

## پوست‌اندازی گردشگری اصفهان با گذر از خشت به خلاقیت



توسط «نسل Z» رهبری می‌شود، فرصتی طلایی برای اصفهان است. این نسل با ذهنیت دیجیتال‌محور و روحیه کار آفرینی، به دنبال میانبرهای هوشمند برای تولید ثروت است. ورود جوانان تحصیل کرده به حوزه‌های صنایع‌دستی و تورگردانی و استفاده از فناوری‌های نوین نظیر واقعیت افزوده (AR) و بازاریابی دیجیتال، پتانسیلی عظیم برای جبران کمبودهای اعتباری ایجاد می‌کند. در واقع، سرمایه‌گذاری بر این سرمایه انسانی، کلید قفل‌هایی است که بودجه‌های قطره‌چکانی دولتی توان گشودن آن را ندارد.

**ک** **تکنولوژی و روایتگری؛ ابزار مقابله با محدودیت‌ها**

طرح‌های فناورانه نظیر برنامه کاربردی «اصفهان ناشناخته» و بهره‌گیری از ظرفیت اینفلوئنسرهای خلاق بهجای چهره‌های سرشناس گران‌قیمت، نشان از یک مدیریت هزینه هوشمندانه و حرکت به سمت گردشگری تجربه‌محور دارد. استفاده از واقعیت مجازی (VR) و بازی‌وارسازی برای معرفی مقاصد کمتر شناخته شده، اقدامی استراتژیک برای توزیع مکانی سفر و کاهش فشار بر هسته مرکزی تاریخی اصفهان است. این رویکرد، گردشگری را از تماشای صرف آئینه تاریخی به یک «تجربه زیسته» تبدیل می‌کند؛ تجربه‌ای که در آن گردشگر با داستان‌های صوتی، تورهای ماجراجویانه و زندگی عشایری درگیر می‌شود و خود به سفیری برای تبلیخ اصفهان بدل می‌گردد.

### تبدیل اصفهان به قطب نوآوری گردشگری سلامت کشور



دبیر علمی رویداد استارت‌آپی گردشگری سلامت «HEDX»، با اشاره به برگزاری رویداد این مجموعه با عنوان «پدای بی‌ری آینده سفر و سلامت» گفت: هدف ما در HEDX فراتر از برگزاری یک رویداد است و تلاش داریم با شبکه‌سازی میان دانشگاه، بخش درمان و فعالان فناوری، اصفهان را به قطب نوآوری و کارآفرینی در گردشگری سلامت کشور تبدیل کنیم.
یحیی سعادت در گفت‌وگو با ایسنا با بیان اینکه نخستین دوره رویداد HEDX در ۱۷ شهریور امسال به میزبانی دانشگاه شهرک سلامت اصفهان برگزار شد اظهار کرد: این رویداد با حمایت استانداری اصفهان، اداره کل میراث‌فرهنگی، گردشگری و صنایع‌دستی استان، شورای شهر، جهاد دانشگاهی واحد اصفهان و سایر نهادهای همکار طراحی و اجرا شده است. هدف اصلی ما شناسایی چالش‌های اساسی گردشگری سلامت در اصفهان و کشور و ارائه راهکارهای نوآورانه برای رفع این چالش‌هاست. او افزود: رویداد استارت‌آپی HEDX با عنوان «پدای بی آینده سفر و سلامت» در راستای شمار اسال سازمان جهانی گردشگری، یعنی «توسعه پایدار و تحول پایدار» طراحی شده است. این رویداد بستری برای شبکه‌سازی، تبادل دانش، توسعه مهارت و حمایت از نوآوری‌های تازه در گردشگری سلامت فراهم می‌کند تا شکاف میان دانشگاه، بخش درمان و صنعت فناوری اطلاعات را کاهش دهد. دبیر علمی رویداد با اشاره به محورهای تخصصی این برنامه ادامه داد: محور نخست به «گردشگری پایدار و تاب‌آور» اختصاص دارد که بر صلح، توانمندسازی و بازاریابی جهانی پایدار تمرکز دارد. محور دوم، «فناوری‌های نو در سفر و سلامت» است

