



دفترچه راهنما و زمان‌بندی برنامه‌های

## دومین کنفرانس ملی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

**2<sup>nd</sup> National Conference on Computer Games; Challenges and Opportunities**



۲۷-۲۹ بهمن ۱۳۹۵

دانشگاه اصفهان - ساختمان کتابخانه‌ی مرکزی - تالار و سالن‌های همایش پیامبر اعظم (ص)

<http://cgco2017.ui.ac.ir>

## برنامه کلی کنفرانس

	زمان	مکان	برنامه	
چهارشنبه ۲۷ بهمن	۷:۳۰	ورودی تالار پیامبر اعظم (ص)	شروع پذیرش	
	۸:۳۰ الی ۱۰	تالار پیامبر اعظم (ص)	مراسم افتتاحیه • خوشامدگویی و سخنرانی دبیر کنفرانس (دکتر جواد راستی) • سخنرانی معاون پژوهشی دانشگاه اصفهان (دکتر امیر رحیمی) • سخنرانی مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان اصفهان (حجه الاسلام و المسلمین دکتر حبیب‌رضا ارزانی) • سخنرانی دبیر ستاد توسعه فناوری‌های نرم و هویت‌ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری (مهندس سید محمدحسین سجادی نیری)	
	۱۰ الی ۱۰:۲۰	محوطه سالن‌ها	استراحت و پذیرایی	
	۱۰:۲۰ الی ۱۱	تالار پیامبر اعظم (ص)	سخنرانی کلیدی ۱ (Dr. Noor Shaker - Procedural Content Generation in Games)	
	۱۱ الی ۱۱:۴۰	تالار پیامبر اعظم (ص)	سخنرانی کلیدی ۲ (بازی‌های رایانه‌ای، تهدید یا فرصت: نگاهی عصب-زیست‌شناختی به وضعیت موجود- دکتر هدایت صحرایی)	
	۱۱:۴۰ الی ۱۳	رستوران سبز	ناهار و نماز	
	پنجشنبه ۲۸ بهمن	۱۳ الی ۱۴:۳۰	سالن ۱	نشست حقوق و جامعه‌شناسی
			سالن ۲	پنل هدفمند نمودن ساخت و استفاده از بازی‌های دیجیتال برای تأمین اهداف جدی
			سالن ۳	پنل گیمیفیکیشن؛ چالش‌های پیاده‌سازی
		۱۴:۳۰ الی ۱۵	محوطه سالن‌ها	استراحت و پذیرایی
		۱۵ الی ۱۶:۱۵	سالن ۱	نشست فنی و هنر
			سالن ۲	نشست روانشناسی و علوم تربیتی ۱
			سالن ۳	نشست فنی-مهندسی ۱ (ارائه‌ی مقالات به زبان انگلیسی)
		۱۶:۱۵ الی ۱۶:۳۵	محوطه سالن‌ها	استراحت و پذیرایی
۱۶:۳۵ الی ۱۷:۵۰		سالن ۲	نشست روانشناسی و علوم تربیتی ۲	
	سالن ۳	نشست فنی مهندسی ۲ (ارائه‌ی مقالات به زبان فارسی)		
۱۷:۵۵ الی ۱۸:۳۰	نمازخانه ساختمان کتابخانه‌ی مرکزی	استراحت و نماز		
۱۸ الی ۱۸:۳۰	تالار پیامبر اعظم (ص)	اختتامیه کنفرانس		
۸ الی ۲۱	تالار و مجموعه سالن‌های پیامبر اعظم (ص)	رویداد بازی‌سازی		

۱۸ الی ۱۹ بهمن  
اراقی پوستر  
افتتاحیه رویداد بازی‌سازی تا ساعت ۲۱

دکتر نور شاکر (Noor Shaker)

محقق پسادکتری و استادیار دانشگاه آلبورگ کوبنهاگن دانمارک

### Procedural Content Generation in Games

**Abstract:** Procedural Content Generation (PCG), as defined as the automatic generation of game content with limited or no input from human designer/player, is a rapidly growing field offering hope for substantially reducing the authoring burden in games, improving our theoretical and empirical understanding of game design and its influence on players, and enabling entirely new kinds of games and playable experiences.

The talk will present an overview of the different methods of PCG and its application to several game genres. This will be supported by several illustrative examples from research and the industry. The tutorial will cover key techniques employed by PCG such as search-based approaches and constructive methods and their applications for creating different types of content. The tutorial will also discuss the Player-Driven PCG paradigm that focuses on generating player-adapted content and the mix-initiative approach that aims at incorporating human designer/player input with computer-generated content.

