روز اول – چهارشنبه ۶ آبان ۱۴۰۵

برنامه‌ی افتتاحیه (تالار پیامبر اعظم)

قرآن و سرود ملی
خوشامدگویی مجری
سخنرانی دکتر جواد راستی دبیر کنفرانس
سخنرانی دکتر رسول رکنی‌زاده ریاست محترم دانشگاه اصفهان
پخش کلیپ کنفرانس
سخنرانی دکتر سیدمهدی سیدین‌نیا مدیرکل محترم اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی استان اصفهان
سخنرانی مهندس محمد حاجی میرزایی مدیرعامل محترم بنیاد ملّی بازی‌های رایانه‌ای
سخنرانی حجت‌الاسلام میثم غلامی ریاست محترم پژوهشگاه فضای مجازی
سخنرانی دکتر سید محمدحسین سجادی نیری ریاست محترم هیئت مدیره انجمن سرمایه‌گذاری خطرپذیر کشور
سخنرانی دکتر مهدی جمالی‌نژاد استاندار محترم اصفهان

برنامه‌ی کلی کنفرانس

برنامه	مکان	زمان
شروع پذیرش	ورودی تالار	۷:۳۰
مراسم افتتاحیه	تالار پیامبر اعظم	۸:۳۰
استراحت و پذیرایی	سالن فجر	۱۰
سخنرانی کلیدی دکتر حمیدرضا مراتب **Causal AI for Game + Neuroscience: From Brain Signals to Counterfactual, Explainable, and Adaptive Serious Games**	تالار پیامبر اعظم	۱۰:۳۰ تا ۱۲
سخنرانی کلیدی دکتر رسول رکنی‌زاده **از جهان کوانتومی تا جهان بازی‌ها**		
سخنرانی کلیدی دکتر امیر قمرانی **ای بی‌خبر ز لَذَّتِ شُربِ مُدامِ ما : کاوشی در تجارب زیسته گیمرهای حرفه‌اي نسل آلفا**		
سخنرانی کلیدی دکتر لیدا شفقی **جریان بازاندیش در تجربه بازی: تمرکز بر فرآیندهای ناظر بر شناخت و تجربه**		

برنامه		مکان	زمان
ناهار و نماز		محوطه سالن‌ها	۱۲ تا ۱۳
ارائه‌ی مقالات پوستری ۱۳ تا ۱۸ محوطه‌ی سالن‌ها	نشست آموزش، یادگیری و تغییر رفتار	سالن خاتم	۱۳ تا ۱۴:۳۰
	نشست مکانیک، روایت و ساختار طراحی بازی	سالن مبین	
	نشست هوش مصنوعی و فناوری‌های بازی	سالن امین	
	نشست حکمرانی، اقتصاد و پایداری در صنعت بازی	تالار پیامبر اعظم	
	استراحت و پذیرایی	محوطه سالن‌ها	۱۴:۳۰
	پنل الگو و تحلیل روانشناختی مصرف بازی‌های رایانه‌ای کودکان و نوجوانان کشور	سالن خاتم	۱۴:۴۵ تا ۱۶
	نشست هنر، معنا و بیان بصری در بازی‌ها	سالن مبین	
	نشست طراحی تجربه‌های تعاملی و انطباق‌پذیر	سالن امین	
	نشست فرهنگ، جامعه و حقوق کاربران	تالار پیامبر اعظم	

برنامه		مکان	زمان
	استراحت و پذیرایی	محوطه سالن‌ها	۱۶
	پنل چالش‌های تجاری‌سازی بازی‌های جدی	سالن مبین	۱۶:۱۵ تا ۱۷:۴۵
	نشست توان‌بخشی و تقویت عملکردهای شناختی	سالن خاتم	
	نشست فلسفه، زیبایی‌شناسی و روایت در بازی‌ها	سالن امین	
اختتامیه‌ی کنفرانس و تقدیر از مقالات برتر		سالن شهید سلیمانی	۱۸:۳۰ تا ۲۰

