

رشته در مقطع کارشناسی ارائه نشود جایگاه واقعی در نظام آموزشی پیدا نمی‌کند. استقبال جوانان بالا خواهد بود زیرا علاوه بر جذابیت ذاتی، بازار کار مناسبی دارد و دانشجویان از سال‌های نخست می‌توانند وارد پروژه‌های عملی شوند. تعداد شرکت‌های بازی‌سازی در سال‌های اخیر افزایش یافته و برخی شرکت‌هایی که در سال‌های ۱۳۹۵ و ۱۳۹۶ با حمایت بنیاد شروع کردند امروز ده‌ها نیروی متخصص دارند و در بازارهای بین‌المللی فعالیت می‌کنند. موج مهاجرت کمبود نیروی متخصص را تشدید کرده و بسیاری از شرکت‌ها با این مشکل مواجه‌اند. برخی شرکت‌ها برای جبران کمبود به آموزش تخصصی روی آورده‌اند و بنیاد نیز از سال ۱۳۸۹ با راه‌اندازی موسسه ملی بازی‌سازی آموزش حرفه‌ای را دنبال کرده است. با این حال جای آموزش دانشگاهی خالی است و راه‌اندازی رشته در دانشگاه‌های مختلف به توسعه صنعت و تأمین نیروی کار شرکت‌ها کمک می‌کند.

حاجی میرزایی از برنامه‌های حمایتی بنیاد برای دانشجویان سخن گفت: ایجاد فرصت کارآموزی در شرکت‌های بازی‌سازی، پرداخت مشوق مالی به شرکت‌ها و حمایت از استخدام فارغ‌التحصیلان. بنیاد آماده است بخشی از هزینه کارآموزی را تأمین کند و برای شرکت‌هایی که فارغ‌التحصیلان را جذب می‌کنند مشوق‌هایی مانند پرداخت هزینه بیمه یا کمک مالی در نظر بگیرد. آموزش استادان از الزامات راه‌اندازی رشته است؛ بسیاری از استادان رشته‌های مرتبط ظرفیت دارند اما برای تدریس بازی‌سازی به آموزش تخصصی نیاز دارند. کمبود منابع آموزشی فارسی از چالش‌های اصلی است و آموزش تنها به کتاب محدود نمی‌شود؛ فایل‌ها، ابزارها، موتورهای بازی‌سازی، انیمیشن‌های آماده و سایر محتوا باید در اختیار استادان و دانشجویان قرار گیرد.

وی تأکید کرد راه‌اندازی رشته به حرکت جهادی نیاز دارد و با فرصت محدود تا پذیرش دانشجو باید زیرساخت آموزشی، محتوای درسی و برنامه‌های حمایتی سریع آماده شود تا دانشجویان از ابتدای ورود مسیر آموزشی و شغلی مشخصی داشته باشند.

محمدصادق افراسیابی، معاون راهبردی بنیاد، تصویب رشته کارشناسی بازی‌سازی در شورای عالی انقلاب فرهنگی را از مهم‌ترین دستاوردهای سال‌های اخیر دانست و گفت این رشته پس از نزدیک به هشت سال پیگیری و مراحل اداری به تصویب رسید. بسیاری از طرح‌های صنعت بازی سال‌ها در چرخه‌های اداری متوقف مانده بود اما پیگیری‌ها و حمایت مدیرعامل بنیاد، روند تصویب در چند ماه گذشته شتاب گرفت. پیش از این سرفصل‌ها میان نهادها دست‌به‌دست می‌شد اما اکنون زمینه توسعه رشته در دانشگاه‌های دیگر فراهم شده است.

