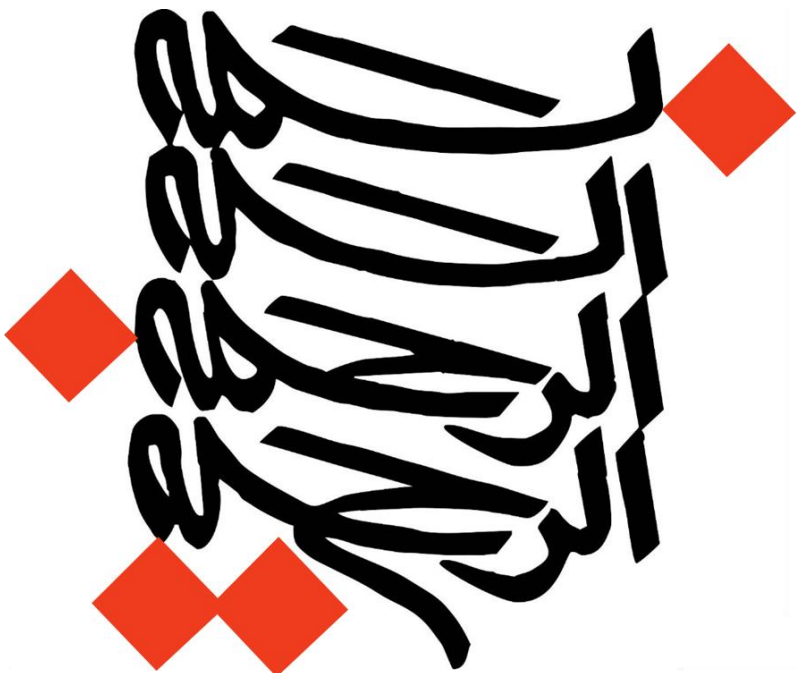


رضایت‌سنجی شرکت‌کنندگان

TGC2018

تابستان ۱۳۹۷



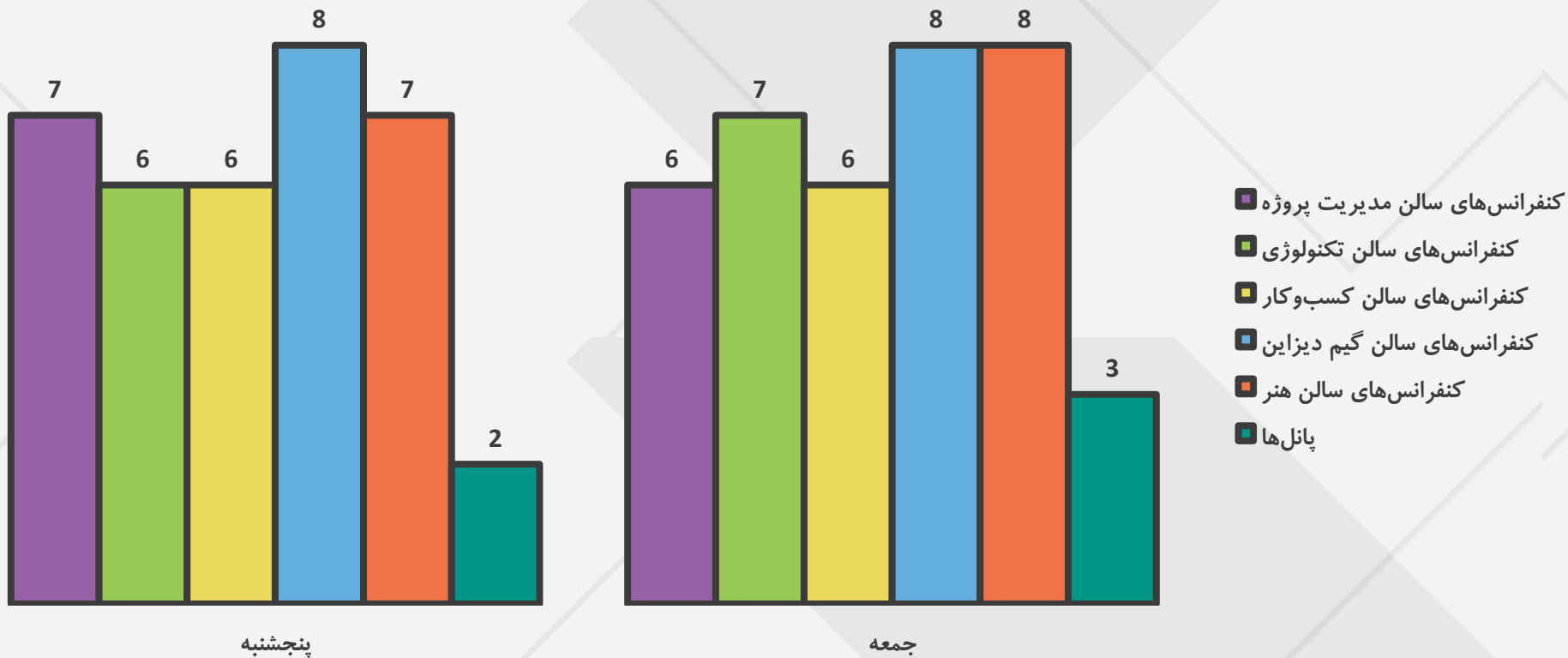


رویداد TGC بزرگترین رویداد بازی‌سازی ایران، غرب آسیا و شمال آفریقا است که برای دومین بار در روز چهارشنبه ۱۳ تیرماه در انستیتو ملی بازی‌سازی و روزهای پنجشنبه و جمعه ۱۴ و ۱۵ تیرماه ۹۷ در مرکز همایش‌های بین‌المللی صداوسیما برگزار شد. در روز اول مسترکلاس‌ها و در روزهای دوم و سوم رویداد گیمستان، کنفرانس‌ها، پانل‌ها و غرفه‌ها حضور داشتند. هدف اصلی این رویداد برقراری ارتباط میان فعالان بازی‌سازی در ایران با ناشران و بازی‌سازان مطرح بین‌المللی است. همچنین انتقال دانش و تکنولوژی روز دنیا، شبکه‌سازی و اعمال سیاست‌های حمایتی هدفمند و موثر از اهداف دیگر این رویداد محسوب می‌شوند.

