



## گزارش عملکرد



مرکز نوآوری صنایع  
سرگرمی دانشگاه اصفهان  
UNIVERSITY OF ISFAHAN CENTER  
OF ENTERTAINMENT INDUSTRY

سال ۱۳۹۹

## مقدمه

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

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

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

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

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

تو یکی نه‌ای! هزاری! تو چراغ خود برافروز!

که یکی چراغ روشن، ز هزار مرده بهتر!

که به است یک قد خوش، ز هزار قامت کوز

دکتر جواد راستی - مدیر مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان

## مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان

University of Isfahan  
Center of Entertainment Industry

فناوری، تولید و تحلیل محتوا آموزش و توانمندسازی

آزمایشگاه‌های مجهز کارآفرینی و توسعه کسب و کار اجتماعی



مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان  
UNIVERSITY OF ISFAHAN CENTER OF ENTERTAINMENT INDUSTRY



<http://uicvgame.ir>



uicvgame

**(۱) کارگاه‌ها و دوره‌های آموزشی**

- ۵-۱-۱ دوره آنلاین آموزش مقدماتی فوتوشاپ..... ۵
- ۵-۱-۲ دوره‌ی ویرایش تصویر (فتوشاپ و لایتروم)..... ۶
- ۵-۱-۳ دومین دوره‌ی کارآموزی..... ۶
- ۵-۱-۴ سومین کمپ تابستانی «لذت بازی‌سازی»..... ۸
- ۵-۱-۵ دوره عملی ساخت موشن گرافیک با نرم‌افزار Adobe After Effects..... ۱۸
- ۵-۱-۶ دوره‌ی مجازی بازی‌سازی با موتور یونیتی..... ۱۹
- ۵-۱-۷ دوره‌ی آموزش پیشرفته فوتوشاپ..... ۲۱

**(۲) رویدادها**

- ۲-۱ کسب رتبه سوم در چالش سرمایه‌شناختی ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی..... ۲۲
- ۲-۲ کسب عنوان سوم در چالش سخنرانی‌های علمی-ترویجی..... ۲۳
- ۲-۳ افتخارآفرینی تیم مستقر در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان در جشنواره‌ی بازی‌های جدی..... ۲۴
- ۲-۴ کسب رتبه برگزیده در چالش توسعه‌ی فناوری، محصولات و خدمات شناختی سالمندان..... ۲۵
- ۲-۵ ششمین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»..... ۲۶
- ۲-۶ بازی سین جیم: اسفاهان سرگرمی نوروز ۱۴۰۰ اصفهانی‌ها..... ۵۲

**(۳) برنامه‌های دیگر**

- ۳-۱ بازدید دکتر امیر ناظمی معاون وزیر ارتباطات و رئیس سازمان فناوری اطلاعات ایران..... ۶۱
- ۳-۲ حمایت از برگزاری رویداد کژوال کمپ..... ۶۲
- ۳-۳ برگزاری سمینارهای مشترک با گروه مهندسی پزشکی دانشگاه اصفهان در هفته پژوهش..... ۶۲
- ۳-۴ جشن انتشار بازی «ریکو»..... ۶۲
- ۳-۵ نشست مشترک دانشگاه علوم پزشکی اصفهان و مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان..... ۶۳
- ۳-۶ حضور در دومین جشنواره ملی هنرهای دیجیتال..... ۶۴
- ۳-۷ بازدید وزیر محترم علوم، تحقیقات و فناوری..... ۶۴

## ۱) کارگاه‌ها و دوره‌های آموزشی

### ۱-۱) دوره آنلاین آموزش مقدماتی فوتوشاپ-۱۴ اردیبهشت تا ۱۴ خرداد ۱۳۹۹



#### بدون محدودیت آموزش بین !!!

دوره آموزش مقدماتی آنلاین فتوشاپ  
۷ جلسه ۲ ساعته ( ۱۵۰ تومان )

همراه با ارائه مدرک انگلیسی الکترونیکی معتبر

از مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان

کسب اطلاعات بیشتر

09135570690

<https://b2n.ir/online2020>



اولین دوره آموزشی آنلاین در سال ۹۹ دوره فوتوشاپ مقدماتی بود. مدرس این دوره مهندس علی اصغر حیدری بود. وی طراح و گرافیست و همچنین عضو تیم Call of Games یکی از تیم‌های مستقر در این مرکز است. در این دوره شرکت کنندگان علاوه بر مباحث تئوری، به صورت عملی و پروژه محور مطالب زیر را آموختند:

- تعریف مفهوم ساختار تصاویر و کتور و رستر
- رنگ‌ها و معرفی برخی از ابزار
- معرفی سبک‌های مختلف هنری
- آموزش بخش‌های مختلف محیط فوتوشاپ، اصول چاپ و سایزبندی
- آموزش کامل نوار ابزار فتوشاپ و کاربرد آن‌ها، به صورت پروژه محور
- آموزش کامل ساختار لایه‌ها
- تعریف برخی از اصطلاحات رایج و کاربردی در فضای گرافیک
- طراحی بیش از ۱۰ بئر و پوستر تا پایان دوره
- توانایی ساخت انواع شکل‌های هندسی
- توانایی دوربری انواع تصاویر با بیش از چندین روش
- توانایی روتوش ساده تصاویر
- توانایی ساخت shape و شبیه‌سازی طرح‌ها در فوتوشاپ
- آموزش کار با فونت‌ها و تایپوگرافی

پس از پایان دوره مدرک الکترونیکی انگلیسی معتبر از مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان به شرکت کنندگان ارائه شد.

## ۲-۱) دوره‌ی ویرایش تصویر (فتوشاپ و لایتروم) - تیر ۱۳۹۹



دوره‌ی تخصصی ویرایش تصویر با همکاری آکادمی عکس‌خانه و مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان در تابستان ۹۹ برگزار شد. مدرس این دوره احسان سجادیه بود. احسان از سال ۱۳۷۷ سابقه تدریس در برخی از آموزشگاه‌های تهران و اصفهان و دانشگاه‌های تهران، شهید بهشتی، اصفهان و یزد را دارد. او از سال ۱۳۹۰ در آکادمی ونک شروع به تدریس کرده و عضو اصلی کانون عکس اصفهان است.

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

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

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

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

۴- برخی از پلاگین‌های کاربردی

## ۳-۱) دومین دوره‌ی کارآموزی - تابستان ۱۳۹۹

مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان در تابستان ۹۹ از بین دانشجویان علاقمند به ساخت بازی‌های رایانه‌ای و از طریق مصاحبه تعداد محدودی کارآموز پذیرفت. با توجه به همه‌گیری کووید-۱۹ این دوره به صورت مجازی برگزار شد و تنها افرادی که برای پروژه‌های خود نیاز به استفاده از تجهیزات مرکز داشتند با رعایت پروتکل‌های بهداشتی در مرکز حضور پیدا کرده و پروژه خود را اجرا کردند. کارآموزی در حوزه‌ی توسعه‌ی بازی‌ها و سرگرمی‌های دیجیتال (VR، AR، MR، 3D Animation)، تعامل با سخت‌افزار، Kinect، Motion Capture و ... انجام شد.

در این دوره ۹ کارآموز شرکت داشتند که بر اساس رشته تحصیلی و علاقه‌مندی خود تحت نظر منتورهای مرکز صورت مساله‌ای برای آنها تعریف شد و تا پایان دوره پروژه خود را تکمیل کردند. یکی از پروژه‌های انجام شده در این دوره طراحی دوچرخه واقعیت مجازی بود. این پروژه با هدف بهبود عملکردهای شناختی و حرکتی زنان مبتلا به بیماری MS طراحی شد. قسمت سخت‌افزاری پروژه شامل یک دوچرخه ثابت است که قابلیت تنظیم سفتی رکاب و ارسال سرعت پا زدن را دارد. سپس به کمک نرم افزار Unity دو اپلیکیشن برای ارتباط و کنترل عملکردهای کاربران طراحی شده است. در اپلیکیشن اول، سوپروایزر با تغییر درجه سفتی رکاب، تعداد ست‌های تمرینی و مدت زمان هر ست عملکرد دوچرخه را برای هر فرد با توجه به شرایط فیزیکی او، شخصی سازی می‌کند. در اپلیکیشن واقعیت مجازی، به کمک گوشی تلفن همراه و هدست‌های قابی، کاربر با پخش فیلم‌های ۳۶۰ درجه در محیط دوچرخه‌سواری غوطه‌ور می‌شود. در حین تمرین، سرعت رکاب زدن به اپلیکیشن مخابره می‌شود و سرعت پخش فیلم با توجه به این سرعت تنظیم می‌شود. همچنین در پایان هر ست، نمایشگر پایان ست را اعلام می‌کند و کاربر برای ست بعدی آماده می‌شود.



#### ۴-۱) سومین کمپ تابستانی «لذت بازی سازی» - ۱۴ تیر تا ۸ مرداد ۱۳۹۹

آخرین تابستان قرن، فرصت یک تجربه‌ی به یادماندنی در دانشگاه اصفهان برای لذت بردن از بازی سازی مهیا شد!



از ۱۴ تیر تا ۸ مرداد ۱۳۹۹ به مدت ۴ هفته برای سومین بار میزبان کمپ تابستانی بازی سازی بودیم. «کمپ لذت بازی سازی ۹۹» هیچ پیش نیازی جز علاقه به ساختن بازی و کسب تجربه‌های ناب و جدید نداشت و در آن، همه‌ی تلاش مان را معطوف به مشتاق کردن مخاطبان به بازی سازی و لذت بردن از آن کرده بودیم. امسال سعی کردیم روی محورهای اصلی ساخت بازی یعنی گرافیک، انیمیشن و موتور بازی سازی متمرکز شویم و با پیش برد پروژه محور دوره، اعتماد به نفس مخاطبان که «من می توانم بازی بسازم» را افزایش دهیم و به آن‌ها فرصت دهیم هرآنچه برای ساخت یک بازی لازم است را با دست‌های خود فراهم کنند. موتور بازی سازی کانستراکت که نیازی به کدنویسی ندارد فرصتی برای مخاطبان کم تجربه فراهم ساخت تا به راحتی با مفاهیم اصلی بازی سازی در یک بستر ساده و کارآمد آشنا شوند و بتوانند پروژه‌های متعدد را تجربه کنند. در کلاس‌های فوتوشاپ، ساخت assetهای لازم برای بازی‌های کمپ را آموزش دادیم و در کلاس‌های انیمیشن، شیوه‌ی متحرک سازی آن‌ها را دیدیم. علاوه بر ۳ محور فوق، کارگاه‌هایی مانند «بازی سازی؛ چرا و چگونه؟»، «موسیقی در بازی سازی» و «آشنایی با بوردگیم» به مخاطبان فرصت داد فضاهای بزرگتری از حیطه‌ی بازی سازی را ببینند و برای پیشرفت‌های آتی آماده شوند.



این کمپ مشتمل بر ۴۴ ساعت آموزش در سایت تخصصی مرکز نوآوری صنایع سرگرمی با کامپیوترهای مجهز بود که فرصت تجربه‌ی عملی بازی‌سازی در طول کمپ را برای مخاطبان فراهم می‌کرد. به دلیل شرایط خاص امسال و همه‌گیری ویروس کرونا تمام کلاس‌ها و همچنین اختتامیه با رعایت پروتکل‌های بهداشتی و رعایت فاصله‌گذاری اجتماعی برگزار شد و تمام شرکت‌کنندگان ملزم به استفاده از ماسک و دستکش بودند.

### همراهان ما در کمپ لذت بازی‌سازی

مهرداد رضایی 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. مهرداد در این کمپ با تدریس اصول انیمیشن همراه ما بود.



علی اصغر حیدری رشته مهندسی فناوری اطلاعات خوانده و چند سالی هست به صورت حرفه‌ای در زمینه‌ی گرافیک و بازی‌سازی کار می‌کند و سابقه‌ی تدریس در دوره‌های فوتوشاپ مقدماتی و پیشرفته را در کارنامه‌ی خودش دارد و در این کمپ هم تجربیات خودش در این حوزه را در اختیار شرکت‌کنندگان قرار داد. علی در سال ۱۳۹۶ در چالش بازی‌سازی بدون کدنویسی و چهارمین ماراتون بازی‌سازی دانشگاه اصفهان اول شد و از سال ۹۷ در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان حضور فعال دارد و با چند تیم مختلف به عنوان طراح و آرتیست همکاری می‌کند. علی در این کمپ علاوه بر فوتوشاپ، کارگاه بردگیم را نیز برگزار کرد.



سید ابوالفضل شرافت کارشناسی نرم افزار می خواند و از سال ۹۴ وارد حوزه ی بازی سازی شده و با راه اندازی وبسایت بازیاتو در سال ۹۶، فعالیت خود در این حوزه را جدی تر کرده است. ابوالفضل برنامه نویسی تیم آناگیمز و راهبر آزمایشگاه تست عملکرد مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان نیز هست. آموزش موتور بازی سازی بدون کدنویسی Construct2 و کارگاه تخریب (!؟) در این کمپ برعهده ی ابوالفضل بود.



سید محمد حسینی یکی از ارکان استودیو بازی سازی پاپاتا است و علاوه بر برنامه نویسی، در بهینه سازی بازی، طراحی و مدل سازی محیط و کاراکتر و مراحل بازی دستی دارد. از جمله آثار موفق که وی در آن ها نقش داشته می توان به پروژه های شناخته شده و محبوبی چون هشتمین حمله ۱ و ۲ و سبقت اشاره کرد. از علاقه مندی های دیگر او هوش مصنوعی، یادگیری ماشین و Gamification است. سید در اولین روز کمپ ما را با اصول بازی سازی آشنا کرد.



محمد رضا کرمی مدیر استودیو لوتوس، آهنگساز، تنظیم کننده، صدا بردار و موسیقی درمانگر است که مدرک موسیقی آکسفورد دارد و آثار شاخصی چون اپرای هفت خوان رستم، اپرای هشت، فیلم گلابول، فیلم با، انیمیشن مزرعه شبدر، تئاترهای مهمانی بزرگ آقای آلفرد و غرب غم زده و بازی های مثل آباد، Stars و Cards را در کارنامه ی خود دارد. محمد تدریس کارگاه موسیقی در بازی را برعهده داشت.

## در کمپ لذت بازی سازی چه گذشت...؟

برنامه هفتگی کمپ لذت بازی سازی دانشگاه اصفهان		
تابستان ۱۳۹۹		
<b>موتورت رو روشن کن</b> نصب و راه اندازی کانستراکت	<b>بریم بازی بسازیم</b> اصول بازی سازی	شنبه ۴/۱۴
<b>بادکنک بازی</b> رویدادها در کانستراکت و ساخت یک مینی گیم	<b>بفرمایید گرافیک</b> معرفی فوتوشاپ	دوشنبه ۴/۱۶
<b>پینگ پنگ برنیم</b> ساخت بازی دونفره Ping Pong	<b>با فوتوشاپ حرف بزن</b> معرفی بخش ها و سبک ها	چهارشنبه ۴/۱۸
<b>سنگ، سفینه، تیر و دیگران</b> طراحی مصالح بازی Space Shooter	<b>سلام انیمیشن</b> آشنایی با Adobe Animate	شنبه ۴/۲۱
<b>بریم فضانوردی</b> ساخت بازی Space Shooter	<b>بدو بدو</b> زمان بندی در انیمیشن	دوشنبه ۴/۲۳
<b>شلیک نهایی</b> ساخت بازی Crazy Cannon	<b>داستان گلوله ها</b> ساخت مصالح بازی Crazy Cannon	چهارشنبه ۴/۲۵
<b>فسقلی بامزه</b> طراحی کاراکتر و محیط بازی پلتفرمر	<b>انیمیشن باحال بسازیم</b> هارمونی	شنبه ۴/۲۸
<b>خانه فسقلی</b> گیم پلی بازی پلتفرمر	<b>فسقلی بدو</b> حرکت کاراکتر	دوشنبه ۴/۳۰
<b>پرچم فسقلی بالاست</b> منو، موزیک و تکمیل بازی	<b>فسقلی برو بالا</b> تکمیل مراحل بازی پلتفرمر	چهارشنبه ۵/۰۱
<b>رومیزی بازی</b> آشنایی با بورد گیم	<b>باهم بسازیم</b> کار تیمی	شنبه ۵/۰۴
<b>باهم بسازیم ۲</b> کار تیمی	<b>نوش گوش</b> موسیقی در بازی	دوشنبه ۵/۰۶
<b>کی برنده میشه؟</b> چالش بازی سازی	<b>آره! تو خوبی</b> کارگاه تخریب	چهارشنبه ۵/۰۸

همراه داشتن ماسک و لوازم ضد عفونی کننده شخصی، برای شرکت کنندگان الزامیست

● انیمیشن  
● فوتوشاپ  
● موتور کانستراکت



 @uicvgame
 
 uicvgame.ir
 


۴۴ ساعت آموزش های جذاب و مفید بازی سازی به مدت ۴ هفته شامل:

- ۱۰ ساعت فوتوشاپ (زیر نظر آرتیست و مدرس محبوب مرکز ما علی اصغر حیدری)،
- ۸ ساعت انیمیشن (همراه با مهرداد رضایی انیماتور و کارگردان انیمیشن و سازنده بازی محبوب «آناهیتا؛ دختر خوب»)

۱۶ ساعت موتور بازی سازی کانستراکت (با همراهی ابوالفضل شرافت بازی ساز و ژورنالیست حوزهی گیم)

۱۰ ساعت کارگاه های متنوع در حوزهی تیم سازی و طراحی و بازی های رومیزی و موسیقی همچنین در سایر روزها فضای جذاب مرکز نوآوری صنایع سرگرمی میزبان شرکت کنندگان بود تا آنچه آموخته بودند را به صورت تیمی تمرین کنند. در این دوره تیم ها بازی های Space Ping Pong، Shooter، Crazy Cannon و فسقلی را ساختند و برای چالش روز آخر آماده شدند.



