

برنامه های هفتمین همایش بین المللی تحقیقات بازی های دیجیتال - روز سه شنبه ۲۰ آذر ۱۴۰۳

عنوان برنامه ها	جزئیات	ارائه دهندگان	محل و زمان برگزاری
افتتاحیه	تلاوت قرآن و سرود جمهوری اسلامی ایران		سالن شهید بهشتی ساعت ۹-۱۰
	سخنرانی و خوشامدگویی		
	پذیرایی		۱۰:۳۰-۱۰
پنل هنر، روایت و داستان در بازی های دیجیتال	بررسی عاملیت بازیکن در روایت های تعاملی مبتنی بر پیشرفت و برآیند در بازی های رایانه ای	نیما سیاوش آبکنار حمیده حرمتی	سالن شورا ۱۲:۳۰-۱۰:۳۰
	تاثیر روایت تعاملی بر میزان غوطه وری مخاطب در ژانر نقش آفرینی بازی های کامپیوتری	ایرانمهر سلیمی محمدعلی صفورا	
	تحلیل و بررسی قابلیت های داستان های عامیانه فارسی (متل ها) در طراحی بازی های رایانه ای	مرضیه داوری دولت آبادی	
	ساخت سکونل در بازی های ویدئویی و سفر قهرمانی	ریحانه رفیع زاده سالار اصل خادمی	
	بررسی جلوه های بصری در گیم پلی بازی های اکشن جنگی ایرانی	رضا سربخش احمد جعفری احسان زارع	
	مطالعه تطبیقی تئاتر و بازی های رایانه ای برای همگرایی هنر و فناوری در توسعه روایت های تعاملی	شهرام گیل آبادی	
پنل چالش های قانونی، فقهی و عرصه سیاست گذاری بازی های دیجیتال	چالش های زیست بوم صنعت بازی های دیجیتال و راهبردهای سیاستی موثر بر تقویت آن	فاطمه درخشان	تالار دفاع دکتری ۱۲:۳۰-۱۰:۳۰
	آسیب شناسی سیاست گذاری بازی های رایانه ای در قوانین بالادستی ایران از منظر ذی نفعان	محمد حسینی غلامرضا حداد	
	بازی های رایانه ای و مشکل قمار: آثار حقوقی «جعبه های شانس» بر بازی های رایانه ای از منظر حقوق ایران	مرتضی وصالی ناصح	
ناهار و نماز			
پنل اقتصاد، تولید و کسب و کارهای مبتنی بر بازی و بازی وارسازی	بازی وارسازی در کوچینگ کسب و کار: مسیری برای رشد و تقویت زنان کارآفرین در فضای کسب و کار خانگی	سیده صدیقه قرشی بهرام هوشیار یوسفی قنبر محمدی الیاسی	سالن شورا ۱۵:۳۰-۱۳:۳۰
	گیمیفیکیشن و تأثیر آن بر وفاداری کاربران به برند در پلتفرم های پخش زنده آنلاین	مهتاب خلیلی مونا بنسبردی	
	برون سپاری به عنوان مدل درآمدی: تناسب ژانر و میزان تعامل و درگیری گیم بر درآمدزایی بازی دیجیتال	ابراهیم پاک ایوب محمدیان	
	موانع تولید و انتشار بازی های رایانه ای در ایران	دکتر مسعود کوثری حسام الدین قاسمی	
	طراحی امکان سنج هوشمند یک بازی ویدئویی جدید با استفاده از یادگیری ماشین	امیرحسین آشنا سیده فاطمه موسوی نیا	

برنامه های هفتمین همایش بین المللی تحقیقات بازی های دیجیتال - روز سه شنبه ۲۰ آذر ۱۴۰۳