بر این اساس، حضور برجسته و نمایان بیش از ۱۰۰۰ شرکت‌کننده در این رویداد و در قالب سخنران‌ها، شرکت‌های بازی‌ساز، ناشران بین‌المللی، شرکت‌های تامین‌کننده خدمات، رسانه‌ها، فعالان بازی‌ساز و دانشجویان، قابل توجه بود. ثبت‌نام رویداد به صورت آنلاین انجام شد و بلیت‌های رویداد در ۵ بسته پیشنهادی و با قیمت‌های متفاوت به شرکت‌کنندگان ارائه شد که شامل بلیت کنفرانس، بلیت کلاس‌های تخصصی، بلیت تجاری، بلیت دسترسی کامل و بلیت خرید غرفه است.

قسمت‌های مختلف رویداد

از میان ۶ مستر کلاس برنامه‌ریزی شده، ۵ مستر کلاس برگزار شدند. همچنین نمودار زیر، تعداد کنفرانس‌ها و پانل‌های برگزار شده را به تفکیک روزهای پنجشنبه و جمعه به تصویر می‌کشد. در این گزارش کنفرانس‌ها مطابق برنامه رویداد به پنج دسته کنفرانس‌های سالن مدیریت پروژه (Production Hall)، سالن تکنولوژی (Technology Hall)، سالن کسب‌وکار (Business Hall)، سالن گیم دیزاین (Game Design Hall) و سالن هنر (Art Hall) تقسیم شده‌اند.



