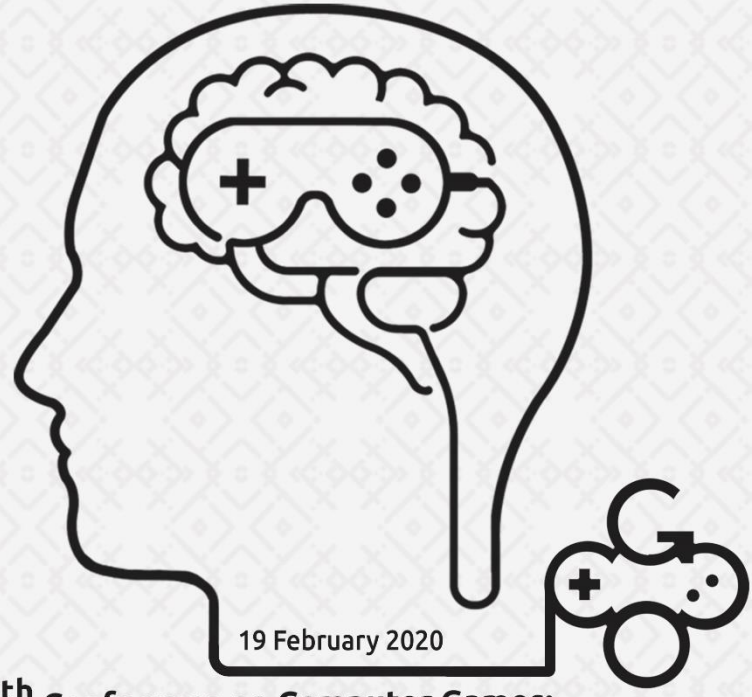
دفترچه راهنما و زمان‌بندی برنامه‌ها

پنجمین کنفرانس بین‌المللی

بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها



19 February 2020

5th Conference on Computer Games; Challenges and Opportunities

CGCO2020

دانشگاه اصفهان بهمن ۱۳۹۸

uicvgame.ir

UNIVERSITY OF ISFAHAN CENTER OF ENTERTAINMENT INDUSTRY

برگزارکنندگان

حامیان

سخن دبیر

دانشگاه اصفهان با راه‌اندازی مرکز نوآوری صنایع سرگرمی (مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای سابق) به توسعه‌ی آموزش و پژوهش و کارآفرینی در این حوزه‌ی مهم، استراتژیک و ثروت‌آفرین همت گماشته و گام‌های جدی در این راستا برداشته است که از مهم‌ترین آن‌ها، می‌توان به راه‌اندازی دبیرخانه‌ی دائمی کنفرانس «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» به هدف شکل‌دهی علمی به پژوهش‌های پراکنده‌ی این حوزه‌ی نوین فناوری اطلاعات اشاره کرد.

پنجمین کنفرانس بین‌المللی «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» که ۳۰ بهمن ۱۳۹۸ در دانشگاه اصفهان برگزار می‌شود، محلی برای ارائه‌ی پژوهش‌های جدید در شاخه‌های مختلف بازی‌های رایانه‌ای از جمله روانشناسی، جامعه‌شناسی، فناوری اطلاعات، هنر، پزشکی، مدیریت، اقتصاد و سایر علوم وابسته است تا محملی برای تحلیل و تولید بازی‌های رایانه‌ای فاخر باشد. ظرفیت‌های سرشار صنعت بازی‌های رایانه‌ای در خلق ثروت در کنار کارکردهای آن در حوزه‌های هدفمند مانند آموزش، درمان، تبلیغات و فرهنگ‌سازی در کنار آسیب‌های بالقوه‌ی آن از جنبه‌های مختلف، نیاز به پژوهش‌های عمیق در این حوزه را بیش از پیش عیان می‌سازد و دانشگاه اصفهان بنا بر رسالت خویش امسال نیز به این مهم همت گماشته است.