وی گفت سرفصل‌های آموزشی با حمایت مالی بنیاد تدوین شده و نسخه نهایی در اختیار بنیاد است. افزون بر سرفصل‌ها، ظرفیت نیروی انسانی نیز وجود دارد و بسیاری از استادان و مدرسان موسسه ملی بازی‌سازی و دوره‌های بنیاد می‌توانند نقش آفرینی کنند. دسترسی به استادان متخصص در تهران نسبت به سایر شهرها آسان‌تر است و راه‌اندازی رشته را تسهیل می‌کند. افراسیابی با اشاره به استقبال گسترده جوانان و جوانان گفت تجربه‌های جهانی نشان می‌دهد بازی‌های رایانه‌ای از مهم‌ترین حوزه‌های فرهنگی و سرگرمی شده‌اند و ظرفیت آموزش در این حوزه بالاست. بسیاری از علاقه‌مندان می‌خواهند تولیدکننده بازی شوند و این موضوع زمینه استقبال از رشته را فراهم می‌کند. برخلاف برخی حوزه‌های فرهنگی با کاهش مخاطب، صنعت بازی همچنان ظرفیت جذب مخاطب دارد و آینده‌اش امیدوارکننده است. وی تولید منابع آموزشی را از نیازهای اصلی دانست و گفت باید منابع تخصصی، کتاب و محتوای مورد نیاز استادان و دانشجویان تدوین و ترجمه شود. پیشنهاد کرد کارگروه مشترک دانشگاه و بنیاد تشکیل شود تا تألیف و ترجمه منابع هدفمند پیش برود. سرمایه‌گذاری در تولید منابع آموزشی علاوه بر توسعه آموزش، به مرور از طریق انتشار و استفاده گسترده بازدهی اقتصادی نیز خواهد داشت.

افراسیابی آموزش را مهم‌ترین حلقه زنجیره رشد صنعت دانست و گفت بدون تقویت این بخش نمی‌توان به جایگاه مطلوب رسید. راهکار جبران کمبود نیروی انسانی و مهاجرت برخی متخصصان، توسعه نظام آموزشی و تربیت نیروهای جدید است؛ اگر آموزش مستمر باشد خروج برخی متخصصان خللی در توسعه صنعت ایجاد نمی‌کند.

وی ابراز امیدواری کرد همکاری دانشگاه علم و فرهنگ و بنیاد زمینه‌ساز تحولی جدی در آموزش و صنعت بازی‌سازی شود.

به گزارش روابط عمومی دانشگاه علم و فرهنگ، دکتر محمدرضا نامداری، رئیس دانشکده هنر، با استقبال از راه‌اندازی رشته بازی‌سازی بر آمادگی دانشکده برای توسعه رشته‌های نوین و میان‌رشته‌ای تأکید کرد و گفت موضوع به‌صورت جدی پیگیری می‌شود و حضور مسئولان بنیاد نشان می‌دهد اراده لازم وجود دارد. دانشکده هنر از ایجاد رشته‌های جدید به‌ویژه بازی‌سازی استقبال می‌کند و آماده به‌کارگیری ظرفیت‌های خود است. این رشته تلفیقی از هنر، فناوری و مباحث مهندسی است و دانشگاه ظرفیت لازم را دارد. وجود رشته‌های هنری و فنی شرایط راه‌اندازی را فراهم کرده و می‌تواند الگوی آموزشی موفق‌تری شکل دهد. ■

رئیس این دانشگاه خبر داد:

راه‌اندازی دانشکده هوش مصنوعی و کامپیوتر در دانشگاه علم و فرهنگ

رابط فرهنگی ایران و کشورهای عضو بریکس است و این ظرفیت در بازی‌های رایانه‌ای نیز قابل استفاده است. حضور در بازارهای بین‌المللی برای فعالان بازی جذاب است و برخی شرکت‌های مستقر در پارک بخشی از فعالیت خود را در خارج توسعه داده‌اند.

او تجربه یکی از شرکت‌های انیمیشن را مثال زد که تولیداتش را در بازار هند عرضه کرده و ظرفیت شرکت‌های ایرانی را برای حضور بین‌المللی نشان می‌دهد.

ایمانی خوشخویا تأکید بر سرعت اجرای برنامه‌ها در جهاد دانشگاهی اظهار کرد راه‌اندازی دانشکده هوش مصنوعی کمتر از یک ماه زمان برد و همین ویژگی می‌تواند راه‌اندازی رشته بازی‌سازی را تسریع کند. وی تأکید کرد مانعی برای اجرای این برنامه‌ها نیست و با همکاری دو مجموعه می‌توان رشته بازی‌سازی را هرچه سریع‌تر راه‌اندازی کرد و زیست‌بوم صنعت را توسعه داد.