فرآیند پژوهش

در راستای بهبود رویداد، «رضایت‌سنجی شرکت‌کنندگان» در دستور کار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قرار گرفت و انجام این نظرسنجی به مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) محول شد. مسیر طی شده برای انجام پژوهش به شرح نمودار زیر است:



ارزیابی تفکیکی

در این بخش رضایت از موارد گوناگون کنفرانس شامل کیفیت برگزاری افتتاحیه و اختتامیه، رضایت از مسترکلاس‌ها، کنفرانس‌ها و پانل‌ها و رضایت از امکانات و تجهیزات، کادر اجرایی و مترجمان همزمان مورد بررسی قرار گرفته است. نمرات اعلام شده از ۲۰ هستند. نمرات میانگین کلی به ربع ۱ گرد و نمرات تفکیکی به جهت رتبه‌بندی دقیق تا ۳ رقم اعشار اعلام شده‌اند.



بخش‌های افتتاحیه و اختتامیه

- تقریباً **۳۵ درصد** از کل شرکت‌کنندگان در **مراسم افتتاحیه** حضور داشته‌اند. به طور عمومی نمره رضایت آن‌ها از کیفیت برگزاری افتتاحیه، مقدار **۱۳,۲۵** بوده است.
- تقریباً **۴۲ درصد** از کل شرکت‌کنندگان در **مراسم اختتامیه** حضور داشته‌اند. به طور عمومی نمره رضایت آن‌ها از کیفیت برگزاری اختتامیه، مقدار **۱۴,۷۵** بوده است.

بخش مسترکلاس‌ها

■ نمره میانگین کلی رضایت از مسترکلاس‌ها بر اساس کیفیت سخنرانی سخنران‌های بخش مسترکلاس و محتوای ارائه شده توسط آن‌ها، مقدار **۱۷,۲۵** است.

■ از میان پنج مسترکلاس، بالاترین نمره متعلق به مسترکلاس **Celia Hodent** با

عنوان **UX and Cognitive Science Applied to Game Development** و با نمره **۱۸.۵** است.

بخش کنفرانس‌ها

نمره کلی رضایت از کنفرانس‌ها بر اساس کیفیت سخنرانی سخنران‌های بخش کنفرانس و محتوای ارائه شده توسط آن‌ها، ۱۶,۲۵ است. همچنین این نمره میانگین به تفکیک برای ۵ سالن اصلی در جدول زیر قابل مشاهده است و در صفحات بعدی، در هر سالن، ۵ کنفرانس با بیشترین نمره معرفی شده‌اند.

رتبه	سالن	نمره
۱	مدیریت پروژه	۱۶,۹۱۳
۲	کسب و کار	۱۶,۶۵۰
۳	گیم دیزاین	۱۶,۳۲۸
۴	هنر	۱۶,۰۱۷
۵	تکنولوژی	۱۶,۰۰۴

بخش کنفرانس‌ها

۵ کنفرانس برتر در سالن مدیریت پروژه با بالاترین نمره رضایت شرکت کنندگان:

سالن مدیریت پروژه			
نمره	نام سخنران	عنوان کنفرانس	رتبه
۱۸,۸۱۱	Ian Gregory	12 Ways to Destroy Your Game Studio	۱
۱۸,۷۴۴	Allan Simonsen	Rules for making the virtual office work	۲
۱۸,۴۸۵	Dave Proctor	Implementing Agile Development on Your Team	۳
۱۷,۸۲۳	Marcelo Careaga	Mobile Publishing and its Implications for Production	۴
۱۷,۷۸۷	Farzam Molkara & Omid Shahbazi	The challenges, Failure and success stories we had during the development of two simultaneous projects	۵



بخش کنفرانس‌ها

۵ کنفرانس برتر در سالن کسب‌وکار با بالاترین نمره رضایت شرکت‌کنندگان:

سالن کسب‌وکار			
رتبه	عنوان کنفرانس	نام سخنران	نمره
۱	How to fail faster	Hossein Mazrooei	۱۷.۷۱۰
۲	Good PR is cheap and easy (if you know what you're doing)	Gunnar Lott	۱۷.۶۷۶
۳	How To Succeed With Community Driven Game Development	Philipp Zentner	۱۷.۴۹۶
۴	Video Game Journalism: The Highs and Lows	Amir Golkhani	۱۷.۴۳۳
۵	Current Challenges for Indie Developers (and possible solutions)	André Bernhardt	۱۷.۳۴۳

بخش کنفرانس‌ها

۵ کنفرانس برتر در سالن گیم دیزاین با بالاترین نمره رضایت شرکت کنندگان:

سالن گیم دیزاین			
رتبه	عنوان کنفرانس	نام سخنران	نمره
۱	Apply play - to get ahead of the game	Ellis Bartholomeus	۱۸,۵۰۸
۲	How to unify Game World and Game Mechanics	Wolfgang Walk	۱۸,۳۴۱
۳	How Cognitive Science and UX Can Impact Design	Celia Hodent	۱۷,۹۱۰
۴	Artificial Intelligence 101 for Game Designer	Stéphanie Bouchard	۱۷,۴۷۹
۵	Bittersweet design: designing around negative emotions	Thais Weiller	۱۷,۱۷۹

بخش کنفرانس‌ها

۵ کنفرانس برتر در سالن هنر با بالاترین نمره رضایت شرکت کنندگان:

سالن هنر			
رتبه	عنوان کنفرانس	نام سخنران	نمره
۱	Using 3D for concept art (Environment)	Ehsan Dabbaghi	۱۸,۴۶۰
۲	Managing a creative team	Daniel Lopez	۱۸,۲۷۵
۳	Ingame Combat Animation (biped rig - 3ds Max)	Amin Shahidi & Soroush Abbasian	۱۸,۱۷۵
۴	Be the best match for developers or publishers looking for an outsource company	Reka Sugar	۱۷,۸۳۸
۵	The relation between Art Direction and Technology	Ali Kiani Amin	۱۷,۸۰۵



بخش کنفرانس‌ها

۵ کنفرانس برتر در سالن تکنولوژی با بالاترین نمره رضایت شرکت کنندگان:

سالن تکنولوژی			
نمره	نام سخنران	عنوان کنفرانس	رتبه
۱۸,۱۶۹	Dietmar Hauser	Data Compression in Theory and Practice	۱
۱۸,۰۷۹	Dmytro Baidachnyi	The effective shaders usage for environment generation	۲
۱۷,۷۹۱	Mohammad Mahdi Rezapour	Big Data Technology meets Game Analytics	۳
۱۷,۵۹۷	Mojtaba Rajabi	Performance optimization and final build file size reduction in Unity3D	۴
۱۷,۵۳۱	François Xavier Roure	Why you shouldn't compare apples and oranges in order to save a \$125 million space probe or just your game	۵



بخش پانل‌ها

- نمره رضایت از **ترکیب اعضای پانل** در بخش پانل‌ها، **۱۲** است.
- **Which is better for teams looking for support?** بالاترین رتبه از لحاظ رضایت از ترکیب اعضای پانل را پانل **To joint big companies or accelerators?** با نمره **۱۳,۴۴۱** دریافت کرده است.
- نمره **جدید و به روز بودن محتوا** در بخش پانل‌ها، **۱۲,۲۵** است.
- **Being a game media: is PR really** بالاترین رتبه از لحاظ رضایت از جدید و به روز بودن محتوا مربوط به پانل **influential for the success of computer games?** و با نمره **۱۳,۸۱۶** است.
- نمره رضایت از **مسائل مطرح شده در پانل** در بخش پانل‌ها، **۱۲** است.
- **Which is better for teams looking for** بالاترین رتبه از لحاظ رضایت از مسائل مطرح شده در پانل را پانل **support? To joint big companies or accelerators?** با نمره **۱۳,۲۲۴** دریافت کرده است.
- نمره **تطابق محتوا با موضوع اعلام شده** در بخش پانل‌ها، **۱۳** است.
- **Which is better for teams looking for support? To joint big companies or** رتبه پانل **accelerators?** از نظر تطابق محتوا با موضوع اعلام شده با نمره **۱۴,۳۰۸** از سایر پانل‌ها بالاتر است.