دکتر هدایت صحرایی

استاد تمام و مدیر مرکز تحقیقات علوم اعصاب دانشگاه علوم پزشکی بقیه الله

بازی‌های رایانه‌ای، تهدید یا فرصت: نگاهی عصب زیست شناختی به وضعیت موجود

### Videogames, Threat or Opportunity: A Neurobiological View to the Present Status

بازی‌های رایانه‌ای با اثر شگفت خود بر سیستم عصبی باعث بروز رفتارها و کنش‌هایی در افراد بازی‌باز می‌شوند که در حالت عادی و بدون وجود این بازی‌ها، امکان بروز ندارند. چرایی این امر به ماهیت بازی‌ها مربوط می‌شود که فرد بازی‌باز را از محیط واقعی منفک و به محیطی که سناریوی آن از قبل توسط بازی‌ساز نوشته شده است، وارد می‌کند. تحقیقات نشان داده است که بازی‌های رایانه‌ای قادر به فعال سازی بخشهای استرسی، پاداشی، حافظه ای و شناختی و حرکتی مغز می‌باشند و این ترکیب فعال سازی که بسته به نوع بازی درصد آنها کم و زیاد می‌شود، اصلی ترین کار بازی‌ها می‌باشد. با توجه به اینکه این بازی‌ها مدت زیادی از وقت بازی باز را به خود اختصاص می‌دهند، تمامی شاخص‌های بیولوژیک ایجاد یک ذهن استرسی را به مرور زمان ایجاد کرده و توانایی فرد را برای تمیز واقعیت و مجاز به مقدار زیادی کاهش می‌دهند. به همین دلیل، بازی‌های رایانه‌ای به تصمیم‌سازان و تصمیم‌گیران و نیز به عوامل برنامه‌ریز و مجریان این توانایی را می‌دهند که برنامه‌های مورد نظر خود را با تنش کمتری اجرا کرده و به پیش ببرند و یا این برنامه‌ها را در جامعه مورد نظر تعمیق دهند. در یک تحقیق مروری، با استفاده از وبگاه‌های در اختیار مانند Pubmed و Scopus و Google Scholar، تحقیقات مختلفی که در مورد بازی‌های رایانه‌ای در حد فاصل سال‌های ۲۰۰۱ تا ۲۰۱۶ میلادی انجام شده بود از منظر عصب شناختی مورد بررسی قرار گرفت. از مجموع ۳۲۰ مقاله، ۱۴۱ مقاله دیدگاه‌های عصب شناختی را در تحقیق خود مد نظر قرار داده بودند. این مقالات بهبود کارایی حرکتی با ۳۴/۷٪، اثرات زیانبار روانشناختی و شناختی ۱۲/۴٪، افزایش تمرکز و توجه ۹/۰۸٪ و بهبود حافظه و یادگیری (غیر از یادگیری حرکتی) ۲۳/۹٪ را به خود اختصاص داده بودند. بقیه موارد، چند جنبه را با هم بررسی کرده بودند. به نظر می‌رسد که هنوز اثرات مختلفی از بازی‌های رایانه‌ای کشف و بررسی نشده است. با توجه به نتیجه این تحقیق، به نظر می‌رسد که هنوز برای اظهار نظر در مورد اثرات مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای زود باشد. هرچند تحقیقات کمتری در مورد اثرات منفی بازی‌های رایانه‌ای منتشر شده است، اما وجود پدیده‌ای به نام اعتیاد به فضای مجازی، و نیز بروز رفتارهای ضد اجتماعی که با شیوع بازی‌های رایانه‌ای خشن در حال افزایش است، این جنبه از بازی‌ها بایستی با دقت بیشتر و کنکاش عمیق‌تر مورد بررسی قرار گیرد. همچنین، بررسی اثرات این بازی‌ها در ایجاد یک ذهن استرسی و نیز بررسی اثر این بازی‌ها در هنگام اجرای سناریوهای ویژه مانند بازی در حال انجام حرکت، بازی در هوای سرد و یا گرم، بازی در محیطهای غیر واقعی مانند آینه از جمله مواردی هستند که به فهم ما از اثرات بازی‌های رایانه‌ای در مغز و نیز بهبود کارایی آنها در موارد درمانی و یا کاهش اثرات جانبی زیانبار آنها کمک کنند.

