

نرم افزار واقعیت مجازی تریاژ در بحران، نماینده دانشگاه علوم پزشکی مشهد در سومین دوره از رویداد جامع جایزه بازی‌های جدی 1398 (SEGAP2019) موفق به کسب رتبه دوم بازی منتخب ستاد توسعه فناوری‌های اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی معاونت علمی ریاست جمهوری شد.

به گزارش وب دا، سومین دوره از رویداد جامع جایزه بازی‌های جدی 1398 (SEGAP2019) که به همت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و با حمایت و مشارکت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و موسسه ملی توسعه تحقیقات علوم پزشکی (نیماد)، برگزار شده بود، منتخبان خود را شناخت.

سرپرست معاونت آموزشی دانشگاه علوم پزشکی مشهد با اشاره به حضور نرم افزار واقعیت مجازی تریاژ در بحران، نماینده دانشگاه علوم پزشکی مشهد در این رویداد و کسب رتبه دوم بازی منتخب ستاد توسعه فناوری‌های حوزه اقتصاد دیجیتال و هوشمندسازی گفت؛ ماهیت بدون هشدار و ناگهانی بلایا از یک طرف و اهمیت جایگاه تریاژ اولیه در صحنه از سویی دیگر، لزوم آمادگی مداوم و کامل پرسنل مرتبط در این فرآیند را می‌طلبد، که بستر واقعیت مجازی با استفاده از پویانمایی محیط شبیه سازی شده بحران با نشانه‌های تنش را نظیر سروصدای محیط، آژیرهای خطر، دود آتش و... امکان تمرین و تکرار مکرر را فراهم می‌کند و می‌تواند جایگزینی بسیار مناسب برای مانورهای فیزیکی پرهزینه باشد.

دکتر ثمنینی افزود؛ همچنین با توجه به اهمیت استراتژیک جایگاه پدافند غیرعامل، امکان تجاری‌سازی و فروش این نرم‌افزار بازی جدی جهت استفاده در آزمایشگاه‌های واقعیت مجازی دانشگاه‌های علوم پزشکی سراسر کشور، اداره اورژانس پیش‌بیمارستانی وزارت بهداشت و سایر ارگان‌های مرتبط نظامی و غیر نظامی نیازمند این خدمت وجود خواهد داشت که گامی ارزشمند در توجه به سیاست‌های کلی اقتصاد مقاومتی، تلفیق فناوری‌های نوین در برنامه‌های درسی و توسعه کارآفرینی در بستر دانشگاه‌های نسل سوم می‌باشد.

دبیر شورای کلان منطقه 9 خاطر نشان کرد: با توجه به واسپاری مأموریت ویژه توسعه و تعالی فناوری‌های آموزشی از طرف وزارت بهداشت، درمان و آموزش پزشکی به دانشگاه علوم پزشکی مشهد و پیگیری‌های این کارگروه، امیدواریم در آینده نزدیک شاهد افتتاح آزمایشگاه واقعیت مجازی (Lab AVR) این دانشگاه و فراخوان نیاز اعضای هیأت علمی جهت طراحی نرم افزار در این بستر باشیم.

ایده تهیه این نرم افزار از حدود یکسال قبل توسط دکتر رضا اخوان، عضو هیأت علمی گروه طب اورژانس و مسئول مرکز جامع مهارت‌های بالینی و فناوری‌های نوین آموزشی دانشگاه در قالب پایان نامه آقای احمد محروقی، دانشجوی پزشکی شکل گرفت و با توجه به نبود بستر سخت افزاری واقعیت مجازی در دانشگاه و جهت صرفه جویی منابع مالی، از ظرفیت گروه ICT و هوشمندسازی پژوهشکده نوین شهر معنوی ثامن جهت پیشبرد این ایده کاربردی و مهم استفاده شد.

گفتنی است بازی‌های جدی، بخشی کلیدی از صنعت بازی‌های دیجیتال هستند که ما را در آموزش، تبلیغات، درمان و سایر اهداف جدی دیگر یاری می‌کنند. توسعه این بازی‌ها علاوه بر دانش فنی بازی‌سازی، مستلزم وجود دانش علمی تخصصی در حوزه مورد نظر است و بر این اساس، بیش از هر شاخه دیگری در بازی‌سازی، به تحقیق و توسعه و مطالعات دانشگاهی نیاز دارند. اما بازی علاوه بر سرگرمی، دارای هیجان و جذابیت هم هست و ظرفیت‌های متفاوتی دارد که می‌تواند آموزش را بهینه کند. اگر به این موضوع نگاه جدی اتفاق بیفتد حتماً می‌تواند در کشور ما تحولی را در نظام آموزشی ایجاد کند. در نظام سلامت خوشبختانه دست‌اندرکاران مشارکت و همکاری بسیار خوبی در این زمینه داشته‌اند. با توجه به اینکه در نظام سلامت و نظام درمان با هزینه‌های سنگینی مواجه هستیم، راه‌حل‌های موثری را می‌توان در عرصه بازی‌های جدی برای تجویز و درمان بسیاری از بیمارها داشته باشیم. بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند درمان بسیاری از مشکلات جسمی و روانی باشد. بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند راه‌کارهایی را در حوزه‌های اقتصادی، کسب و کار، فرهنگ و در فضاهای عینی و واقعی داشته باشد و بر آنها تأثیر بگذارد.

در مراسم اختتامیه این دوره که با حضور ۷۲ بازی از سراسر کشور در دانشگاه شهید بهشتی برگزار

شد، بازی سازان و بازی پژوهان برتر در بخش های مختلف رویداد مورد تقدیر قرار گرفتند.



{jcomments on}