## در اختتامیه چه گذشت...؟

پس از ۴ هفته آموزش‌های فشرده و تخصصی شش تیم حاضر در کمپ بازی‌های ساخته شده خود را در یک رقابت دوستانه و جذاب به معرض نمایش داوران و سایرین گذاشتند. شش تیم چالش را Afrand game (مائده اسماعیلی، میترا اسماعیلی و شهریار شیرانی)، game CN19 (مهدی رضایی، نسیم سلیمانی و نفیسه گلشیرازی)، Dangertudio (سپنتا حسینی، محمد ابطحی و مهسا رودحله)، Glorious game (شایان تبرا و محمدحسین جمشیدی)، Systematic thinking game (حدیث حسومی و امیرعلی علی‌بیک) و تیم Ayp game (پویا محمدی، یاسین حسینی و آرمن فخار) تشکیل دادند.





میثاق آقاخانی مدیر پروژه استودیو پاپاتا و حمید راست‌قلم کارگردان هنری گیم داوران این رویداد بودند. 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.

## داوران مسابقه کمپ لذت بازی سازی

**کارگردان هنری گیم**

**حمید راست‌قلم**

حمید راست‌قلم یکی از بنیان‌گذاران استودیو بازی‌سازی پاپاتا است و پیشتر در این استودیو به‌عنوان طراح رابط کاربری فعالیت می‌کرده است. در رشته مهندسی نرم‌افزار تحصیل کرده و چند ساله است که در صنعت گیم و هم‌اکنون در حوزه‌ی طراحی UI و تبلیغات مجازی فعالیت دارد. از جمله پروژه‌های موفق که او در ساخت آنها نقش داشته است بازی‌های سیفت، کات، هشتمین حمله ۱ و ۲ می‌باشد.



**مدیر پروژه در استودیو پاپاتا**

**میثاق آقاخانی**

میثاق آقاخانی از بنیانگذاران استودیو بازی سازی پاپاتا است. او کارشناس نرم‌افزار است و از سال ۸۸ در حوزه نرم‌افزار به ویژه بازی‌ها و اپلیکیشن‌های موبایل فعالیت دارد. از جمله سوابق میثاق می‌توان به مدیریت فتنه بازی آنلاین سیفت، مدیریت پروژه‌های هشتمین حمله ۲ و بازی آنلاین کات اشاره کرد. از جمله پروژه‌های دیگری که او در ساخت آن نقش داشته است بازی‌های رؤیای نیوتن، چیکیجا، هشتمین حمله بوده است.



مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان - تابستان ۹۹



سرانجام با جمع‌بندی آرای داوران، منتورها و مدرسین، تیم Afrand game به عنوان تیم اول انتخاب و برنده جایزه ۶ میلیون ریالی شد. تیم game CN19 جایگاه دوم و مبلغ ۴ میلیون ریال را از آن خود کرد و در نهایت تیم Danger studio تیم سوم لقب گرفت و برنده جایزه ۲ میلیون ریالی شد. تیم اول از فرصت استقرار در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان برخوردار شد و تیم‌های دیگر هم این

فرصت داده شده که در صورت بارگذاری بازی خود روی یک مارکت و دریافت بیش از ۵۰ دانلود، به خانواده‌ی مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان پیوندند.







## ۵-۱) دوره عملی ساخت موشن گرافیک با نرم افزار Adobe After Effects - تیر ۱۳۹۹

دوره موشن گرافیک

مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان

Adobe After Effects

مدرس: امین قربانی‌فراز؛ کارگردان و مدرس انیمیشن

۱۲ جلسه

۳۶ ساعت

یکشنبه‌ها و سه‌شنبه‌ها

ساعت ۱۱ تا ۱۴

شروع دوره از ۲۲ تیرماه ۹۹

ثبت نام و کسب اطلاعات بیشتر

<https://eventcenter.ir/uimg99>

UICVGAME UICVGAME.IR

در تابستان ۱۳۹۹ برای اولین بار در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان میزبان یک دوره‌ی عملی و جذاب موشن گرافیک بودیم. متحرک‌سازی تصاویر گرافیکی که به صورت معمول با صدا و موسیقی مزه‌دارتر می‌شود به اصطلاح موشن گرافیک (Motion Graphic) نام دارد. یک محتوای جذاب و کارآمد در معطوف کردن ذهن مخاطب به سمتی که مدنظر شماست. کسانی که موشن گرافیک بلد باشند می‌توانند تیزر تبلیغاتی بسازند، محتوای آموزشی و فرهنگی و اجتماعی و سرگرمی تولید کنند و از این راه، پول دریاورند؛ پول خوب!

در تابستان ۱۳۹۹ برای اولین بار در مرکز نوآوری

صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان میزبان یک دوره‌ی عملی و جذاب موشن گرافیک بودیم. این دوره روزهای یکشنبه و سه‌شنبه از ساعت ۱۱ تا ۱۴ در سایت تخصصی مرکز و با استفاده از کامپیوترهای به‌روز برگزار شد تا شرکت کنندگان به صورت عملی ریزه کاری‌های این مهارت پول‌ساز را در قالب نرم‌افزار کاربردی Adobe After Effects بیاموزند.

مدرس این دوره کارگردان و مدرس انیمیشن، امین قربانی‌فراز بود. امین دانش آموخته‌ی کارشناسی ارشد کارگردانی انیمیشن از دانشگاه هنر تهران است که در آکادمی انیمیشن منتور کانادا دوره دیده و سوابق تدریس زیادی در دانشگاه‌ها و آموزشگاه‌ها و هنرستان‌ها دارد. ساخت تیزر و انیمیشن برای مجموعه غذایی یول، ساخت انیمیشن برای مجموعه سیتی سنتر اصفهان، ساخت اولین 3D Mapping حرفه‌ای کشور در سال ۹۲، ساخت شبیه‌سازی مقبره صائب تبریزی، ساخت اولین واقعیت افزوده‌ی گردشگری کشور و عضویت در اولین شرکت دانش بنیان هنری کشور بخشی از سوابق اوست. آقای قربانی‌فراز در بسیاری از جشنواره‌های ملی برگزیده یا داور بوده و الان مدیر استودیو ذهن زیبا است.

سرفصل های دوره:

-ابزارهای منوی tool

-تنظیمات زمان بندی

-ساخت دوربین و لایه های سه بعدی

-نورپردازی و صحنه پردازی

-کار با ماسک ها

-ابزارهای کاربردی منوی فیلتر

-اسکلت بندی کاراکتر با پلاگین ریگ

-کار با ترانزیشن و تایتل پک ها

-ساخت موشن گرافیک نهایی

در پایان دوره به شرکت کنندگان گواهی معتبر به زبان انگلیسی از طرف مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان اعطا شد.

## ۶-۱) دوره مجازی بازی سازی با موتور یونیتی - زمستان ۱۳۹۹

unity  
Online Course

دوره مجازی بازی سازی با موتور یونیتی

با ارائه گواهی معتبر انگلیسی از مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان

مدرس: پریسا حسینی؛ برنامه نویسی یونیتی و طراح بازی های جدی

یکشنبه ها و چهارشنبه ها ساعت ۱۹ تا ۲۰:۴۵  
شروع از ۳ اسفند ۹۹ به مدت ۴ هفته

اطلاعات تکمیلی و ثبت نام در <https://evand.com/events/ui-unity99>

دوره ی آنلاین و پروژه محور آموزش بازی سازی با موتور یونیتی در زمستان ۹۹ در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان برگزار شد.

مدرس این دوره پریسا حسینی برنامه نویسی یونیتی و طراح بازی های جدی بود. سرفصل مطالب این دوره به شرح زیر بود:

جلسه ی اول) معرفی یونیتی

- آشنایی با دنیای بازی سازی و معرفی
- نصب و راه اندازی Unity Hub و Unity Editor
- معرفی رابط کاربری نرم افزار یونیتی و

ابزارهای آن

### جلسات دوم تا چهارم) ساخت یک بازی پلتفرم دو بعدی

- آشنایی با Game Object و Component ها در یونیتی
- آشنایی با Prefab، Tag و لایه ها
- آشنایی با فیزیک و Collider در یونیتی
- آشنایی با کامپوننت Transform و نحوه ی حرکت در بازی
- نحوه ی اسکریپت نویسی
- آشنایی با ورودی ها در یونیتی
- آشنایی با ابزار Animator و ساخت انیمیشن
- نحوه ی صدا گذاری و آشنایی با ابزارهای Audio Listener, Audio Source , Audio Clip
- پیاده سازی npc ها در بازی

### جلسات پنجم و ششم) ساخت یک بازی Arcade سه بعدی

- آشنایی با Mesh، Material، Shader و Texture
- تنظیمات نور و دوربین
- آشنایی با نحوه ی رندر شدن اجزاء در یونیتی
- آشنایی با Asset Store و نحوه ی استفاده از آن
- آشنایی با Particle System
- مدیریت مراحل در بازی

### جلسه ی هفتم) آشنایی با UI و UX

- معرفی UI، UX و GUI
- آشنایی با Canvas
- بررسی RectTransform
- ساخت منوهای بازی

### جلسه ی هشتم) نحوه ی خروجی گرفتن از بازی و آشنایی با سایر تنظیمات مهم

- معرفی ابزار Profiler و روش های بهینه سازی
- آشنایی با Player Setting و نحوه ی خروجی گرفتن از بازی
- آشنایی با Team Work و مدیریت پروژه در یونیتی

در پایان دوره گواهی معتبر به زبان انگلیسی از مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان برای شرکت کنندگان صادر شد.

## ۷-۱) دوره ی آموزش پیشرفته فوتوشاپ - زمستان ۱۳۹۹

پس از برگزاری دوره ی مقدماتی فوتوشاپ و بنا به تقاضای علاقه مندان، دوره ی پیشرفته در زمستان ۹۹ و به صورت مجازی برگزار شد. همانند دوره ی مقدماتی، مدرس این دوره مهندس علی اصغر حیدری، طراح و گرافیست بود. سرفصل های این دوره به شرح زیر بود:

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

## ۲) رویدادهای مرکز

### ۲-۱) کسب رتبه سوم تیم بهگام در چالش سرمایه شناختی ستاد توسعه علوم و فناوری‌های

#### شناختی - تابستان ۱۳۹۹

تیم دانشجویی گروه مهندسی پزشکی مستقر در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان، در چالش سرمایه‌ی شناختی و طراحی بازی که توسط ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی با همیاری شتاب‌دهنده‌ی شناختی COGNOTECH برگزار شده بود، موفق به کسب رتبه‌ی سوم جایزه‌ی نقدی و یارانه‌ی فروش تا سقف شصت میلیون تومان و حمایت اعتبارسنجی محصول تا سقف پانزده میلیون تومان شد.

بازار حوزه‌ی ارزیابی و ارتقاء توانمندی‌های شناختی یکی از بخش‌های بازار فناوری با رشد بالا به شمار می‌رود. فروش این حوزه از حدود ۱ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۳، به حدود ۸ تا ۹ میلیارد دلار در سال ۲۰۲۰ خواهد رسید. چالش بازی‌های شناختی در قالب یک همکاری مشترک بین شتاب‌دهنده شناختی COGNOTECH، ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی، صندوق نوآوری و شکوفایی، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و صندوق سرمایه‌گذاری شناسا با هدف ترویج علوم شناختی، شناسایی تیم‌ها و کسب و کارهای نوپای فعال در زمینه‌ی بازی‌های شناختی و معرفی این بازی‌ها به‌عنوان یکی از زمینه‌های سرمایه‌گذاری برگزار شد.

در این چالش حدود ۶۰ تیم مختلف در دوره‌ی پیش‌شتاب‌دهی شرکت کردند که از میان آن‌ها، ۲۵ تیم برای مرحله‌ی نهایی انتخاب شدند و تیم مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان در نهایت موفق به کسب رتبه‌ی سوم و حمایت‌های منجر به تجاری‌سازی شد. بازی بهگام که از نتایج اولین دوره‌ی کارآموزی مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان در تابستان ۱۳۹۷ است، یک بازی رایانه‌ای - حرکتی است که با استفاده از وب کم لپ‌تاپ و تکنیک‌های پردازش تصویر و نیز با برنامه‌ریزی سناریویی مبتنی بر بهبود عملکرد اجرایی در حوزه‌های حافظه و عملکرد مهارتی و در بستر توانبخشی دوگانه (Dual-Task)، یک نمونه‌ی جذاب از کاربرد صنعت سرگرمی در درمان است که در آزمایشگاه سرگرمی‌های جدی مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان خط پژوهشی آن دنبال می‌شود.

اعضای این تیم امیرمحمد غیائی و رضا سلیمانی دانشجویان کارشناسی مهندسی پزشکی و نسبیبه صرامی و امیرحسن ترابی مشاوران روان‌شناسی بودند که زیر نظر دکتر جواد راستی استادیار گروه مهندسی پزشکی و مدیر مرکز نوآوری صنایع سرگرمی به این موفقیت دست یافتند.



## ۲-۲) کسب عنوان سوم در چالش سخنرانی‌های علمی - ترویجی COGTALK توسط مرکز نوآوری صنایع سرگرمی - تابستان ۱۳۹۹

این چالش با هدف معرفی علوم شناختی و بالا بردن روحیه نشاط در بین اساتید و دانشجویان علاقمند به فعالیت در حوزه علوم شناختی برگزار شد.

گروه علمی سیناپس با همکاری آزمایشگاه ملی نقشه برداری مغز، شتاب دهنده شناختی COGNOTECH، کلینیک مغز و شناخت و حمایت ستاد توسعه علوم فن آوری های شناختی برگزارکنندگان این رویداد بودند. در این رویداد ۱۱۰ نفر از ۲۰ استان کشور در محور های "پایان نامه ها و پژوهش های انجام شده در حوزه علوم شناختی"، "ایده های محصول محور و استارتاپ های علوم شناختی و "علوم شناختی - بدون مرز" ویدیوهای خود را برای رقابت در این چالش ارائه کردند.

ویدئوی تهیه شده در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان در مورد «درمان مواجهه ای به کمک واقعیت مجازی با تصاویر حقیقی» رتبه سوم محور «ایده های محصول محور استارتاپ های علوم شناختی» در چالش سخنرانی های علمی-ترویجی COGTALK که توسط مرکز علمی سیناپس با همکاری ستاد توسعه علوم و فناوری های شناختی برگزار شد را به دست آورد.

### ۳-۲) افتخارآفرینی تیم مستقر در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان در جشنواره‌ی بازی‌های جدی - زمستان ۱۳۹۹

تیم ندا گیم موفق به کسب رتبه‌ی اول حوزه‌ی اصفهان و جایزه‌ی بهترین بازی شناختی در هکاتون بازی‌های جدی در سال ۹۹ شد.

رویداد جامع جایزه بازی‌های جدی در چهارمین دوره‌اش قرار بود در پاییز و زمستان و به صورت حضوری برگزار شود، اما بنا بر اعلام دبیرخانه این رویداد و بر اساس تصمیم‌گیری شورای سیاست‌گذاری آن، به دلیل شرایط کرونایی کشور و لزوم رعایت پروتکل‌های بهداشتی، این رویداد به صورت آنلاین برگزار شد.

این رویداد که هر سال از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان تنها متولی این صنعت و با جذب حامیان این حوزه برگزار می‌شود، امسال نیز شامل سه بخش اصلی جشنواره بازی جدی سال، هکاتون بازی‌های جدی و سمپوزیوم بازی‌های جدی بود.

رویداد جامع جایزه بازی‌های جدی در چهارمین دوره برگزاری خود در تلاش بود تا زیرساخت‌های علمی و صنعتی را برای توسعه بیش از پیش بازی‌های جدی در کشور فراهم و حلقه‌های توسعه را از تحقیقات دانشگاهی تا تجاری‌سازی محصولات موجود در صنعت تقویت کند و مانند سال‌های گذشته با شبکه بزرگی از حامیان و همکاران، فرصتی برای مشارکت در رشد بازی‌های جدی در کشور را فراهم آورد. اما نکته قابل توجه در رویداد امسال حمایت از بازی‌های جدی از سوی ۱۸ نهاد با بیش از ۷۰۰ میلیون تومان جوایز نقدی و تسهیلات تجاری‌سازی بود، امسال وزارت ورزش و جوانان اسپانسر اصلی رویداد بود و در بخش هکاتون در هر سه شهر تهران، اصفهان و تبریز در مجموع ۹۰ میلیون تومان برای ایده‌ها و بازی‌های برتر جایزه تعیین شده بود.

