www.eventcenter.ir/3dg و www.eventcenter.ir/uig



کارگاه درآمدزایی در بازی‌های موبایل (Mobile Game Monetization)

این کارگاه در مورد نکات و ظرافت‌های درآمدزایی از طریق بازی‌های موبایل روز ۲۹ بهمن در جریان رویداد بازی‌سازی دانشگاه اصفهان برگزار شد. مدرس این کارگاه علی نادعلیزاده بود که دانش‌آموخته‌ی سمپاد و فارغ‌التحصیل دانشگاه امیرکبیر است. بازی فروت‌کرفت یکی از قدیمی‌ترین و پرفروش‌ترین بازی‌های آنلاین موبایل ایرانی حاصل تلاش او دوستانش در استودیو موبایل تاد است. از دیگر محصولات این مجموعه می‌توان به سیبچه اشاره کرد که مدتها نیاز کاربران iOS را به نرم‌افزارهای مختلف برطرف می‌کرد.



منافع و آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه احادیث و قرآن

این کارگاه روز ۲۵ بهمن ۱۳۹۴ در فرهنگسرای خانواده وابسته به سازمان فرهنگی تفریحی شهرداری اصفهان برای خانواده‌ها برگزار شد. سخنران این جلسه حجت‌الاسلام و المسلمین سید محمدرضا ابطیعی مدیر مرکز تحقیقات تخصصی قرآن کریم «ام‌الکتاب» بود. وی از سال ۱۳۵۹ به‌صورت پیوسته با کامپیوتر و فناوری‌های مرتبط و فضای مجازی آشنا بوده و تحقیقات وسیعی در حوزه‌ی فناوری‌های جدید داشته است. در این کارگاه در مورد منافع و معایب بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌ها در آینده‌ی قرآن و روایات، اقتصاد و فرهنگ و بازی‌ها، نقش مسئولین و مراکز آموزشی در کنترل بازی‌ها و نیز نقش اولیا و مربیان و آموزش و پرورش در این حوزه سخن گفته شد.





۳) رویداد (ماراتون) بازی‌سازی

مقدمه

صنعت بازی‌سازی یک بستر جذاب، پایدار و متنوع برای تولید ثروت است که درآمد افسانه‌ای آن در سال‌های اخیر، صنعت موسیقی و سینما را پشت سر گذاشته و رشد آن روزبه‌روز روند سریع‌تری به خود می‌گیرد. نگاهی به درآمد شرکت‌های بازی‌ساز نشان می‌دهد که علاوه بر درآمدهای هنگفت مربوط به بازی‌های بزرگ، فروش بازی‌های کوچک نیز درآمدهای خوبی را نصیب تولیدکنندگان می‌کند. طراحی و تولید بازی‌ها نیز مرزی نمی‌شناسد و اشتغال در این زمینه پایدار و اطمینان‌زا خواهد بود.

سرمایه‌گذاری در توسعه‌ی زیرساخت‌های صنعت بازی‌های رایانه‌ای با بند ۱ سیاست‌های اقتصاد مقاومتی (تأمین شرایط و فعال‌سازی کلیه امکانات و منابع مالی و سرمایه‌های انسانی و علمی کشور به منظور توسعه کارآفرینی و به حداکثر رساندن مشارکت آحاد جامعه در فعالیتهای اقتصادی با تسهیل و تشویق همکاری‌های جمعی و تأکید بر ارتقاء درآمد و نقش طبقات کم‌درآمد و متوسط) و نیز بند ۳ (محور قراردادن رشد بهره‌وری در اقتصاد با تقویت عوامل تولید، توانمندسازی نیروی کار، تقویت رقابت‌پذیری اقتصاد، ایجاد بستر رقابت بین مناطق و استانها و به کارگیری ظرفیت و قابلیت‌های متنوع در جغرافیای مزیت‌های مناطق کشور) تطبیق دارد که ضرورت توجه نهادهای مختلف به آموزش و پژوهش در این حوزه در راستای توسعه‌ی مشاغل مرتبط را آشکار می‌سازد.