پیوند دانشگاه و صنعت در این نشست به‌عنوان راهکار تربیت و جذب نیروی انسانی متناسب با بازار کار مطرح شد. ابراهیم نبیونی، معاون فناوری پارک، از گسترش همکاری با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد و گفت امضای تفاهم‌نامه میان معاونت آموزشی جهاد دانشگاهی و بنیاد، زمینه همکاری مشترک در آموزش، فناوری و توسعه صنعت بازی را فراهم کرده است. وی افزود طی ماه‌های گذشته جلسات متعددی برگزار شده و حدود دو ماه پیش نیز تفاهم‌نامه دیگری برای توسعه همکاری امضا شد. یکی از محورهای اصلی، ایجاد رشته مشترک بازی‌سازی با مشارکت دانشگاه علم و فرهنگ است و در کنار آن همکاری میان شرکت‌های بازی، رسانه و تولید محتوا در دستور کار قرار گرفته است.

نبیونی با اشاره به تجربه مرکز کارآفرینی و نوآوری چاپ و نشر و همکاری با خانه کتاب و ادبیات ایران گفت هم‌افزایی نهاد‌های فرهنگی و پارک‌های فناوری فرصت‌های تازه‌ای برای شرکت‌ها می‌سازد. در این الگو شرکت‌ها هم‌زمان از ظرفیت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، خانه کتاب و خدمات پارک بهره می‌برند؛ مدلی که در بازی‌های رایانه‌ای و رسانه نیز قابل اجراست. وی تأکید کرد در شرایط اقتصادی کنونی چنین همکاری‌هایی به حمایت از شرکت‌ها و توسعه فعالیت آن‌ها کمک می‌کند.

معاون فناوری پارک سه اقدام اساسی پیشنهاد کرد: نخست، آغاز فرآیندهای اجرایی راه‌اندازی رشته بازی‌سازی و جذب دانشجویان از مهر ماه سال آینده؛ دوم، برگزاری پیش‌رویدادها و نشست‌های تخصصی برای آشنایی دانشجویان با ظرفیت صنعت بازی؛ سوم، ایجاد مرکز تخصصی مشترک میان پارک و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای. او توضیح داد دانشگاه علم و فرهنگ هزاران دانشجو در هنر، کامپیوتر و هوش مصنوعی دارد و رویدادهای تخصصی می‌تواند دانشجویان را با فرصت‌های شغلی صنعت بازی آشنا کند. ایجاد فضای مشترک برای استقرار شرکت‌های بازی به شکل‌گیری شبکه‌های تخصصی، توسعه تحقیق و توسعه و افزایش تعامل دانشگاه و صنعت می‌انجامد.

نبیونی به نشست فعالان صنعت بازی در سال ۱۴۰۳ اشاره کرد که بیش از ۱۲۰ فعال از سراسر کشور در آن حضور داشتند. استقرار شرکت‌ها در مرکز مشترک، معرفی دانشجویان به این شرکت‌ها را ممکن می‌کند.

وی افزود نیاز شرکت‌ها تنها به برنامه‌نویس و متخصص فنی محدود نیست و به نیرو در مدیریت، حسابداری، صنایع و هنر نیز نیاز دارند. ایجاد این پیوند، تربیت نیروی انسانی متناسب با نیاز واقعی بازار را ممکن می‌کند و به توسعه زیست‌بوم بازی‌های رایانه‌ای کمک خواهد کرد.

محمد حاجی میرزایی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، کمبود نیروی انسانی متخصص را مهم‌ترین چالش صنعت بازی در ایران دانست و با اشاره به تصویب رشته کارشناسی بازی‌سازی در شورای عالی انقلاب فرهنگی گفت این رشته از مهر ماه قابلیت پذیرش دانشجو دارد و دانشگاه اصفهان نخستین دانشگاه دارای مجوز است. تدوین سرفصل‌ها با مشارکت بنیاد انجام شده و رشته ماهیتی میان‌رشته‌ای دارد و مباحث فنی، هنری، فرهنگی و علوم انسانی را در بر می‌گیرد.

وی با اشاره به سابقه محدود آموزش در مقطع کارشناسی ارشد گفت برخی دانشگاه‌ها گرایش‌هایی در بازی‌سازی، انیمیشن و چندرسانه‌ای ارائه کرده بودند اما نبود رشته کارشناسی مانع جریان آموزشی منسجم شده بود. حاجی میرزایی بازی‌سازی را رشته‌ای نزدیک به بازار کار دانست و گفت تا



رئیس دانشگاه علم و فرهنگ از آمادگی این دانشگاه برای راه‌اندازی رشته بازی‌سازی و تربیت نیروی انسانی مورد نیاز این صنعت خبر داد و گفت با بهره‌گیری از ظرفیت‌های آموزشی، فناوری و پارک ملی علوم و فناوری‌های نرم و صنایع فرهنگی، زمینه توسعه آموزش تخصصی بازی‌سازی و جذب نیروی کار ماهر فراهم شد.