وضعیت عمومی رویداد

- به صورت عمومی، نمره رضایت شرکت کنندگان از نحوه برخورد و پاسخگویی عوامل اجرایی، مقدار ۱۵,۲۵ بوده است.
- به طور عمومی میزان رضایت شرکت کنندگان از مترجمان همزمان، مقدار ۱۱,۷۵ بوده است.

وضعیت عمومی رویداد

- به شکل عمومی نمره رضایت شرکت کنندگان از **امکانات و تسهیلات رفاهی** (مثل سیستم تهویه، صندلی‌ها، اینترنت، سرویس بهداشتی، دستگاه مترجم همزمان و...)، مقدار **۱۲,۷۵** بوده است.
- به شکل عمومی نمره رضایت شرکت کنندگان از **کیفیت و نحوه پذیرایی وعده‌های ناهار**، مقدار **۱۴** بوده است.
- به شکل عمومی نمره رضایت شرکت کنندگان از **کیفیت و نحوه پذیرایی‌های میان وعده**، مقدار **۱۲,۵** بوده است.

مقوله‌بندی پاسخ به سوالات باز

در این بخش، بر اساس سوالات پاسخ بازی که در پرسشنامه‌ها وجود داشته است، نقاط ضعف اصلی که از نظر مخاطبان در کنفرانس مشاهده شده است بررسی می‌شود.



نقاط ضعف مسترکلاس‌ها

- در بخش مسترکلاس‌ها، انتقادات مطرح شده عمدتاً در زمینه امکانات و تجهیزات موردنیاز برای برگزاری کارگاه بوده است. مواردی همچون «کوچک بودن کلاس» و «تهویه نامطبوع» به کمبود تسهیلات رفاهی اشاره دارد و از سوی دیگر به «محدودیت امکانات فنی» نیز اشاره شده است.
- از سوی دیگر، مسائلی مرتبط با برگزاری و ابعاد اجرایی مسترکلاس مورد نقد قرار گرفته است که از این میان می‌توان به «اطلاع‌رسانی نامناسب»، «بی‌نظمی در اجرای برنامه زمانی و بیش از حد کوتاه یا بیش از حد طولانی بودن کلاس» و «کمبود زمان و مکان استراحت و فرصت شبکه‌سازی» اشاره کرد.
- در نهایت سطح علمی کلاس مورد انتقاد شرکت‌کنندگان قرار گرفته و به مواردی همچون «ناهمگنی سطح هنرجویان»، «کارگاهی نبودن کلاس» و «کیفیت نامطلوب تدریس» اشاره شده است.

