

درس هفتم

بازی‌های



بسیاری از مخاطبان رسانه‌ها برای پر کردن اوقات فراغت و تفریح به سراغ رسانه‌ها می‌روند و خود را سرگرم می‌کنند. جذاب‌ترین رقیب تلویزیون از نظر کارکرد سرگرمی چیست؟

آیا جایگزین تلویزیون خواهد شد؟ بنظر شما چقدر طول می‌کشد تا جای تلویزیون را بگیرد؟ آمار و ارقام نشان می‌دهد جذاب‌ترین رقیب تلویزیون برای همسالان شما بازی‌های ویدئویی (رایانه‌ای، موبایلی و ...) است. آیا به بازی‌های ویدئویی به عنوان یک رسانه و انتقال‌دهنده پیام با همه ویژگی‌هایی که درباره آن تا به حال یاد گرفته‌اید نگاه کرده‌اید؟



تریلر بازی Pes ۲۰۱۷ را به دقت ببینید.

- چقدر از وقت خود را صرف این بازی‌ها می‌کنید؟
- با چه وسیله‌ای بیشتر بازی می‌کنید؟
- از بازی‌ها تا به حال چه آموخته‌اید؟
- فیلم «بازی کن فیnalisست» را مشاهده کنید سپس یکی از بازی‌های جذابی که همگی با آن آشنایی دارید را انتخاب کرده و با تشریح فضا و محیط مهندسی شده بازی و این‌که با چه تغییراتی می‌توانست فضا و پیام بازی تغییر کند، آن بازی را رمزگشایی کرده و مثل یک مخاطب فعال، اهداف آشکار و پنهان تولیدکنندگان آن بازی را حدس بزنید.

تحلیل اولیه بازی‌های ویدئویی (رایانه‌ای، موبایلی و...)	
<p>ارزش‌ها، قواعد، منابع</p> <p>شما در این بازی برای چه چیزی و یا چه کاری امتیاز و تشویق دریافت می‌کنید؟ جوایز و امتیازات بازی چیست و چگونه به شما تعلق می‌گیرد؟ طیف‌بندی دوست و دشمن در بازی چگونه است؟ در این بازی از شما چه انتظاراتی می‌رود؟ چه اجازه‌هایی به شما داده می‌شود و شما از چه کارهایی بازداشته می‌شوید؟ چیزهای ارزشمند بازی کدام است؟ (قدرت، شهرت، قطعه‌های طلا، لباس، دانش، سرزمین، سلاح و...) یعنی شما دارید بر سر چه چیزی تلاش می‌کنید و در نهایت پس از انجام این بازی چه چیزی به شما می‌رسد؟ با پیدا و فهرست کردن این قواعد می‌توانید ارزش‌هایی که بازی قصد انتقال آن‌را دارد حدس بزنید.</p>	
<p>اکتشاف</p> <p>چه عناصری (ارزش‌ها، قواعد و منابع) در ابتدای بازی به شما داده شده و کدام یک را باید در حین بازی کشف کنید؟</p>	
<p>هدف بازی</p> <p>آیا لذت بازی بیشتر در رسیدن به یک نقطه نهایی است (مثل تمام شدن وقت یا رسیدن به بالاترین امتیاز) و یا درباره لذت بردن از روند انجام بازی است؟ اگر بازی از نوع اول باشد، شما پس از شروع هر مرحله نمی‌توانید از آن دست بکشید ولی اگر از نوع دوم باشد مثل جورچین و یا رانندگی در فضای شهری، به راحتی می‌توانید آن را کنار بگذارید. شاید به همین خاطر است که بیشتر سازندگان بازی از نوع اول استفاده می‌کنند.</p>	