کنفرانس «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

- از حمایت نهادهای معتبر علمی و فرهنگی و اجتماعی سود می‌برد.
- امکان ارزیابی ایده‌ها و مقالات پژوهشی توسط بزرگترین شبکه‌ی پژوهشی کشور در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای (شامل بیش از ۲۵۰ نفر از اعضای هیأت علمی دانشگاه‌های داخل و خارج کشور) را فراهم می‌آورد.
- مقالات پذیرفته‌شده را در معتبرترین نمایه‌ها به پژوهشگران دیگر عرضه می‌کند.
- با مجلات معتبر علمی داخل و خارج کشور در ارتباط است و برای چاپ نسخه‌ی گسترش‌یافته‌ی مقالات برتر کنفرانس با آنان رایزنی مؤثر انجام می‌دهد.
- با برگزاری کارگاه‌ها و پنل‌های تخصصی، پژوهشگران را با جنبه‌های نوینی از علوم و فنون مرتبط به‌ویژه در ارتباط با علوم شناختی و مارکتینگ آشنا می‌کند.
- به لحاظ سابقه‌ی برگزاری، اصالت، ماهیت علمی برگزارکنندگان و رعایت اصول علمی در داوری و پذیرش مقالات، اعتبار پژوهشی مقالات پذیرفته شده در آن تضمین شده است.
- امکان ارتباط مستقیم شرکت‌کنندگان با شاخص‌ترین پژوهشگران داخل و خارج کشور در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای که امسال مهمان کنفرانس هستند را فراهم می‌کند.
- میزبان فعالان پیشرو صنعت بازی‌سازی است تا در کنار پژوهش‌های علمی، شرکت‌کنندگان را با آخرین دستاوردهای فنی و تجاری‌سازی نیز آشنا کند.

نگاه ویژه‌ی این دوره به بازی‌های درمانی اختصاص دارد و پژوهش‌های مرتبط با این محورها جایگاه ویژه‌ای خواهند داشت.

دکتر جواد راستی
دبیر کنفرانس

کمیته برگزاری

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

همکاران اجرایی

۱. علی‌اصغرحیدری

۲. پریسا حسینی

۳. حنانه یوسفی‌نکو

۴. سید ابوالفضل شرافت

۵. سارا صادقیان

۶. زهرا سادات محسنی

۷. نسیم اسماعیلی

۸. محمدرضا تاجریان

۹. شمیمه صنیع ثالث

۱۰. طیبه عظیمی

۱۱. گلناز امیری

۱۲. نگار ملکی‌فر

۱۳. امیرپارسا کریمی

۱۴. سیدمهران امیری

۱۵. زهره مرتضایی

۱۶.علیرضا کوهکن

کمیته علمی

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

نام و نام خانوادگی	تخصص	سازمان
دکتر منوچهر توسلی	حقوق	دانشگاه اصفهان
دکتر ماهگل توکلی	روانشناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر منصور جم زاد	کامپیوتر	دانشگاه صنعتی شریف
دکتر نیما جمشیدی	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
دکتر غلامرضا چلبیانلو	روانشناسی	دانشگاه شهید مدنی تبریز
دکتر منصوره حاج هادیان	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر منصور حسامی کرمانی	هنر	دانشگاه الزهرا
دکتر زینب حکمت	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر حجت‌اله حمیدی	کامپیوتر	دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی
دکتر سعید خزایی	زبان	دانشگاه اصفهان
دکتر قدرت اله خسروشاهی	حقوق	دانشگاه اصفهان
دکتر آناهیتا خرمی	توانبخشی شناختی	کلینیک مغز و شناخت
دکتر پریسا دارویی	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
مهیار دولتخواه	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر حمید دهقانی	جامعه شناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر حمیدرضا رستمی	توانبخشی	دانشگاه علوم پزشکی اصفهان
دکتر والی رضایی	زبان	دانشگاه اصفهان
دکتر احسان روح الامین	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
محمدمهدی رضاپور	فنی	دانشگاه اصفهان
دکتر سید محمدحسین رضوانی	فنی	دانشگاه آزاد قزوین
دکتر عادل رفیع	زبان	دانشگاه اصفهان
ریحانه رفیع زاده	هنر	دانشگاه الزهرا
دکتر رضا رمضانی	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
مهندس صمد روحی	هنر	دانشگاه هنر اسلامی تبریز
دکتر هدا رودکی لواسانی	کامپیوتر	دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی
دکتر نادر رهنما	تربیت بدنی	دانشگاه اصفهان
دکتر احسان رییسی	ادبیات	دانشگاه اصفهان
دکتر فاطمه زرگر	روانشناسی	دانشگاه علوم پزشکی اصفهان
دکتر بهمن زینلی	تاریخ	دانشگاه اصفهان
دکتر ریحانه سجاد	هنر	دانشگاه هنر اصفهان