نقاط ضعف کنفرانس‌ها

- در زمینه محتوای ارائه شده، برای مثال «عدم تطابق موضوع اعلام شده و محتوای ارائه شده توسط سخنران»، «مفید نبودن مطالب به دلیل کلی‌گویی و تکراری بودن» و «نبودن جو تعاملی در کلاس»، از جمله مواردی بوده که به آن اشاره شده است. برخی از شرکت‌کنندگان به «همگن نبودن مخاطبان کنفرانس‌ها» اشاره کرده و پیشنهاد داده‌اند که کلاس‌ها سطح‌بندی شود و به کمک این راهکار، سطح افراد شرکت‌کننده در یک کلاس، یک‌دست‌تر بشود.
- از سوی دیگر برخی نقدها به خود سخنران وارد شده است که از این میان می‌توان به «ضعف سخنران در شیوه ارائه مطلب به دلیل عدم تسلط به موضوع، استرس و کم‌انرژی بودن» و همچنین مشکلات مرتبط با «ضعف فایل پاورپوینت ارائه» و «لهجه مبهم سخنران هنگام انگلیسی صحبت کردن» اشاره نمود.
- در قسمت دیگر، مشکلات مرتبط با امکانات و تجهیزات سالن در پاسخ‌ها قید شده است. مشکلات سالن‌های کنفرانس مانند «ظرفیت کم»، «تهویه نامطبوع»، «نور ناکافی»، «اینترنت ضعیف»، «سرمایش و گرمایش ضعیف»، «ضعیف بودن سیستم‌های تصویری و صوتی» و «وجود سر و صدای مزاحم محیطی» از جمله نقدهای مطرح شده هستند.
- به صورت خاص در کنفرانس‌ها مسئله ترجمه همزمان مورد نقد واقع شده است و شرکت‌کنندگان به مسائلی همچون «مشکل عدم تسلط مترجم همزمان به محتوای سخنرانی» و «عدم کفایت و خراب بودن دستگاه‌های ترجمه همزمان» اشاره کرده‌اند.
- در حوزه زمان‌بندی و اجرا نیز مشکلاتی مانند «عدم زمان‌بندی صحیح کنفرانس‌ها»، «اطلاع‌رسانی‌های ناکافی» و «عدم وجود زمان کافی برای استراحت‌تین دو کنفرانس» مورد اشاره قرار گرفته‌اند.

نقاط ضعف کلی رویداد

- علاوه بر مستر کلاس‌ها و کنفرانس‌ها، به صورت کلی، مخاطبان نقدهایی در مورد برگزاری رویداد داشته‌اند که یکی از مهم‌ترین مقوله‌های مطرح شده، بحث ضعف در محل برگزاری رویداد همچون «دسترسی نامناسب به محل برگزاری»، «ضعف در نظافت و کمبود سرویس‌های بهداشتی»، «نبود مکان مشخص برای استراحت»، «کمبود تابلوهای راهنما»، «محدودیت دسترسی به فضای باز و محلی برای استعمال دخانیات» و «کوچک بودن نمازخانه» از این دست هستند.
- همچنین در مورد نظم اجرا و برگزاری رویداد، مسائلی مانند «فرآیند ثبت‌نام ضعیف»، «اطلاع‌رسانی ضعیف و ضعف محتوا در دفترچه راهنمای رویداد»، «برخورد نامناسب حراست»، «ضعف کمی و کیفی بسته هدیه»، «کیفیت کم ناهارها و میان وعده‌ها»، «تغییر برنامه‌های ارائه شده بین سایت، دفترچه و اپلیکیشن رویداد» «حضور کم رنگ شرکت‌های خارجی» و «عدم ارائه گواهی بین‌المللی» مطرح شده‌اند.

مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، مرجع رسمی انتشار گزارش‌های آماری و تقویت مبانی نظری صنعت بازی‌های دیجیتال در ایران است. دایرک در روزهای کاری آمادگی پاسخگویی به نظرات، پیشنهادات و انتقادات مخاطبان محترم را دارد. برای برقراری ارتباط با ما از یکی از روش‌های زیر استفاده کنید:

- نشانی: ایران، تهران، خیابان مفتاح شمالی، خیابان گلزار، تقاطع زیرک زاده، پلاک ۳۲، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، طبقه ۴، معاونت پژوهش
- تلفن: ۰۲۱-۸۸۳۱۰۲۲۲ (داخلی ۴۱۴)
- نشانی وبسایت: www.direc.ir
- نشانی ایمیل: direc@ircg.ir و direc1394@gmail.com
- آیدی اینستاگرام: [@direc.ir](https://www.instagram.com/direc.ir)
- آیدی پاسخگویی در پیام‌رسان بله: [@direc_bale](https://t.me/direc_bale)
- آیدی کانال در پیام‌رسان بله: [@direc](https://t.me/direc)