در این رویداد تیم نداگیم (آقایان علی اصغر حیدری، علی دشتیان و اردلان سروری‌نژاد و خانم پریسا حسینی) که در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان مستقر است موفق به کسب رتبه‌ی اول حوزه‌ی اصفهان و برنده‌ی جایزه‌ی بهترین بازی شناختی این هکاتون شد.





برنده جایزه بهترین بازی شناختی هکاتون جشنواره‌ی بازی‌های جدی بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای سال ۱۳۹۹  
 کسب رتبه اول مسابقات هکاتون استان اصفهان در جشنواره‌ی بازی‌های جدی بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای سال ۱۳۹۹

## ۲-۴) کسب رتبه برگزیده در چالش توسعه‌ی فناوری، محصولات و خدمات شناختی سالمندان - زمستان ۱۳۹۹

مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان با ارائه‌ی «بسته‌ی واقعیت مجازی بهیاد برای توانبخشی حافظه‌ی سالمندان»، با کسب ده میلیون تومان جایزه‌ی نقدی و سی میلیون تومان یارانه‌ی فروش، در میان پنج تیم برگزیده‌ی چالش توسعه‌ی فناوری، محصولات و خدمات شناختی سالمندان (که توسط ستاد توسعه‌ی علوم و فناوری‌های شناختی و شتاب‌دهنده‌ی CognoTech برگزار شد) قرار گرفت.

**چالش توسعه فناوری، محصولات و خدمات شناختی سالمندان**

نرم افزار واقعیت مجازی بهیاد؛ تقویت حافظه‌ی سالمندان با رویکرد سرگرمی

نوع محصول بسته های ارتقاء و توانبخشی شناختی اپلیکیشن واقعیت مجازی

اعضای تیم

سپیده رشیدیان فر  
 دکتر جواد راستی  
 نسیمه صرامی فروشانی

۲-۵ ششمین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» - ۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹



The poster for the 6th International Conference on Computer Games, Challenges & Opportunities (CGCO 2021) is set against a yellow background with a grid pattern. At the top left, a circular logo contains the letters 'CGCO' and a plus sign, with the word 'آنلاین' (Online) in a box next to it. The main title 'ششمین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها' is written in large, bold Persian characters. Below the title, three blue boxes provide details: 'نگاه ویژه: بازی‌های رایانه‌ای؛ از کودکی تا سالمندی', '۳۰ بهمن و ۱ اسفندماه ۱۳۹۹', and 'دانشگاه اصفهان'. A large, stylized graphic of a human head profile is composed of a network of dots and lines, with the text 'The 6th International Conference on Computer Games; Challenges & Opportunities' and 'CGCO 2021' overlaid on it. Three red diagonal banners on the left contain the text: 'مهلت ارسال مقالات: ۰۵ بهمن', 'اعلام نتایج داوری: ۰۵ بهمن', and 'ثبت‌نام در کنفرانس: ۰۵ بهمن'. The dates '18-19 February 2021' are written in a large, stylized font. A red game controller icon is at the bottom left. A list of research topics is provided in Persian and English. The bottom section includes the address 'دبیرخانه: اصفهان، خیابان هزارجریب، دانشگاه اصفهان', contact information for the University of Isfahan Center of Entertainment Industry, and logos for ISC and CIVILICA. A vertical column of logos for various Iranian universities and organizations is on the right side.

آنلاین

ششمین کنفرانس بین‌المللی  
بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها

نگاه ویژه: بازی‌های رایانه‌ای؛ از کودکی تا سالمندی

۳۰ بهمن و ۱ اسفندماه ۱۳۹۹

دانشگاه اصفهان

مهلت ارسال مقالات: ۰۵ بهمن

اعلام نتایج داوری: ۰۵ بهمن

ثبت‌نام در کنفرانس: ۰۵ بهمن

The 6th International Conference on  
Computer Games; Challenges & Opportunities

CGCO 2021

18-19 February 2021

تحلیل روانشناختی، جامعه‌شناسی و فرهنگی  
کاربردهای آموزشی، درمانی، تبلیغاتی، فرهنگی و تربیتی

فرآیندهای تولید و مدل‌سازی و توسعه

فرآیندهای تولید و مدل‌سازی و توسعه

تحلیل زیبایی‌شناسی و هنری

Psychological, Sociological, Treatment, Advertisement and Culture

Applications for Education, Treatment, Advertisement and Culture

Business Models and Economical Aspects

Aesthetic and Artistic Aspects

دبیرخانه: اصفهان، خیابان هزارجریب، دانشگاه اصفهان

مرکز نوآوری صنایع سرگرمی

تلفکس: ۰۳۱۳۷۹۳۲۱۲۷

دسترسی سریع: ۰۹۱۳۷۵۰۰۴۰۷

University of Isfahan Center of Entertainment Industry  
Hezar Jerib Ave, Isfahan, Iran Tel: (+98)37932127

CGCO2021.ui.ac.ir

CGCO2021@res.ui.ac.ir

CGCOConference

CGCO2021@gmail.com

ISC

CIVILICA

## برگزارکنندگان



## حامیان



## اهداف برگزاری ششمین 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: بازی‌های رایانه‌ای؛ از کودکی تا سالمندی

## محورهای کنفرانس

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

✓ اصول هنری در طراحی و شخصیت پردازی

✓ بهینه‌سازی در تلفیق هنر و تکنیک

✓ روایت و بازی‌نامه‌نویسی

بازی‌های جدی (Serious Games)

✓ بازی‌نمایی (Gamification)

✓ بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای و ارائه‌ی ایده‌های جدید در حوزه‌های:

✓ خانواده

✓ درمان و ارتقاء سلامت جسمی و روحی

✓ فرهنگ، تاریخ و ادبیات

✓ آموزش و یادگیری

✓ تبلیغات

✓ هویت‌یابی و فرهنگ‌سازی

✓ فقه و اخلاق

✓ توسعه‌ی صنعت گردشگری

✓ درمان اختلالات جسمی

✓ توانبخشی شناختی

✓ ترویج ارزش‌های دفاع مقدس

✓ ترویج آموزه‌های مذهبی و قرآنی

و کلیه‌ی محورهای مرتبط با ابعاد فنی و هنری و اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای

### کمیته برگزاری

رییس کنفرانس	دکتر هوشنگ طالبی (رییس دانشگاه اصفهان)
دبیر کنفرانس	سید صادق پژمان (مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای)
مسئول هماهنگی با بنیاد	دکتر جواد راستی (عضو هیأت علمی دانشکده‌ی فنی و مهندسی دانشگاه اصفهان)
دبیر علمی کنفرانس (بخش فنی و مهندسی)	حامد نصیری (نماینده‌ی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای)
دبیر علمی کنفرانس (بخش علوم انسانی)	دکتر مجتبی وحیدی اصل (عضو هیأت علمی دانشکده‌ی مهندسی کامپیوتر دانشگاه شهید بهشتی)
دبیر علمی کنفرانس (بخش علوم انسانی)	دکتر امیر قمرانی (عضو هیأت علمی دانشکده‌ی علوم تربیتی و روانشناسی دانشگاه اصفهان)
دبیر علمی کنفرانس (بخش هنر)	دکتر پریسا دارویی (عضو هیأت علمی دانشگاه هنر اصفهان)
مسئول هماهنگی‌های بین‌المللی	دکتر امین بابادی (Aalto University)
مسئول هماهنگی‌های بین‌المللی	شقایق کلی (کارشناس ارتباط صنعت و دانشگاه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای)
دبیرخانه کنفرانس	نسبیه صرامی فروشانی

### کمیته علمی

نام و نام خانوادگی	تخصص	سازمان
دکتر احسان آقابابایی	جامعه‌شناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر امراله ابراهیمی	روانپزشکی	دانشگاه علوم پزشکی اصفهان
فاطمه ابناوی	توانبخشی	دانشگاه علوم پزشکی اصفهان
دکتر سحر اتحادمحکم	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر عاطفه احمدی	علوم تربیتی	مؤسسه آموزش عالی سپاهان
دکتر اعظم اسفیجانی	علوم تربیتی	دانشگاه اصفهان
دکتر مریم اسماعیلی	روانشناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر ناهید اکرمی	روانشناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر محمدمهدی الشریف	حقوق	دانشگاه اصفهان
دکتر محمد امیربوسفی	زبان انگلیسی	دانشگاه اصفهان
دکتر آذرنوش انصاری	مدیریت	دانشگاه اصفهان
دکتر مریم السادات ایزدی	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر امین بابادی	کامپیوتر	Aalto University
دکتر اعظم باستان فرد	کامپیوتر	دانشگاه صدا و سیما
دکتر کبری بخشی زاده برج	مدیریت بازرگانی	دانشگاه علامه طباطبایی
دکتر نگین برات دستجردی	علوم تربیتی	دانشگاه اصفهان
دکتر محمداحسان بصیری	کامپیوتر	دانشگاه شهرکرد
دکتر مهتری بهار	ارتباطات	دانشگاه تهران
دکتر علی بهلولی	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
دکتر رسول بیدرام	اقتصاد	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر مازیار پالهنگ	کامپیوتر	دانشگاه صنعتی اصفهان
دکتر افشین پرورده	آمار	دانشگاه اصفهان
مهدی پناهی	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر مهرداد پورعلم	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر مرضیه پیروای ونک	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر لیلا ترکی	اقتصاد	دانشگاه اصفهان
دکتر مهدی ترمه باف شیرازی	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر دارا تفضلی	علوم انسانی	دانشگاه نیوکاسل استرالیا
دکتر بهاره تقوی نژاد	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر منوچهر توسلی	حقوق	دانشگاه اصفهان
دکتر هادی تیموری	مدیریت	دانشگاه اصفهان
دکتر نیما جمشیدی	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
دکتر غلامرضا چلبیانلو	روانشناسی	دانشگاه شهید مدنی تبریز
دکتر منصوره حاج هادیان	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر منصور حسامی کرمانی	هنر	دانشگاه الزهرا

دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی	فنی	دکتر حجت‌اله حمیدی
دانشگاه اصفهان	زبان	دکتر سعید خزایی
دانشگاه اصفهان	حقوق	دکتر قدرت اله خسروشاهی
کلینیک مغز و شناخت	توانبخشی شناختی	دکتر آناهیتا خرمی بنارکی
دانشگاه تهران	مدیریت رسانه	دکتر داتیس خواجه‌ئیان
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر پریسا دارویی
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	مهیار دولتخواه
دانشگاه تبریز	روانشناسی	حسین دهقان زاده
دانشگاه اصفهان	جامعه‌شناسی	دکتر حمید دهقانی
علم و صنعت تهران	فنی	دکتر محمدرضا دلیری
دانشگاه همدان	روانشناسی	دکتر محمدرضا ذوقی پایدار
دانشگاه علوم پزشکی اصفهان	توانبخشی	دکتر حمیدرضا رستمی
آواگیمز	فنی	طه رسولی
دانشگاه اصفهان	زبان	دکتر والی رضایی
دانشگاه آزاد قزوین	فنی	دکتر سید محمدحسین رضوانی
دانشگاه الزهرا	هنر	ریحانه رفیع زاده
دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی	کامپیوتر	دکتر هدا رودکی لواسانی
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر ایمان زکریایی کرمانی
دانشگاه اصفهان	تاریخ	دکتر بهمن زینلی
دانشگاه اصفهان	ریاضی	دکتر رضا سبحانی
دانشگاه هنر اسلامی تبریز	هنر	دکتر یونس سخاوت
دانشگاه اصفهان	تاریخ	دکتر اسماعیل سنگاری
دانشگاه اصفهان	زبان فرانسه	دکتر ابراهیم سلیمی کوچی
دانشگاه گیلان	روانشناسی	دکتر ایرج شاکری‌نیا
دانشگاه اصفهان	فنی	دکتر بهروز شاهقلی
دانشگاه اصفهان	زبان	دکتر محمدتقی شاه نظری
دانشگاه اصفهان	مدیریت	دکتر آرش شاهین
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر علی شجاعی
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای	ارتباطات	دکتر فرزانه شریفی
دانشگاه علوم پزشکی اصفهان	توانبخشی	دکتر زهره شفیع‌زادگان
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	الهه شمس
پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی	روانشناسی	دکتر روح‌الله شهابی
بهبه‌یستی اصفهان	روانشناسی	دکتر سعید صادقی
دانشگاه اصفهان	حقوق	دکتر سید وحید صادقی
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر حمید صادقیان
دانشگاه اصفهان	فلسفه	دکتر محمد جواد صافیان
دانشگاه سمنان	روانشناسی	دکتر پرویز صباحی
دانشگاه بقیه‌الله (عج)	مغز و اعصاب	دکتر هدایت‌الله صحرایی



دانشگاه تربیت مدرس	هنر	دکتر محمدعلی صفورا
دانشگاه صدا و سیما	مدیریت رسانه	دکتر سیاوش صلواتیان
دانشگاه علوم پزشکی شهرکرد	روانشناسی	دکتر سید کمال صولتی دهکردی
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر صدرالدین طاهری
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر سید محمد طاهری قمی
مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال	جامعه‌شناسی	دکتر محمدصادق طلوع
دانشگاه اصفهان	کامپیوتر	دکتر مائده عاشوری
دانشگاه اصفهان	روانشناسی	دکتر محمد عاشوری
دانشگاه شهید بهشتی	فنی	دکتر منیره عبدوس
دانشگاه علوم بهزیستی تهران	روانشناسی	دکتر علی عسگری
دانشگاه اصفهان	روانشناسی	دکتر کریم عسگری
دانشگاه اصفهان	کامپیوتر	دکتر محسن عشوریان
دانشگاه اصفهان	تکنولوژی آموزشی	دکتر سید امین عظیمی
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر مریم عظیمی
دانشگاه هنر اصفهان	علوم سیاسی	دکتر مجتبی عطارزاده
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر سیدمحسن علوی نژاد
University of Technology Kochi, Japan	روانشناسی	حامد علیاری
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر محمدرضا عمادی
دانشگاه شهید بهشتی	تکنولوژی آموزشی	دکتر پرستو علیخانی
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر محمدهادی عیان بد
دانشگاه شیراز	هنر	فرخنده فاضل بخششی
دانشگاه اصفهان	کامپیوتر	دکتر افسانه فاطمی
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر مجید فدایی
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر مریم فدایی
دانشگاه اصفهان	علوم تربیتی	دکتر سالار فرامرزی
دانشگاه آزاد اصفهان	روانشناسی	دکتر هادی فرهادی
دانشگاه اصفهان	حقوق	دکتر محسن قائم‌فرد
دانشگاه شهید باهنر کرمان	فنی	دکتر مهدیه قزوینی
دانشگاه اصفهان	روانشناسی	دکتر امیر قمرانی
دادگستری اصفهان	حقوق	دکتر محمدرضا قنبری
دانشگاه اصفهان	کامپیوتر	دکتر مرجان کائدی
دانشگاه اصفهان	کامپیوتر	دکتر حسین کارشناس
دانشگاه اصفهان	آمار	دکتر ایرج کاظمی
دانشگاه اصفهان	فلسفه	دکتر علی کلانتری
دانشگاه اصفهان	فلسفه	دکتر امیراحسان کرباسی زاده
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر رسول کمالی
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	پریسا کیا
دانشگاه کاشان	فنی	دکتر سلمان گلی

دانشگاه پیام نور اصفهان	روانشناسی	دکتر زهره لطیفی
دانشگاه اصفهان	تربیت بدنی	دکتر شهرام لنجان‌نژادیان
دانشگاه اصفهان	مدیریت	دکتر مجید محمدشفیعی
دانشگاه تهران	کارآفرینی	دکتر رضا محمدکاظمی
دانشگاه اصفهان	مدیریت	دکتر داریوش محمدی
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر بهار مختاریان
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر رامین مدنی
دانشگاه اصفهان	فنی	دکتر حمیدرضا مراتب
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر گیلا مصباح
دانشگاه اصفهان	حقوق	دکتر رسول مظاهری کوهانستانی
دانشگاه اصفهان	فنی	دکتر سید امیرحسن منجمی
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر هما موذن جمشیدی
دانشگاه کرمان	روانشناسی	دکتر سید محمدحسین موسوی نسب
دانشگاه اصفهان	روانشناسی	دکتر حسینعلی مهربانی
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر فروغ مهیار
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر صمد نجارپور جباری
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای	مدیریت	حامد نصیری
دانشگاه اصفهان	علوم تربیتی	دکتر اعظم نقوی
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر محمدرضا نیلفروشان
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر گیتی نورالدین نژاد
دانشگاه اصفهان	علوم تربیتی	دکتر قاسم نوروزی
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر محمد رضا نیلفروشان
دانشگاه شهید بهشتی	کامپیوتر	دکتر مجتبی وحیدی اصل
دانشگاه هنر اصفهان	هنر	دکتر لیلا وهابی
دانشگاه اصفهان	جامعه‌شناسی	دکتر رضا همتی
دانشگاه شیراز	روانشناسی	دکتر قربان همتی علمدارلو
دانشگاه اصفهان	روانشناسی	دکتر فریبا یزدخواستی