نشانی: اصفهان، میدان آزادی، خیابان دانشگاه  
نرسیده به حکیم نظامی، کوچه شهید مصطفی روحانی (شماره ۱۹)، پلاک ۶، ساختمان رویداد پارسی  
تلفن : ۰۳۱-۳۶۲۹۳۷۵۰ (خط هفت) فاکس : ۳۶۲۹۳۲۲-۰۳۱  
لینتوگرافی و چاپ: شاخه سبز توزیع: رویداد پارسی

امتیاز در ثبت‌بندی روزنامه‌های سراسر کشور  
شرب کفی: ۸۲۷ رتبه‌امگی ۱

این نامه اخلاق حرفه ای در لینک -درباره ما- سایت اصفهان امروز منتشر شده است.  
www.esfahanemrooz.ir

عضو تعاونی مطبوعات انجمن مدیران رسانه  
esfahanemrooz  
esfahanemrooz  
esfahanemrooz

### ماراتن بازی‌سازی دانشگاه اصفهان به حوزه مهارت‌های شناختی وارد شد



علمی محتوا تاکید داریم و هم بر جذابیت تجربه بازی، مدیر مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان با اشاره به حضور متورهای شاخص گفت: محمد نهدانی، مدیر استودیوی پاییزان و سازنده بازی مشهور بسرخونده با ۲۶ میلیون دانلود، یکی از متورها و داوران ماست، لیدا شفقی از دانشگاه علوم پزشکی تهران نیز به‌عنوان متخصص علوم اعصاب و فعال حوزه شناخت در کنار ما خواهند بود. احتمال اضافه شدن یک متور دیگر از مرکز نوآوری دانشگاه شریف نیز وجود دارد.

**ک** **شکل‌گیری هسته‌ته‌های پژوهشی بازی‌های شناختی هدف اصلی ماراتن امسال است**
راستی افزود: در این رویداد هفت متور و چهار داور حضور دارند. برخلاف برخی رویدادهای غیر دانشگاهی که صرفاً جنبه اجرایی و خبری پیدا می‌کنند، برای ما مهم است که خروجی ملموس و پژوهشی ایجاد شود. هدف ما این است که از ۱۲ تا ۱۴ تیم شرکت‌کننده، حداقل چند تیم هسته پژوهشی واقعی شکل دهند. این تیم‌ها تا عید بون پراخت هزینه در مرکز مستقر خواهند شد و فرصت دارند نسخه دمو بسازند.

اگر محصول آن‌ها به معیارهای ما نزدیک باشد، وارد دوره استقرار بلنمدت می‌شوند. او از رازینی با ستاد توسعه علوم و فناوری‌های شناختی نیز خبر داد و گفت: ستاد شناختی سال‌هاست به‌طور جدی از بازی‌های شناختی حمایت می‌کند و امپوایز این رویداد بتواند زمینه‌ساز ایجاد تیم‌های پژوهشی قدرتمند و تحول در این حوزه در کشور باشد. مدیر مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان در ادامه درباره اهمیت بستن حلقه نخست زیست‌بوم کیم ادامه داد: صنایع خلاق و بازی‌سازی یک خط لوله رشدی دارند و نخستین حلقه این زنجیره، جایی است که افراد با یکدیگر آشنا می‌شوند و تیم تشکیل می‌دهند. ما بارها شاهد بودیم که افراد نتوانند تنها بدلیل نداشتن هم‌تیمی موفق شدند. رسالت رویدادهای کارآفرینانه ما این است که این حلقه مفقوده را ارتقای ایجاد کنیم؛ کاری که بخش خصوصی به‌تنهایی نمی‌تواند انجام دهد و بر عهده ساختارهای حاکمیتی است.