نام و نام خانوادگی	تخصص	سازمان
دکتر یونس سخاوت	هنر	دانشگاه هنر اسلامی تبریز
دکتر ایرج شاکری‌نیا	روانشناسی	دانشگاه گیلان
دکتر کمال شاه طالبی	برق	دانشگاه اصفهان
دکتر زهره شفیع‌زادگان	توانبخشی	دانشگاه علوم پزشکی اصفهان
دکتر حامد شهبازی	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
دکتر ابراهیم صادقی	فیزیولوژی	دانشگاه علوم پزشکی اصفهان
دکتر سعید صادقی	روانشناسی	بهزیستی اصفهان
دکتر حمید صادقیان	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر پرویز صباحی	روانشناسی	دانشگاه سمنان
دکتر هدایت‌الله صحرایی	مغز و اعصاب	دانشگاه بقیه الله (عج)
دکتر علی صفری	مدیریت	دانشگاه اصفهان
دکتر محمدعلی صفورا	هنر	دانشگاه تربیت مدرس
دکتر سید کمال صولتی دهکردی	روانشناسی	دانشگاه علوم پزشکی شهرکرد
دکتر محمد طاهری	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر زهره طباطبایی	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر مائده عاشوری	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
دکتر محمد عاشوری	روانشناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر مهدی عباسی	کامپیوتر	دانشگاه بوعلی سینا همدان
دکتر علی عسگری	روانشناسی	دانشگاه علوم بهزیستی تهران
دکتر محسن عشوریان	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
دکتر مجتبی عطارزاده	علوم سیاسی	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر احسان علی اکبری	الهیات	دانشگاه اصفهان
دکتر محمدهادی عیان بد	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر افسانه فاطمی	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
دکتر مجید فدایی	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر سالار فرامرزی	علوم تربیتی	دانشگاه اصفهان
دکتر هادی فرهادی	روانشناسی	دانشگاه آزاد اصفهان
دکتر محسن قائم‌فرد	حقوق	دانشگاه اصفهان
دکتر مائده سادات قوام نیا	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر امیر قمرانی	روانشناسی	دانشگاه اصفهان

نام و نام خانوادگی	تخصص	سازمان
دکتر محمدرضا قنبری	حقوق	دادگستری اصفهان
دکتر علی قنبری برزیان	جامعه‌شناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر مرجان کائدی	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
دکتر حسین کارشناس	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
دکتر محمد کاظمی‌فرد	کامپیوتر	دانشگاه رازی کرمانشاه
دکتر شکوفه کلاهدوز رحیمی	کامپیوتر	دانشگاه اصفهان
محمدمهدی کرمانی	فنی	شرکت مه آفرید
دکتر مسعود کوثری	جامعه‌شناسی	دانشگاه تهران
دکتر سیدعلیرضا گلپایگانی	هنر	دانشگاه هنر تهران
دکتر سلمان گلی	فنی	دانشگاه کاشان
دکتر زهره لطیفی	روانشناسی	دانشگاه پیام نور اصفهان
دکتر مجید محمدشفیعی	مدیریت	دانشگاه اصفهان
دکتر امیرعباس محمدی‌راد	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر حسینعلی مهرابی	روانشناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر فروغ مهیار	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر امین مهنام	مهندسی پزشکی	دانشگاه اصفهان
دکتر بهروز مینایی	کامپیوتر	دانشگاه علم و صنعت
مهندس آیت نادری	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر ابوذر ناصحی	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر علیرضا نقش	کامپیوتر	دانشگاه آزاد نجف آباد
دکتر پریسا نیلفروشان	مشاوره	دانشگاه اصفهان
دکتر محمدرضا نیلفروشان	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر مجتبی وحیدی اصل	کامپیوتر	دانشگاه شهید بهشتی
دکتر لیلا وهابی	هنر	دانشگاه هنر اصفهان
دکتر رضا همتی	جامعه‌شناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر فریبا یزدخواستی	روانشناسی	دانشگاه اصفهان
دکتر علی یونسی	مغز و اعصاب	دانشگاه علوم پزشکی تهران
Dr.Stefan Piasecki	Sociology and Political Science	Heidelberg University
Dr.Nicola Liberati	Philosophy	University of Twente, Netherlands

