

بازی سازان فردا

آشنایی با فعالیت‌های انستیتو ملی بازی سازی

کامیار محبوبیان

مدیر انستیتو ملی بازی سازی



دورهٔ مبانی: این دوره ابتدایی‌ترین مرحلهٔ آموزشی در انستیتو ملی بازی سازی است. با توجه به اهمیت خاص این دوره در جهت آماده‌سازی دانش‌پژوهان به منظور انتخاب رشتهٔ تحصیلی مناسب در ترم‌های بعدی به‌صورت تخصصی، این دروس را مدیران هر یک از دپارتمان‌ها تدریس می‌کنند.

دورهٔ مقدماتی: این دوره در دو سطح یک و دو و با تعیین سطح اولیه برگزار می‌شود. در دورهٔ اول دانش‌پژوهان با مباحث مقدماتی و پایه‌ای آشنا می‌شوند و در دورهٔ دوم که به‌صورت تکمیلی است مباحث جمع‌بندی می‌شود. در پایان این دوره دانش‌پژوه توانمند در امر اجراسازی و دارای آشنایی کافی و نه کامل می‌باشد.

پاور آپ: دورهٔ پاور آپ دوره‌ای حرفه‌ای است و شامل سه ترم می‌باشد. در این دوره دانش‌پژوهان با تعیین سطح و آزمون ورودی پذیرفته می‌شوند. دانش‌پژوه در پایان این دوره باید توانایی انجام مباحث آموزشی را به‌صورت حرفه‌ای داشته باشد. از زمان تأسیس این انستیتو در تهران، همواره دغدغهٔ گسترش فعالیت‌های آن در دیگر نقاط کشور وجود داشته است. اکنون انستیتو با راه‌اندازی سامانهٔ دوره‌های آموزش از راه دور که به‌صورت مجازی برگزار می‌شوند گام بلندی در پاسخ به درخواست‌های علاقه‌مندان برای توسعه آموزش در خارج از پایتخت برداشته است. این دوره‌ها مطابق با دروس ارائه شده در دوره‌های حضوری

«انستیتو ملی بازی سازی» توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و به‌منظور تربیت نیروی انسانی متخصص در زمینه‌های مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای تأسیس شده است. می‌توان گفت این انستیتو تنها آکادمی رسمی در سراسر کشور است که به‌صورت تخصصی تمامی حوزه‌های آموزش بازی سازی را تحت پوشش قرار می‌دهد. انستیتو دارای سه دپارتمان فنی، هنری و طراحی بازی است و در هر سه حوزه با طراحی برنامه‌های آموزشی مدون و برگرفته از متون برتر و کاربردی روز دنیا و با استفاده از اساتید خبره و کارآموزان، دوره‌های پیوسته و ناپیوسته‌ای را برگزار می‌کند. علاوه بر این با توجه به اینکه بازی‌های رایانه‌ای جدا از سایر شاخه‌های علوم و هنرهای دیجیتال نیست، انستیتو دوره‌ها و کارگاه‌های مختلفی را در زمینه‌های مرتبط با علوم و هنرهای دیجیتال برگزار می‌نماید.

مراحل و دوره‌های آموزشی

ساختار آموزشی در این مجموعه حول سه محور اساسی ساخت بازی یعنی مهارت‌های فنی، مهارت‌های هنری و طراحی بازی شکل گرفته است.

دوره‌های آموزشی انستیتو از مبتدی تا پیشرفته به شرح زیر است:

۱. دورهٔ مبانی بازی سازی

۲. دورهٔ مقدماتی

۳. دورهٔ آپ.



انستیتو بوده و با استفاده از پیشرفته‌ترین امکانات و نرم‌افزارهای آموزش راه دور ارائه می‌شوند.

شرایط سنی دانش‌پژوهان

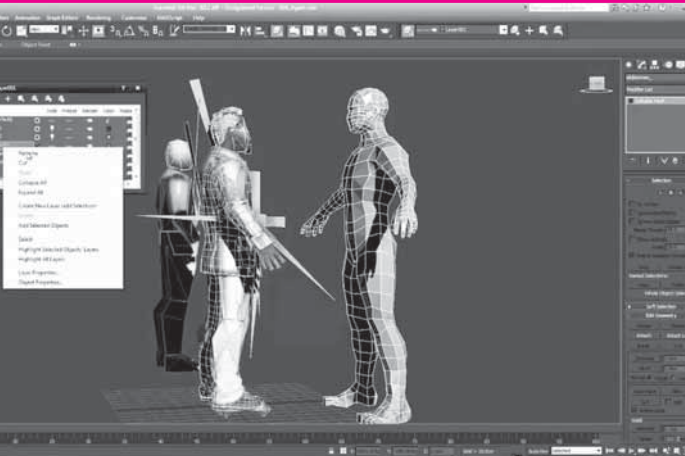
پذیرش دانش‌پژوهان در انستیتو با توجه به درک بهتر و سریع‌تر مطالب از رده سنی پانزده سال به بالا صورت می‌گیرد. در گروه‌های سنی پایین‌تر عموماً مطالب برای دانش‌پژوهان گنگ و غیرقابل درک است، از این جهت پیشنهاد می‌شود. والدین دانش‌آموزان زیر پانزده سال جهت ثبت‌نام در سال‌های آتی مراجعه نمایند.