راستی افزود: در این ۱۰ سال، هر بار از دل این رویدادها یکی دو تیم جدی شکل گرفته، وارد مرکز شده و مسیر حرفه‌ای پیدا کرده است. برخی به استودیوهای معتبر پیوسته‌اند و برخی تا رسیدن به انتشار رسمی بازی پیش رفت‌اند. این دقیقاً بخشی از رسالت دانشگاه اصفهان در ساخت زیست‌بوم کیم در اصفهان است. او با اشاره به نزدیک بودن ظرفیت بیت‌خام گفت: اگرچه ظرفیت رو به تکمیل است، اما از علاقمندان دعوت می‌کنم این تجربه منحصر‌به‌فرد را از دست ندهند. پنجشنبه ۱۳ آذر یک کارگاه ساخت بازی بدون نیاز به کدنویسی برگزار می‌کنیم تا دانشجویانی که دانش فنی ندارند هم بتوانند وارد فرایند تولید بازی شوند. کارگاه دیگری نیز با حضور دکتر شفقی درباره علوم شناختی و نقش بازی‌ها در ارتقای سرمایه‌شناختی برگزار خواهد شد. امپودارم علاقمندان حوزه بازی‌سازی و علوم شناختی در این رویداد حضور پیدا کنند و کنار هم یک تجربه هیجان‌انگیز و ارزشمند را رقم بزنیم.

#### کاشان نخستین شهر دنیا در معماری سنتی است

اشاره به بازدید دبیر کل یونسکو و هیئت همراه از کاشان، تصریح کرد: در جریان این بازدید، یکی از معماران برجسته جهانی‌نسبت به برخی سات‌وسازهای جدید، به‌ویژه در «محور امیرکبیر» اپراز نگرانی کرد. این دغدغه وجود دارد که اگر مراقبت‌های لازم صورت نگیرد، برونده جهانی کاشان با چالش مواجه شود. او تأکید کرد این نئست و هیفازیای میان هلدینگ‌های ساختمانی و اداره میراث‌فرهنگی می‌تواند نقطه‌شروعی برای حرکت به سمت «معماری خلاق» باشد؛ معماری که ضمن داشتن دغدغه‌های مدرنیته، نگاهی عمیق به معماری اصیل سنتی و تاریخی کاشان داشته باشد.

**ک** **کاشان، تنها نماینده ایران در فهرست جدید شهرهای خلاق**
عبدالله‌زاده با مقایسه وضعیت کاشان با سایر شهرهای خلاق ایران گفت: پیش‌ازین شهرهای رشت، کرمانشاه، اصفهان، بندرعباس و سنندج در سال‌های ۲۰۱۹، ۲۰۱۹ و ۲۰۲۱ به این شبکه پیوسته بودند. امسال کاشان تنها شهری از ایران بود که به این مجموعه جهانی در حوزه معماری ملحق شد.

عضو هیئت‌علمی دانشگاه اصفهان با اشاره به برگزاری دهمین ماراتن بازی‌سازی این دانشگاه گفت: تمرکز رویداد امسال بر بازی‌های شناختی، با هدف پیوند دهن جامعه بازی‌سازان و متخصصان علوم شناختی و ایجاد هسته‌تهای پژوهشی جدید است.