برنامه کلی کنفرانس

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

سخنرانان کلیدی

دکتر استفان پیازسکی (Stefan Piasecki)

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

چکیده سخنرانی ایشان به شرح زیر است:

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

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

دکتر نیکولا لیبراتی (Nicola Liberati)

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

چکیده سخنرانی ایشان به شرح زیر است:

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

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

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

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

برنامه‌ی کارگاه‌ها و پنل‌ها

کارگاه کسب و کارهای مبتنی بر بازتوانی شناختی؛ گذری بر نوروماکتینگ و نورواکونومی

مدرس این کارگاه دکتر آناهیتا خرمی بنارکی، پزشک عمومی از دانشگاه علوم پزشکی ایران، دارای مدرک مهندسی فناوری اطلاعات پزشکی از امیرکبیر، فلوشیپ روان‌عصب‌شناسی از پژوهشکده علوم شناختی، دکترای علوم اعصاب شناختی از پژوهشکده علوم شناختی، پزشک و توانبخش شناختی و مدرس رشته توانبخشی شناختی در پژوهشکده علوم شناختی و کلینیک مغز و شناخت و مدیر آموزشی و پژوهشی این کلینیک (زیرنظر پژوهشکده شناختی و دانشگاه علوم پزشکی ایران) است.

چکیده سخنرانی ایشان به شرح زیر است:

عصب‌شناختی این اجازه را به بشر داده است تا با نگاهی دوباره به شناخت در قالب حداقل عناصر شناختی مانند ادراک، توجه و حافظه، بار دیگر ناشناخته های رفتار و افکار انسانی را این بار مبتنی بر مغز واکاوی کند. در این راستا علوم شناختی ترکیبی است از انسان‌شناسی شناختی، هوش مصنوعی، زبان‌شناسی شناختی، نوروفیلاسوفی و از همه مهمتر عصب‌شناختی. از آنجایی که حضور انسان در تمامی حوزه‌هایی که انسانیتش را نشان می‌دهد به واسطه مغز است، عجیب نیست که بعد از سالها تحقیقات، عناوین و گرایش‌هایی مانند توانبخشی شناختی، عصب تحولی، عصب شناختی اجتماعی و مانند آن را داشته باشیم. نورواکونومی (Neuro-Economy) و نورومارکتینگ (Neuro-Marketing) از جذاب‌ترین زمینه‌های تحقیقاتی هستند. حوزه نورواکونومی یا عصب‌اقتصاد، نه تنها آنچنان که از اسمش پیداست به اقتصاد نمی‌پردازد، بلکه مقوله کلان اقتصاد را چیزی جز تصمیم‌گیری نمی‌داند و در این راستا تصمیم‌گیری انسان را در حوزه‌های مختلف نه فقط اقتصاد به چالش کشیده و به بحث و تحقیق می‌گذارد. از طرفی دیگر، از دل این مقوله، ادل اسمیت در سال ۲۰۰۲ نرومارکتینگ را مطرح می‌کند که امروزه بیشتر با عنوان Consumer Neuroscience از آن یاد می‌شود. در این راستا، پژوهش‌های زیادی انجام شده است تا بتوان رفتار مصرف‌کننده را از پیش از خرید، در حین خرید و پس از آن به بحث و نظر گذاشت. مقوله‌ای کمی ناآشناتر با موارد فوق، توانبخشی شناختی است که مبتنی بر آخرین دستاوردهای عصب شناختی و اخیرا گرایش RDoC ، تلاش دارد آن را از شکل کلاسیک خارج کرده و دانش پایه توانبخشان را به سمت علوم اعصاب سوق دهد و پیش ببرد. شاید پرسسش این باشد که این سه حوزه به ظاهر نا مربوط را چگونه می توان بهم ارتباط داد؟