روز دوم – پنجشنبه ۷ آبان ۱۴۰۵

سخنرانی‌های کلیدی مجازی – پخش از کانال آپارات کنفرانس

زمان	ارائه‌کننده	سخنرانی
۹	Dr. Jakub Majewski	Lessons from Poland for Developing Iran’s Video Game Industry
۹:۳۵	Dr. Frank Bosman	The Portrayal of the Nizari Isma’ilis in the Assassin’s Creed Game Series: From Medieval Legends to Contemporary Culture
۱۰:۰۵	Dr. Casper Harteveld	Games for Real Change: From Serious Game Design to Expanding Access to Interactive Learning Technologies
۱۰:۳۰	Dr. Emmanuel Guardiola	Games for Impact: From Educating Refugee Children to Combating Domestic Violence
۱۰:۵۵	Dr. James Hutson	Rethinking Game AI for Learning Futures; Persistent Generative World & AI-Human Co-Creation
۱۱:۳۰	دکتر امین بابادی	Nuts and Bolts of Video Game AI
۱۲:۳۰	امین بابادی، مهدی همدرسی، سینا توکلی	درس‌هایی از صنعت بازی‌سازی فنلاند برای صنعت بازی‌سازی ایران
۱۳:۳۰	حسین مزروعی	The AI Paradigm Shift: How Intelligent Systems Are Rewriting the Gaming Industry

برنامه نشست‌های ارائه مقالات شفاهی (چهارشنبه ۶ آبان)

ساعت ۱۳ تا ۱۴:۳۰

نشست آموزش، یادگیری و تغییر رفتار		
کمیته ناظر: دکتر امیر قمرانی، دکتر علی عسگری، دکتر ماهگل توکلی، دکتر میمنه جعفری، دکتر امرالله ابراهیمی و دکتر اعظم اسفیجانی		
عنوان مقاله / نویسندگان	**ساعت**	**مکان**
مقایسه سرعت پردازش اطلاعات و راهبردهای حل‌مسئله ریاضی دانش‌آموزان دوره دوم ابتدایی بر اساس میزان اشتغال به بازی‌های رایانه‌ای (محمدرضا ذوقی پایدار، آزاده فیضی برناجی و سهند نصری)	۱۳	سالن خاتم
طراحی و ارزیابی بازی آموزشی «ماها» بر پایه یادگیری چندحسی و بازی‌محور برای کودکان پیش‌دبستانی (مهسا دباغیان و مرتضی دری‌گیو)	۱۳:۱۵	
بازی‌وارسازی مفاهیم و کاربردهای فناوری نانو: دستاوردهای تجربه‌ای عملی در توسعه محصولات جدید دیجیتال در آموزش فناوری نانو (محمد اتراکی)	۱۳:۳۰	
Helping to change sedentary lifestyle by gamifying the walking process and using augmented reality technology with an emphasis on user experience (ثنا گلبازی، مهدی فراموشی و بهنام علیزاده اشرفی)	۱۳:۴۵	
Personalized Gamified Diabetes Education Through Learning Style–Aligned Narrative Vignettes: Effects on Learner Enjoyment and Perceived Usefulness (الهه چاقری و فخرالدین نوربهبهانی)	۱۴	