## برنامه‌ی کلی کنفرانس

سامانه	برنامه	زمان
<b>برنامه‌ی روز اول - پنجشنبه ۳۰ بهمن ۱۳۹۹</b>		
<a href="https://www.aparat.com/uicvgame/live">https://www.aparat.com/uicvgame/live</a>	قرائت قرآن، سرود ملی، خوشامدگویی مجری	۸:۳۰ تا ۸:۴۰
	پخش کلیپ «آنچه گذشت...»	۸:۴۰ تا ۸:۴۵
	سخنرانی دکتر جواد راستی مدیر مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان و دبیر کنفرانس	۸:۴۵ تا ۹
	پخش کلیپ کنفرانس	۹ تا ۹:۱۰
	سخنرانی جناب آقای مهندس سیدصادق پژمان مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای	۹:۱۰ تا ۹:۱۵
	پخش کلیپ معرفی مرکز نوآوری صنایع سرگرمی	۹:۱۵ تا ۹:۲۰
	سخنرانی جناب آقای دکتر رکنی‌زاده معاون پژوهش و فناوری دانشگاه اصفهان	۹:۲۰ تا ۹:۳۰
	<u>سخنرانی کلیدی خانم دکتر زهرا وهابی با موضوع</u> <b>تأثیرات بازی‌های شناختی برای سالمندان</b>	۹:۳۰ تا ۱۰:۱۵
	<u>سخنرانی کلیدی دکتر محمود تلخابی با موضوع</u> <b>فعال‌سازی فرایندهای شناختی از طریق بازی</b>	۱۰:۱۵ تا ۱۱
	<u>سخنرانی کلیدی دکتر Matti Karhulahti با موضوع</u> <b>Cultural and Ethical Implications of Esports</b>	۱۱ تا ۱۲
<u>سخنرانی کلیدی دکتر Mark Griffiths با موضوع</u> <b>Gaming addiction: Does it really exist?</b>	۱۲ تا ۱۳	
ناهار و نماز		۱۳ تا ۱۴:۳۰
<a href="https://b2n.ir/CGCOpsed">https://b2n.ir/CGCOpsed</a>	روانشناسی	نشست‌های ارائه‌ی آنلاین مقالات
<a href="https://b2n.ir/CGCOhum">https://b2n.ir/CGCOhum</a>	حقوق و جامعه‌شناسی	
<a href="https://b2n.ir/CGCOtech">https://b2n.ir/CGCOtech</a>	فنی	
<a href="https://b2n.ir/CGCOart">https://b2n.ir/CGCOart</a>	هنر	
استراحت		۱۶ تا ۱۶:۳۰
<a href="https://b2n.ir/CGCOpsed">https://b2n.ir/CGCOpsed</a>	آموزش و یادگیری	نشست‌های ارائه‌ی آنلاین مقالات
<a href="https://b2n.ir/CGCOhum">https://b2n.ir/CGCOhum</a>	نشست مدیریت و اقتصاد	
<a href="https://b2n.ir/CGCOtech">https://b2n.ir/CGCOtech</a>	نشست فنی و هنر	
استراحت		۱۸ تا ۱۸:۳۰
<a href="https://www.aparat.com/uicvgame/live">https://www.aparat.com/uicvgame/live</a>	<u>سخنرانی کلیدی دکتر Sebastian Risi با موضوع</u> <b>Adaptive Game Playing Agents through Deep Neuroevolution</b>	۱۸:۳۰ تا ۱۹:۳۰

	<p>سخنرانی کلیدی دکتر Julian Togelius با موضوع  <b>The Machine Learning Revolution in Procedural                  Content Generation</b></p>	<p>۱۹:۳۰ تا ۲۰:۳۰</p>	
<p>برنامه‌ی روز دوم - جمعه ۱ اسفند ۱۳۹۹</p>			
	<p><b>AI/ML Tools for Game Development</b>                  پنل تخصصی فنی با موضوع                  با حضور دکتر Julian Togelius و دکتر Sebastian Risi به                  میزبانی امین بابادی</p>	<p>۱۰ تا ۱۱</p>	
	<p>پنل تخصصی شناختی با موضوع «بازی‌های رایانه‌ای؛ از  <b>کودکی تا سالمندی</b>»                  با حضور دکتر آناهیتا خرمی بنارکی و دکتر هادی مرادی سبزواری به                  میزبانی پوریا اکبری</p>	<p>۱۱ تا ۱۲</p>	
<p><a href="https://www.aparat.com/uicvgame/live">https://www.aparat.com/uicvgame/live</a></p>	<p>قرائت قرآن، سرود ملی، خوشامدگویی مجری</p>	<p>۱۲ تا ۱۲:۱۵</p>	<p>اختتامیه</p>
	<p>ارائه‌ی گزارش توسط دکتر جواد راستی دبیر کنفرانس</p>	<p>۱۲:۱۵ تا ۱۲:۲۵</p>	
	<p>پخش کلیپ حاشیه‌ها</p>	<p>۱۲:۲۵ تا ۱۲:۳۰</p>	
	<p>تقدیر از کادر اجرایی</p>	<p>۱۲:۳۰ تا ۱۲:۳۵</p>	
	<p>رونمایی از تالار مجازی کنفرانس</p>	<p>۱۲:۳۵ تا ۱۲:۴۰</p>	
	<p>معرفی مقالات برتر</p>	<p>۱۲:۴۰ تا ۱۲:۵۰</p>	
	<p>اعلام برندگان جوایز مقالات برتر بازی‌های شناختی آماده‌ی                  تجاری‌سازی (ستاد توسعه‌ی علوم و فناوری‌های شناختی) و                  حوزه‌های کودکان و بازی‌های کاربردی (بنیاد ملی بازی‌های                  رایانه‌ای)</p>	<p>۱۲:۵۰ تا ۱۳</p>	

## سخنرانان کلیدی

### خانم دکتر زهرا وهابی

یکی از سخنرانان کلیدی ششمین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» دکتر زهرا وهابی متخصص مغز و اعصاب و عضو هیئت علمی دانشگاه علوم پزشکی تهران بود. دکتر وهابی یکی از پژوهشگران برجسته در حوزه‌ی روانپزشکی عصبی و علوم شناختی است و در کنفرانس ما در مورد تأثیرات بازی‌های شناختی برای سالمندان صحبت کرد.

### چکیده‌ی سخنرانی ایشان به شرح زیر بود:

جمعیت سالمند جهان در حال افزایش است و توجه به ابعاد مختلف زندگی سالمندان اهمیت فراوان دارد. یکی از جنبه‌های بسیار مهم و موثر در زندگی سالمندان (مرحله‌ای از زندگی که همه ما به آن می‌رسیم!) حفظ قدرت شناخت و حافظه و کنترل رفتار است. توجه به این جنبه از دوره سالمندی در علوم پایه، نوروساینس و روانشناسی جایگاه قدیمی و پایداری دارد. پیشرفت تکنولوژی و توجه به استفاده از این روش‌های دیجیتال در این حوزه (Digital Health) هم در حال گسترش است. به تبع آن، جایگاه بازی‌های دیجیتال در بهتر کردن وضعیت شناختی و عملکردی افراد سالمند جامعه، روز به روز در حال ارتقا است. اینکه چگونه ارزیابی، توانبخشی و ارتقا شناختی افراد سالمند را از طریق فضای بازی‌های دیجیتال بهبود ببخشیم، سوال و مساله اصلی و چالش برانگیزی است. در دنیای آموزش، یاددهی غیرمستقیم یکی از موثرترین راه‌های آموزش می‌باشد که در کشورهای توسعه‌یافته به خوبی تجربه و نشان داده شده است. استفاده از این روش، در دنیای سالمندی و پیری در طی ده سال اخیر در حال بررسی و مطالعه است. آنچه به نظر می‌رسد همه پژوهشگران این حوزه باید به آن توجه داشته باشند، اجرای این روش‌ها در اوایل دوره سالمندی و حتی قبل ورود به این دوره می‌باشد. ارزیابی‌ها و تمرین‌های توانبخشی معمولاً چندان جذاب نیستند و انگیزشی ایجاد نمی‌کنند. بنابراین به نظر می‌رسد لذتبخش کردن این جنبه از علم پزشکی و روانشناسی حایز اهمیت باشد و باید مورد توجه قرار گیرد. ارتباط بین بازی‌سازان و درمانگران حوزه سالمندی و متخصصین بازاریابی و متخصصین علوم اعصاب از راه‌های اصلی گسترش و ارتقا این روش می‌باشد.

## دکتر محمود تلخابی

یکی از سخنرانان کلیدی ششمین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» دکتر محمود تلخابی عضو هیئت علمی دانشگاه فرهنگیان و مدیر گروه ذهن، مغز و تربیت مؤسسه عالی علوم شناختی و دبیر کارگروه آموزش و پرورش شناختی ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی بود. دکتر تلخابی یکی از پژوهشگران برجسته در حوزه‌ی آموزش و پرورش شناختی است و در کنفرانس ما در مورد فعال‌سازی فرایندهای شناختی از طریق بازی صحبت کرد.

### چکیده‌ی سخنرانی ایشان به شرح زیر بود:

مغز یک ارگان پلاستیکی است و معماری آن به واسطه تجارب ما تغییر می‌کند. بنابراین ما با انتخاب و مدیریت تجربه‌های خود می‌توانیم ساختار مغزمان را تغییر دهیم. منظور از تجربه، تعاملاتی است که با جهان پیرامون خود داریم و از آن طریق پدیده‌ها و رویدادهای جهان پیرامونمان را درک می‌کنیم و برای مسئله‌هایمان راه‌حلهایی را پیدا می‌کنیم. تجارب ما انواع متفاوتی دارد و به نظر می‌رسد با تغییر نوع تجارب، فرایندهای شناختی متفاوتی فعال می‌شود. این تجربه‌ها را می‌توانیم به دو نوع کلی تقسیم کنیم: تجربه‌های جدی و تجربه‌های بازی. اگرچه اخیراً تعبیری از ترکیب این دو نوع تجربه نیز ساخته شده است: بازی جدی. با این حال، به نظر می‌رسد بازی به طوری کلی، بازی امکانهای متفاوتی برای فعال‌سازی فرایندهای شناختی در اختیار می‌گذارد که می‌توان در برنامه‌های تربیتی و برنامه‌های زندگی جایگاه ویژه‌ای برای آن در نظر گرفت.

## Matti Karhulahti دکتر

یکی از سخنرانان کلیدی ششمین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» دکتر Matti Karhulahti عضو هیئت علمی مدعو دانشکده مطالعات تاریخ، فرهنگ و هنر دانشگاه Turku فنلاند بود. دکتر کارهولاتی یکی از پژوهشگران برجسته در حوزه‌ی ذهن، فرهنگ، سبک زندگی است و در کنفرانس ما در مورد پیامدهای اخلاقی و فرهنگی ورزش‌های الکترونیکی صحبت کرد.

### چکیده‌ی سخنرانی ایشان به شرح زیر بود:

Cultural and Ethical Implications of Esports Abstract: This talk provides an overview of cultural implications regarding the rapidly moving esports field. The cultural implications are accompanied by ethical implications, which need to be considered in order for the esports

ecosystem to become sustainable. As a conclusion, research recommendations are provided for scholars who wish to carry out sustainable esports research in the future.

### دکتر Mark Griffiths

یکی از سخنرانان کلیدی ششمین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» دکتر Mark Griffiths عضو هیأت علمی گروه روانشناسی دانشگاه Nottingham Trent انگلستان بود. دکتر گریفیثز یکی از پژوهشگران برجسته‌ی بحث اعتیاد (بازی‌های رایانه‌ای، قمار، اینترنت، روابط جنسی و ...) با چاپ‌اندکس ۱۴۳ است و در کنفرانس ما در مورد اختلال و اعتیاد بازی صحبت خواهد کرد.

### چکیده‌ی سخنرانی ایشان به شرح زیر بود:

Gaming addiction: Does it really exist? Gaming addiction and 'gaming disorder' (GD) have become a topic of increasing research interest. The last decade has witnessed a significant increase in the number of empirical studies examining various aspects of problematic video game play and video game addiction. This talk will address concerns related to gaming addiction and how it made its way into the latest DSM-5 and ICD-11. It will also examine more thoroughly the contemporary research literature by analyzing the (i) prevalence of video game addiction, (ii) factors associated with gaming addiction, and (iii) the treatment of video game addiction.

### دکتر Julian Togelius

یکی از سخنرانان کلیدی ششمین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» دکتر Julian Togelius دانشیار دانشکده علوم کامپیوتر و مهندسی دانشگاه نیویورک (NYU)، مدیر NYU Game Innovation Lab و سردبیر ژورنال IEEE Transactions on Games بود. دکتر توگلیوس یکی از پژوهشگران برجسته در حوزه‌ی هوش مصنوعی، محاسبات تکاملی، تولید محتوای رویه‌ای و بازی‌های رایانه‌ای با چاپ‌اندکس ۶۲ است و در کنفرانس ما در مورد The Machine Learning Revolution in Procedural Content Generation صحبت کرد.

### چکیده‌ی سخنرانی ایشان به شرح زیر بود:

Procedural content generation is a key need in many types of games and virtual worlds. From humble beginnings in the 1980s, PCG methods have advanced rapidly, and as a result, PCG is

more widely used than ever. Levels in platform games can be generated, as well as maps in strategy games to quests, characters, textures, items and planets. Early approaches typically relied on special-purpose algorithms that could not easily be controlled. Academic research on PCG started in earnest a little over a decade ago, coinciding with the rise of indie games and partially catalysed by the success of evolutionary algorithms. Since a few years, another revolution is underway in PCG: the machine learning revolution. I will showcase some recent results in applying machine learning, in particular deep learning, to generating game content. I will also point out some of the limitations of this approach, in particular the training data problem and the constraint modeling problem. I will also point to some ways in which hybridizing with search, optimization, and constraint satisfaction methods can help.

### دکتر Sebastian Risi

یکی از سخنرانان کلیدی ششمین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» دکتر Sebastian Risi استاد تمام دانشگاه IT کپنهاگ دانمارک و مدیر Robotics, Evolution and Art Lab (REAL) در همین دانشگاه بود. دکتر ریزی یکی از پژوهشگران برجسته در حوزه‌ی هوش مصنوعی، شبکه‌های عصبی و تکامل عصبی با اچ‌آی‌اندکس ۲۶ است و در کنفرانس ما در مورد Adaptive Game Playing Agents through Deep Neuroevolution صحبت کرد.

### چکیده‌ی سخنرانی ایشان به شرح زیر بود:

Many recent breakthroughs in Artificial Intelligence (AI) would not have been possible without the help of games. Especially video games with their complex worlds and large action spaces offer unique testbeds for advanced AI methods. In this talk, I will present some of our work on creating agents that can learn to play games through deep neuroevolution, a combination of deep neural networks and evolutionary algorithms. I will show that these algorithms do not only allow agents to play games but also enable them to (1) learn 3D tasks directly from pixels, (2) learn models of the world for rapid planning, and (3) adapt quickly to task changes through a biologically-inspired form of meta-learning.



### پنل تخصصی شناختی با موضوع بازی‌های رایانه‌ای؛ از کودکی تا سالمندی

در ششمین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»، میزبان پنلی با محوریت نگاه ویژه‌ی کنفرانس یعنی «بازی‌های رایانه‌ای؛ از کودکی تا سالمندی» با همراهی ستاد توسعه‌ی علوم و فناوری‌های شناختی بودیم. مهمانان این پنل خانم دکتر آناهیتا خرمی بنارکی دارای مدرک مهندسی فناوری اطلاعات پزشکی از امیرکبیر و فلوشیپ روان‌عصب‌شناسی از پژوهشکده علوم شناختی و دکتر هادی مرادی سبزواری دانشیار گروه هوش مصنوعی و رباتیک دانشگاه تهران بودند که هر دو از پژوهشگران برجسته‌ی حوزه‌ی علوم شناختی می‌باشند. این پنل به میزبانی پوریا اکبری مدیر برنامه‌ریزی شتاب‌دهنده شناختی CognoTech برگزار شد و در مورد چالش‌های طراحی بازی‌های رایانه‌ای برای سالمندان و کودکان بحث و تبادل نظر صورت گرفت.

### پنل تخصصی فنی با موضوع AI/ML Tools for Game Development

در ششمین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»، میزبان پنلی جذاب با موضوع AI/ML Tools for Game Development برگزار شد. مهمانان این پنل دکتر Sebastian Robotics, Evolution and Art Lab و مدیر IT کپنهاگ دانمارک و مدیر REAL) در همین دانشگاه و دکتر Julian Togelius دانشیار دانشکده علوم کامپیوتر و مهندسی دانشگاه نیویورک (NYU)، مدیر NYU Game Innovation Lab و سردبیر ژورنال IEEE Transactions on Games بودند. این پنل به میزبانی امین بابادی دانشجوی دکتری و پژوهشگر حوزه‌ی هوش مصنوعی گیم در دانشگاه Aalto فنلاند برگزار شد.