کارگاه درآمدزایی از تبلیغات در بازی‌های موبایلی

ارئه‌کننده‌ی این کارگاه مهدی تاج‌الدینی استراتژیست تبلیغات دیجیتال تپسل است..

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

کارگاه قدرت مغز و HCI

مدرس این کارگاه دکتر حامد علی‌یاری محقق حوزه‌ی علوم اعصاب شناختی و Neuro-Gaming است.
چکیده سخنرانی ایشان به شرح زیر است:
بازی‌های رایانه‌ای یکی از انواع تکنولوژی‌های تعاملی نوآورانه و نوین است که در سطح جهان گسترده شده است. به‌دلیل قدرت نفوذ بالای این رسانه، محققان مختلفی در حال مطالعه بر روی آن و بهره‌برداری جهت دستیابی به اهداف خودشان می‌باشند.
براساس ذات و توانمندی بالای بازی‌های رایانه‌ای در فعال کردن نواحی مختلف مغزی همچون بخش سنسوری مغز، بخش موتوری مغز، کورتکس، فرونتال کورتکس و ... دیگر بخش‌ها، از این تکنولوژی جهت کنترل، بهبود و ارتقاء توانمندی‌های احساسی، شناختی، حرکتی و طیف وسیعی از بیماری‌ها استفاده می شود.در این کارگاه ابتدا به معرفی مغز و وظایف آن و اثرگذاری بازی‌های رایانه‌ای بر آن خواهیم پرداخت. در ادامه با سیگنال‌های مغزی بیشتر آشنا می‌شویم و در مورد نحوه استفاده از این سیگنال‌ها در ساخت بازی‌های جدی به بحث می‌نشینیم و نقاط ضعف و قوت این روش را بیان میکنیم. در انتها تلاش می‌کنیم با کمک یکدیگر، ایده‌های کاربردی، عملیاتی از جنبه علمی و مالی را برای آینده استخراج و ارایه نماییم.

کارگاه بازی‌های شناختی و ردیابی چشمی

مدرس این کارگاه دکتر آناهیتا خرمی بنارکی، پزشک عمومی از دانشگاه علوم پزشکی ایران، دارای مدرک مهندسی فناوری اطلاعات پزشکی از امیرکبیر، فلوشیپ روان‌عصب‌شناسی از پژوهشکده علوم شناختی، دکترای علوم اعصاب شناختی از پژوهشکده علوم شناختی، پزشک و توانبخش شناختی و مدرس رشته توانبخشی شناختی در پژوهشکده علوم شناختی و کلینیک مغز و شناخت و مدیر آموزشی و پژوهشی این کلینیک (زیرنظر پژوهشکده شناختی و دانشگاه علوم پزشکی ایران) است.
چکیده سخنرانی ایشان به شرح زیر است:
استفاده از فن‌آوری‌های جدید در توانبخشی عصبی موجب شده که فرایند توانبخشی با شدت و وسعت بیشتری طی شود. در این راستا می‌توان درمانگران را در یک فرایند مداوم اقتصادی هدایت کرد. ویدیوی تعاملی (IV) به درمانگران اجازه می‌دهد که با محیط‌های مجازی‌ای کار کنند که موقعیت‌های واقعی را بازتولید می‌کنند. در این مسیر بیماران با فعالیت‌های روزانه زندگی خود بیش از هر چیزی درگیر هستند .(ADL)چنین تمرینات بازتوانی با تمرکز بر بازیادگیری کارکردهای از دست رفته، تلاش دارند فرایند های نوروپلاستیسیتی مغز را تنظیم کنند.
یک محیط توانبخشی شناختی مبتنی بر IV و ابزارهای ردیابی چشمی ET یا ترکیب آنها، امروزه در توانبخشی به شدت توصیه می شود. اما باید بر اساس دیدگاه بالینی، اثربخشی چنین مداخلات درمانی را در کنار صحت و دقت و پیچیدگی فن‌آوری‌ها در نظر گرفت. چرا که مراحل کامل شدن یک ابزار یا روند درمانی تا به طورکامل به محیط درمان توصیه شود (به خصوص در مورد توانبخشی شناختی که خود کودک نوپای علوم اعصاب است) فرایندی چند مرحله و چندگانه است که می بایست از نظر شناختی و بالینی مورد نظر و تایید قرار گیرد؛ بنابراین سازندگان چنین ابزاری باید این موضوع را در نظر داشته باشند. در این راستا باید دید ابزار ردیابی چشمی تا چه میزان صحت و دقت استخراج رفتار آدمی و اطلاعات مغز را دارد و در دنیای شناختی و اختلالات به چه صورت می‌تواند کمک کند. از طرفی بازی‌های شناختی باید چه خصوصیاتی داشته باشند تا شناختی تلقی شده و از طرفی واقعا بر مغز بیماران و مشکلات آنها تاثیرگذار باشند. به دنبال آن می توان گفت تعامل بازی و کنترل چشم آیا در توانبخشی کمک‌کننده است؟ اگر آری، از چه شاخص‌هایی باید برخوردار باشد؟