تولید بازی‌های رایانه‌ای جذاب و آموزنده در حوزه‌های مختلف علمی، فرهنگی، اجتماعی، آموزشی، تبلیغاتی، درمانی و ... می‌تواند سهم زیادی از بازار را به خود اختصاص دهد و ضمن جلوگیری از خروج ارز از کشور، محصولاتی منطبق با فرهنگ و هنجارهای کشور ارائه کند. هرچند فعلاً کشور ما مشمول قانون کپی‌رایت نیست، اما هزینه‌هایی که به‌عنوان مثال برای ارتقاء سطح بازی‌های آنلاین از قبیل Clash of Clans پرداخت می‌شود، هر ساله مبالغ زیادی ارز را از کشور خارج می‌کند. توسعه‌ی بازی‌های آنلاین جذاب داخلی می‌تواند این چرخه‌ی مالی را به داخل کشور منتقل کند. از سوی دیگر پیش‌بینی می‌شود با توسعه این صنعت درصد بالایی از متخصصین داخلی که در حال حاضر در خارج از کشور فعالیت دارند تمایل به مشارکت در این حوزه داشته باشند.

از سوی دیگر، موفقیت در حوزه‌ی بازی‌سازی تنها معطوف به دانش فنی نیست و حوزه‌های وسیعی از علوم دیگر مانند روانشناسی، جامعه‌شناسی، حقوق، مدیریت، هنر و اقتصاد را دربرمی‌گیرد. عدم توجه به مختصات بازار و نیز مدل‌سازی صحیح کسب و کار در فرآیند تولید و تبلیغ و توزیع بازی‌های رایانه‌ای و تکیه بر سعی و خطا باعث



شکست پروژه‌های بازی‌سازی زیادی در کشورمان شده است که فقدان آموزش صحیح در این صنعت جذاب و البته ریسک‌پذیر را بیش‌ازپیش عیان می‌سازد. ادامه‌ی این روند بی‌شک باعث هدر رفتن سرمایه‌ها و از بین رفتن انگیزه‌های فعالان این صنعت خواهد شد.

یکی از اهداف مهم کنفرانس بازی‌های رایانه‌ای، معرفی ظرفیت‌های بازی‌سازان کشور به مدیران اجتماعی و فرهنگی و نیز تقویت زیرساخت‌های آموزش صحیح برای ورود کارآمد علاقمندان به صنعت بازی‌های رایانه‌ای است. از این رو، در کنار کنفرانس بازی‌های رایانه‌ای، یک رویداد بازی‌سازی تحت عنوان «ماراتون بازی‌سازی» از ۲۸ تا ۳۰ بهمن در دانشگاه اصفهان برگزار شد که هدف آن آموزش مدل‌های صحیح کسب و کار در فرآیند بازی‌سازی، ارائه‌ی تجربیات مدیران شرکت‌های بازی‌ساز و متخصصان مجرب به علاقمندان بازی‌سازی و نیز فراهم آوردن بستر ارتباط بین نهادهای صنعتی و فرهنگی و اجتماعی با فعالان صنعت-هنر-رسانه‌ی بازی‌های رایانه‌ای بود.

مقدمات این رویداد از ماه‌ها قبل با مذاکره با نهادهایی مانند معاونت پیشگیری از وقوع جرم دادگستری، معاون اجتماعی ناجا، کمیته‌ی فرهنگ شهروندی و کمیته‌ی سلامت سازمان فرهنگی تفریحی شهرداری اصفهان و ... آغاز شد و طی تفاهم‌نامه‌هایی تعهد آن‌ها به حمایت از توسعه‌ی بازی‌های رایانه‌ای که منطبق بر اولویت‌های پژوهشی آن‌ها باشد جلب گردید.

