

عنوان مقاله:

نی نو: بازی رایانه ای مبتنی بر فناوری واقعیت افزوده در جهت بازی وارسازی مطالب مجلات و نشریات

محل انتشار:

سومین کنفرانس ملی بازیهای رایانه‌ای؛ فرصتها و چالشها (سال: 1396)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسندگان:

فرشته علیزاده - دانشجوی رشته چندرسانهای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

حسین زارعی - دانشجوی کارشناسی ارشد رشته طراحی شبیه ساز هوشمند، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

صمد روحی - عضو هییت علمی دانشکده چندرسانه ای، دانشگاه هنر اسلامی تبریز

خلاصه مقاله:

باگذشت زمان و پیشرفت فناوری، کمک روند انتقال اطلاعات به افراد یک جامعه از طریق صفحات کاغذی مانند روزنامه ها و مجلات منسوخ شده و به صفحات مجازی در سطح اینترنت و فضای مجازی و اجتماعی تبدیل شده است. این امر سبب شده است که روزنامه ها و مجلات به تدریج جای خود را به صفحات اجتماعی و اینترنت عوض کنند و انتقال اطلاعات از طریق این صفحات صورت گیرد. استفاده زیاد از این فضاها به تدریج باعث بروز مشکلات زیادی در افراد استفاده کننده میشود. در این مقاله ما به دنبال این هستیم که نمونه میتوان با ارایه روشهای بازی وارسازی، مخاطبان را به سمت نشریات و مجلات جلب کرد و به آنها انیزه خواندن دوباره و دریافت مفاهیم جدید را داد. درواقع در این پژوهش ما روشی را در جهت ایجاد انگیزه برای مخاطبان با استفاده از بازی وارسازی متون مجلات ارایه کرده ایم. در این روش بازی وارسازی متون مجلات و نشریات به سه دسته تحت عنوان چالش های سه گانه تقسیم می شوند. چالش های سه گانه چالش هایی هستند که ارتباب بین بازی و نشریه را برقرار میکنند. در ادامه، از چالشهای سه گانه مطرح شده در این مقاله برای بازی وارسازی یک نشریه استفاده شده است. به همین منظور یک بازی طراحی شده مبتنی بر واقعیت افزوده با عنوان نی نو با بهره گیری از چالشهای سه گانه طراحی و پیاده سازی شده است. نی نو نام کاراکتر بازی است که وظیفه پیشبرد بازی و بازی وارسازی متون مجلات را بر عهده دارد. با بازی وارسازی متون مجلات و نشریات به کمک بازی های رایانه ای میتوان شرایط یک بازی را در کنار یادگیری و دریافت مفاهیم یک مجله ایجاد کرد.

کلمات کلیدی:

بازی وارسازی، مجلات و نشریات، بازی رایانه ای، واقعیت افزوده

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/732280>