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

شرکت‌کنندگان این پنل هادی دعایی مدیر واحد بازی ناشرین تپسل، مرتضی امیری مدیر واحد ناشرین تپسل، حسین مزروعی مدیرعامل شرکت سرمایه‌گذاری و انتشار آواگیمز و سپهر چوب‌ساز مدیر نشر بازی‌های کافه‌بازار هستند.

زمانبندی ارائه مقالات شفاهی

حقوق، جامعه‌شناسی، مدیریت، فقه و علوم سیاسی			
کمیته‌ی ناظر	زمان	مکان	
دکتر قدرت‌الله خسروشاهی، دکتر محسن قائم‌فرد، دکتر رسول مظاهری،، دکتر حمید دهقانی	۱۳ الی ۱۴	کلاس ۱	
۱	۱۳	شناسایی عنصرهای تربیتی نسل تراز انقلاب از منویات امام خامنه‌ای با روش تحلیلی مضمونی در جهت تولید بازی‌های دیجیتال (سید جواد شریف شیخ‌الاسلامی، حسین افسری)	
۲	۱۳:۱۵	تبیین و تحلیل حقوقی جرم بازی‌های آنلاین در اینترنت و شرط‌بندی نسبت به آن (با تاکید بر نگاه قانون به قمار و شرط بندی اینترنتی) (علیرضا نادری)	
۳	۱۳:۳۰	بسترهای وقوع و پیشگیری از جرم در زندگی دوم (محسن عینی، پریسا ثقفی)	
۴	۱۳:۴۵	حق بر بازی و تأملی بر سیاست‌های کنترل بازی‌های ویدیویی (صادق صیادی)	
۵	۱۴	بازی رایانه‌ای، ابزاری نوین و کارآمد در سایبر دیپلماسی (مهدی مختارپور، زهرا سمواتی)	
نشست فنی و مهندسی			
کمیته‌ی ناظر	زمان	مکان	
دکتر حسین کارشناس، دکتر پیمان ادیبی، دکتر کاظم پورالوار، مهندس صمد روحی، دکتر حسین ماهوش محمدی، دکتر حامد موحدیان‌عطار، دکتر بهنام علیزاده اشرافی	۱۴:۴۵ الی ۱۶	کلاس ۱	
۱	۱۴:۴۵	بهبود یادگیری تقویتی عمیق با برنامه درسی در فضای بازی (محمدرضا محمدنژاد، مرتضی دُرّی‌گیو، فرزین یغمایی)	
۲	۱۵	نمایش مدل سه‌بعدی حالت‌های چهره کشف شده موجود در ویدئو، با استفاده از روش یادگیری عمیق برای بازی‌های رایانه‌ای (فاطمه زارع مهرجردی، مهدی رضاییان)	
۳	۱۵:۱۵	ارائه روشی جدید جهت بازی‌وارسازی پارکینگ هوشمند (حکیمه مظاهری، سلمان گلی)	
۴	۱۵:۳۰	استفاده از بازی‌های جدی برای آموزش زبان‌های برنامه‌نویسی (فاطمه مرادپور، محمدرضا محمدنژاد، مرتضی دُرّی‌گیو)	
۵	۱۵:۴۵	فیروزه:چارچوبی جهت بهبود تجربه کاربری در بازدید از اماکن تاریخی با استفاده از بازی‌وارسازی (صبا عباسی نیا، یونس سخاوت، کاظم پورالوار، مهدی فراموشی)	
۶	۱۶	طراحی و ارائه بازی‌های چهارگانه توانبخشی مجموعه مچ و مجموعه ساعد (زهرا مرادی شهربابک، زهرا نصر اصفهانی، حامد گروسی، دکتر زهرا سادات رضائیان)	