## برنامه‌ی پنل‌ها

هدفمند نمودن ساخت و استفاده از بازی‌های دیجیتالی برای تأمین اهداف جدی		
مکان	زمان	کمیته‌ی ناظر
سالن ۲	۱۳ الی ۱۴:۳۰	<p style="text-align: center;">دکتر امیر قمرانی – دکتر غلامرضا منشی – دکتر نگین برات دستجردی – دکتر اعظم اسفیحانی – دکتر امرالله ابراهیمی – دکتر ماهگل توکلی – دکتر مصطفی نجفی – دکتر عاطفه احمدی</p>
<p>بازی‌های جدی، یکی از انواع بازی‌های دیجیتالی هستند که به منظور تأمین اهدافی غیر از سرگرمی، طراحی و منتشر می‌شوند. این دست بازی‌ها برای اهدافی مانند آموزش، کشفیات علمی، سیاست، مذهب، مهندسی، کشاورزی، شهرسازی و ساخت و سازهای بزرگ و امور نظامی مورد استفاده قرار می‌گیرند.</p> <p>نخستین استفاده از یک بازی جدی به قرن بیستم و دهه شصت میلادی برمی‌گردد. طبق آمار موجود، تعداد بازی‌های جدی تولید شده پیش از سال ۲۰۰۹ تنها ۲۷ مورد بوده است، در حالی که در سال ۲۰۰۹ تولید این بازی‌ها به ۲۳۴ عنوان در سال افزایش یافته است.</p> <p>در حوزه به کارگیری مفهوم بازی در آموزش، یادگیری و تغییر رفتار می‌توان به سه پارادایم بازی‌های جدی، گیمیفیکیشن و بازی‌های شبیه‌سازی اشاره نمود. از هر کدام از این پارادایم‌ها به نوعی می‌توان برای اهداف خاصی در حوزه فرهنگ، سلامت، سیاست و ... بهره گرفت. به عنوان نمونه بازی‌های جدی را می‌توان شروع مناسبی برای ایجاد نوعی تحول و ایجاد تنوع در روش‌های آموزشی دانست، هر چند تمامی بازی‌های جدی ابزارهای لازم جذابیت و سرگرمی را دارا نیستند اما برخی از آن‌ها که به منظور اهداف تجاری نیز ساخته شده و از المان‌های آموزشی نیز بهره برده‌اند این هدف را تأمین می‌نمایند. در این راستا استفاده از روش بازی در آموزش (DGBL) توسط محققانی در داخل و خارج کشور انجام گرفته است. DGBL با تلفیق محتوای آموزشی در بازی‌های مناسب، سعی در یادگیری فراگیران از طریق بازی‌های دیجیتالی دارد. به عنوان نمونه می‌توان از به کار بردن بازی دیجیتالی شهرسازی در آموزش مهارت‌های مدیریتی نام برد.</p> <p style="text-align: right;">این پنل توسط مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتالی (دایرک) برگزار می‌گردد.</p>		
عنوان سخنرانی	ارائه‌دهنده	
ماهیت‌شناسی و طبقه‌بندی بازی‌های جدی	<p><b>سید محمدعلی سیدحسینی</b> دانشجوی دکترای رشته ارتباطات و مدیرعامل مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتالی</p>	
ابعاد تجاری بازی‌های جدی	<p><b>حامد نصیری</b> دانشجوی دکترای رشته مدیریت تکنولوژی معاون توسعه کسب و کار مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتالی</p>	
معرفی نمونه‌های موفق بازی‌های جدی و موسسات مرتبط	<p><b>فرزانه شریفی</b> دانشجوی دکترای رشته ارتباطات و مدیر روابط عمومی و امور بین‌الملل مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتالی</p>	

