معاونین محترم پژوهشی دانشگاه‌ها و مراکز آموزشی و پژوهشی

با سلام و احترام

به استحضار می‌رساند چهارمین دوره ملی و دومین دوره‌ی بین المللی کنفرانس «بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها» برای اولین بار در اسفند ماه ۱۳۹۷ در دانشگاه کاشان و با همکاری دانشگاه اصفهان برگزار می گردد. این کنفرانس در سه رویکرد فنی، علوم انسانی و هنر به بررسی علمی ابعاد مختلف صنعت-هنر-رسانه‌ای نوین بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد و با برگزاری رویدادهای جانبی متنوع از قبیل کارگاه‌های آموزشی، سخنرانی‌های کلیدی توسط متخصصین داخل و خارج کشور، جلسات ملاقات با نمایندگان دانشگاه‌های فعال در حوزه‌ی بازی‌سازی خارج کشور، محیطی برای گردهم‌آیی و تبادل نظریات و آراء فعالان مختلف حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای را فراهم می‌آورد.

اطلاعات تکمیلی در وب‌سایت کنفرانس به آدرس http://cgco2019.kashanu.ac.ir موجود است. به‌پیوست، پوستر فراخوان کنفرانس تقدیم می‌گردد.

خواهشمند است هماهنگی لازم جهت اطلاع‌رسانی به همکاران رشته‌های مرتبط (مهندسی و علوم کامپیوتر، فناوری اطلاعات، مهندسی پزشکی، روانشناسی، جامعه‌شناسی، علوم تربیتی، علوم اجتماعی، علوم ارتباطات، تکنولوژی آموزشی، مدیریت، اقتصاد، هنر، تاریخ، ادبیات، معارف اسلامی و ...) را معمول دارید.
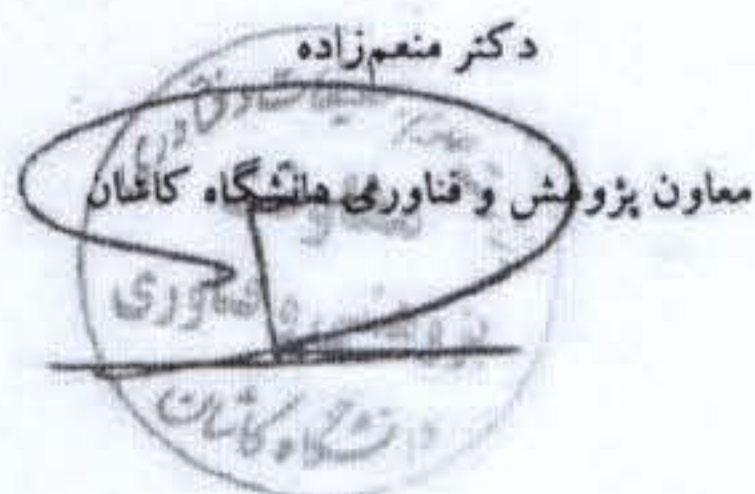
دکتر منعم‌زاده
معاون پژوهش و فناوری دانشگاه کاشان

The 4th National and
2nd International Conference on

چهارمین کنفرانس ملی و
دومین کنفرانس بین المللی

بازی های رایانه ای
COMPUTER GAMES

21 February 2019

۲ اسفند ۹۷

Challenges and Opportunities

Applications for Education,Treatment,Advertisement and Culture
Psychological,Sociological,and Cultural Analysis
Development Technologies
Aesthetic and Artistic Aspects
Business Models and Economical Aspects
Computational Intelligence in Games

Other topics related to Humanities,Technics,
and Art of Video Games

Special Focus
Cognitive Rehabilitation and Video Games

Room 261, Sater Department of Engineering,
University of Kashan, Ghotb-e Ravandi Avenue,
Kashan, Iran
Phone: +98-(31) 55912124-5 | Fax: 98-(31) 55911121

University of Isfahan Center of Video Games,Entrepreneurship
Center,University of Isfahan, Hezar Jerib Ave, Isfahan ,Iran
Tel (+98) 31 37932127

کاربردهای آموزشی، درمانی، تبلیغاتی، فرهنگ سازی
تحلیل روانشناختی، جامعه شناختی و فرهنگی
فناوری های مطرح در تولید و توسعه
تحلیل زیبایی شناختی و هنری
فرایند توسعه و مدل کسب و کار
هوش محاسباتی در بازی ها
سایر محورهای فنی، هنری و علوم انسانی مرتبط با بازی های رایانه ای