برگزاری این رویداد برعهده‌ی مهندس حسین مزروعی بود. وی از سال ۷۹ در زمینه راه‌اندازی کسب‌وکارهای آنلاین مطالعه و فعالیت داشته و بنیانگذار بزرگترین پایگاه آنلاین فروش تخصصی محصولات رباتیک است. او برگزارکننده دو دوره رویداد استارت‌آپ‌ویکند در اصفهان و یک استارت‌آپ ویکند بازی‌سازی در دانشگاه علم و صنعت است و با برگزارکنندگان و شبکه‌های کارآفرینی چندین شهر و کشور دیگر تعامل دارد. مشاوره به ده‌ها کسب‌وکار و پایگاه اینترنتی موفق، برنامه‌ریزی و طراحی مسابقات سراسری رباتیک، سرپرستی و هدایت تیمهای تخصصی رباتیک، چندین اختراع ثبت شده، کسب رتبه در جشنواره خوارزمی و تدریس در دانشگاه نیز در رزومه او دیده می‌شود. حسین مزروعی مدیر استودیوی بازی‌سازی پاپاتا است که اخیراً دو بازی موفق سبقت و هشتمین حمله را وارد بازار نموده است. وی هم اکنون در تلاش برای تقویت جامعه کارآفرینی در حوزه گیم است.



ایده‌شوی گیم و بازی‌های رایانه‌ای

اولین پیش‌رویداد مرتبط با ماراتون بازی‌سازی، برگزاری ایده‌شوی گیم و بازی‌های رایانه‌ای با همکاری شهرک علمی-تحقیقاتی اصفهان بود که در تاریخ ۲۳ آذرماه در دانشگاه اصفهان برگزار گردید. ایده‌شو (Idea Show) رویدادی برای پرورش قدرت، خلاقیت و ایده‌پردازی در یک محیط دوستانه و رقابتی به منظور ایجاد فرهنگ نوآوری و تلاش برای هدایت افراد جامعه به فعالیت در زیست‌بوم کارآفرینی و نوآوری کشور است. ایده‌شو رویدادی بسیار نو است که سال‌ها در کشورهای توسعه یافته در جهت گردش ایده‌ها و افکار نو و کاربردی برای توسعه کشور برگزار می‌شود که در اصفهان توسط شهرک علمی و تحقیقاتی و با مشارکت برخی از ادارات اصفهان راه‌اندازی و اخیراً یک‌ساله شد.

در ایده‌شوی گیم، تعداد زیادی از صاحبان ایده در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای اقدام به ثبت ایده در وب‌سایت ایده‌شو کردند که از بین آن‌ها ۱۲ ایده انتخاب و در مراسم نهایی به رأی داوران و حضار گذاشته شد. در این مراسم، هرکدام از صاحبان ایده طی سه دقیقه به‌صورت خلاصه ایده‌ی خود را بیان کرده و طی سه دقیقه به پرسش‌های داوران پاسخ می‌دادند. نمره‌ی هر ایده توسط داوران و نیز سایر شرکت‌کنندگان تعیین می‌گردید. داوران ایده‌شو دکتر جواد راستی (دبیر کنفرانس بازی‌های رایانه‌ای)، مهندس میثاق آقاخانی (مدیر فنی بازی آنلاین سبقت)، مهندس میلاد صالحی (مدیر استودیوی بازی‌سازی زاناگیمز) و مهندس محمدسپهر اسدیان (سرپرست مرکز رشد جامع شهرک علمی و تحقیقاتی اصفهان) بودند. در نهایت از بین ۱۲ ایده‌ی مطرح شده ۵ ایده انتخاب و با توضیحات تکمیلی به رأی مجدد داوران گذاشته شد و سه ایده‌ی برتر (در حوزه‌های سرگرمی و درمان) انتخاب و به صاحبان آن‌ها جوایزی اهدا گردید.





گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن
بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان





پیش‌رویدادهای دیگر

در این رویداد، رویکرد آماده‌سازی فنی مخاطبان و علاقمندان بازی‌سازی پیش از برگزاری رویداد با جدیت پیگیری شد و در این راستا چهار کارگاه عملی توسط مدرسان مجرب با عناوین ذیل برگزار گردید که در بخش کارگاه‌های آموزشی این گزارش به آنها پرداخته شد:

- ساخت بازی Flappy Bird در چهار ساعت
- چگونه بدون کدنویسی بازی بسازیم؟
- رازهای طراحی رابط کاربری بازی
- طراحی سه‌بعدی از صفر تا صد

برگزاری این پیش‌رویدادها علاوه بر آماده‌سازی مخاطبان رویداد، در جذب مشارکت در رویداد نیز تأثیر بسزایی داشت؛ به‌طوری که با استقبال کم‌نظیر مخاطبان از رویداد، ۱۰ روز مانده به آغاز رویداد ظرفیت تکمیل و سایت ثبت‌نام بسته شد که تقریباً نیمی از شرکت‌کنندگان از شهرهایی غیر از اصفهان بودند. این در حالی بود که جایزه‌ی تیم اول بعد از تکمیل ثبت‌نام و جایزه‌ی تیم‌های دوم و سوم در مراسم اختتامیه‌ی رویداد اعلام شد که نشان از انگیزه‌های غیرمادی شرکت‌کنندگان رویداد داشت.

مربیان رویداد

در این رویداد از مربیان مجربی استفاده شد که همگی دارای سابقه‌ی موفق در تولید بازی‌های رایانه‌ای و بازار فناوری اطلاعات بودند.

علی نادعلیزاده: دانش‌آموخته‌ی سمپاد و فارغ‌التحصیل دانشگاه امیرکبیر است. بازی فروت‌کرفت یکی از قدیمی‌ترین و پرفروش‌ترین بازی‌های آنلاین موبایل ایرانی حاصل تلاش او و دوستانش در استودیو موبایل تاد است. از دیگر محصولات این مجموعه می‌توان به سیپچه اشاره کرد که مدتها نیاز کاربران iOS را به نرم‌افزارهای مختلف برطرف میکرد.

فواد امیری: کار بازی را از سال ۷۲ بر روی پلتفرم کومودر ۶۴ آغاز کرد و از آن زمان تاکنون به طور پیوسته مشغول بازی‌سازی و ساخت کمپین‌های آنلاین بوده است. وی در حال حاضر مدیرعامل استودیو بازی‌سازی ایواک است که موفق‌ترین بازی آنلاین حال حاضر ایرانی یعنی مستر ۹۰ و همچنین بازی‌های آنلاین گرز، رالی رنو و ... از جمله کارهای این تیم است. تخصص اصلی فواد گیم مارکتینگ است.



امیررضا انواری: یکی از بنیانگذاران استودیو بازی‌سازی پاپاتا و طراح بازی آنلاین سبقت است. او در رشته مهندسی نرم‌افزار تحصیل کرده و با علاقه فراوانی که به بازی‌سازی داشت وارد این صنعت شده و در حال حاضر در استودیو پاپاتا به عنوان گیم‌دیزاینر و طراح تجربه کاربری فعالیت می‌کند. وی تجربه خوبی در ساخت بازی با موتور بازی‌سازی یونیتی دارد و در تولید بازی‌های موفق هشتمین حمله و سبقت نقش موثری داشته است.

امید صادقوند: اگر بازی موفق «بتلفیش» را دیده باشید احتمالاً امید را می‌شناسید. او همچنین در ساخت بازی «مبارزه در خلیج عدن» و همچنین نسخه شبکه این بازی همکاری داشته است. امید علاوه بر تخصص فنی، در سایر موارد نظیر گرافیک و طراحی بازی نیز توانایی دارد؛ به گونه‌ای که بازی بتلفیش را خود به تنهایی ساخته است. این بازی در چهارمین دوره از جشنواره بازی‌های رایانه‌ای توانست دیپلم افتخار بهترین بازی موبایل سال ایران و دیپلم افتخار بهترین بازی استراتژیک سال ۹۳ را کسب کند. همچنین او در سومین دوره از جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران توانست دیپلم افتخار بهترین مدیر فنی را برای بازی «مبارزه در خلیج عدن» کسب نماید.