تالار دفاع دکتری ۱۵:۳۰-۱۳:۳۰	دکتر علیرضا طاهری ریحانه نیکویان	Violence Detection by a Robot-Assisted Game	فناوری ها و تکنولوژی های نوین در بازی های دیجیتال
	فرزاد نیکوئی	بررسی تعادل نش در نظریه بازی ها با زبان برنامه نویسی پایتون	
	فاطمه هاشمی زاده نگین لقمانی جواد راستی	مروری بر ظرفیت های واقعیت مجازی تعاملی برای توسعه فرهنگ گردشگری VRalighapoo همراه با معرفی بازی VRalighapoo	
	پدرام صفاری امیرحسین حاتمیان افشاری محمد رحمتی	ارزشیابی بازی وار شده به کمک تکنولوژی (مرور پلتفرم کاهوت)	
	زهرا محمدپور روضه خوانی حسام ساکیان محمدی محسن دادجو	بررسی روش نوین آزمون دهی مبتنی بر محتوای تعاملی و غوطه ورساز در عملکرد دانش آموزان	
	سید علی مسلمی	رویکردها و عناصر بازی مورد استفاده برای طراحی گیمیفیکیشن دیجیتال برای یادگیری	
۱۵:۴۵-۱۵:۳۰	پذیرایی		
سالن شورا ۱۷:۴۵-۱۵:۴۵	علی صادقی نیکو یوسف سیف زاد	بازی های رایانه ای، فضای مجازی و رابطه آن با شهروندی و شهرنشینی	پنل شهر، شهروندی و بازی های دیجیتال
	علی رازی زاده	نقش بازی های رایانه ای در پرورش مهارت های شهروندی با تمرکز بر مسئولیت اجتماعی	
	مرتضی جمشیدی فرخنده فاضل بخششی	بازی های رایانه ای و آموزش فرهنگ شهروندی؛ مطالعه موردی: بازی سیم سیتی Using Escape Rooms in City Management	
	سعید نصیری زارع رقیه نورالهی فیض فرهاد عزیزپور	کاربرد بازی های جدی در آموزش شهروندی بر مبنای یک مطالعه تطبیقی از کشور آمریکا	
تالار دفاع ۲ ۱۵:۳۰-۱۳:۳۰	نیما سیاوش آبکنار	تولید و ساخت یک فیلم کوتاه تعاملی با مطالعه ای بر مفاهیم نظری و الگوهای روایتی در گیم - فیلم ها (روایت های تعاملی)	دفاع از جایزه پایان نامه سال در حوزه «مطالعات بازی»
	مینا علیپور دیده روشن	کاربرد زبان و گویش در نمایش میراث فرهنگی ناملموس (مطالعه موردی : طراحی بازی رایانه ای برای موزه کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان بر مبنای زبان ها و گویش های رایج در ایران)	
	امرحسین ودیعی نوقابی	مطالعه مردم نگارانه روابط سلطه در میدان بازی های ویدئویی و تاثیر آن بر جنبش های اعتراضی در ایران	
	امیرحسین بابایی	ترویج فرهنگ بازیافت پسماندها با استفاده از بازی وارسازی	