### برنامه ارائه مقالات شفاهی

عنوان	نشست	کمیته ناظر
الگوی ارتقای سلامت سالمندان مبتنی بر روش های بازی سازی (محمدامین چیت ساز، مهرداد استیری)	روانشناسی	دکتر امیر قمرانی دکتر اعظم نقوی دکتر ناهید اکرمی دکتر فریبا یزدخواستی دکتر ایرج شاکری نیا دکتر سید محمدحسین موسوی نسب
Evaluate the effectiveness of the software a mobile application" Kalcil"on the learning for students with dyscalculia (Hanie Dehghani)		
نرم افزار واقعیت مجازی بهیاد تقویت حافظه ی سالمندان با رویکرد سرگرمی (نسبیه صرامی، سیده رشیدیان فر، جواد راستی)		
طراحی بازی تعاملی رایانه ای برای ارتقای مهارت های اجتماعی - احساسی کودکان پیش دبستانی مبتلا به الکسی تایمی (فاطمه شکوری راد، مریم خلیلی)		
بررسی تأثیر بازی رایانه ای تمدن بر مهارت حل مسئله در دختران نوجوان با مهارت اجتماعی پائین (بهنام قابل دمیرچی، مینا اسماعیلی)		
بررسی اثربخشی اپلیکیشن سفال درمانی بر اختلال لامسه کودکان پیش فعال (اصغر جوانی، پریش سلمانی)		
تحلیل المان های بازی وارسازی بر اساس تجربه کاربری در نرم افزارهای آموزش زبان برای کودکان ۸ تا ۱۰ سال (مرجان بهروزپور باغمیشه، کاظم پورالوار، فاطمه رضائی)	یادگیری	دکتر امیر قمرانی دکتر اعظم اسفیجانی دکتر نگین برات دستجردی دکتر امین عظیمی دکتر عاطفه احمدی دکتر سالار فرامرزی
بررسی طراحی شخصیت بازی های آموزشی رایانه ای تولید ایران برای کودکان ۴ تا ۶ سال (سعیده قسوی، پرینا دارویی)		
Lenjoy: بازی واقعیت افزوده با قابلیت پردازش دستورات صوتی و ارائه بازخورد فراشناختی جهت بهبود مهارت های زبان انگلیسی کودکان (فرشته علیزاده، کاظم پورالوار، بهنام علیزاده اشرفی)		
بازی «زبان من»: طراحی یک بازی رایانه ای به منظور بررسی تاثیر بازی های رایانه ای بر آموزش کتاب فارسی پایه پنجم ابتدایی (عباس موسیوند، شهریار درهمی، مهدی پورجعفر)		
بازی وارسازی در آموزش الگوریتم به دانش آموزان پایه دوم متوسطه اول (رسول رمضان، سیده مریم هاشمی زو)		
An Investigation into the Teacher-student Interaction- Dependency of English for Medical Purposes Comprehension in the Virtual Reality-supported Flipped Classrooms (Saeed Khazaie, Ali Derakhshan, Watcharapol Wiboolyasarin, Saeed Ketabi)		
سیاست جنائی تقنینی ایران در قبال نقض حقوق کودک در حوزه بازی های رایانه ای (محمد خورشیدی اطهر)	حقوق و جامعه شناسی	دکتر قدرت الله خسروشاهی دکتر رسول مظاهری دکتر حمید دهقانی دکتر احسان آقابابایی دکتر سیاوش صلواتیان دکتر مسعود کوثری
مطالعه تطبیقی میان شاخص های تربیتی والدین و شاخص های نظام رده بندی بازی های رایانه ای (محمدحسن یادگاری، فاطمه حاج کاظم تهرانی)		
تجربه بازی موبایلی در یک جامعه سنتی: یک بررسی جامعه شناختی (سید کمال الدین موسوی)		
جلوه های تاثیر بازی های رایانه ای بر پیشگیری از بزه کاری اطفال و نوجوانان (قدرت الله خسروشاهی، حسن عالی پور، راضیه پیدائی)		
مؤلفه های طراحی بازی رایانه ای به منظور اثر گذاری بر هویت بازیکن نوجوان (زیبا معروفی، نجم الدین امیر شاه کریمی، مجید ابراهیم دماوندی)		
بازی رایانه ای، هنر دیجیتال در بازنمایی ایدئولوژی های فرهنگی (مهدی مختارپور، سروش فتحی)		
به سوی شخصی سازی تبلیغات در بازی های ویدئویی (لیلا صمیمی دهکردی، زهرا کریمی، سیدحسین علوی، محمدجواد شمس)	مدیریت و اقتصاد	دکتر آرش شاهین دکتر حامد نصیری دکتر کبری بخشی زاده دکتر آذرنوش انصاری
ارائه یک روش ایجاد توازن در حلقه اقتصادی بازی های رایانه ای موبایلی به منظور افزایش درآمدزایی (علی علایی کرهرودی، مهرداد آشتیانی)		

<p>دکتر مجید محمدشفیعی دکتر داتیس خواجه‌نیان</p>		<p>مدل‌سازی تاثیر ارزش ذینفعان بر نظام نوآوری فراملی یا بخشی در صنعت بازی‌های رایانه‌ای (بارویکرد PLS، در مرتبه دوم و کلی سازه‌ها) (سمیه صمدی ورنکش، بهروز مینایی بیدگلی، سمیه فرهنگ ادیب) کارکردهای بسترهای بخش زنده‌ی اینترنتی بازی‌های دیجیتال و نقش آنها در اقتصاد این صنعت، رشد خلاقیت و تولیدات مستقل (مطالعه‌ی موردی پلنفرم توییچ) (مهری بهار، سید میلاد موسوی حق‌شناس)</p>
<p>دکتر مجتبی وحیدی اصل دکتر امیرحسین منجمی دکتر اعظم باستان‌فرد دکتر حسین کارشناس دکتر محمداحسان بصیری دکتر افسانه فاطمی</p>	<p>فنی</p>	<p>تحلیل اطلاعات فروش بازی‌های اپ‌استور با استفاده از مصورسازی هوشمند داده‌ها به منظور تولید بازی‌های جدید (فاطمه‌الزهره دستوری، سمیرا پودراتچی، فاطمه موسوی زگلوچه، یونس سخاوت) ارائه رویکردی برای ارزیابی علایم استرس با استفاده از داده‌های حسگری و داده‌های بازی‌های رایانه‌ای (پگاه قیصی‌پور، مجتبی وحیدی اصل) CALN: چارچوب نظری علوم استفاده‌شده در تولید رویه‌ای محتوا (محمدرضا حجت‌الاسلامی، محمد مهدی رضاپور) DeepSkill: یک چارچوب جهت رتبه‌بندی مهارت تیم‌ها در بازی‌های برخط چندنفره انبوه (محمد مهدی رضاپور، محمدعلی نعمت‌بخش، افسانه فاطمی) چگونگی واکسیناسیون افراد در بازی جدی با مدل‌سازی مبتنی بر گراف (محمدرضا محمدنژاد، مرتضی دری‌گیو، فرزین یغمایی) طبقه‌بندی مفاهیم برنامه‌سازی آموزش داده شده توسط بازی‌های جدی (فاطمه مرادپور، مرتضی دری‌گیو)</p>
<p>دکتر پریسا دارویی دکتر مرضیه پیراوی ونک دکتر احسان آقابابایی دکتر رسول کمالی مهندس مهیار دولتخواه</p>	<p>هنر</p>	<p>بازیکنان سایبورگ: رابطه انسان و فناوری در مواجهه با بازی‌های ویدئویی (ریحانه رفیع‌زاده اخویان، میترا معنوی‌راد) Postmodernism and Popular Video Games (Azra Ghandeharion, Morteza Barooee) طراحی هنری سناریو و گرافیک بازی سارای با رویکرد هویت فرهنگی منطقه آذربایجان (نازنین علی فرشاف اکبری، یونس سخاوت، محمدرضا آزادفر، صمد روحی) تحلیل زیبایی‌شناسانه بازی نورهود (نیما نادرزاد، رویا حلمی)</p>
<p>دکتر مجتبی وحیدی اصل دکتر پریسا دارویی دکتر کاظم پورالوار دکتر حسین ماهوش محمدی دکتر یونس سخاوت دکتر امیرحسین منجمی</p>	<p>فنی و هنر</p>	<p>نگاشت حرکات موزون به تصاویر انتزاعی و هنری توسط سیستم ضبط حرکات (فاطمه‌الزهره دستوری، فاطمه موسوی زگلوچه، سمیه سلطانی، یونس سخاوت) بررسی امکان تولید خلاقانه‌ی موسیقی متن بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از هوش مصنوعی مبتنی بر مدل مخلوط گاوسی (بهنام علیزاده اشرفی، کاظم پورالوار، مرضیه‌سادات مطلق) Adaptation of Avatar Upper Limb with Patient's Capabilities in Rehabilitation Serious Games (Sina Haqroosta, Ali Nadian-Ghomsheh) رسمدا: ایجاد جلوه‌های بصری با دنبال کردن صدا در محیط سه‌بعدی مجازی (سعید نجفیان، پیام محمدمردادی، وحید هاشمی زاده گزافرودی، علیرضا نظری، یونس سخاوت) طراحی تعاملی معماری با استفاده از فناوری واقعیت مجازی (سجاد خورشیدی، یونس سخاوت، مرتضی میرغلامی) Designing an Earthquake Preparedness Training Curriculum by Playing in a Virtual Reality Environment (Seyedeh Fatemeh Mirsoleymani, Kouros Fathi vajargah, Kambiz Pushaneh, Ali Akbar Khosravi, Mojtaba Vahid-Asl)</p>

## سایر مقالات

موضوع	عنوان مقاله
جامعه‌شناسی	تأثیر جامعه شناختی بازی‌های رایانه‌ای بر کنش‌گری مناسب جوانان در جامعه (امیرحسین روزبهانی)
	مطالعه شیوه‌های میانجیگری مادران در استفاده فرزندان از اینترنت (علیرضا دهقان، مریم خالقی‌پور)
	نقد و تحلیل فرهنگی بازی‌های رایانه‌ای (مطالعه موردی: بازی زولا) (ندا برومندی، علی خدایار، نسرین مقدم)
	محلی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای از منظر نظریه نظام چندگانه و نظریه هدف‌مندی در مطالعات ترجمه (محمدرضا رضائیان دلوثی، مرضیه خوشحال)
حقوق	ضرورت احترام به حقوق کودک در بازی‌های رایانه‌ای با بررسی قوانین و اسناد داخلی و بین‌المللی در خصوص کار کودک (پوریا بابائی‌راد، رسول مظاهری کوهانستانی)
	تحلیل حقوقی ضمان درک در نرم‌افزارها و بازی‌های رایانه‌ای در حقوق ایران، فرانسه و کنوانسیون بیع بین‌المللی ۱۹۸۰ (دکتر محمود جلالی کروه، دکتر رسول مظاهری کوهانستانی، محمد امینی)
مدیریت و اقتصاد	تأثیر ابعاد استراتژیک تجربه کاربر در بازی‌های آنلاین بر بازاریابی شفاهی الکترونیکی (قاسم اسلامی، فرشاد قادری، مرضیه ادیب‌زاده)
	کوویدنما: مصورسازی بازی‌وار داده‌های مربوط به وضعیت کووید-۱۹ در جهان (مرضیه سادات مطلق، یونس سخاوت)
	بررسی نقش واسط فرهنگ در رابطه بین بازاریابی بازی‌های رایانه‌ای و قصد خرید نسخه‌های جدید بازی (قاسم اسلامی، فرشاد قادری، مهدی عباسیون)
	تحلیل مدیریت پروژه‌های بازی‌سازی با استفاده از روش SWOT با رویکرد بهینه‌سازی (نمونه موردی بازی Assassin's Creed Odyssey) (سید علی فارغ، زهرا خونکاری، یونس سخاوت)
روانشناسی	رابطه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با بهزیستی تحصیلی و نظم‌جویی شناختی هیجان در نوجوانان (دکتر ایرج شاکری‌نیا، دلناز کمالی‌پور، هادی دوست، سیده زهرا سیدنوری)
	بررسی آموزش مفاهیم زبان تصویر مبتنی بر بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان اوتیسم: نمونه موردی، دایره رنگ (حسام ساکیان محمدی، مریم مطلق)
	بررسی ارتقاء سطح مهارت‌های بینایی در کودکان کم‌توان ذهنی با استفاده از بازی‌های جدی (مهسا عبیدی شاه تپه، حسام ساکیان محمدی)
	پیش‌بینی اهمال‌کاری تحصیلی و مسئولیت‌پذیری دانش‌آموزان بر اساس میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای (محمدرضا ذوقی پایدار، فاطمه کیانی‌فر)
	تقویت توجه مداوم و انتخابی با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای جدی برای کودکان گروه سنی ب (مرضیه سادات مطلق، صمد روحی، یزدان موحدی)
	بازی "جست‌وجو گر" برای تقویت توجه پایدار به‌منظور افزایش عملکرد ذهن آگاه (سمیرا پودراتچی، کاظم پور الوار، صمد روحی، یونس سخاوت)

	<p>مقایسه کیفیت دوستی در دانش آموزان پسر با و بدون اعتیاد به بازی های آنلاین مقطع دبیرستان شهر خرم آباد (حسن علی ویس کرمی، قربان همتی علمدارلو، حافظ پادروند، کبری عالی پور)</p> <p>پیش بینی پرخاشگری و اعتیاد به بازی های رایانه ای بر اساس سواد رسانه ای مادران در دانش آموزان دوره متوسطه اول (مرضیه سعیدی، هادی فرهادی)</p> <p>تأثیر بازی رایانه ای آموزش درس ریاضی بر خودراهبری و پیشرفت تحصیلی دانش آموزان پایه پنجم شهر بیرجند (ملیحه بیجاری، محسن آیتی)</p> <p>بررسی اثربخشی بازی های رایانه ای بر تفکر انتقادی دانش آموزان پسر پایه ششم شهر کرج (کیوان آسا)</p> <p><b>Effects of digital games on critical thinking: Empirical Evidence-Based Study (Hossein Dehghanzadeh)</b></p> <p>اثربخشی نرم افزار توانمندسازی شناختی "کاپتان لاگ" بر حافظه فعال دیداری و سرعت پردازش دانش آموزان ۸-۱۲ ساله شهر اصفهان (سیده فاطمه حسینی، منصوره بهرامی پور اصفهانی)</p> <p>بررسی رابطه وابستگی به بازی های رایانه ای با مشکلات روانشناختی در نوجوانان (شیدا جبل عاملی، امینه بنائیان)</p> <p>تأثیر وابستگی به بازی های رایانه ای بر عملکرد تحصیلی دانش آموزان (شیدا جبل عاملی، امینه بنائیان)</p> <p>فرآسا: بازی جدی بیوفیدبک مبتنی بر اصول درمانی شناختی-رفتاری با هدف کاهش استرس و اضطراب (فرشته علیزاده، فرانک خداکرمی، یونس سخاوت)</p> <p><b>An Augmented Reality Mobile Game Design to Enhance Spatial Memory in Elderly with Dementia (Arezou Niknam)</b></p> <p>استفاده از فناوری واقعیت افزوده برای بهبود یادگیری (فارسی نوشتاری و خوانداری اول ابتدایی) (سمیه رضائی تنورآغاج، فاطمه رضائی تنورآغاج)</p> <p>نقش ویژگی های بازی دیجیتال و جنسیت در پیش بینی استعداد STEM دانش آموزان ۱۰-۱۲ ساله شهر اصفهان (منصوره بهرامی پور اصفهانی، سیده فاطمه حسینی)</p> <p><b>Learn a Foreign Language with Mobile Application: A Case Study of Duolingo (Farhid Mallackpour)</b></p> <p><b>Learn Language Vocabulary with Mobile Application: A Case Study of Quizlet (Morteza Akhshik)</b></p> <p><b>The Mediating Role of Neuro-Associative Conditioning and Gamification Techniques in Increasing Primary School Students' Lexical Development (Vahid Norouzi Larsari)</b></p>
یادگیری	<p>Application of Riso Hudson Enneagram Type Indicator to Recommend Computer Games and Game Genres to Users Using Pearson Correlation Analysis (Shahaboddin Habibi Khoozani, Mohammad Reza Lajvardi, Farhad Mohammadi Masiri)</p>
فنی	