سید مسعود پزشکیزاده: چند سالی است که در حوزه ساخت بازی‌های موبایلی فعالیت می‌کند. او که دید خوبی نسبت به طراحی بازی‌های رایانه‌ای دارد، اکنون در سمت مدیریت پروژه بازی آنلاین سبقت در استودیو بازی‌سازی پاپاتا مشغول به کار است. تخصص اصلی او توسعه‌ی فناوری‌های سمت سرور و برنامه نویسی یونیتی در جهت تولید بازی‌های آنلاین است. همچنین سابقه همکاری در پروژه هشتمین حمله را در کارنامه خود دارد.

میلاد صالحی: بنیانگذار استودیوی طراحی و توسعه بازی و برنامه‌های موبایل زاناگیمز و زاناموب است که بازی‌های طراحی شده 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.

میثاق آقاخانی: کارشناس نرم‌افزار و از سال ۸۸ در حوزه نرم‌افزار به ویژه بازی‌ها و اپلیکیشن‌های موبایل فعالیت دارد. او در حال حاضر مدیر فنی بازی آنلاین سبقت است. وی در بخش Backend و Frontend ساخت بازی‌های آنلاین با موتور یونیتی و اپلیکیشن‌های اندروید فعالیت دارد. از جمله پروژه‌هایی که او در ساخت آن نقش داشته است بازی‌های رؤیای نیوتن، چیکیجا، سبقت (مسابقات آنلاین)، هشتمین حمله و اپلیکیشن مارکت



تلویزیون‌های اندرویدی دوو می‌توان اشاره کرد. وی در حال مطالعه در زمینه توسعه و پیاده‌سازی اسکران در پروژه‌های گیم است.

امین فروغی: فارغ‌التحصیل مهندسی برق و MBA از دانشگاه صنعتی شریف است. او که عاشق استارت‌آپ و ایده‌ها و کارهای جدید است، کار بازی‌سازی را به صورت حرفه‌ای در شرکتی که خودش مؤسس آن بوده (استودیو آوید) از اوایل سال ۱۳۹۳ شروع کرده است. شناخته‌شده‌ترین بازی تولیدشده توسط شرکت او، بازی آنلاین هشت‌خوان است که برنده دیپلم افتخار بهترین بازی استراتژی سال از پنجمین جشنواره‌ی بازی‌های رایانه‌ای تهران بوده و با اینکه به تازگی منتشر شده است، بیش از صدهزار کاربر فعال دارد و جزو بازی‌های پرتعداد اندروید است. تیم استودیو آوید در حال آماده‌سازی یک بازی استراتژیک جدید هستند که سال آینده رونمایی خواهد شد.

سعید صادقی گرمارودی: وی دانش‌آموخته دانشگاه امیرکبیر و شریف در رشته مهندسی کامپیوتر است. او بنیان‌گذار بخش تکنولوژی واقعیت افزوده و تولید اپلیکیشن‌های واقعیت افزوده در حوزه معماری و کودک در شرکت پگاه بوده است. در دومین دوره مسابقات بین‌المللی هوش مصنوعی دانشگاه امیرکبیر، موفق به کسب رتبه اول در بخش تشخیص تقلب تراکنش‌های بانکی شده است. هم‌اکنون نیز مدیریت محصول سرویس تبلیغاتی داخل اپلیکیشن‌های موبایل «تپسل» را بر عهده داشته و این محصول در هفتمین جشنواره کسب و کار شریف توانست به عنوان یکی از بهترین کسب و کارها، برگزیده شده و مورد استقبال قرار بگیرد.

علی سلطانی: وی دانش‌آموخته رشته مهندسی کامپیوتر تا مقطع دکتری در دانشگاه صنعتی شریف می‌باشد و در شاخه داده‌کاوی و یادگیری ماشین متخصص است. هم‌اکنون مدیر محصول سرویس بک‌اند موبایل بکتوری است؛ این سرویس مخصوص توسعه‌دهندگان موبایل می‌باشد که بدون دغدغه سمت سرور خود، به توسعه محصول خود و بهبود تجربه کاربری پردازند. این سرویس در هفتمین جشنواره کسب و کار شریف به عنوان یکی از بهترین کسب و کارها مورد استقبال قرار گرفت.