برنامه های هفتمین همایش بازی های دیجیتال - روز چهارشنبه ۲۱ آذر

عنوان برنامه ها	جزئیات	محل و زمان برگزاری
پذیرایی		
پنل مصرف و سواد بازی های دیجیتال	چالش های بازی های رایانه ای بررسی پرخاشگری در کودکان ونوجوان در استفاده از بازی های رایانه ای	تالار دفاع دکتری ۱۰-۱۲
	سواد نظری و عملی بازی در راستای آمایش محتوایی بازی های رایانه ای	
	مقایسه تلقی کودکان کار از مفهوم خشونت در بازی های رایانه ای و زندگی بیرونی	
	تاثیر بازی های دیجیتال آموزشی بر توسعه مهارت های خودمراقبتی و بهداشت روانی در دانش آموزان	
	تحلیل ساختاری و محتوایی بازی های آنلاین از منظر مضامین آسیب زایی (مطالعه موردی: بازی Clash of Clans)	
	الگواره سازی های جنسیتی در بازی های ویدیویی اختبالی؛ نمونه پژوهی بازی دروغ های بی	
پنل واکاوی ارتباط و اجتماع بازیکنان	تحلیل جامعه شناختی زمینه های گرایش به بازی های رایانه ای و پیامدهای آن در میان دختران	سالن شورا ۱۰ - ۱۲
	مطالعه موردی: دختران شهر رشت	
	مطالعه زیست اجتماع گیم در ایران : مطالعه موردی تولیدکنندگان محتوای بازی در یوتیوب فارسی	
	مصادیق همگرایی ارتباطاتی در بازی های دیجیتالی موبایلی (مورد مطالعه: بازی کال آف دیوتی)	
پنل مدیریت رسانه و دیپلماسی فرهنگی در بازی های دیجیتال	بازی های رایانه ای و وفای اجتماعی	تالار دفاع ۲ ۱۰-۱۲
	خوانش شرق شناسانه از خاورمیانه در بازی های ویدئویی	
	بازی های رایانه ای به عنوان ابزار دیپلماسی فرهنگی: سیاست گذاری زیست بوم بازی در ایران	
	نقش داده کاوی در بهبود تجربه کاربری و مدیریت رسانه در بازی های رایانه ای	
	جنگ سایبر شناختی در حوزه بازی های دیجیتال : مطالعه موردی بازی لیست سیاه	
	لاپه های شناختی بازی های رایانه ای	

برنامه های هفتمین همایش بازی های دیجیتال - روز چهارشنبه ۲۱ آذر

محل و زمان برگزاری	جزئیات	عنوان برنامه ها	
کلاس ۲۱۹ ۱۲-۱۰	اعظم صوفیانی	همه گیری کرونا و نقش «بازی های جدی» در مبارزه با «شبه علم»	پنل بازی های جدی بخش اول
	زینب اسلامی	مرور و بررسی شماری از پژوهش های تاثیر بازی های جدی روی زندگی سالمندان و دست یابی آن ها	
	اکرم اکبری	تاثیر بازی های جدی بر پیشگیری از زوال عقل (دمانس و آلزایمر) در سالمندان	
	یونس سخاوت پرویز محمدزاده	اثربخشی بازی های رایانه ای بر حافظه فعال کودکان پیش دبستانی	
	فاطمه کاکا	نقش بازی های دیجیتال بر بهبود مهارت های شناختی دانش آموزان	
سالن شورا ۱۳-۱۴.۳۰	آیدا خورشیدطلب پویا فوده حدیث سیف	افرا - معرفی یک دستگاه توانبخشی با کنترل دستی و پایی همراه با بازی های جدی شناختی برای مداخلات چندمنظوره	پنل بازی های جدی بخش دوم
	لیلا کاشانی وحید حانیه صالحی هادی مرادی	بسته آموزشی "بازی-ورزش نورو-لایت" و اثربخشی آن بر حافظه فعال دانش آموزان دارای مشکلات ویژه یادگیری در خواندن	
	جواد راستی نگین سادات لقمانی خوزانی	طراحی بازی رایانه ای حرکتی مبتنی بر فناوری واقعیت مجازی گین اوا با قابلیت شخصی سازی برای کنترل نشانگان تکانشگری و نقص توجه در کودکان مبتلا به ADHD	
	نسبیه صرامی جواد راستی نگین سادات لقمانی	طراحی و اعتبارسنجی بسته ی واقعیت ترکیبی سایکوپورس جهت تشخیص و ارزیابی نشانگان اختلالات یادگیری، نقص توجه و نقص حافظه در کودکان دبستانی	
	سارا سمیعی علی سمیعی محسن دادجو حسام ساکیان محمدی	طراحی و پیاده سازی بازی رایانه ای به منظور توانبخشی شناختی کودکان مبتلا به اوتیسم	
۱۵-۱۴.۳۰	پذیرایی		
سالن شهید بهشتی ۱۷-۱۵	سخنرانی و اهدای جوایز	اختتامیه	