	<p>پیااده سازی سیستم توصیه گر برای بازی های موبایلی بر اساس آیت های انتخابی کاربر (شمیمه صنیع ثالث)</p> <p>بهینه سازی در توسعه بازی برای بهبود عملکرد منابع سخت افزاری (محمد مهدی کرمانی، محمد حسین رحیمی پور)</p> <p>بازی سازی ابری بر مبنای تکنولوژی بیت تورنت (داود ستوده)</p> <p>بررسی بازی های جدی مبتنی بر وب جهت آموزش برنامه نویسی به کودکان (سیده فاطمه طاهری، شیوا محمد علیپوری)</p> <p>یار گیر: مصور سازی هوشمند داده های بازی فیفا ۲۱ جهت مقایسه و انتخاب بازیکن در پست های مختلف (محمد هادی ایران زاد، نیلوفر فراقی، یونس سخاوت)</p> <p>مروری بر روش های پردازش تصویر با تاکید بر شبکه های مولد رقابتی و کاربرد کارتونی سازی در فضای بازی های رایانه ای (راحله حیاتی، بهنام علیزاده اشرفی، حمیده حرمتی، باقر بهرام شتریان، محمد بیردل بناب)</p> <p>تولید محتوای جدید بازی های رایانه ای با استفاده از برنامه سازی احتمالاتی (زهرا امیرجان، مرتضی دری گیو)</p>
هنر	<p>Immersion and Interactivity in FMVs: Where Movies and Videogames Become One (Farkhondeh Fazel Bakhsheshi)</p> <p>Possible Worlds theory and its application to videogames: A case study of Life Is Strange (Seyed Sajjad Hosseini, Zohreh Taebi Noghondari, Roghayeh Farsi)</p> <p>بررسی ظرفیت های رنگ در نگارگری ایرانی برای ساخت بازی های رایانه ای (مجید فتحی زاده)</p> <p>Looking at Intergenerational Game Design through the Lens of Game Genres (Kian Razavi Satvati, Mojtaba Vahidi-Asl)</p> <p>بهبود تجربه کاربری با استفاده از فناوری های چند رسانه ای در موزه طراحی (فاطمه رضائی تنور آغاچ، بابک امرایی)</p> <p>بررسی تأثیر وجود روایت در بازی های کژوال بر میزان لذت و غوطه وری بازیکنان (فرانک خداکرمی، فرشته علیزاده، یونس سخاوت)</p> <p>تحلیل ویژگی های زبانی و پیرا زبانی نشانه نوشت در آثار ژانر 'کلمه ای و اطلاعات عمومی' هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران (محمد زریابی، حسین عابد دوست)</p> <p>تحلیل و مقایسه نقش ادرادک، شخصیتی در داستان کافکا، نظریه فروید و بازی دث استرندینگ (نسرین نجفیان)</p>

## مقالات برتر کنفرانس

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

نشست	عنوان مقاله	نویسندگان
حقوق و جامعه‌شناسی	مطالعه تطبیقی میان شاخص‌های تربیتی والدین و شاخص‌های نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای	محمدحسن یادگاری، فاطمه حاج کاظم تهرانی
مدیریت و اقتصاد	ارائه یک روش ایجاد توازن در حلقه اقتصادی بازی‌های رایانه‌ای موبایلی به منظور افزایش درآمدزایی	علی علایی کرهرودی، مهرداد آشتیانی
فنی-هنر	Adaptation of Avatar Upper Limb with Patient's Capabilities in Rehabilitation Serious Games	Sina Haqroosta, Ali Nadian-Ghomsheh
فنی	چگونگی واکنش‌های افراد در بازی جدی با مدل‌سازی مبتنی بر گراف	محمدرضا محمدنژاد، مرتضی دری‌گیو، فرزین یغمایی
یادگیری	بازی «زبان من»: طراحی یک بازی رایانه‌ای به منظور بررسی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر آموزش کتاب فارسی پایه پنجم ابتدایی	عباس موسیوند، شهریار درهمی، مهدی پورجعفر
روانشناسی	بررسی تأثیر بازی رایانه‌ای تمدن بر مهارت حل مسئله در دختران نوجوان با مهارت اجتماعی پائین	بهنام قابل دمیرچی، مینا اسماعیلی
هنر	تحلیل زیبایی‌شناسانه بازی نورهود	نیما نادرنژاد، رویا حلمی

## مقالات برتر بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) با بررسی مقالات برگزیده در هر دو حوزه و بر اساس نظرات داوران کنفرانس، مقالاتی را به عنوان تحقیقات برگزیده انتخاب کرد که به هریک به پاس تلاش‌های انجام شده، مبلغ ۵ میلیون ریال جایزه نقدی تقدیم شد.

حوزه اول: مربوط به مقالاتی بود که به رابطه بازی‌های دیجیتال و کودکان پرداختند. در این حوزه، ضمن تقدیر از تلاش همه بازی‌پژوهان، ۹ مقاله به عنوان مقالات برگزیده انتخاب شد که علاوه بر تقدیم جایزه نقدی، پیگیری‌های بعدی برای انتشار آنها در قالب یک کتاب مشترک میان بنیاد و دانشگاه محترم اصفهان توسط دایرک انجام شد.

برگزیدگان این بخش به ترتیب حروف الفبا عبارت‌اند از:

- Lenjoy: بازی واقعیت افزوده با قابلیت پردازش دستورات صوتی و ارائه بازخورد فراشناختی جهت بهبود مهارت‌های زبان انگلیسی کودکان (فرشته علیزاده، کاظم پورالوار، بهنام علیزاده اشرفی)

- بازی «زبان من»: طراحی یک بازی رایانه‌ای به منظور بررسی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر آموزش کتاب فارسی پایه پنجم ابتدایی (عباس موسیوند، شهریار درهمی، مهدی پورجعفر)
- بررسی اثربخشی اپلیکیشن سفال درمانی بر اختلال لامسه کودکان بیش فعال (اصغر جوانی، پریش سلمانی، پریسا دارویی، حامد آقاجانی کوپایی)
- بررسی طراحی شخصیت بازی‌های آموزشی رایانه‌ای تولید ایران برای کودکان ۴ تا ۶ سال (سعیده قضوی، پریسا دارویی)
- تحلیل المان‌های بازی‌وارسازی بر اساس تجربه کاربری در نرم‌افزارهای آموزش زبان برای کودکان ۸ تا ۱۰ سال (مرجان بهروزپور باغمیشه، کاظم پورالوار، فاطمه رضائی)
- جلوه‌های تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پیشگیری از بزهکاری اطفال و نوجوانان (قدرت‌الله خسروشاهی، حسن عالی‌پور، راضیه پیدائی)
- سیاست جنائی تقنینی ایران در قبال نقض حقوق کودک در حوزه بازی‌های رایانه‌ای (محمد خورشیدی اطهر)
- طراحی بازی تعاملی رایانه‌ای برای ارتقای مهارت‌های اجتماعی - احساسی کودکان پیش دبستانی مبتلا به الکسی تایمی (فاطمه شکوری‌راد، مریم خلیلی)
- مطالعه تطبیقی میان شاخص‌های تربیتی والدین و شاخص‌های نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای (محمدحسن یادگاری، فاطمه حاج کاظم تهرانی)

حوزه دوم: اگرچه عمده مقالات پذیرش شده، هر کدام به نوعی گره‌گشای مسائل در مطالعات بازی بودند، حوزه حمایتی دوم، ناظر بر انجام تحقیقاتی بود که در حل مسائل روز اکوسیستم بازی‌های دیجیتال در کشور اثرگذاری بیشتری داشتند. بر این اساس، جایزه بهترین مقاله کاربردی دایرک، به این سه مقاله به ترتیب حروف الفبا تقدیم شد:

- DeepSkill یک چارچوب جهت رتبه‌بندی مهارت تیم‌ها در بازی‌های برخط چندنفره انبوه (محمد مهدی رضاپور، محمد علی نعمت‌بخش، افسانه فاطمی)
- ارائه یک روش ایجاد توازن در حلقه اقتصادی بازی‌های رایانه‌ای موبایلی به منظور افزایش درآمدزایی (علی علایی کرهرودی، مهرداد آشتیانی)
- مؤلفه‌های طراحی بازی رایانه‌ای به منظور اثرگذاری بر هویت بازیکن نوجوان (زیبا معروفی، نجم‌الدین امیرشاه کرمی، مجید ابراهیم‌دماوندی)



## مقالات برتر ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی

از بین ۱۵ مقاله‌ی منتخب حوزه‌ی شناختی و با در نظر گرفتن اولویت برای مقالاتی که در آن‌ها طراحی بازی شناختی صورت گرفته بود و پتانسیل تجاری‌سازی داشت، ۳ مقاله‌ی برتر که برندگان جوایز ۱ میلیون تومانی ستاد توسعه‌ی علوم و فناوری‌های شناختی بودند به شرح زیر انتخاب شدند:

• فرآسا: بازی جدی بیوفیدبک مبتنی بر اصول درمانی شناختی-رفتاری با هدف کاهش استرس و اضطراب (فرشته علیزاده، فرانک خداکرمی، یونس سخاوت)

• بررسی ارتقاء سطح مهارت‌های بینایی در کودکان کم‌توان ذهنی با استفاده از بازی‌های جدی (مهسا عییدی شاه تپه، حسام ساکیان محمدی)

• طراحی بازی تعاملی رایانه‌ای برای ارتقای مهارت‌های اجتماعی-احساسی کودکان پیش‌دبستانی مبتلا به الکسی تایمی (فاطمه شکوری‌راد، مریم خلیلی)

این سه بازی علاوه بر دریافت جایزه‌ی نقدی، فرصت ورود به مرحله پیش‌شتاب‌دهی با همکاری شتاب‌دهنده CognoTech و ارائه خدمات تخصصی فنی و آموزشی، منتورینگ و کسب و کار در جهت تجاری‌سازی را پیدا کردند.

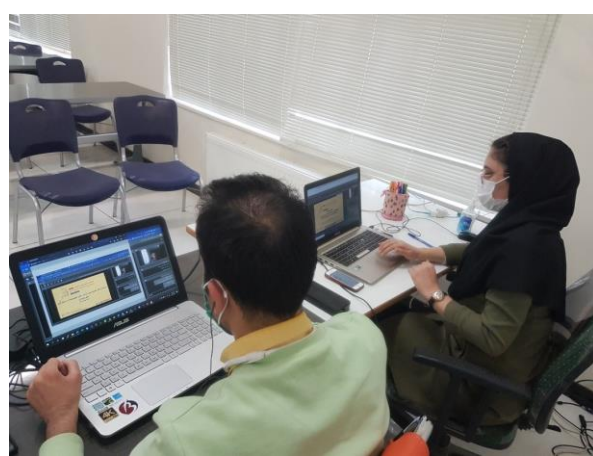
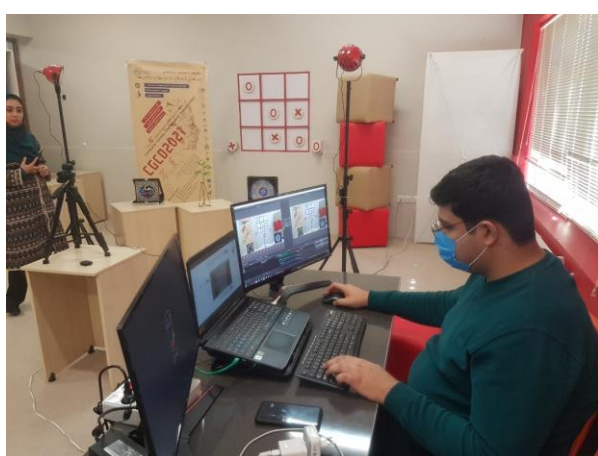
این حمایت به سه بازی دیگر به شرح زیر نیز تعلق یافت:

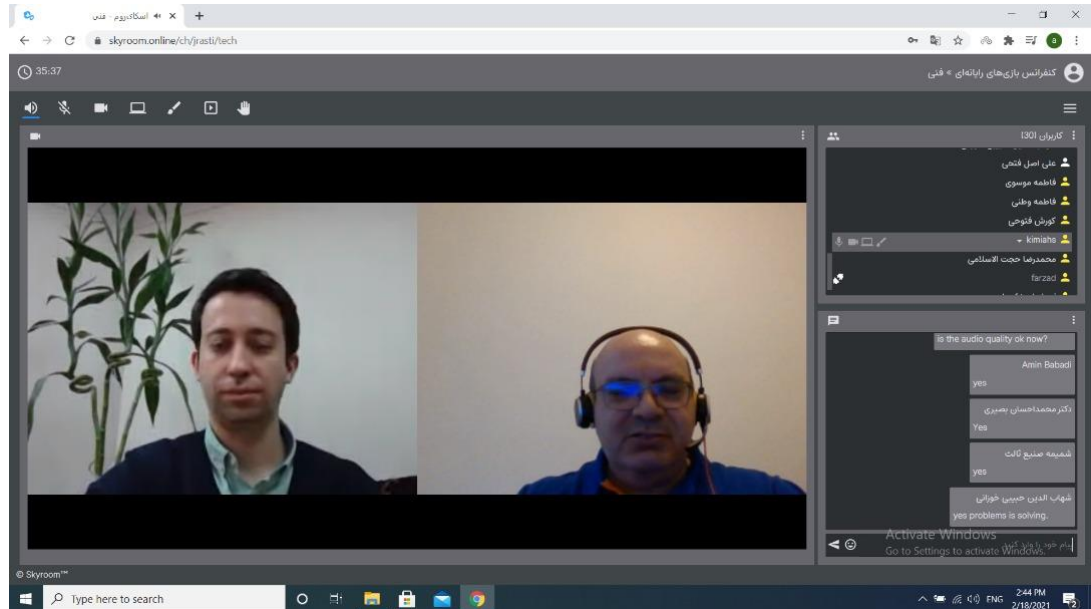
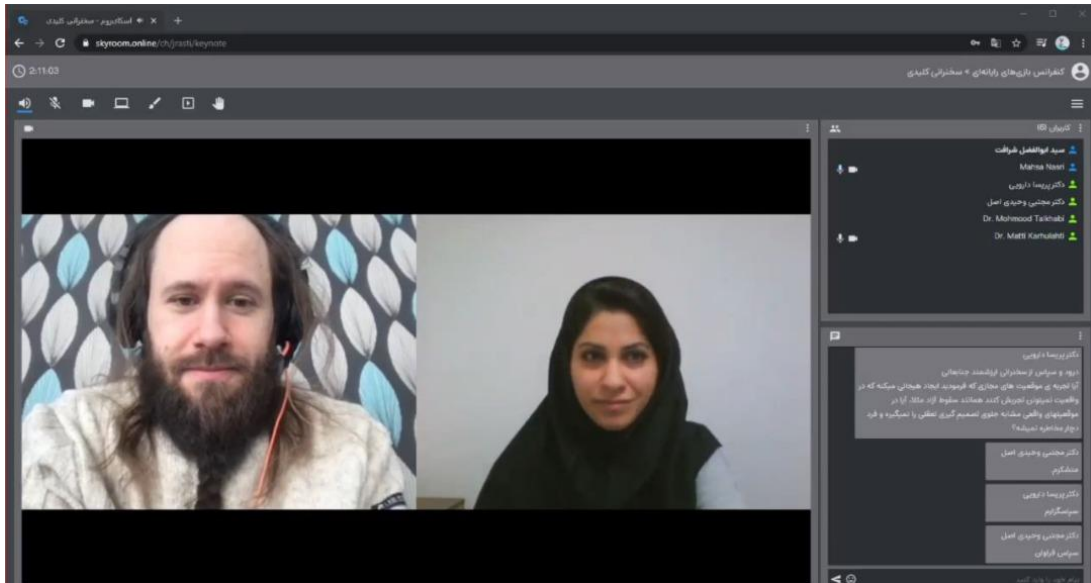
• Lenjoy (بازی واقعیت افزوده با قابلیت پردازش دستورات صوتی و ارائه بازخورد فراشناختی جهت بهبود مهارت‌های زبان انگلیسی کودکان (فرشته علیزاده، کاظم پورالوار، بهنام علیزاده اشرفی)

• بازی "جست‌وجوگر" برای تقویت توجه پایدار به منظور افزایش عملکرد ذهن آگاه (سمیرا پودراتچی، کاظم پورالوار، صمد روحی، یونس سخاوت)

تقویت توجه مداوم و انتخابی با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای جدی برای کودکان گروه سنی ب (مرضیه‌سادات مطلق، صمد روحی، یزدان موحدی)







## ۶-۲) بازی سین جیم: اسفاهان سرگرمی نوروز ۱۴۰۰ اصفهانی‌ها

سین جیم یک بازی اسم فامیل نوستالژی آنلاین است که توسط استودیو آنا، مستقر در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان توسعه یافت و با حمایت اداره کل ارتباطات امور بین‌الملل شهرداری اصفهان قرار شد با افزودن جنبه‌های جدید و خلاقانه برای سرگرمی اصفهانی‌ها در بازه تعطیلات نوروز کرونایی، در مدت زمان کوتاه دو ماهه آماده‌ی ورود به بازار شود.

وجود جنبه آموزشی، تفریحی، شناختی و رقابتی به همراه جدول امتیازات باعث شد سین جیم (که با نام جدید سین جیم: اسفاهان به بازار عرضه شد) به عنوان یک سرگرمی جهت دور نگه داشتن همشهریان از دورهمی‌های خطرآفرین شناخته شود.

تغییرات و بهبودهای بازی سین جیم به «سین جیم: اسفاهان» از ابتدای بهمن ۱۳۹۹ آغاز شد و یک تیم ۸ نفره متشکل از ۱ طراح بازی، ۵ برنامه‌نویس و ۲ طراح رابط کاربری به صورت کامل روی پروژه کار خود را به صورت فشرده آغاز کردند. همچنین به کمک ۲ نفر متخصص طراحی و مهندسی صدا و موسیقی، ۲ قطعه آهنگ در دستگاه اصفهان با ترکیبی از حال و هوای نوستالژیک و تجربه رقابت در یک بازی آماده شد و روی «سین جیم: اسفاهان» قرار گرفت.

