



فنی بازی سازی رایانه ای

(کاردانی ناپیوسته)

سطح آموزشی مهارت‌ها :

- مهارت برنامه‌نویسی Scratch
- مهارت رایانه کار ICDL
- مهارت کاربر رایانه
- مهارت کاربر نرم‌افزار اداری (Office)
- مهارت کاربر Illustrator
- مهارت بازی‌سازی مقدماتی با موتور یونیتی (Unity)
- مهارت شهروند الکترونیکی (E-Citizen)
- مهارت کاربر اندروید
- مهارت برنامه‌نویسی بازی‌های رایانه‌ای
- مهارت بازاریابی الکترونیکی
- مهارت کاربر Poser
- مهارت مدیر بازی‌های شبکه‌ای (Game Net)
- مهارت عمومی برنامه‌نویسی



بازی‌های رایانه‌ای، به لحاظ تأثیرگذاری خود در زمینه فرهنگ‌سازی، رشد و تکوین شخصیت فرهنگی و علمی و ایفای نقش‌های آموزشی و کمک آموزشی و همچنین پر کردن بخشی از اوقات فراغت گروه‌های سنی مختلف جامعه از جایگاه ویژه و مهمی برخوردار هستند. بنا بر اهمیت موضوع، توجه بیش از پیش به برنامه‌ریزی برای تولید محصولات فرهنگی جدید (همچون بازی‌های رایانه‌ای مناسب) و توسعه این حوزه منجر به تعریف و پیاده‌سازی این رشته مهارتی در هنرستان‌های کاردانش برای هنرجویان علاقه‌مند شده است. در ضمن بازی‌های رایانه‌ای ایرانی، مورد علاقه بسیاری از خانواده‌های ایرانی است چرا که در راستای فرهنگ کشورمان است لذا هم جهت با سیاست توسعه و رواج این رشته در هنرستان‌های کاردانش برای هنرجویان علاقه‌مند پایه‌گذاری شده است.



آینده تحصیلی و شغلی :

بازی تلفن همراه رفته رفته شکلی جدی از سرگرمی‌های مردم می‌شود و در دل کاربران گوناگون جا باز می‌کند. بالندگی این بازار از یک سو ناشی از ظهور گوشی‌های هوشمند صفحه لمسی و پیش‌رفته است که کار پایه مناسبی برای بازی هستند و از سوی دیگر ناشی از نوآوری در بازی هاست که کاربران تمامی گروه‌های سنی را جذب می‌کند

بازتاب این بالندگی در میزان درآمد این صنعت هم نمایان است که سهم فزاینده‌ای از درآمد بازی همراه از کالاهای مجازی و سایر خریدهای درون بازی است. درآمد تبلیغات درون بازی افزایش چشمگیری خواهد یافت، زیرا شمار هر چه بیشتری از تبلیغات‌چی‌ها به سراغ بازی‌های همراه می‌آیند تا از قابلیت رسانه‌ای آن بهره‌گیرند.

ایران با ۲۰ میلیون کاربر بازی‌های رایانه‌ای و صرف روزانه ۴۰ میلیون ساعت برای انجام بازی یکی از پرمخاطب‌ترین کشورهای دنیا در این زمینه محسوب می‌شود.

بر اساس سند چشم‌انداز صنعت بازی‌های رایانه‌ای در افق ۱۴۰۴، سهم بازی‌های رایانه‌ای ایرانی در بازار داخل تا سال ۱۴۰۴ باید به ۵۰ درصد برسد.