## پنل «گیمیفیکیشن؛ چالش‌های پیاده‌سازی»

مکان	زمان	کمیته‌ی ناظر
سالن ۳	۱۳ الی ۱۴:۳۰	دکتر سید امیرحسن منجمی – دکتر مازیار پالهنگ – دکتر علیرضا نقش – دکتر محمداحسان بصیری – دکتر حامد موحدیان عطار – مهندس حمید صادقیان – دکتر بابک صفاری
<p>بازی‌ها و فناوری‌های مرتبط با بازی‌ها بخش مهمی از زندگی روزمره شده‌اند و سرعت مرزهای خود را به عنوان رسانه‌ای نوظهور گسترش می‌دهند. به منظور بهره‌مندی از علاقه و اشتیاق روزافزون جامعه به بازی‌ها و بهره‌برداری ابزاری از اجزای آنان و تفکر بازی‌گون در ایجاد انگیزش، تغییر رفتار، و حل مسائل، مفهوم گیمیفیکیشن متولد شد. گیمیفیکیشن یا بازی‌وارسازی را «فرآیند استفاده از تفکر بازی و بکارگیری تکنیک‌های طراحی بازی، مکانیک‌های بازی و سبک بازی‌گون در هر زمینه‌ای (غیر بازی) جهت حل مسئله و درگیرسازی مخاطبان» تعریف کرده‌اند. به بیان ساده‌تر، در طراحی سیستم‌های مبتنی بر مفهوم بازی‌وارسازی سعی بر آن است تا با استفاده از المان‌های بازی (بجای بازی کامل)، تجربه کاربری و تعهد کاربر در حوزه‌ها و زمینه‌های جدی و غیر بازی ارتقا یابد.</p> <p>استفاده از بازی‌وارسازی در زمینه سازمان به معنای بکارگیری المان‌های طراحی بازی جهت درگیرسازی هرچه بیشتر نیروی کار برای حل مسائل سازمانی است. درحقیقت با استفاده از بازی‌وارسازی بدنبال دستیابی به سطح بالاتری از درگیرسازی، تغییر رفتار و ایجاد انگیزش در سازمان هستیم. استفاده از این مفهوم را هم اکنون میتوان در بسیاری از زمینه‌های تجاری و محصولات، آموزش‌های اجتماعی، پزشکی، درمان اختلالات فکر و ذهنی، درمان فراموشی و یا حتی آموزش‌های نظامی مشاهده کرد.</p> <p>از آنجایی که نیروی کار آینده در جهانی رشد کرده است که بازی‌های رایانه‌ای به عنوان سرگرمی رایج و در دسترس همه عمومیت داشته‌اند، استفاده اهرمی از بازی‌وارسازی بمنظور ایجاد انگیزش در آنها امری توجیه پذیر است، هرچند استفاده از آن به معنی نادیده انگاشتن سایر عوامل نیست. پنل گیمیفیکیشن؛ چالش‌های پیاده‌سازی، گامی است کوچک در واکاوی چالش‌های پیش روی پیاده‌سازی گیمیفیکیشن در نرم‌افزارها و کسب و کارها.</p> <p>پنل فوق به همت مجموعه «قطره محال‌اندیش (<a href="http://www.dropfun.com">www.dropfun.com</a>)» برنامه ریزی شده و اعضای پنل تجربیات خود از پیاده‌سازی گیمیفیکیشن و چالش‌های پیش روی آن در فضای کسب و کار ایران را بیان خواهند کرد. دبیر پنل جواد نیک‌پیام موسس و مدیرعامل مجموعه‌ی قطره محال‌اندیش است.</p>		
عنوان سخنرانی	ارائه‌دهنده	
گیمیفیکیشن از افسانه تا واقعیت	محسن سعیدی (طراح گیمیفیکیشن و موسس <a href="http://willbeseen.com">willbeseen.com</a> )، پرژام داوودی (موسس و مدیر آژانس دیجیتال میداس)	
آیا طراحی بازی یک علم است؟	طه رسولی (طراح بازی و عضو ارشد IGDA)	
درگیر سازی کاربر با استفاده از ساده ترین اجزای بازی	محسن سعیدی	
بازاریابی، برند سازی و گیمیفیکیشن	ابوالفضل عباسی (طراح رفتار مخاطب در مجموعه‌ی قطره محال‌اندیش)	
وفادارسازی مشتریان با استفاده از گیمیفیکیشن	پرژام داوودی	
پویایی‌های سیستم‌های بازی‌وار	جواد نیک‌پیام (موسس و مدیرعامل مجموعه‌ی قطره محال‌اندیش)	
اقتصاد مجازی، سنجه‌ها و راهکارها	محسن نوری (مدیر تحلیل و مطالعات بازار بانک انصار)	