<p>شرکت تولیدکننده و سرمایه‌گذاران</p> <p>ارزش‌ها و شعارهایی که این شرکت صراحتاً از آنها یاد می‌کند، کدام‌اند؟</p> <p>حامیان مالی و یا سرمایه‌گذاران این بازی چه افراد و یا مجموعه‌هایی هستند؟</p>	
<p>روند بازی</p> <p>چه مرحله‌ها و چه چالش‌هایی به این بازی شکل می‌دهد؟</p>	
<p>تعامل</p> <p>از چه راه‌هایی می‌توانید با آواتار (شخصیتی که شما آنرا هدایت می‌کنید) در تعامل باشید؟</p> <p>در چه قسمت‌های بازی، آواتار توسط خود کامپیوتر کنترل می‌شود؟</p> <p>از چه راه‌هایی افراد دیگری که در بازی حضور دارند می‌توانند آواتار را کنترل کنند؟</p>	
<p>همبازی‌ها (شرکا و رقبا)</p> <p>گستره و حیطة بازی، چقدر وسعت دارد؟ (آیا بازی فردی است و یا گروهی؟ اگر گروهی است، آیا محدودیتی در رقبا و هم‌بازی‌ها هست و یا هر کسی از هر جای دنیا می‌تواند شریک و یا رقیب شما شود؟ امکان گروه‌سازی و کارگروهی چقدر وجود دارد؟)</p>	
<p>زنجیره خیال و واقعیت</p> <p>چقدر بازی «واقع‌نما» است؟ (چقدر فضای بازی شبیه به واقعیت و یا دور از واقعیت است؟)</p> <p>عناصری که این بازی را تخیلی کرده است، کدام‌اند؟ (تنظیمات، شخصیت‌هایی با قدرت خارق‌العاده و...)</p> <p>چه عناصری باعث شده این بازی واقعی به نظر برسد؟ (گرافیک، صدا و...)</p>	
<p>تکرارپذیری و همزادپنداری</p> <p>چقدر شرایط و شخصیت‌های بازی، قابلیت تکرار و شبیه‌سازی در زندگی واقعی و فضای عادی زندگی روزمره بازیگر دارد؟</p> <p>چقدر بازیگر علاقه و تمایل دارد که فضا و دنیای بازی را در دنیای زندگی شخصی خودش، اجرا کند؟</p> <p>چقدر بازی، آموزش اجتماعی و یادگیری برای زندگی عادی مخاطب دارد؟</p>	
<p>فرامتن (فرهنگ، بستر)</p> <p>این بازی در موقعیت‌های مختلف زمان و مکانی (کشورها و یا فرهنگ‌های مختلف)، آیا یکسان فهمیده و ارزیابی می‌شود یا متفاوت؟</p> <p>این بازی به فرهنگ، ملیت، قومیت، دین، زبان، شغل، جنسیت و یا قشر خاصی، به طور ویژه احترام گذاشته و یا مورد اهانت قرار داده است؟</p>	

برای تحلیل بسیاری از بازی‌های ویدئویی می‌توانید از این جدول کمک بگیرید. این

جدول به شما کمک می‌کند تا بازی‌ها را طبقه‌بندی و تحلیل کنید.

مراقب خودت باش





فعالیت در خانه

- یکی از فعالیت‌های زیر را انجام دهید و نتیجه را جلسه بعد به کلاس ارائه کنید.
- یکی دیگر از بازی‌های ویدئویی را که در خانه بازی می‌کنید با جدول این درس بررسی کنید.
- در دروس گذشته به طور مستقیم به اینترنت نپرداختیم، این را برعهده شما می‌گذاریم. مقایسه نسل‌های مختلف وب، در جدول زیر آمده است:

هوشمندی	تعامل	تبادل اطلاعات	نسل
X	X	<input type="checkbox"/>	وب ۱ (وب نخستین یک طرفه)
X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	وب ۲ (وب تعاملی دوسویه)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	وب ۳ (وب هوشمند چندوجهی)

کمی راجع به ویژگی‌ها و تفاوت‌های سه نسل وب، تحقیق کنید، تلاش کنید که از آینده درک هوشمندانه‌تری داشته باشید. سپس بگویید تغییرات آینده رسانه‌ها با توجه به کارکردهای آنها چگونه خواهد بود؟

- یکی از پیام‌های رسانه‌ای را که با کارکرد آموزشی تولید شده و از جذابیت بالایی برخوردار است، جهت ارائه در کلاس آماده کنید.



آشنایی با کاربرد فایل های JPEG, GIF, PNG

قسمت چهارم

از کدامیک باید استفاده کرد؟

فرمت	کاربرد
JPEG	<ul style="list-style-type: none"> تصاویر بدون نیاز به ویرایش تصاویر عکاسی تصاویر با رنگ بندی پیچیده تصاویر سیاه و سفید با جزئیات زیاد
GIF	<ul style="list-style-type: none"> تیمبن
PNG	<ul style="list-style-type: none"> تصاویر وب (PNG-8) لوگوها و تصاویر دارای سایه و ترانسپرنس تصاویر ایجاد شده در هنگام پروسه ویرایش تصویر تصاویر پیچیده مانند تصاویر عکاسی شده اگر سایز فایل لغایت نداشته باشد (PNG-24)

با وجود فرمت های گوناگون فایل های تصویری، شما می توانید با استفاده از فرمت مناسب کیفیت و حجم فایل را برای استفاده در وب سایت، ایمیل یا کاربردهای شخصی بهینه کنید.

ویرایش و ترجمه: تیم زومیت (مردادماه ۱۳۹۴)

ZOOMIT

آشنایی با فایل های تصویری کاربرد فایل های GIF JPEG و PNG

تصاویر دیجیتالی به ایمیل های ما هجوم آورده اند، فضای ذخیره سازی کامپیوترها را به چالش کشیده و باعث صرف زمان طولانی تری برای بارگذاری یک صفحه وب شده اند. وقتی قرار است با تصاویر دیجیتالی کنار کنیم، با چند فرمت مشخص روبرو هستیم که هر کدام در شرایطی خاص کاربرد دارد.