روند برگزاری رویداد

پذیرش رویداد از ساعت ۱۶ روز چهارشنبه ۲۸ بهمن در تالار پیامبر اعظم (ص) دانشگاه اصفهان آغاز شد. در مراسم افتتاحیه ۳۱ ایده توسط شرکت‌کنندگان در فرصت یک دقیقه‌ای مطرح شد. پس از آن نمای هرکدام از



ایده‌ها در خارج سالن نصب شد و شرکت کنندگان به ۳ ایده‌ی موردنظرشان رأی دادند و نهایتاً ۱۰ ایده انتخاب گردید و تیم‌ها حول ایده‌ها تشکیل شد. ایده‌های برتر عبارت بودند از:

- (۱) ذهن‌ت رو زنده کن! (۲) طلوع مبارزه (۳) استاد شائولین (۴) گاوصندوق (۵) ۵+۱ (۶) بندباز (۷) پود (۸) راز برمودا (۹) رنگ و جنگ (۱۰) موزیک

روز پنجشنبه و صبح جمعه کار تیمی با جدیت دنبال شد و بعد از ظهر جمعه زمان ارائه‌ی محصولات نهایی رسید. در این رویداد تأکید زیادی روی تولید محصول صورت گرفته و امتیاز ویژه‌ای نیز برای ارائه‌ی محصول Demo در نظر گرفته شده بود.

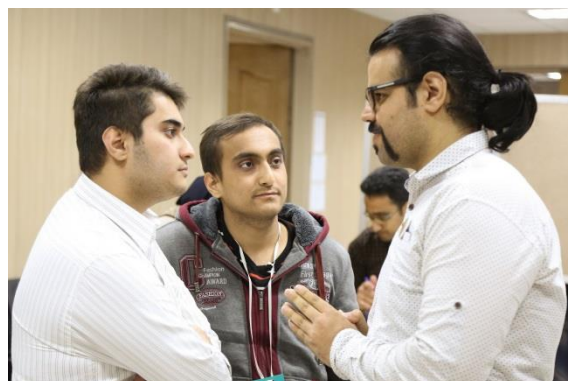
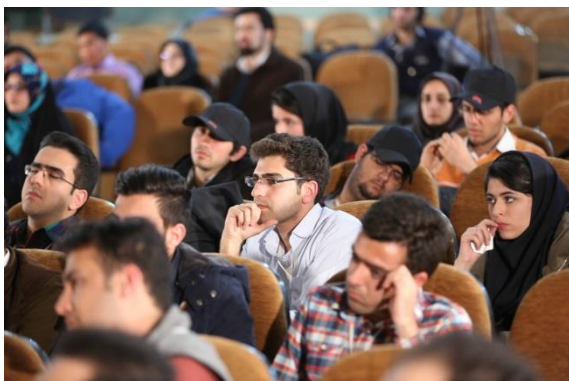
انتخاب تیم‌های برتر به صورت مشترک توسط مربیان (بر اساس کار تیمی) و داوران (بر اساس ارائه و محصول نهایی) انجام شد. تیم داوری از دکتر جواد راستی (دبیر کنفرانس بازی‌های رایانه‌ای)، مهندس بهروز اجاقیان (مؤسس و مدیرعامل شرکت فناوران آرون پارسارگاد) و مهندس حسین مزروعی (برگزارکننده‌ی رویداد) تشکیل شده بود. هر تیم پنج دقیقه فرصت داشت که ایده‌ی خود را برای داوران تشریح کند و سه دقیقه نیز برای پاسخ به پرسش‌های داوران پیش‌بینی شده بود که اجرای دمو محصول نهایی نیز در همین زمان باید انجام می‌شد.