## زمانبندی ارائه مقالات شفاهی

نشست حقوق و جامعه‌شناسی			
مکان	زمان	کمیته‌ی ناظر	
سالن ۱	۱۳ الی ۱۴:۳۰	دکتر قدرت‌الله خسروشاهی - دکتر رسول مظاهری - دکتر علی قنبری - دکتر رضا همتی	
		بررسی سواد بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای در نظریه و کاربرد (مقداد مهرابی، فرزانه شریفی)	۱۳ الی ۱۳:۱۵
		تأثیر فراغت مجازی (بازی‌های آنلاین) نوجوانان بر مرجعیت خانواده و روابط عاطفی خانوادگی آنها در جامعه ایرانی (علی قنبری برزیان)	۱۳:۱۵ الی ۱۳:۳۰
		معاملات جدی در عرصه بازی: تحلیل فقهی و حقوقی معاملات درون بازی‌های مجازی (مرتضی وصالی ناصح)	۱۳:۳۰ الی ۱۳:۴۵
		بررسی علل گرایش جوانان به استفاده از بازی رایانه‌ای کلس بر طبق نظریه رضایتمندی (نگین برات دستجردی، لیلا برهانی)	۱۳:۴۵ الی ۱۴
		بررسی حقوقی جبران خسارت آثار مخرب بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان و نوجوانان (مهران کلوپانی، مهران بهمن، سیما حدادی)	۱۴ الی ۱۴:۱۵
		امکان‌سنجی خلق بازی رایانه‌ای دینی (علی رازی‌زاده)	۱۴:۱۵ الی ۱۴:۳۰
نشست فنی و هنر			
مکان	زمان	کمیته‌ی ناظر	
سالن ۱	۱۵ الی ۱۶	مهندس حمید صادقیان - دکتر رسول مظاهری - دکتر مجید فدایی - دکتر پریسا دارویی	
		تحلیل تأثیر بیان زیباشناختی در تحقق کارکرد بازی‌های رایانه‌ای هدفمند از منظر «کارکردگرایی زیباشناختی»: مطالعه موردی بازی «هر روز همان خواب تکراری» (آرین طاهری، مسعود کوثری)	۱۵ الی ۱۵:۱۵
		بررسی کاربرد فناوری واقعیت افزوده جهت ارائه الگوی طراحی عوامل کالبدی-فضایی (صالح کاجی اصفهانی، رامین مدنی، جواد راستی)	۱۵:۱۵ الی ۱۵:۳۰
		بازی‌نمایی سبز: روش نوینی برای بهبود مصرف پایدار (شهربانو یدالهی)	۱۵:۳۰ الی ۱۵:۴۵
		الگوی سه‌گانه اقتباس از شاهنامه در نگارش بازی‌نامه (فاطمه سلیمانی‌پور، مرضیه کثیری)	۱۵:۴۵ الی ۱۶
نشست روانشناسی و علوم تربیتی ۱			
مکان	زمان	کمیته‌ی ناظر	
سالن ۲	۱۵ الی ۱۶:۱۵	دکتر امیر قمرانی - دکتر غلامرضا منشئی - دکتر نگین برات دستجردی - دکتر اعظم اسفیجانی - دکتر ام‌الله ابراهیمی - دکتر ماهگل توکلی - دکتر مصطفی نجفی - دکتر عاطفه احمدی	
		اثربخشی درمان مبتنی بر واقعیت مجازی بر نشانه‌های اضطراب آشکار و پنهان افراد مبتلا به ترس از ارتفاع (امیرحسین ترابی، غلامرضا منشئی، مصطفی نجفی)	۱۵ الی ۱۵:۱۵
		رابطه بین بازی‌های رایانه‌ای با رشد مسیر شغلی نوجوانان (ندا علی‌پور اصفهانی، فاطمه سمیعی)	۱۵:۱۵ الی ۱۵:۳۰
		بررسی کاربرد فناوری واقعیت افزوده به عنوان یک روش چندحسی در بهبود نارساخوانی (نسبیه صرامی، جواد راستی، مجتبی ماهر)	۱۵:۳۰ الی ۱۵:۴۵