نشست مکانیک، روایت و ساختار طراحی بازی		
کمیته ناظر: دکتر عاطفه احمدی، دکتر ریحانه رفیع‌زاده اخویان و دکتر امین عظیمی		
عنوان مقاله / نویسندگان	**ساعت**	**مکان**
طبیعت به مثابه طراح: استخراج و ترجمه رفتارهای طبیعی به مکانیک‌های بازی رایانه ای با رویکرد زیست‌الهام‌گیری (مرضیه داوری دولت‌آبادی)	۱۳	سالن مبین
نورنگاری: تبیین نظام طراحی بازی مبتنی بر نت‌نگاری و گونه‌شناسی پایگانی (امیررضا خواجه حسینی)	۱۳:۱۵	
دستیابی به الگوی زیبایی شناسی در بازی کندی کراش ساگا بر مبنای چارچوب MDA (کیمیا شیروانی راد)	۱۳:۳۰	
Where Does History Become Playable? A Design-Layer Mapping of Historical Digital Games (شادی خیراندیش و رحما بردبار)	۱۳:۴۵	
تحلیل رابطه‌ی طراحی شخصیت اصلی و روایت در بازی‌های پلتفرمر موبایلی (زهره شاه‌محمدی، پریسا دارویی و محمد طاهری قمی)	۱۴	
نشست هوش مصنوعی و فناوری‌های بازی		
کمیته ناظر: دکتر فخرالدین نوربهبهانی، دکتر حسین ماهوش محمدی، دکتر مهدی شعرباف و دکتر افسانه فاطمی		
عنوان مقاله / نویسندگان	**ساعت**	**مکان**
تولید مراحل رویه ای مبتنی بر بازی پذیری برای بازی Super Mario Bros: رویکرد ترکیبی شبکه‌های تخاصمی مولد شرطی و الگوریتم ژنتیک (محمدسهیل ضابطی، سیدعلی حسینی و حمید سعادت‌فر)	۱۳	سالن امین
تحلیل داده‌محور تجربه بازیکنان بازی‌های اکشن ایرانی بر مبنای رویکرد پردازش زبان طبیعی نظرات کاربران (اطهر ناعمی)	۱۳:۱۵	
تولید مراحل شخصی‌سازی‌شده در بازی Super Mario Bros با استفاده از الگوریتم WS-CMA-ES (یگانه اخلاقی و مرتضی دری‌گیو)	۱۳:۳۰	
Design and Evaluation of an Audio-Based Memory Game in Scratch for Visually Impaired Players (پریسا تقی‌لو و نوشین ریاحی)	۱۳:۴۵	

نشست حکمرانی، اقتصاد و پایداری در صنعت بازی		
کمیته ناظر: دکتر محسن گودرزی، دکتر فرزانه شریفی، دکتر قدرت‌الله خسروشاهی و دکتر علی صفری		
عنوان مقاله / نویسندگان	**ساعت**	**مکان**
طراحی مدل چندهدفه زنجیره تأمین پایدار بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر هوش مصنوعی و بلاکچین (الهام محسنی)	۱۳	تالار پیامبر اعظم
بازنمایی محیط‌زیست و تغییرات اقلیمی در بازی‌های دیجیتال: تحلیلی کیفی با تمرکز بر طراحی بازی‌های پایدار (شادی خیراندیش، نگین نصیری وطن و نسترن سفاری)	۱۳:۱۵	
مسئولیت مدنی هوش مصنوعی در بازی‌های رایانه‌ای برخط، تحلیل حقوقی خطاپذیری الگوریتم‌ها و پیامدهای خسارت‌زا برای کاربران (رسول مظاهری کوهانستانی و ایمان محمدی)	۱۳:۳۰	
چارچوب حکمرانی گردشگری مبتنی بر بازی‌های سناریومحور هوشمند در ایران (نیما مشیری لنگرودی)	۱۳:۴۵	
ساختار بازار مرتبط در صنعت بازی‌های ویدیویی؛ چالش‌های آزمون SSNIP و رویکردی نوین در حقوق رقابت (محسن یحیاییان)	۱۴	

ساعت ۱۴:۴۵ تا ۱۶

عنوان پنل/ارائه‌کنندگان	ساعت	مکان
الگو و تحلیل روانشناختی مصرف بازی‌های رایانه‌ای کودکان و نوجوانان کشور (دکتر علی عسگری، معصومه سیاهپوش، سمیرا پورمحمد و سیده سمیه محمدیان (از مرکز دانش‌بنیان پژوهشی روان‌سنجی هوشبهر)	۱۴:۴۵	سالن خاتم