وی گفت: با بهره‌گیری از ظرفیت‌های آموزشی، فناوری و پارک ملی علوم و فناوری‌های نرم و صنایع فرهنگی، زمینه توسعه آموزش تخصصی بازی‌سازی و جذب نیروی کار ماهر فراهم خواهد شد.

به گزارش ایسنا، دکتر محمد حسین ایمانی خوشخودر نشست مشترک اعضای پارک ملی علوم و فناوری‌های نرم و صنایع فرهنگی، دانشگاه علم و فرهنگ جهاد دانشگاهی و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: این پارک با بیش از ۱۶۰ شرکت فعال، تنها پارک تخصصی کشور در حوزه فناوری‌های نرم و صنایع فرهنگی است و همین ظرفیت، زمینه توسعه رشته‌های نوظهور و تأمین نیروی انسانی صنعت را فراهم کرده است. وی دانشگاه علم و فرهنگ را دانشگاهی کارآفرین دانست و افزود فاصله فارغ‌التحصیلان تا ورود به بازار کار نسبت به بسیاری از دانشگاه‌ها کمتر است؛ زیرا آموزش و مهارت‌آموزی هم‌زمان دنبال می‌شود. رئیس دانشگاه گفت از مهر ماه امسال افزون بر کارنامه آموزشی، کارنامه مهارت و کارنامه فرهنگی نیز به دانشجویان ارائه می‌شود تا فارغ‌التحصیلان با سه کارنامه مورد تأیید دانشگاه وارد بازار کار شوند و مسیر جذب آنان تسهیل گردد.

آمادگی دانشگاه علم و فرهنگ برای راه‌اندازی رشته هوش مصنوعی و کامپیوتر

ایمانی خوشخو از راه‌اندازی دانشکده هوش مصنوعی و کامپیوتر خبر داد و گفت طی دو هفته آینده این دانشکده افتتاح می‌شود؛ فعالیت این حوزه از سال‌های گذشته آغاز شده و هم‌اکنون هفت تا هشت رشته از کارشناسی تا دکتری در کامپیوتر و هوش مصنوعی فعال است.

وی با تأکید بر ماهیت میان‌رشته‌ای بازی‌سازی افزود این رشته در مرز هوش مصنوعی، علوم کامپیوتر، هنر و برخی رشته‌های دیگر قرار دارد و دانشگاه همه این ظرفیت‌ها را در اختیار دارد. به گفته او برخی دانشگاه‌ها رشته مرتبط دارند اما پارک فناوری ندارند و برخی پارک دارند اما زیرساخت آموزشی کافی ندارند؛ در دانشگاه علم و فرهنگ این دو ظرفیت کنار هم قرار گرفته‌اند و می‌تواند چرخه تربیت تا استخدام نیروی متخصص را کوتاه‌کنند.

رئیس پارک ملی علوم و فناوری‌های نرم و صنایع فرهنگی از سه برنامه کوتاه‌مدت برای توسعه صنعت بازی خبر داد: برگزاری نشست ملی فعالان حوزه بازی، ایجاد رویدادهای استارت‌آپی و برگزاری دوره‌های کوتاه‌مدت آموزشی. وی با اشاره به تجربه نشست «سینما و هوش مصنوعی» گفت: گردهم آوردن فعالان یک حوزه به همکاری‌های جدید می‌انجامد و نشست ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز می‌تواند دستاورد ارزشمند داشته باشد.

ایمانی خوشخو به رویدادهای ایده‌پردازی فیلم اشاره کرد و گفت در یکی از فراخوان‌ها بیش از هزار ایده به دبیرخانه رسید که پس از داوری، ایده‌های برتر به تهیه‌کنندگان معرفی شد و برخی در همان نشست به قرارداد انجامید. وی ظرفیت بین‌المللی پارک را یادآور شد و گفت این مجموعه اکنون