ترویج آموزش بازی‌سازی رایانه‌ای

به‌منظور تحقق اهداف، برنامه‌ها و فعالیت‌های انستیتو ملی بازی‌سازی در خصوص ترویج آموزش بازی‌سازی رایانه‌ای و به‌منظور ارتقای نقش آفرینی در راستای ظهور، بروز و رشد استعدادهای آینده‌سازان ایران اسلامی در حوزه بازی‌سازی و ارتقای توانایی‌های دانش‌آموزان، انستیتو طرح بازی‌سازان فردا را برای این گروه سنی در نظر گرفته است و قصد دارد با همفکری و مساعدت مدیران مدارس برتر دوره‌های مقدماتی بازی‌سازی را در این مراکز برگزار کند. در این راستا مکاتباتی با وزارت آموزش و پرورش انجام شده که امیدواریم هر چه زودتر به مرحله اجرا برسد.

ورود به بازار حرفه‌ای‌ها

اگر کسی قصد ورود به این حرفه را داشته باشد ابتدا باید در رشته‌ای که بیشتر علاقه و استعداد دارد. به‌صورت تخصصی آموزش ببیند و سپس کار خود را با ساخت بازی‌های کوچک شروع کند. در این زمینه مرکز رشد بازی‌سازی می‌تواند با حمایت از بازی‌سازان جوان و در اختیار قرار دادن فضای کار به تیم‌ها، همپوشانی و هماهنگی متناسبی در راستای پرورش این صنعت داشته باشد. انستیتو تعهدی مبنی بر وارد کردن دانش‌پژوهان به بازار کار ندارد اما خالی از نقش هم نیست! با توجه به فضای کوچک و نوپای هنر و صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران و این امر که انستیتو می‌تواند بستری برای آشنایی هنرجویان و دانش‌پژوهان با اساتید برتر این رشته آموزشی باشد، می‌تواند در تسریع جذب مخاطب به بازار کار مؤثر واقع شود. همچنین با توجه به مهیا بودن هر سه شاخه بازی‌سازی و آموزش آن‌ها، دانش‌پژوهان می‌توانند



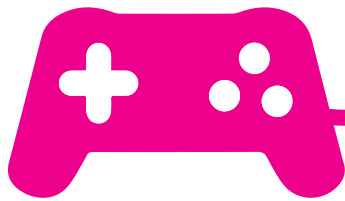
تیم‌های کوچک و بزرگی را تشکیل دهند که این خود نقطه آغازی‌ست برای ورود به بازار کار از سطح مبتدی تا حرفه‌ای.

بازی‌سازی رایانه‌ای، صنعتی پررونق

با توجه به آمار، پیش‌بینی می‌شود در سال ۱۴۰۰ ما حدود ۴۰ میلیون گیمر یا بازیگر داشته باشیم، پس برای بازی و صنعت بازی‌سازی روند رو به رشدی را متصور هستیم و با بازار پررونق و بزرگی در صنعت بازی‌سازی روبه‌رو خواهیم بود. لذا آینده شغلی برای این صنعت، آینده‌ای پرفروغ به‌نظر می‌رسد.

رشته بازی‌سازی رایانه‌ای در دانشگاه‌ها

در رشته مهندسی کامپیوتر گرایش نرم‌افزار، ۸ تمرکز وجود دارد که یکی از این تمرکزها بازی‌های کامپیوتری است، البته بازی‌سازی رایانه‌ای به‌عنوان یک رشته در دانشگاه جامع علمی کاربردی در مقطع کاردانی هم تدریس می‌شود. در سال ۱۳۹۳ دانشگاه آزاد در مقطع کارشناسی ارشد در گروه هنر رشته هنرهای رایانه‌ای، گرایش جدیدی به نام «تولید بازی‌های رایانه‌ای» ذیل رشته هنرهای رایانه‌ای تدوین و تصویب کرده و از سال ۹۵ اقدام به پذیرش دانشجو در رشته هنرهای رایانه‌ای با



عنوان «بازی‌سازان فردا» برای گروه‌های سنی دانش‌آموز و «دانش تا مهارت» برای دانشجویان است که با عنوان مکمل آموزش در نظر گرفته‌ایم. از کارگاه‌های عملی یک روزه می‌توان به‌عنوان **دسته سوم** فعالیت‌های جنبی انستیتو نام برد که با موضوعات مختلف در حوزه بازی‌سازی برگزار می‌شود. کلوپ طراحی استادمحور که از طرفدارترین فعالیت‌های جنبی انستیتو است نیز در این گروه قرار می‌گیرد. در نهایت **دسته چهارم (game jam)** هستند که این رویدادهای یک تا سه روزه با هدف در کنار هم قرار دادن خلاقیت، همکاری و تجربه در زمینه بازی‌سازی برگزار می‌شود و در آن افراد برای پیاده‌سازی ایده‌هایشان در قالب گروه‌ها گرد هم می‌آیند و بازی‌های خلاقانه خود را می‌سازند. همچنین حضور انستیتو در جشنواره‌ها و نمایشگاه‌های سراسر کشور که برخی با اهداف آموزشی و برخی با اهداف ترویجی صورت می‌گیرد. به‌صورت یک رویداد یک یا چند روزه در طول سال به‌صورت مناسبی انجام می‌پذیرد.