نشست هنر، معنا و بیان بصری در بازی‌ها		
کمیته ناظر: دکتر حمید صادقیان، دکتر تارا صادقی، دکتر نسرین آرین، دکتر فرناز معصوم‌زاده و دکتر پریسا دارویی		
عنوان مقاله / نویسندگان	**ساعت**	**مکان**
تحلیل زبان بصری و جلوه‌های CGI در معماری محیطی و طراحی کاراکتر بازی Dark Souls (حمید صادقیان و نیلوفرمرادیان)	۱۴:۴۵	سالن مبین
No Outside the Game: Thingness, Objecthood, Hyperobjects, and Digital Humanities in The Stanley Parable (ملیکا رمزی)	۱۵	
تدوین چارچوب Arch-Real: به‌کارگیری أصول معماری در طراحی واقع‌گرایانه محیط‌های بازی‌های ویدئویی (نیلوفرمرادیان)	۱۵:۱۵	
انیمیشن تعاملی آیکون‌های بازی‌های رایانه‌ای با کمک هوش‌مصنوعی؛ در راستای تقویت روایت بصری برای بازیکنان اوتیستیک (سارا تیموری)	۱۵:۳۰	
تحلیل عناصر گرافیکی و هویت بصری در بازی رایانه‌ای گرشاسپ (شیوا افرازه و حمید صادقیان)	۱۵:۴۵	

نشست طراحی تجربه‌های تعاملی و انطباق‌پذیر			
کمیته ناظر: دکتر عاطفه احمدی، دکتر ریحانه رفیع‌زاده اخویان و دکتر امین عظیمی			
عنوان مقاله / نویسندگان	**ساعت**	**مکان**	
Leveraging Artificial Intelligence Teamwork to Develop Augmented Reality Language Massive Open Online Courses in Eurasian Medical Universities (سعید خزایی، یوجانگ پارک، علی درخشان و علی‌اصغر حیدری)	۱۴:۴۵	سالن امین	
Designing a Casual Game Mechanic Inspired by Neuropsychological Cognitive Flexibility Paradigms (اطهر ناعمی)	۱۵		
A Conceptual Framework for Emotion-Driven Adaptation in Gamified Learning Systems (سارا سمیعی، حامد مونکارسی و فرید برهانی)	۱۵:۱۵		
طراحی و پیاده‌سازی کتاب داستان واقعیت افزوده با محتوای تعاملی دیداری و شنیداری: مطالعه موردی «آدم‌آهنی و شاپرک» (گلشن ناصری، فرشته علیزاده و حمیده حرمتی)	۱۵:۳۰		
نشست فرهنگ، جامعه و حقوق کاربران			
کمیته ناظر: دکتر محسن گودرزی، دکتر محمدصادق افراسیابی، دکتر قدرت‌الله خسروشاهی و دکتر علی صفری			
عنوان مقاله / نویسندگان	**ساعت**	**مکان**	
A content analysis of gender stereotypes in main characters of popular role-playing visual novels (سارا کرباسی، لیلا دوباختی، یزدان موحدی و مریم صلح‌کننده)	۱۴:۴۵	تالار پیامبر اعظم	
Ecosophy and Virtual Ecology in FromSoftware’s Elden Ring (2022) (حمزه سروری‌زاده کوهپایه و عذرا قندهاریون)	۱۵		
From Werther to Papageno: Analyzing Suicide Portrayals in Video Games Through Psychological Theories and Implications for Interactive Digital Narrative Design (مهدی وفازاده)	۱۵:۱۵		
بررسی ابعاد حقوقی پاسخ کمیسیون اروپا به ابتکار«توقف نابودی بازی های ویدیویی» در پرتو قوانین کپی‌رایت و حقوق مصرف‌کننده اتحادیه اروپا (محسن یحیاییان)	۱۵:۳۰		
نهادینه کردن عناصر فرهنگی ایرانی در طراحی بازی‌های موبایل کژوال (ریحانه رفیع‌زاده اخویان و فاطمه علیمحمدی)	۱۵:۴۵		