نگاه ویژه
توان بخشی شناختی و بازی های رایانه ای

دبیرخانه: کاشان، کیلومتر ۶ بلوار قطب راوندی، دانشگاه کاشان،
دانشکده مهندسی، سالن، طبقه دوم، اتاق ۲۶۱
۰۳۱-۵۵۹۱۳۴۸۲ | ۰۹۳۰۴۵۰۲۸۴۵

دبیرخانه دائم: اصفهان، خیابان هزار جریب، دانشگاه اصفهان
مرکز کارآفرینی، مرکز تخصصی بازی های رایانه ای
تلفکس: ۰۳۱-۳۷۹۳۲۱۲۷

Submission Deadline: December 2, 2018
Results Notification: January 11, 2019

مهلت ارسال مقالات: ۲۵ آذر ۹۷
اعلام نتایج داوری: ۵ بهمن ۹۷

@CGCOConference

http://cgco2019.kashanu.ac.ir
cgco2019@kashanu.ac.ir

2019 Conference on
Computer Games; Challenges and Opportunities (CGCO'19)
University of Kashan, Kashan, Iran
February 21, 2019

cgco2019.kashanu.ac.ir   CGCO2019@kashanu.ac.ir

About

Started in 2016, CGCO is an annual Iranian conference for supporting and leading game researchers. It covers various aspects of game research including psychology, sociology, computer science, information technology, art, medical sciences, management, economy, and other related subjects.

Venue

CGCO'19 will be held at historical city of Kashan, a city in the Isfahan province, which runs along the edge of the central deserts of Iran. After world known Iranian historical cities such as Isfahan and Shiraz, Kashan is a common destination for foreign tourists due to its numerous historical places. Archeological discoveries in the 7000-years-old Sialk Hillocks, which lie 2.5 miles (4 km) towards west of Kashan, reveal that this region was one of the primary centers of civilization in pre-historic ages. University of Kashan was founded in 1973 with departments of mathematics and physics. In 1994, by offering engineering disciplines, this university was acknowledged as a main university by the Iran Ministry of Science. Currently, University of Kashan has 5 faculties of Engineering, Chemistry, Humanities, Science, Architecture, and Arts. Accommodating more than 7500 students in 50 disciplines of undergraduate, graduate, and postgraduate levels and having about 300 full-time faculty members, this university is approaching the clear future horizons.

Topics

CGCO is organized to generally accept papers related to video games research; therefore, it covers various aspects of game research including psychology, sociology, computer science, information technology, art, medical sciences, management, economy, business, marketing, and other related subjects. The topics of interest include (but are not limited to) the following topics:

- Aesthetic and Artistic analysis
- Augmented/Virtual/Mixed Reality-based Games
  Business, Economy, and Entrepreneurship
- Computational Intelligence in Games
- Development Process Modeling
- Dynamic Difficulty Adjustment
  Emotion and Excitation Modeling
- Game Data Mining
- Gamification
- Modern Approaches in Online Games
  Narration and Scenario Writing Techniques
- Optimization Techniques in Technical Art

- Player Modeling
- Intellectual Property and Copyright Policies
  Marketing and Intelligent Advertisement
- Media Literacy
- Procedural Content Generation
- Project Management
  Psychological Analysis
- Psychotherapy and Mental Health Improvement
- Serious Games
- Simulation Games
  User Interface and User Experience

In addition to regular oral and poster presentations, the conference will include special sessions, workshops, and panel sessions together with keynote talks from several well-known leaders in the field. Submissions for oral and poster presentation along with workshops and panels are invited from researchers, practitioners, and students worldwide.

Important Dates

- Paper Submission Deadline
  December 2, 2018
- Workshops/Panels Proposal Submission Deadline
  December 11, 2018
- Notification of Workshops/Panels Acceptance
  December 22, 2018
- Notification of Paper Acceptance
  January 11, 2019
- Camera-Ready Submission and Registration Deadline
  February 9, 2019
- Conference
  February 21, 2019

@CGCOConference

Organizing Committee

- Honorary Chair
  Dr. Abbas Zeraat, The Chancellor of University of Kashan
  Dr. Hoshang Talebi Habib-Abadi, The Chancellor of University of Isfahan
- Program Chair
  Dr. Javad Salimi, University of Kashan
- Scientific Chairs
  Technical: Dr. Mehdi Vahidipour, University of Kashan
  Humanities: Dr. Ali Farhadian, University of Kashan
  Art: Dr. Parisa Daroole, Art University of Isfahan
- Academic Affairs Coordinator
  Dr. Javad Rasti, University of Isfahan
- Public Relations and Journals Affairs Coordinator
  Dr. Alireza Rezvanian, Institute for Research in Fundamental Sciences
- International Affairs Coordinator
  Amin Babadi, Aalto University
- Executive Officers
  Amin Akhgari, Shekoufe Pourkan

ISC   CIVILICA