در نهایت تیم‌های برتر به شرح زیر انتخاب شدند:

- تیم اول (برنده‌ی جایزه‌ی سه میلیون تومانی): بندباز
- تیم دوم (برنده‌ی جایزه‌ی دو میلیون تومانی): دوئل
- تیم سوم (برنده‌ی جایزه‌ی یک میلیون تومانی): ۵+۱
- تیم برگزیده‌ی تبلیغات درون برنامه‌ای تپسل (برنده‌ی جایزه‌ی سه میلیون تومانی تپسل): استاد شائولین



گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن
بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان





گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن
بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان





گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن
بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان





گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن
بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان





گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن
بهمن ماه ۱۳۹۴ – دانشگاه اصفهان





۴) نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای

برای نخستین بار در اصفهان و با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و شهرداری و استانداری اصفهان، نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای از ۲۷ تا ۳۰ بهمن ۱۳۹۴ در ارگ عظیم جهان‌نما برگزار شد. در این نمایشگاه علاوه بر غرفه‌های بازی و سرگرمی، شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای ملی محصولات خود را به نمایش گذاشتند. به علاوه نهاد رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای ملی (ESRA) و پلیس فتا نیز در این نمایشگاه به ارائه اطلاعاتی در مورد رده‌بندی و آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای پرداختند و کارگاه‌هایی نیز در این زمینه برای خانواده‌ها برگزار گردید. انستیتیوی ملی بازی‌سازی نیز در این نمایشگاه ظرفیت‌های ملی تولید بازی‌های رایانه‌ای را به نمایش گذاشت. در مراسم افتتاحیه این نمایشگاه، دکتر هوشنگ طالبی (رییس دانشگاه اصفهان)، دکتر مهدی جمالی‌نژاد (شهردار اصفهان)، مهندس حسین سیستانی (معاون توسعه‌ی مدیریت و منابع انسانی استانداری اصفهان) و دکتر محمدجواد امیدی (مدیرکل ارتباطات و فناوری اطلاعات استان اصفهان) به ایراد سخنرانی پرداختند.





گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن
بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان





گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن بهمن ماه ۱۳۹۴ – دانشگاه اصفهان





گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن
بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان





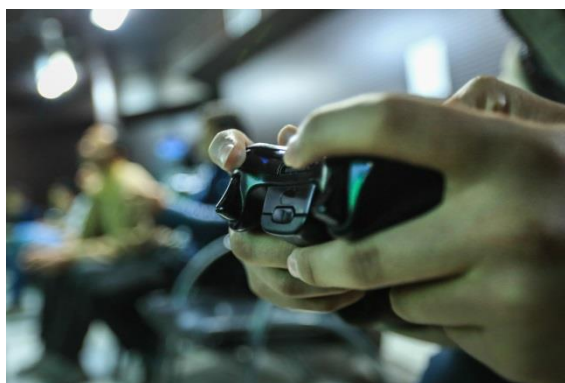
گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن
بهمن ماه ۱۳۹۴ – دانشگاه اصفهان





۵) لیگ بازی‌های رایانه‌ای

یکی از جذاب‌ترین و پرمخاطب‌ترین حوزه‌های بازی‌های رایانه‌ای، رقابت‌های پرهیجان لیگ بازی‌های رایانه‌ای است. یکی از رویدادهای جانبی کنفرانس بازی‌های رایانه‌ای، برگزاری لیگ بازی‌های رایانه‌ای در رشته‌های FIFA و PES بود که با همکاری مجتمع دیجیتال فرشچیان (دارای تأییدیه از اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان اصفهان) در روزهای ۱۵ و ۱۶ بهمن بین دانشجویان دانشگاه‌های استان اصفهان برگزار گردید و به سه نفر اول هر رشته در مراسم اختتامیه‌ی کنفرانس هدایایی اهدا شد.





گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن
بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان

1st National Conference on
Computer Games; Challenges & Opportunities
University of Isfahan, Isfahan, Iran
17-19 February 2016

اولین کنفرانس ملی بازی‌هاک رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها

۲۸ تا ۳۰ بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان












- تحلیل روان‌شناختی، جامعه‌شناختی و فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای
- مدل‌سازی احساس و هیجان در بازی‌های رایانه‌ای
- فرآیند توسعه و مدل‌های کسب و کار بازی‌های رایانه‌ای
- فناوری‌های مطرح در تولید و توسعه بازی‌های رایانه‌ای
- تحلیل زیبایی‌شناختی و هنری بازی‌های رایانه‌ای
- و سایر محورهای فنی، هنری و علوم انسانی



برنامه‌های جانبی کنفرانس:

رویداد بازی سازی

کارگاه‌های آموزشی

لیگ بازی‌های رایانه‌ای

نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای

مهلت ارسال مقالات: پانزدهم آذرماه ۱۳۹۴

اعلام نتایج داوری: اول بهمن ماه ۱۳۹۴

ارسال مقالات نهایی: دهم بهمن ماه ۱۳۹۴

آدرس دبیرخانه: اصفهان، خیابان هزار جریب، دانشگاه اصفهان، پردیس فنی - مهندسی (ساختمان انصاری)، طبقه اول، اتاق ۱۶۱
تلفاکس: ۰۳۱-۳۷۹۳۵۶۳۵ - دسترسی سریع: ۰۹۱۳۷۵۰۰۴۰۷ - info@cgco2016.ir - http://cgco2016.ui.ac.ir



گزارش اولین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» و رویدادهای جانبی آن
بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان

1st National Conference on
Computer Games; Challenges & Opportunities
University of Isfahan, Isfahan, Iran
17-19 February 2016

اولین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها

۲۸ تا ۳۰ بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان

- تحلیل روان‌شناختی، جامعه‌شناختی و فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای
- مدل‌سازی احساس و هیجان در بازی‌های رایانه‌ای
- فرآیند توسعه و مدل‌های کسب و کار بازی‌های رایانه‌ای
- فناوری‌های مطرح در تولید و توسعه بازی‌های رایانه‌ای
- تحلیل زیبایی‌شناختی و هنری بازی‌های رایانه‌ای
- و سایر محورهای فنی، هنری و علوم انسانی

فراخون دوم

مهلت ارسال مقالات: اعلام نتایج داوری: ارسال مقالات نهایی:
دهم دسامبر ۱۳۹۴ اول بهمن ماه ۱۳۹۴ دهم بهمن ماه ۱۳۹۴



آدرس دبیرخانه: اصفهان، خیابان هزار جریب، دانشگاه اصفهان، پردیس فنی - مهندسی (ساختمان انصاری)، طبقه اول، اتاق ۱۶۱
تلفاکس: ۰۳۱-۳۷۹۳۵۶۳۵ دسترسی سریع: ۰۹۱۳۷۵۰۰۴۰۷
<http://cgco2016.ui.ac.ir> info@cgco2016.ir



برنامه‌های جانبی کنفرانس:

رویداد بازی‌سازی
کارگاه‌های آموزشی
لیگ بازی‌های رایانه‌ای
نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای

Sponsored and Indexed by
CIVILICA
We Respect The Science

پایگاه فناوری سلامت



اولین کنفرانس ملی
بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها
بهمن ماه ۱۳۹۴ - دانشگاه اصفهان

نمایشگاه بزرگ
بازی‌های رایانه‌ای

ارائه‌ی ویژه‌ی خدمات
هوادول
شرکت مخابرات استان اصفهان

بازی و سرگرمی
آموزش کارگاه



مکان: اصفهان، ارگ عظیم جهان نما
زمان برگزاری: ۲۸ تا ۳۰ بهمن ماه ۹۴
ساعت بازدید: ۹ الی ۲۰

شهرداری اصفهان
استادداری اصفهان
شهرداری اصفهان
کمیته ملی المپیک
کمیته ملی بازی‌های آسیایی
کمیته ملی بازی‌های نوجوانان
کمیته ملی بازی‌های معلولان
کمیته ملی بازی‌های معلولان