رویکرد انستیتو در آینده

ما سعی داریم به سمتی حرکت کنیم که با همکاری وزارت علوم و وزارت آموزش و پرورش بتوانیم با ایجاد بستر آکادمیک رشته‌های دانشگاهی این دوره‌ها را به ثمر برسانیم. همچنین من امیدوارم با تعاملی که با کشورهای پیشرو در صنعت بازی‌سازی داریم، استانداردهای بین‌المللی و آموزش‌های حرفه‌ای و تخصصی را در انستیتو پیاده‌سازی کنیم. قطعاً با مهارت‌آموزی و تربیت نیروی متخصص که گام نخست بومی‌سازی می‌باشد. می‌توانیم به سمت تولید بازی‌های فاخر و منطبق با فرهنگ و شرایط بومی ایران گامی مثبت برداریم.

نقش آموزش و پرورش

از آنجا که استعدادیابی وظیفه اصلی آموزش و پرورش است، انتظار و درخواست ما از آموزش و پرورش توجه به دو نکته در حوزه بازی‌سازی است؛ اول تمرکز در زمینه استعدادیابی دانش‌آموزان و دوم فرهنگ‌سازی در زمینه نحوه استفاده از بازی. امروز ما از آموزش و پرورش انتظار داریم در دانش‌آموزان این امر را نهادینه کند که از بازی به‌عنوان یک ابزار نامناسب استفاده نکنند و روش‌های استفاده صحیح از بازی و همچنین استفاده از ابزار بازی را برای معلمان تبیین نمایند. ما آمادگی همه‌جانبه انستیتو ملی بازی‌سازی را برای تحقق این مهم اعلام می‌کنیم. برای اطلاع از زمان دوره‌ها و شرکت در کلاس‌ها و اطلاع از سایر اخبار این مجموعه علاقه‌مندان می‌توانند از کانال‌های ارتباطی شامل: سایت با آدرس www.irangdi.ir، کانال تلگرام با آدرس @IranGDI و صفحه اینستاگرام با آدرس irangdi.ir استفاده نمایند. همچنین شماره تلفن‌های ۵ - ۸۸۲۰۵۹۰۱ - ۲۱ همه روزه به جز ایام تعطیل پاسخگو خواهد بود.



گرایش تولید بازی‌های رایانه‌ای کرده است.

متأسفانه ما رشته‌های تخصصی در حوزه بازی‌سازی در دانشگاه‌ها نداریم.

همان‌طور که گفته شد بازی‌سازی دارای سه زیرشاخه فنی، هنری و طراحی بازی است. اگر کسی علاقه‌مند به رشته فنی باشد می‌تواند در رشته‌های فنی مثل کامپیوتر گرایش نرم‌افزار ادامه تحصیل بدهد، اگر علاقه‌مند به زیرشاخه هنر در ساخت بازی است باید رشته‌های هنری مثل گرافیک و انیمیشن را پیگیری کند، و اگر علاقه‌مند به حضور در رشته طراحی بازی است باید به کسب مجموعه‌ای از توانایی‌ها بپردازد. از آنجا که این رشته توجه بیشتری به حوزه محتوایی و عملکرد بازی دارد رشته‌هایی همچون جامعه‌شناسی، نویسندگی و رشته‌های ادبیات می‌تواند مناسب این فرد باشد. البته باید توجه داشت این رشته‌ها با رشته طراحی بازی فاصله زیادی دارند اما قطعاً یک جامعه‌شناس خوب که از بازی سررشته داشته باشد بهتر می‌تواند تبدیل به یک طراح بازی حرفه‌ای شود.

فعالیت‌های جنبی انستیتو

رسالت اصلی انستیتو آموزش است و فعالیت‌های جنبی نیز هم‌راستا با این هدف برنامه‌ریزی و اجرا می‌شود. این فعالیت‌ها به چند دسته تقسیم می‌شود. **دسته اول** کارگاه‌های تخصصی بررسی بازی است که در هر فصل با یک تم خاص پیگیری می‌شود. به این صورت که برای هر فصل در انستیتو یک ژانر بازی در نظر گرفته شده و در هر ماه یک بازی شاخص جهانی در آن ژانر از دید فنی، هنری و طراحی بازی به‌صورت تخصصی مورد بررسی قرار می‌گیرد. و در پایان هر فصل یک رویداد نیم‌روزی با نام GDX «تجربه یک بازی‌ساز» را با حضور پررنگ فعالان صنعت بازی کشور و علاقه‌مندان این حوزه برگزار می‌کنیم. **دسته دوم** دوره‌هایی با