بازی برای لیگ نوروزی از چهار چالش برای سرگرمی کاربران استفاده می‌کند:

### لیگ سین جیم



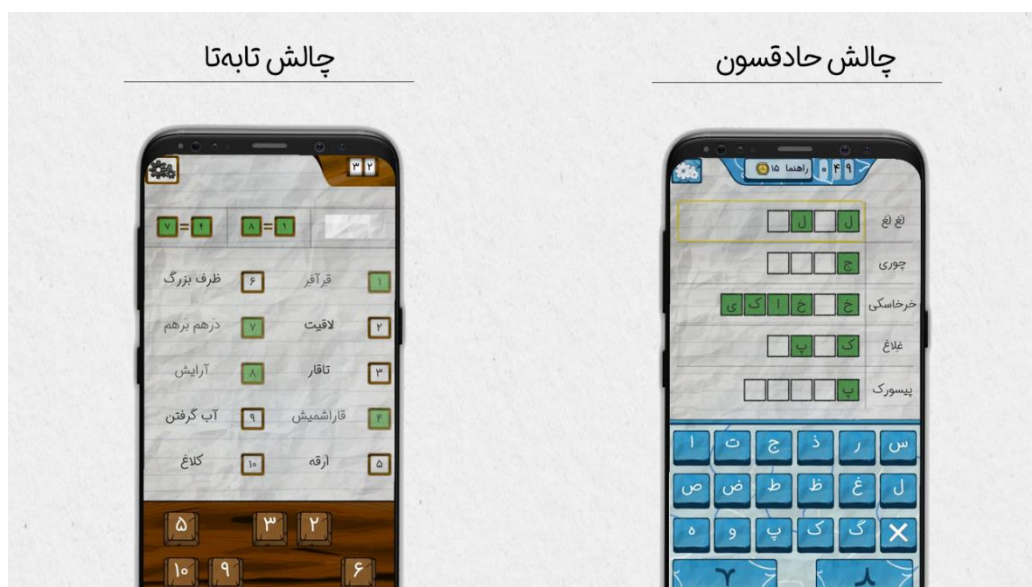
## چالش سرعتی

چالش سرعتی که به نوعی نسخه محدود شده اسم فامیل به حساب می آید. در این حالت پنج موضوع به بازیکن نشان داده می شود و او باید با توجه به حرف اول و حروف پایین کیبورد (که محدود هستند) موضوعات را تکمیل کند.

## نوستالژی

نوستالژی شبیه اسم فامیلی است که قبلاً تجربه کرده اید، در دو دور ۴ بازیکن آنلاین با هم به رقابت می پردازند و در ابتدای هر دور یک بازیکن بسته به شانس حرفی انتخاب می کند و در نهایت بازیکنها باید با همان حرف موضوعات را تکمیل کنند.

## لیگ اسفاهان



## تابه‌تا

در هر مرحله از بازی، کاربر ۵ کلمه اصفهانی و ۵ کلمه معادل را در اختیار دارد که ۳ جفت از آنها درست است و کسی که سریع‌تر از بازیکن دیگر پاسخ‌ها را انتخاب کند برنده خواهد شد. در دور سوم لیگ با توجه به اینکه اکثر کاربران کلمات را شناخته بودند و برنده شدن در هر مرحله صرفاً منوط به سرعت پاسخ‌دهی بود، این مرحله تغییر عمده‌ای کرد و علاوه بر حالت قبل، جفت کردن شهرهای خواهرخوانده‌ی اصفهان به کشورهایشان، جفت کردن مکان‌های تاریخی کمترشناخته‌شده‌ی اصفهان به محل‌شان و جفت کردن محل‌های دیدنی شهرهای خواهرخوانده‌ی اصفهان به شهرشان هم در این چالش قرار گرفت.

## حادقسون

یک تجربه خاص و متفاوت که در عمل شباهت زیادی به لیگ سرعتی دارد ولی کاربر باید معنی یا معادل کلمات اصفهانی را با استفاده از صفحه کلید وارد کند. با توجه به امتیاز بالای چالش حادقسون، هر کاربر در هر روز تنها می‌توانست سه بار در این چالش شرکت کند.

هر کاربر برای بازی کردن در سین جیم باید مداد داشته باشد. با هر بار بازی کردن در چالش‌های تابه‌تا و حادقسون و سرعتی یک مداد و در چالش نوستالژی دو مداد از دست می‌رود و البته کاربر سکه و آفرین به دست می‌آورد. هر ۱۶ دقیقه بازی به کاربر ۱ مداد رایگان می‌دهد و در طول بازی حداکثر ۶ مداد در اختیار کاربر قرار دارد. با تمام شدن مدادها، کاربر می‌تواند با سکه‌هایی که در بازی به دست آورده در فروشگاه مداد بخرد. به علاوه، در فروشگاه اقلامی مثل آواتار و کیبورد هم هست که با سکه قابل خریداری هستند. همچنین هر کاربر می‌تواند گردونه‌ی شانس را هر ۱۲ ساعت یک بار بگرداند و سکه یا مداد به دست آورد.

در طراحی بازی سین جیم سعی شد علاوه بر جنبه‌های سرگرمی، توانایی‌های شناختی بازیکنان بهبود بخشیده شود. از جمله‌ی این توانایی‌ها می‌توان به این موارد اشاره کرد:

- حافظه‌ی کاری (Working Memory)
- سرعت پردازش (Processing Speed)
- توجه مستمر (Sustained Attention)
- توجه بصری (Visual Attention)
- بهبود دایره لغات (Vocabulary & Word Fluency)
- هماهنگی چشم و دست (Eye Hand Coordination)
- دقت (Precision)

به طور خلاصه

حافظه‌ی بازیکن برای به یاد آوردن کلمات دور یا نزدیک تحریک می‌شود، سرعت پردازش او برای برنده شدن در بازی به ناچار بالا می‌رود و تلاش برای ساختن کلمه از حروف موجود باعث افزایش توجه مستمر و بصری می‌شود و البته دایره لغات را بهبود می‌دهد که یکی از مؤلفه‌های هوش کل به

حساب می آید. حروف هر صفحه کلید در هم ریخته می شود تا برای پیدا کردن حروف توجه بصری بیشتری به کار برده شود و هماهنگی چشم و دست بهبود پیدا کند.

اولین نسخه بازی در تاریخ ۲۵ اسفندماه توسط مارکت ها تایید شد و بازی از ۲۷ اسفند در دسترس کاربران مختلف قرار گرفت.

به صورت موازی و فشرده یک تیم به طور مداوم فرایند تضمین کیفیت و کاربرپذیری بازی را مورد آزمایش قرار دادند و بازی تا پیش از شروع لیگ مشمول بهبودهای تجربه کاربری قابل توجهی شد. همزمان وبسایت و صفحه‌ی اینستاگرام بازی به آدرس [sinjimgame.ir](http://sinjimgame.ir) طراحی و در اختیار عموم قرار گرفت و محتواهای چندرسانه‌ای و گرافیکی متنوعی روی آن‌ها بارگذاری شد.

سرانجام با شروع به کار مارکت کافه بازار در تاریخ ۵ فروردین ماه و انتشار بروزرسانی بازی در ۳ مارکت گوگل پلی، مایکت و بازار و امکان دانلود به صورت مستقیم از سایت، لیگ بازی آغاز شد. با توجه به برنامه‌ریزی صورت گرفته، مقرر شد سه لیگ در بازه‌های ۵ تا ۸ فروردین، ۹ تا ۱۲ فروردین و ۱۳ تا ۱۵ فروردین برگزار شود و در هر لیگ سه نفر برتر لیگ اسفاهان (چالش‌های تابه‌تا و حادقسون) جوایزی از صنایع خانگی اسنوا دریافت کنند و در پایان هر سه لیگ به کسانی که بیشترین امتیاز را در مجموع لیگ‌های اسفاهان و سین جیم به دست آورده‌اند، هدایای نقدی از طرف شهرداری اصفهان اعطا شود.

لیگ اول در ساعت ۱۸ روز ۵ فروردین آغاز شد و کاربران برای تجربه و رقابت در اولین لیگ کار خود را آغاز کردند. در همین بازه حدود ۱۰ هزار بازی انجام شد و در مجموع اولین لیگ در بازه ۳ روزه، بازیکنان بیش از ۸۴ هزار بازی را تجربه کردند و این به معنی ایجاد ۲۵۰ هزار دقیقه سرگرمی تنها در ۷۵ ساعت است. یکی از اقدامات خوب این دوره که در جذب مخاطبان تأثیر زیادی داشت، ویدئوی تبلیغی علی قیومی کمدین و اینفلوئنسر معروف اینستاگرامی بود که به فاصله‌ی کوتاهی باعث افزایش قابل توجه در دنبال کنندگان صفحه‌ی اینستاگرام و دانلود بازی شد.

با توجه به پیش‌بینی‌های انجام شده از موج اول تبلیغات آنلاین، سخت‌افزار مورد نیاز در برج میلاد تهران اجاره شده بود ولی بعد از گذشت ۳ ساعت از شروع اولین لیگ، با توجه به استقبال خوب همشهریان و همچنین حمله DOS، سخت‌افزار سرورهای تهران ارتقا یافت و اقدامات لازم جهت

تقویت امنیت در کمتر از ۱۰ دقیقه توسط تیم فنی انجام شد و پس از آن بازی بدون مشکل مجدداً در دسترس کاربران قرار گرفت.

در ۹ فروردین ماه از ساعت ۱۲ ظهر الی ۱۲ شب به مدت ۱۲ ساعت به مناسبت ولادت امام زمان، کاربران به مداد رایگان نامحدود (مداد طلایی) دسترسی داشتند و علاوه بر آماده شدن برای لیگ دوم بیش از ۲۰ هزار بازی را تنها در همین بازه تجربه کردند.

در دومین لیگ که ۶۰ ساعت به طول انجامید، از ۱۰ فروردین تا ۱۲ فروردین ماه بیش از ۶۳ هزار بازی انجام شد و کاربران مجموعاً ۲۰۰ هزار دقیقه در سین جیم در حال رقابت بودند.

در آخرین لیگ نوروزی که از ساعت ۱۳ روز ۱۳ فروردین آغاز شد و تا ساعت ۱۲ شب ۱۵ فروردین ماه ادامه داشت، ۶۹ هزار بازی انجام شد. با توجه به این که لیگ قهرمان قهرمانان نیز در همین تاریخ به پایان می‌رسید، در آخرین ساعات بازی تکاپوی هیجان‌انگیزی در بین بازیکنان وجود داشت. پخش ویدئوی تبلیغی جواد مدنی کمدین اصفهانی که با کارگردانی و سناریوی جالب و متفاوتی اجرا شد در جذب بازیکنان جدید مؤثر بود. به علاوه چالش‌های جذابی (مانند ارسال عکس کاربران بازی در استوری‌های اینستاگرام و ساختن دابسمش با قطعات ویدئوی علی قیومی) توسط تیم تبلیغات و طراحی بازی به صورت مرتب انجام می‌شد تا کاربران را با بازی درگیر نگه دارد.

مجموعاً از بازه ۵ فروردین تا ۱۵ فروردین ماه با احتساب ساعاتی که لیگ فعال نبود و کاربران در حال آماده‌سازی و تمرین بودند، در مجموع ۲۵۰ هزار بازی انجام شده و ۶۰۰ هزار دقیقه سرگرمی را به مخاطبین این لیگ نوروزی هدیه دادیم. نکته قابل توجه در این بازه عطش کاربران برای بازگشت به بازی و کسب امتیاز بود؛ با توجه به وجود المان محدودکننده‌ی مداد، کاربران هر ۱۶ دقیقه یک بار به بازی باز می‌گشتند و رقابت می‌کردند. این بازگشت زمانی قابل توجه می‌شد که متوجه شدیم کاربران برتر برای استفاده درست از تک‌تک فرصت‌های ممکن ساعت تلفن همراه خود را برای بازه‌های ۹۰ دقیقه‌ای تنظیم می‌کردند تا هر ساعت از شبانه‌روز بتوانند سین جیم را تجربه کنند و امتیاز خود را بالا ببرند.

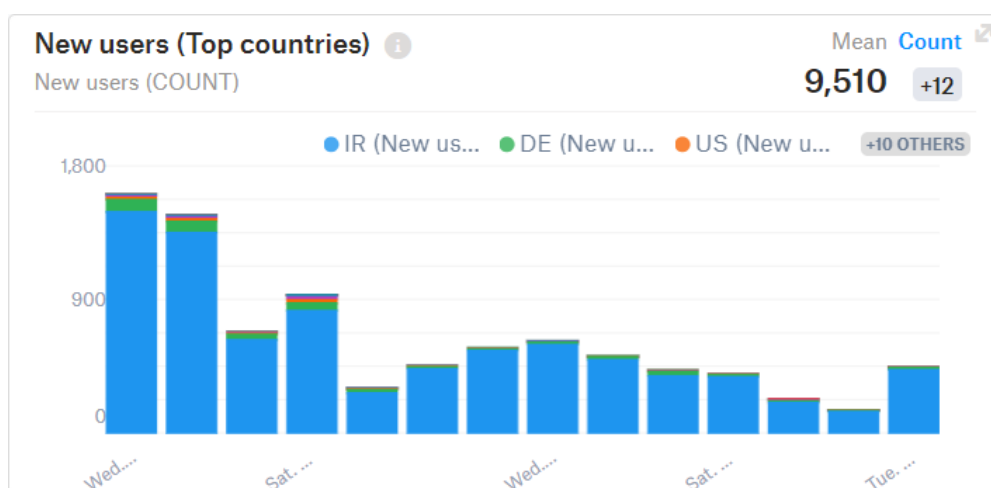
همین عطش در بین کاربران باعث شد که در آغاز لیگ سوم و با توجه به درگیرکنندگی بالای بازی، جنبه آموزشی بیشتری به خود بگیرد و در این ۳ روز با اضافه شدن شهرهای خواهرخوانده اصفهان، مکان‌های دیدنی هر یک از این شهرها و همچنین مکان‌های دیدنی و قدیمی اصفهان در کنار افزایش



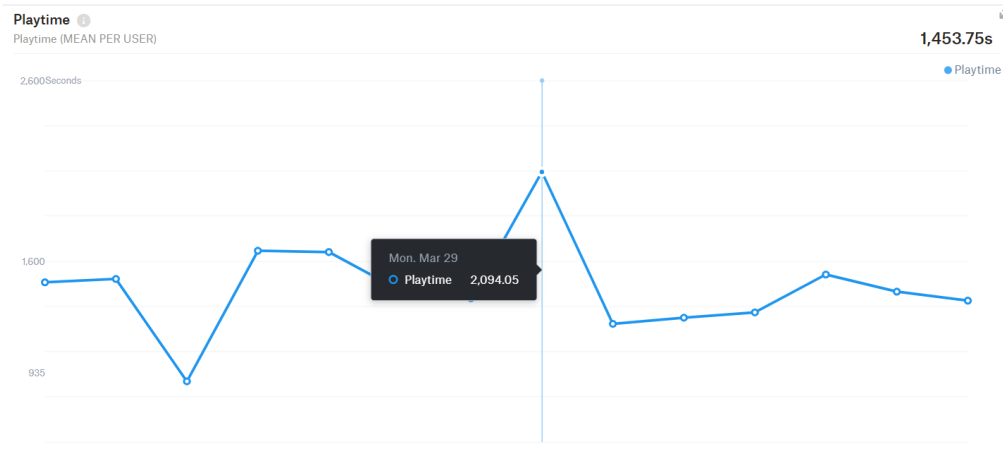
رقابت در بین بازیکنان، آنها با هر یک از این موارد آشنا شوند و دارایی‌های معنوی شهر اصفهان را بیشتر درک کنند. درگیر کردن گروه نوجوان و جوان یکی دیگر از اهدافی بود که در این بازه توانستیم به آن دست پیدا کنیم.

### بازی براساس آمارهای مختلف

- در فعالیت ۱۲ روزه، پشتیبانان بازی مجموعاً ۱۶۸ ساعت در دسترس بودند و با راهنمایی ۱۲۰ کاربر بیش از ۲۰۰۰ پیام ارسال کردند.
- تیم فنی بازی با مانیتورینگ ۲۴ ساعته‌ی بازی به صورت شیفی توانستند مشکلات را به صورت تمام وقت بررسی و رفع کنند تا بازی پایداری خود را حفظ کند.
- در آخرین روز از دومین لیگ (۱۲ فروردین) به رکورد میزبانی از ۱۰۰۰ بازیکن همزمان دست یافتیم.
- بهترین بازیکن در بازه لیگ ۲۲۹۵ بار بازی کرد و ۲۷۳۴۱ امتیاز به دست آورد و بهترین بازیکن لیگ سه روزه، بیش از ۱۳۰۰ بازی را تجربه کرد و با ۱۲۹۵۵ امتیاز رکورد کسب امتیاز در ۷۲ ساعت را به دست آورد.
- در حال حاضر با رسیدن به ۹۵۰۰ بازیکن یکتا و تایید هویت ۱۵۰۰ بازیکن (نمودار پایین) بازی همچنان در دسترس بازیکنان است.