۴	۱۵:۴۵ الی ۱۶	بررسی رابطه بین انواع و مدت زمان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر خط و میزان هوش معنوی (خدیدجه علی آبادی، مرتضی بختیاروند، صلاح اسمعیلی گوجار)
۵	۱۶ الی ۱۶:۱۵	توسعه و ارتقای یادگیری مبتنی بر بازی با کاربری اصول آموزشی در بازی‌های رایانه‌ای (اکبر مومنی راد، مرضیه سعید پور)
<b>نشست فنی - مهندسی ۱ (انگلیسی)</b>		
<b>کمیته‌ی ناظر</b>		
مکان	زمان	
سالن ۳	۱۵ الی ۱۶:۱۵	Dr. Noor Shaker، دکتر سید امیرحسین منجمی - دکتر مازیار پالهنگ - دکتر علیرضا نقش - دکتر محمداحسان بصیری - دکتر حامد موحدیان عطار
۱	۱۵ الی ۱۵:۱۵	طراحی کاراکترهای غیر قابل بازی توسط روش‌های پیش‌بینی ارزش در یادگیری تقویتی (امین بابادی، مهران صفایانی)
۲	۱۵:۱۵ الی ۱۵:۳۰	طراحی و تبیین مدل درگرسازی مخاطب مبتنی بر بازیوارسازی (جواد نیک پیام، علی‌اکبر فرهنگ، سید مهدی شریفی)
۳	۱۵:۳۰ الی ۱۵:۴۵	تنظیم پویای دشواری بازی اتومبیل رانی چندنفره بر اساس الگوریتم یادگیری تقویتی (عرفان پیربابایی، حسام ساکیان، یونس سخاوت)
۴	۱۵:۴۵ الی ۱۶	تاثیر بازی مبتنی بر اندروید آموزش هیجان‌چهره با استفاده از موسیقی بر بازشناسی هیجان‌چهره در کودکان دارای اختلال طیف اتیسم (مهسا احدیان، حمید پورشریفی)
۵	۱۶ الی ۱۶:۱۵	استفاده از الگوریتم راهزن چند مسلح برای تعیین رنگ پس زمینه بازی‌های رایانه‌ای (زهرا امیری، یونس سخاوت)
<b>نشست فنی - مهندسی ۲ (فارسی)</b>		
<b>کمیته‌ی ناظر</b>		
مکان	زمان	
سالن ۳	۱۶:۳۵ الی ۱۷:۵۰	دکتر سید امیرحسین منجمی - دکتر مازیار پالهنگ - دکتر علیرضا نقش - دکتر محمداحسان بصیری - دکتر حامد موحدیان عطار - مهندس حمید صادقیان
۱	۱۶:۳۵ الی ۱۶:۵۰	یادگیری مدلی برای پیش‌بینی ترک بازی توسط کاربران ایرانی در بازی‌های رایگان (سید مسعود پزشک‌زاده، امین بابادی، جواد راستی، هادی خسروی)
۲	۱۶:۵۰ الی ۱۷:۰۵	توانبخشی بیماران مبتلا به اختلال حرکتی پا با استفاده از بازی رایانه‌ای مجهز به بازخورد لمسی و دیداری (حسین زارعی، یونس سخاوت)
۳	۱۷:۰۵ الی ۱۷:۲۰	طرح ساخت‌افزار یک بازی رایانه‌ای-ورزشی با قابلیت ثبت و سنجش حرکات واقعی با هدف مربی‌گری الکترونیکی و افزایش انگیزه تمرین در ورزش تکواندو (سید مهران امیری، جواد راستی، هادی عباسی)
۴	۱۷:۲۰ الی ۱۷:۳۵	بیشترین-پایدارترین یادگیری: تشخیص سبک مناسب بازی‌های آموزشی با دیدی چندعامله (محمد مهدی رضاپور)
۵	۱۷:۳۵ الی ۱۷:۵۰	استراتژی پیروزی در بازی دوز آنلاین با استفاده از شبکه عصبی مصنوعی (محمدجواد رستگاری، امیرحسین منجمی، روح الله رشیدی)
<b>نشست روانشناسی و علوم تربیتی ۲</b>		
<b>کمیته‌ی ناظر</b>		
مکان	زمان	
سالن ۲	۱۶:۳۵ الی ۱۷:۵۰	دکتر امیر قمرانی - دکتر غلامرضا منشئی - دکتر نگین برات دستجردی - دکتر اعظم اسفیجانی - دکتر امرالله ابراهیمی - دکتر ماهگل توکلی - دکتر عاطفه احمدی
۱	۱۶:۳۵ الی ۱۶:۵۰	ارزیابی یادگیری بازی‌محور: رویکردها و روش‌ها (اعظم اسفیجانی)

۲	۱۶:۵۰ الی ۱۷:۰۵	بررسی تاثیر بازی‌های کامپیوتری بر عملکرد خلاقانه و واکنش‌های هیجانی (شیرین سالمی، زهرا باری، علیرضا قیاسی، فرشید کرمی، سجادسلیمی)
۳	۱۷:۰۵ الی ۱۷:۲۰	اختلال اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای: بررسی میزان شیوع و ارتباط آن با متغیرهای جمعیت شناختی (هادی فرهادی، ریحانه بخشایی، ریحانه رشیدی)
۴	۱۷:۲۰ الی ۱۷:۳۵	بررسی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی چندکاربره تحت وب بر یادگیری دانش‌آموزان (خدیدجه علی آبادی، سعید پورروستایی اردکانی، صالح اسمعیلی گوجار)
۵	۱۷:۳۵ الی ۱۷:۵۰	بررسی رابطه بین گرایش به سبک اکشن بازی‌های رایانه‌ای با ابعاد هویت نوجوانان در گیم نت‌های شهر همدان (هدی السادات موسوی معین، سید رسول عمادی، مهین عروتی موفق)

