

سرپرست کمیته هیات داوران مسابقات ملی بازی‌سازی رایانه‌ای عنوان کرد

فعالیت میلیونی گوشی هوشمند در ایران، بازار بالقوه تولید نرم‌افزارهای کاربردی

سرپرست کمیته داوران پنجمین دوره مسابقات ملی بازی‌سازی رایانه‌ای دانشگاه آزاد اسلامی کاشان از فعالیت ۴۰ میلیون گوشی هوشمند در اختیار مردم ایران خبر داد و گفت: این بازار بالقوه مناسبی برای افرادی است که بتوانند نرم‌افزارهای کاربردی را در حیطه بازی‌سازی و سایر محیط‌ها آماده و عرضه کنند.

به گزارش ایسکانیوز، سیدحسن هانی در جمع خبرنگاران با بیان اینکه اکنون حدود ۱۰۰ هزار نرم‌افزار گوشی هوشمند ایرانی وجود دارد افزود: تشنه‌بودن بازار و میزان نیاز مخاطبان حداقل به سه برابر این تعداد نرم‌افزار می‌رسد.

به گفته وی، مساله مهم‌تر این حوزه آن است که تولیدکنندگان برای عرضه این نوع محصولات نیاز به ساختار، سازمان، شرکت یا مغازه ندارند و ابزارهای عمومی یا به اصطلاح بازارهای فناوری را می‌خواهد که نقش توزیع آنها را برعهده بگیرد.

این داور پنجمین دوره مسابقات ملی بازی‌سازی رایانه‌ای در دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان با اشاره به پایان مرحله اول داوری این مسابقات ملی توسط کمیته هیات داوران گفت: این مرحله شامل بررسی ایده‌ها از ساعت ۱۱ صبح تا ۱۵ عصر امروز به مدت چهار ساعت با حضور اعضای کمیته هیات داوران در سالن مسابقات اجرا شد.

هانی با بیان اینکه در مرحله اول داوری به ازای هر تیم ایده مطرح شد، وابستگی ایده با موضوع مورد بحث قرار گرفت و امکان‌پذیری اینکه بتوانند در مدت ۴۸ ساعت پیاده‌سازی مناسب را انجام دهند، ارزیابی شد، افزود: راهنمایی در مورد نحوه پیاده‌سازی ژانربازی و داستان‌سازی نیز با اعضای تیم‌ها انجام شد.

وی بر نقش مربی‌گیری تیم‌ها و قرارگرفتن آنها در مسیر مناسب توسط کمیته داوران تاکید کرد و گفت: این مربی‌گیری در مدت زمان انجام مسابقه می‌تواند تیم‌ها را به ساخت محصول قابل قبولی برساند.

به گفته وی، داوری این مسابقات به صورت پیوسته است که سه مرحله دیگر دارد و مرحله دوم آن از امشب آغاز می‌شود.

هانی، تصریح کرد: ارزیابی اجزای تولیدی تیم‌ها در مرحله دوم، ارزیابی نحوه ساخت و ترکیب اجزا در مرحله سوم و بحث و بررسی محصول نهایی از نظر کامل بودن و موارد هنری در مرحله چهارم داوری مسابقات انجام می‌شود.

سرپرست کمیته داوران پنجمین دوره مسابقات ملی بازی‌سازی رایانه‌ای با تاکید بر جذاب و جالب بودن برخی ایده‌های تیم‌های شرکت‌کننده افزود: بیشتر تیم‌ها با مفاهیم بازی‌سازی آشنا بودند و موتورهای بازی‌سازی را به خوبی می‌شناختند.

به گفته وی، سازمان‌دهی مناسب تیم‌های شرکت‌کننده را تاکید کرد و گفت: تیم داوری مطمئن است محصولات خوبی در طول برگزاری مسابقات شناخته خواهد شد.

سرپرست کمیته هیات داوران پنجمین دوره مسابقات ملی بازی‌سازی رایانه‌ای در دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان، اظهار کرد: حضور تیم‌های دانش‌آموزی نیز در این دوره از مسابقات نشان می‌دهد که مبحث علم بازی‌سازی در سطوح پایین‌تر تحصیلی رسوخ کرده است و دانش‌آموزان دبیرستان با این موارد تخصصی و علمی آشنا شدند.

هانی، آشنایی دانش‌آموزان در این سن و سال را عامل تجربه چندین ساله آنها هنگام ورود به بازار کار رسمی دانست و گفت: دانش‌آموزان توجه داشته‌باشند که در حیطه فناوری اطلاعات فرصت‌های زیادی برای کسب دانش، تولید علم به ثروت و کسب درآمد بویژه با فعالیت گوشی‌های هوشمند و تولید نرم‌افزارها وجود دارد.

وی تصریح کرد: محمد حاج میرزایی رئیس مرکز رشد بازی‌سازی رایانه‌ای کشور، محمد طالبیان طراح بازی‌سازی رایانه‌ای، حامد اکبری‌مقدم برنامه‌نویس فنی بازی‌سازی رایانه‌ای و الیاس خسرو شاهی طراح هنری بازی‌سازی رایانه‌ای اعضای تیم هیات داوران و وی سرپرست این هیات، سید محمدرضا لاجوردی دبیر علمی مسابقات، محمد عصاریان دبیر کمیته هماهنگی مسابقات و عباس مسلمی‌نژاد سرپرست سالن این دوره از مسابقات هستند.

به گزارش ایسکانیوز، پنجمین دوره مسابقات ملی بازی‌سازی رایانه‌ای با رقابت ۲۳ تیم از دانشگاه‌های آزاد و سراسری کشور به مدت ۴۸ ساعت از چهارشنبه ۱۸ اسفند تا جمعه بیستم اسفند و حمایت اپراتورهای ایرانسل، همراه اول شرکت مخابرات استان اصفهان و شرکت داده‌ورزی فرادیس البرز در دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان در حال برگزاری است.

خبرنگار و منتشر کننده: محمدجواد آخوندی