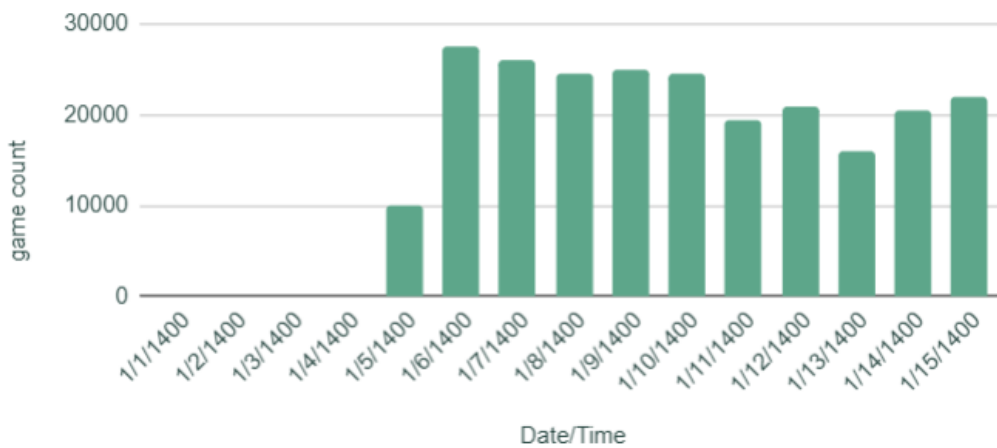


- میانگین بازی کردن در بازه برگزاری لیگ، حدود ۲۵ دقیقه به ازای هر کاربر ثبت شده است و در بیشترین زمان به رکورد میانگین ۳۴ دقیقه در یک روز رسیده ایم.



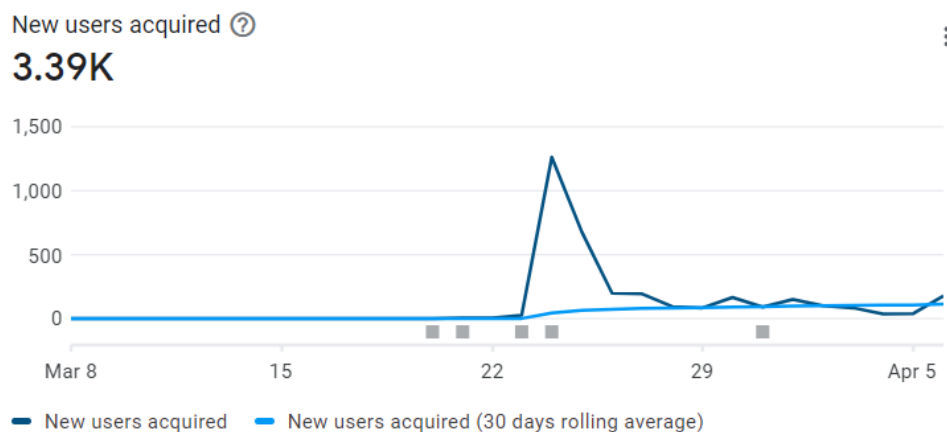
- در حالت میانگین بازیکنان روزانه ۲۰ هزار بازی (نمودار پایین) انجام شده را ثبت می کردند

### Game Finished



### آمار نصب بازی نسبت به فروشگاه‌های اپلیکیشن و بازی

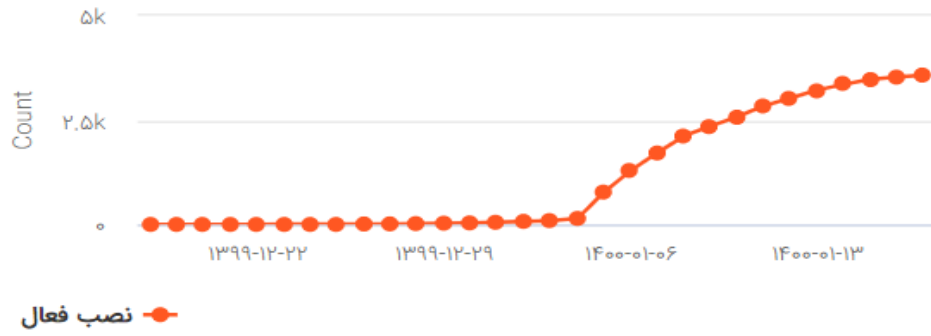
- گوگل پلی (+۳ هزار نصب)



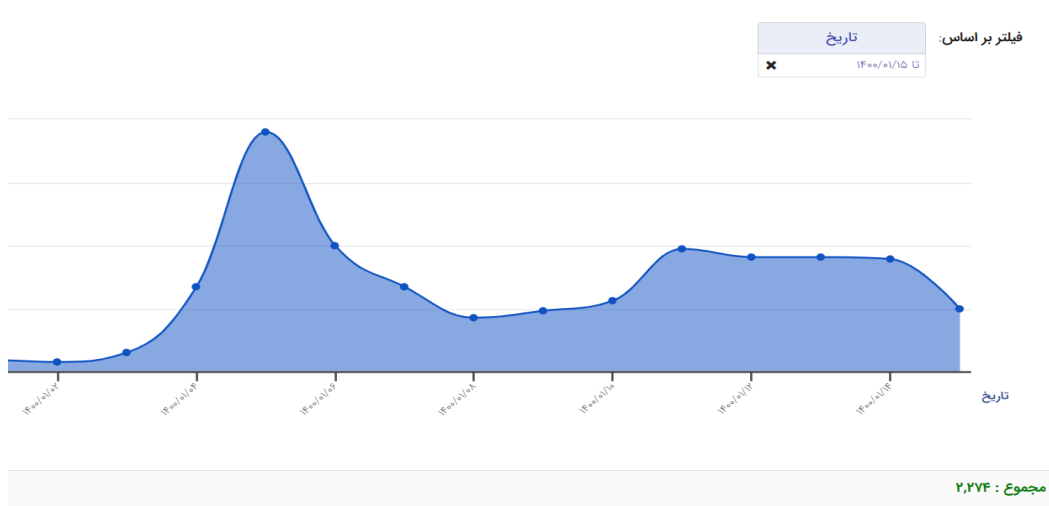
[Explore →](#)

- کافه بازار (+۳ هزار نصب فعال)

سه شنبه ۳.۵۸K نسبت به روز قبل +۱.۴۲%



● مایکت (+۲ هزار دانلود)

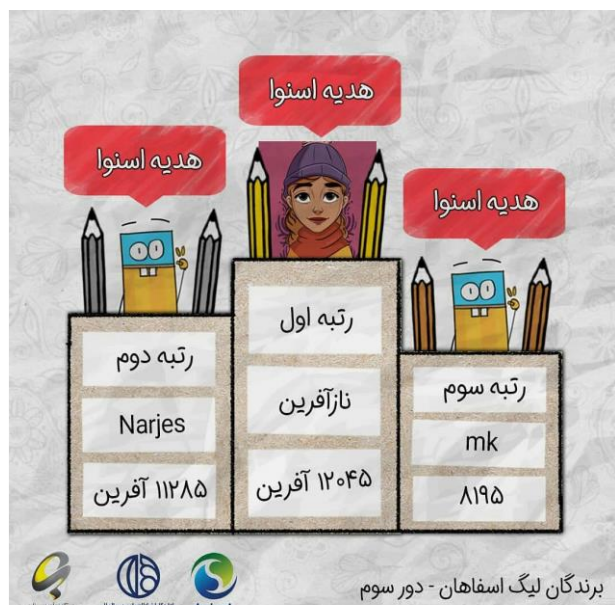
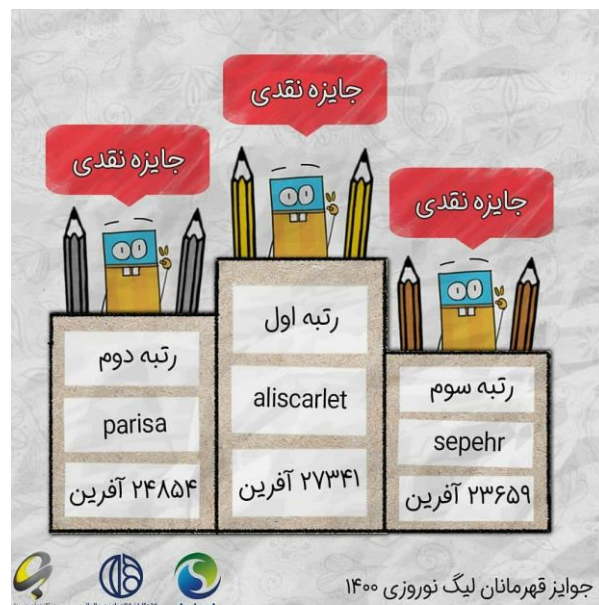


## امتیاز و نام نفرات برتر لیگ نوروزی

- لیگ اول
- لیگ دوم



- لیگ سوم
- لیگ قهرمان قهرمانان



### ۳) برنامه‌های دیگر

#### ۳-۱) بازدید دکتر امیر ناظمی معاون وزیر ارتباطات و رئیس سازمان فناوری اطلاعات ایران از مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان - ۴ مرداد ۱۳۹۹

دکتر امیر ناظمی معاون وزیر و رئیس سازمان فناوری اطلاعات همزمان با سفر خود به دانشگاه اصفهان ضمن دیدار و گفتگو با دکتر هوشنگ طالبی رییس دانشگاه اصفهان از ناحیه نوآوری دانشگاه اصفهان بازدید به عمل آورد. در جریان این بازدید دکتر ناظمی از مجموعه آزمایشگاه‌های تخصصی مرکز نوآوری صنایع سرگرمی، اتاق تست عملکرد بازی، و استودیوی صدا و موسیقی دیدن کرد و به گفتگو با اعضای تیم‌های مستقر در مرکز پرداخت.



## ۳-۲) حمایت از برگزاری رویداد کژوال کمپ - ۲۷ شهریور ۱۳۹۹



**سخنران: جواد راستی**  
معرفی مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان  
زمان: پنجشنبه ۲۷ شهریور ساعت ۱۶  
[casualcamp.ir](http://casualcamp.ir)  
#کژوال\_کمپ

رویداد «کژوال کمپ» در سال ۹۹ و برای دومین دوره با همکاری ۱۶ حامی صنعت بازی و با هدف ارتقاء سطح بازی‌های موبایل ایرانی برگزار شد. در طول این رویداد ۱۰ هفته‌ای تیم‌های شرکت‌کننده تلاش کردند تا با کمک گرفتن از مربیان محصولی را با هدف موفقیت تجاری در بازار داخل تولید نمایند. مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان یکی از حامیان این رویداد بود.

## ۳-۳) برگزاری سمینارهای مشترک با گروه مهندسی پزشکی دانشگاه اصفهان در هفته پژوهش - آذر ۱۳۹۹

همزمان با هفته پژوهش مرکز نوآوری صنایع سرگرمی و دانشکده مهندسی پزشکی دانشگاه اصفهان دو سمینار آموزشی به صورت مجازی برگزار کردند. اولین سمینار یکشنبه ۳۰ آذر و با موضوع «بازی‌های درمانی؛ پلی بین دنیاهای سرگرمی و پزشکی» برگزار شد. مدرس این دوره دکتر جواد راستی، مدیر مرکز نوآوری صنایع سرگرمی بود. دومین سمینار دوشنبه ۱ دی برگزار شد. موضوع این پنل «واقعیت مجازی مبتنی بر تصاویر واقعی و عملکرد سیستم شناختی» بود که با مدیریت دکتر جواد راستی و دکتر محمدرضا یزدچی و ارائه خانم‌ها پریا خانکه، مهتاب تاجمیر ریاحی و آقای محمدمهدی عجمی برگزار شد.

## ۳-۴) جشن انتشار بازی «ریکو» - دی ۱۳۹۹

تیم COG مستقر در مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان بازی جدید خود را با نام «ریکو» را در کافه بازار منتشر کرد. بازی ریکو برای رویداد کژوال کمپ کافه بازار طراحی شد و یک بازی کژوال پازلی است. این بازی به بخش پایانی این رویداد رسید.



### ۵-۳) نشست مشترک دانشگاه علوم پزشکی اصفهان و مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان - ۵ بهمن ۱۳۹۹

معاونت پژوهشی دانشکده علوم توانبخشی برگزار می کند.

## فرصتی نو برای همکاری بین رشته ای

دانشگاه علوم پزشکی اصفهان و مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان

زمان: ۵ بهمن ماه ۱۳۹۹  
۱۴ الی ۱۲:۳۰  
لینک ورود به روم: VC.MUI.AC.IR/RESEARCHSF  
در ادوب کانکت

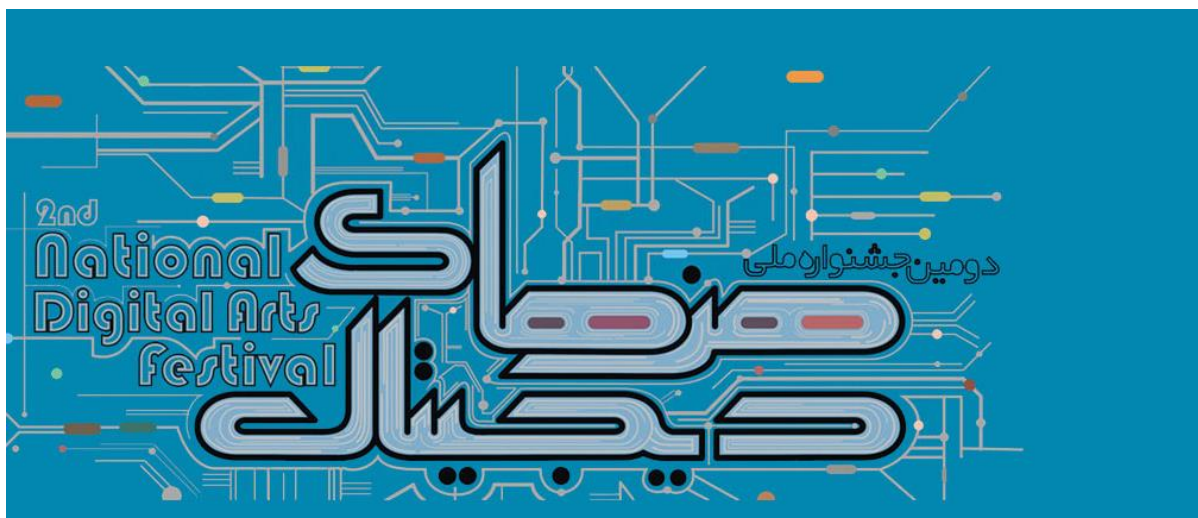
ورود برای همه علاقه مندان آزاد است.

ثبت نام رایگان  
جهت ثبت نام، نام و نام خانوادگی خود را  
به آدرس REHABRESEARCH1393@GMAIL.COM  
ارسال فرمائید.

در راستای همکاری های دانشگاه اصفهان و دانشگاه علوم پزشکی اصفهان، نشست مشترکی با هدف نیازسنجی و بررسی پتانسیل های موجود در دو دانشگاه برگزار شد. این نشست با حضور دانشجویان و اعضای هیات علمی گروه توانبخشی دانشگاه علوم پزشکی و دانشجویان رشته های فنی و علوم انسانی دانشگاه اصفهان برگزار شد.

در این نشست حاضرین به بررسی مسائل و نیازهای موجود در رشته های توانبخشی و معرفی راهکارهای نوین برای درمان و بهبود اختلالات جسمی و شناختی پرداختند.

## ۳-۶ حضور مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان در دومین جشنواره ملی هنرهای دیجیتال - اسفند ۱۳۹۹



دومین جشنواره ملی هنرهای دیجیتال با حمایت وزارت علوم، تحقیقات و فناوری و وزارت کشور توسط دانشگاه هنر اسلامی تبریز در اسفند ۱۳۹۹ برگزار شد. هدف از این جشنواره حمایت و معرفی آثار بدیع هنر دیجیتال در کشور و بهره‌گیری از ظرفیت هنرهای دیجیتال و هنرمندان برای پرداختن به موضوعات مهم پیشگیری از آسیب‌های اجتماعی بود. این دوره از جشنواره نیز مشابه سال گذشته در دو بخش آسیب‌های اجتماعی و آزاد برگزار شد و ابعاد وسیعی از حوزه‌های هنر و فناوری‌های خلاقانه دیجیتال را در بر گرفت. مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان در نمایشگاه مجازی این جشنواره غرفه داشت و به ارائه محصولات و تولیدات خود که مرتبط با محتوای این جشنواره بود پرداخت.

## ۳-۷ بازدید وزیر محترم علوم، تحقیقات و فناوری از مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان - بهمن ۱۳۹۹

دکتر منصور غلامی، وزیر علوم، تحقیقات و فناوری در جریان سفر خود به دانشگاه اصفهان، از مرکز نوآوری صنایع سرگرمی این دانشگاه بازدید کرد و با فعالیت‌ها و تولیدات این مرکز آشنا شد. در این بازدید که با حضور هیات ریسه دانشگاه اصفهان انجام شد، دکتر غلامی با اعضای تیم‌های مستقر در مرکز گفتگو کرد.





# در سال ۱۴۰۰ هم با ما باشید...



<http://uicvgame.ir>



uicvgame