## مقالات پوستر

موضوع	عنوان مقاله	نویسندگان
ادبیات	تطبیق الگوهای نشانه‌های معناشناسی بر بازی‌نامه گرشاسپ: آغاز حماسه	علی رازی زاده
جامعه‌شناسی	بررسی نقش سواد رسانه در انتخاب بازی‌های رایانه‌ای کودکان توسط والدین با محوریت پیش‌گیری از آسیب‌های اجتماعی	مهران بهمن، مسعود قادری، موسی میرزاخانی
	جایگاه اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای در بین مؤلفه‌های اعتیاد اینترنتی دانش‌آموزان مقطع متوسطه	سعید طالبی، زهرا هنربخش
	بازی‌ها و نرم‌افزارهای رایانه‌ای و هویت دانش‌آموزان	نگین جباری، داود طریک
	فرا تحلیل تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر مهارت اجتماعی دانش‌آموزان	هادی قاسمی ولاشانی
حقوق	بررسی رابطه بین اعتیاد به اینترنت و میزان استفاده از شبکه‌های اجتماعی با اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای با در نظر گرفتن نقش متغیرهای جمعیت	هادی فرهادی، نوشین ادیبی زاده، غزاله خیر
	بررسی حقوقی ثبت شخصیت بازی‌های رایانه‌ای	مهران بهمن، محمد یزدانی
یادگیری	سامان‌دهی جرم‌شناسی رشد از چشم‌انداز رهیافت مدیریت خطر جرم در بازی‌های رایانه‌ای	جلال‌الدین حسانی
	یادگیری بازی محور: فراتحلیلی از شواهد تجربی در خصوص تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر یادگیری	اعظم اسفیجانی
علوم سیاسی	بررسی میزان اثربخشی بازی رایانه‌ای آموزشی مبتنی بر سبک‌های یادگیری بر رضایتمندی تحصیلی دانش‌آموزان	سعید پورروستایی اردکانی، ستاره پناهی
	«ایران هراسی»؛ از پرده نقره ای در قرن بیستم تا بازی‌های رایانه‌ای در قرن بیست و یکم بررسی سیر تولید و تعمیق مفهوم «ایران هراسی» در هالیوود	مهدی مختارپور، زهرا سمواتی
	نقش دشمن بر هویت فرهنگی با استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در جنگ نرم	ثمر زوار
	بازی‌های رایانه‌ای به مثابه ابزاری کارآمد در جنگ نرم	سید محمد امامی



رقیه اصلانپان، فیروز امانی	تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت افراد	روانشناسی
سعید طالبی	بازی‌های اینترنتی و رایانه‌ای وسواس‌گونه، تهدیدی برای پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان در عصر فناوری اطلاعات	
سعید رحیمی، سارا رضائی میرقائد، شقایق شکرالهی یانچشمه	نگرش‌سنجی والدین نسبت به انجام بازی‌های کودکان پیش‌دبستانی	
مریم رضایی، حسن رستگارپور	رابطه بین میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و تجسم فضایی در بین دانشجویان	
حمیدرضاعمارلو، لیلا موزه کش، مرتضی پورمحمدی، یزدان موحدی	تأثیر توانبخشی رایانه یار بر حل مسأله کامپیوتری در دانشجویان طراحی صنعتی دانشگاه هنر اسلامی شهر تبریز	
لاله اسماعیلی، منصوره بهرامی پور	مقایسه نمرات بازی کودکان با نمرات نپسی: اعتباریابی بازی‌های کامپیوتری به عنوان ابزارهای شناختی	
لیلا اکرمی، زینب صداقت	بررسی تاثیر بازی‌های رایانه ی بر کودکان با اختلال طیف اوتیسم	
محمد سلطانی زاده، زری عباس زاده	بررسی تاثیر بازی‌های رایانه‌ای سبک فکری و اکشن بر میزان خود تنظیمی تحصیلی پسران ۱۳-۱۵ سال شهر اصفهان	
مهديه آژعصاران، محمود شیرازی	مقایسه خلاقیت و اختلالات رفتاری در بین کاربران بازی‌های رایانه‌ای و غیر کاربران این بازی ها در شهر زابل	
سید صدرا صالح شریعتی	بررسی تاثیر واقعیت مجازی بر درد خیالی اندام در بیماران قطع عضو: مروری بر مطالعات	
عاطفه بیدختی، فرامرز دانش زاده، محمدرضا رسولی نژاد	تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر خشونت کودکان مقطع ابتدایی از دیدگاه معلمان آنها	
رضا درودی، سعید عربان، سمیه مداح	تشخیص ربات در بازی‌های چند کاربره انبوه با استفاده از مقایسه الگوی حرکتی بازیکنان	فنی
الهام رحیمی، علی احمدی	بررسی روش های یادگیری ماشین در بازی‌های رایانه‌ای	
نهاد برومند، مریم رضایی، افسانه فاطمی	به کارگیری الگوهای طراحی واسط کاربری در طراحی و پیاده‌سازی یک بازی شناختی برای تلفن همراه	
سیده مریم طباطبایی، فاطمه خدایی مهماندار حنیفه	به کارگیری تنظیم سختی پویا در بازی‌های رایانه‌ای به منظور افزایش سود تجاری	
پویا گلچیان، اعظم باستان فرد	تولید نقشه در محتوای بازی بر پایه الگوریتم ماشین سلولی	
شمیم گل افشان، سعید جزی، حسین کارشناس، مرضیه استادی، علیرضا هومن کیا	سیستم یکپارچه گفتاردرمانی برای کودکان دارای آسیب زبانی	
زهرا رستمیان، جواد راستی	معرفی بستر توسعه‌ی نرم‌افزارهای واقعیت مجازی تعاملی مبتنی بر تصاویر واقعی	
حسین زارعی، صمد روحی	طراحی و پیاده‌سازی بازی‌های رایانه‌ای سه‌بعدی با مراحل خود تولید در سبک سکویی مبتنی بر فناوری واقعیت افزوده	