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

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

نشست روانشناسی و یادگیری ۲

کمیته‌ی ناظر	زمان	مکان
دکتر امیر قمرانی، دکتر اعظم اسفیجانی، دکتر ماهگل توکلی، دکتر آناهیتا خرمی بنارکی، دکتر سالار فرامرزی،دکتر نگین برات‌دستجردی، دکتر عاطفه احمدی،دکتر فریبا یزدخواستی	۱۶:۳۰ الی ۱۸	تالار نواندیشان

۱	۱۶:۳۰	بررسی تأثیر بازی‌های مبتنی بر واقعیت مجازی بر کارکرد شناختی پردازش فضایی و ارتباط آن با بیماری سایبری (زهرا عباسی، سینا ورمقانی، جواد راستی)
۲	۱۶:۴۵	بازی «درون من»: طراحی یک بازی به‌منظور بررسی و امکان‌سنجی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر روی خشم و مدیریت آن (عباس موسیوند، مهدی پورجعفر، شهریار درهمی، یزدان موحدی)
۳	۱۷	استفاده از بازی‌های رایانه‌ای سبک ماجراجویانه با هدف تاثیرگذاری عمیق‌تر بر کودکان و نوجوانان در روابط خانوادگی و هنجارهای اجتماعی (سحر احمدپور، پیام کیان آرا، یونس سخاوت)
۴	۱۷:۱۵	طراحی و اعتبارسنجی نرم افزار تکالیف دوگانه مبتنی بر سنسور کینکت در محیط واقعیت مجازی برای ارزیابی اختلالات شناختی در سالمندان (امیرحسن ترابی، نسیبه صرامی فروشانی، امیرمحمد غیاثی، رضا سلیمانی، جواد راستی)
۵	۱۷:۳۰	مصورسازی تعاملی داده‌های مربوط به تاثیر بازی‌های خشونت‌آمیز بر رفتار کودکان و نوجوانان (کوثر محمودی اصل، مینا جوزی، یونس سخاوت)
۶	۱۷:۴۵	بررسی تاثیرات کوتاه مدت بازی رایانه‌ای تیرانداز اول شخص بر سطح توجه بصری با استفاده از ابزار ردیاب چشمی (تابان سلطانی، نسرین شهابی، یونس سخاوت، یزدان موحدی)
۷	۱۸	ساخت و اعتبارسنجی بسته نرم‌افزاری مبتنی بر ردیاب چشم جهت بهبود توجه در کودکان مبتلا به اختلال نقص توجه- بیش‌فعالی (نسیبه صرامی فروشانی، امیرحسن ترابی، گلناز امیری، نگار ملکی‌فر، جواد راستی)

نشست فنی-مهندسی / هنر

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

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

مقالات پوستری

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

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

نقشه

1. مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان
2. رستوران یاس
3. مسجد