ساعت ۱۶:۱۵ تا ۱۷:۴۵

عنوان پنل/ مهمانان	ساعت	مکان
چالش‌های تجاری‌سازی بازی‌های جدی (دکتر سیدمحمدحسین سجادی نیری، مهندس محمد حاجی میرزایی، دکتر احسان رییسی، دکتر فخرالدین نوربهبهانی و دکتر عاطفه احمدی به میزبانی ابوالفضل شرافت)	۱۶:۱۵	سالن مبین

نشست توان‌بخشی و تقویت عملکردهای شناختی

کمیته ناظر: دکتر امیر قمرانی، دکتر علی عسگری، دکتر ماهگل توکلی، دکتر میمنه جعفری، دکتر امرالله ابراهیمی و دکتر اعظم اسفیجانی

عنوان مقاله / نویسندگان	ساعت	مکان
Rangak: A Mixed-Reality Serious Game Framework for Pediatric Cognitive–Motor Rehabilitation (نگین‌سادات لقمانی خوزانی و جواد راستی)	۱۶:۱۵	سالن خاتم
طراحی و اعتبارسنجی سامانه واقعیت مجازی مبتنی بر اسنوزلن جهت ارتقای هماهنگی دو دستی و عملکردهای اجرایی (فاطمه هاشمی‌زاده و جواد راستی)	۱۶:۳۰	
Design and Development of a Rhythm-Based Serious Game for Enhancing Attention and Self-Regulation in Children (سارا سمیعی، زهرا حسن‌زاده، حنانه هنربر و سمیرا پودراتچی)	۱۶:۴۵	
ربات گمشده: طراحی و توسعه بازی جدی شناختی مبتنی بر تکلیف ان-بک به منظور تقویت حافظه کاری کودکان ۷ تا ۱۱ سال (زهرا حسن‌زاده، محسن دادجو و سمیرا پودراتچی)	۱۷	
طراحی ، توسعه و ارزیابی کاربردپذیری سامانه مبتنی بر بازی جدی برای آموزش مهارت های اجتماعی به کودکان مبتلا به اوتیسم (طاهره طالبی آزادبنی، فرحناز صدوقی، سمیه نصیری، لیلی پناغی و میثم رحمانی کتیگری)	۱۷:۱۵	
طراحی و ایجاد بازی ویدئویی جدی برای توانبخشی توجه در بیماران دچار ترومای مغز (لیلا شاهمرادی، فاطمه محمدیان، طاهره طالبی آزادبنی و میثم رحمانی)	۱۷:۳۰	

نشست فلسفه، زیبایی‌شناسی و روایت در بازی‌ها		
کمیته ناظر: دکتر حمید صادقیان، دکتر تارا صادقی، دکتر نسرین آرین، دکتر فرناز معصوم‌زاده و دکتر پریسا دارویی		
عنوان مقاله / نویسندگان	**ساعت**	**مکان**
تجربه معنوی و جهان واقع در بازی‌های ویدئویی بر مبنای آراء باروک اسپینوزا (ریحانه رفیع‌زاده اخویان و امیرحسین رفیع‌زاده اخویان)	۱۶:۱۵	سالن امین
Procedural Negation and Narrative Decision: Olympian Order Between Ludic Mythology and Hubris in God of War Greek Trilogy (عباس فرحانی)	۱۶:۳۰	
درآمدی بر «استعاره» در بازی‌های ویدئویی (نمونه موردمطالعه: بازی گریس) (کیارش پاریاب‌زادگان و ریحانه رفیع‌زاده اخویان)	۱۶:۴۵	
بازنمایی زمان در روایت بازی‌های ویدئویی: تحلیلی بر اساس نظریه ژنت با مطالعه موردی Life Is Strange (رضا ثابت‌پور)	۱۷	
Films, Video Games, and AI: A Review of Sound and Music as Cultural Elements (سید مصطفی اصل‌مند)	۱۷:۱۵	