شهرزاد سادات موسوی اصفهانی، مریم حاتمی، مجتبی وحیدی اصل	مروری بر بازی گونه‌سازی در تجارت الکترونیک	
سعید کریمی	استفاده از بازی‌های شبیه‌ساز در آموزش کارآفرینی: نگاهی بر بازی کسب و کار سیم‌ونچر (Simventure) و بیزکفی (Bizcafe)	مدیریت
سجاد کردانی مقدم، مرتضی ابراهیمی	معرفی مسیرهای تحقیقات برجسته دانشگاهی در صنعت بازی‌های رایانه‌ای	
سجاد کردانی مقدم، مرتضی ابراهیمی	تحلیل بازی‌های رایانه‌ای به تفکیک پلتفرم و ارائه نقشه راهی برای رونق بخشیدن به صنعت بازی سازی کشور	
حامد نصیری، محمدصالح ترکستانی، کبری بخشی‌زاده برج	موقعیت یابی صنعت بازی‌های ویدئویی و تبیین عناصر بازاریابی در آن (با تمرکز بر بازی‌های موبایل)	
سیدامیر آقایی، سیدحسین حسینی، مصطفی ذاکری نسب، سید مهدی دبستانی	مروری بر فناوری‌های صنعت بازی‌های ویدئویی	
منیژه ایزدی، جهانگیر یداللهی فارسی	شناسایی فرصت‌های کسب‌وکار در صنعت بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر روش‌های بازاریابی دیجیتال	
امین بابادی، حسن کریمی قدوسی، مجید روحانی	یک چارچوب کارا برای مدیریت دیالوگ در توسعه بازی‌های ویدیویی ماجراجویی	
مهران بهمن، مهسا نقدی	بررسی و تبیین نقش قصه درمانی در نرم‌افزارهای کودکان با نگاهی بر نرم‌افزار قصه‌بافی	
پریسا عبداللهی، صمد روحی	بررسی نقش داستان پویا و تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای با تحلیل چهار مورد از بازی‌های سبک نقش‌آفرینی	
پریسا عبداللهی، صمد روحی	طراحی و ارائه مدل پویای تعامل اجتماعی در بازی‌های رایانه‌ای سبک نقش‌آفرینی	
محمد بهشتی راد، سید جمال حسینی، یونس سخاوت	بررسی و مقایسه تجربه کاربری کنترل‌کننده‌های بصری و حرکتی در بازی‌های واقعیت افزوده مبتنی بر تلفن‌های هوشمند	
یگانه سروری، باقر بهرام شتربان، صمد روحی	قابلیت تبدیل بازی‌های بومی ایرانی به بازی‌های رایانه‌ای؛ نمونه موردی «قاپ بازی»	
حسین زارعی، بهنام علیزاده اشرفی	بازی‌وارسازی آثار موزه‌ای با متد واقعیت افزوده در جهت آموزش آثار و افزایش تعداد گردشگران	
علی رازی زاده	تطبیق امر زیبا و امر والای کانت بر بازی‌های رایانه‌ای	
حسین امانی	بررسی نشانه شناختی بازی رایانه‌ای «Journey»	