نقشه محل برگزاری کنفرانس

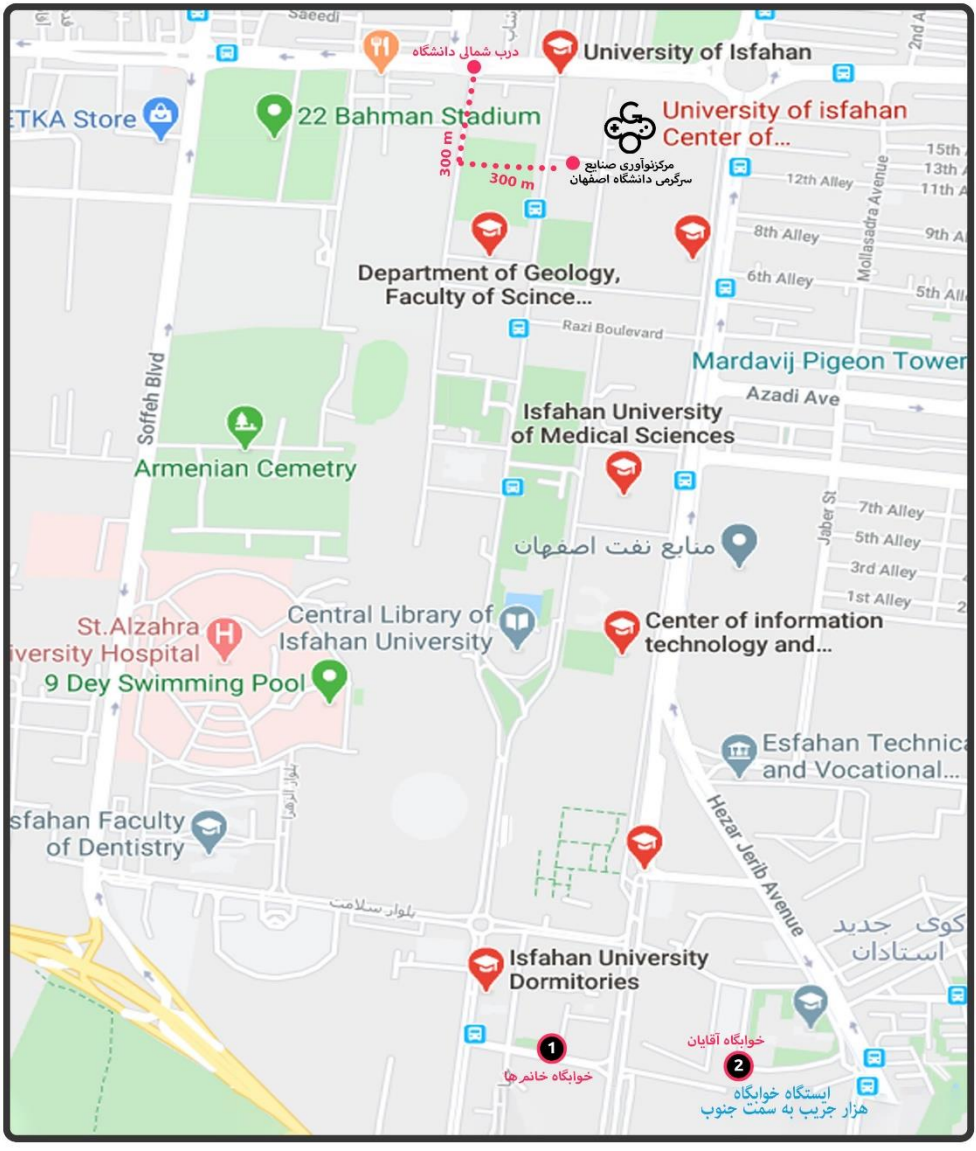
محل برگزاری پنجمین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها

اصفهان-میدان آزادی-خیابان دانشگاه (درب شمالی)-مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان

1. University of Isfahan Center of Entertainment Industry
2. Yas Cafe and Resturant
3. Mosque

نقشه محل خوابگاه‌ها

1 خوابگاه خانم‌ها : خوابگاه همدانیان
2 خوابگاه آقایان : خوابگاه سلیمان خاطر



The 5th International Conference on Computer Games; Challenges and Opportunities

19 February 2020

CGCO2020

UNIVERSITY OF ISFAHAN CENTER OF ENTERTAINMENT INDUSTRY

uicvgame