جواد راستی در گفت‌وگو با ایسنا با اشاره به سابقه بیش از یک دهه‌ای برگزاری ماراتن‌های بازی‌سازی در دانشگاه اصفهان اظهار کرد: از دوره چهارم تاکنون، این ماراتن‌ها همواره دارای تم مشخص بوده‌اند و برخلاف سایر بازی‌های شناختی، رویکرد ما برگزاری یک رقابت هفمنفجه بوده است. سه دوره پیشین با محور فرهنگ شهروندی و با حمایت شهرداری برگزار شد و امسال تصمیم گرفتیم رویداد را وارد حوزه‌ی تازه کنیم؛ حوزه‌ای که امروز در جهان بیش از هر زمان دیگری مورد تأکید قرار دارد: شناخت و مهارت‌های شناختی. او افزود: برخلاف تصور رایج که موفقیت جوامع یا سازمان‌ها را وابسته به مهارت‌های سخت‌افزاری می‌داند، امروز روشن شده که مهارت‌های شناختی افراد نقش تعیین‌کننده‌تری در پیشرفت دارند. این اهمیت هم در حوزه توانبخشی شناختی برای افرادی که بدلیل سکنه، تروما یا بیماری بخشی از توانایی‌های خود را از دست داده‌اند دیده می‌شود، هم در اختلالات شناختی مانند ADHD و طیف اوتیسم و هم در افزایش سرمایه‌شناختی افراد سالم؛ یعنی تقویت توجه، حافظه، حل مسئله، خلاقیت و سرعت واکنش. عضو هیئت‌علمی مهندسی پزشکی و مدیر مرکز نوآوری صنایع سرگرمی دانشگاه اصفهان با اشاره به نقش بازی‌ها در این حوزه ادامه داد: در جهان و در کشور ما به‌طور فزاینده‌ای پذیرفته شده که مسیر ارتقای مهارت‌های شناختی، آموزش و حتی درمان، از طریق بازی‌ها بسیار اثربخش‌تر است. ما سال‌ها در دانشگاه اصفهان در کنفرانس‌های تخصصی شاهد رشد مقالات مرتبط با تالاقی علوم شناختی و بازی‌سازی بودیم. به همین دلیل تصمیم گرفتیم وارد فاز عملی‌تر بشویم و ماراتن امسال را در حوزه بازی‌های شناختی برگزار کنیم؛ یا دو هدف اصلی پیوند دهن جامعه بازی‌سازان با متخصصان علوم شناختی و ایجاد هم‌افزایی بین این دو جریان علمی، راستی گفت: دانشگاه اصفهان نیز بستر بالقوه این همکاری را داراست؛ ما دو مازول فعال در این حوزه داریم: مرکز نوآوری صنایع سرگرمی که سال‌ها در زمینه بازی‌های جدی درمانی و آموزشی فعالیت داشته و آزمایشگاه شناختی اصفهان یکی از واحدهای پژوهشی پیشرو کشور در علوم شناختی است. تالاقی این دو ماوریت دانشگاه در این رویداد می‌تواند نقطه عطفی هم برای حوزه شناخت و هم برای حوزه بازی‌سازی باشد. او درباره فرایند داوری و منورینگ رویداد توضیح داد: برای این دوره هم متور و هم داور از هر دو حوزه انتخاب کردیم. یکی از چالش‌هایی که همیشه در بازی‌های جدی وجود دارد این است که تیم‌ها چنان در هدف آموزشی یا درمانی غرق می‌شوند که فراموش می‌کنند بازی، پیش از هر چیز، باید سرگرم‌کننده باشد.

از طرف دیگر، مفاهیم شناختی مثل توجه یا حافظه، بسیار دقیق‌تر از آن هستند که بتوان آن‌ها را سطحی به کار برد. بنابراین از داوری و منورشیپ، هم بر اعتبار مقابل، نیمکره جنوبی گهگاه با افزایش طبیعی آدروسل‌ها روبرو بوده است؛ از جمله دود ناشی از آتش‌سوزی‌های گسترده استرالیا و ذرات حاصل از فوران آتشفشان هونگا تونگا – هونگا‌هاا پای که بر بازتاب نور در لایه‌های بالایی جو تأثیر گذاشت.

### زمین نسبت به دو دهه قبل تیره‌تر شده است



بر اساس یک مطالعه تازه ناسا، زمین از سال ۲۰۰۱ تاکنون یک درجه کامل «تیره‌تر» شده است؛ به این معنا که سیاره ما اکنون بخش کمتری از نور خورشید را به فضا بازتاب می‌دهد و این تغییر می‌تواند بر اقلیم زمین اثر بگذارد. به گزارش تسنیم، بر اساس یک مطالعه تازه ناسا، زمین از سال ۲۰۰۱ تاکنون یک درجه کامل «تیره‌تر» شده است؛ به این معنا که سیاره ما اکنون بخش کمتری از نور خورشید را به فضا بازتاب می‌دهد و این تغییر می‌تواند بر اقلیم زمین اثر بگذارد. به گزارش تسنیم، بر اساس یک مطالعه تازه ناسا، زمین از سال ۲۰۰۱ تاکنون یک درجه کامل «تیره‌تر» شده است؛ به این معنا که سیاره ما اکنون بخش کمتری از نور خورشید را به فضا بازتاب می‌دهد و این تغییر می‌تواند بر اقلیم زمین اثر بگذارد. گروهی از پژوهشگران به سرپرستی نورمن لوب در مرکز تحقیقات لانگلی ناسا با تعریف رویدادهای محلی، اقتصاد گردشگری را از انحصار شهر اصفهان خارج کرده و به رگه‌های حیاتی شهرستان‌ها و روستاها تزریق می‌کند.

این استراتژی، ضمن افزایش ضریب ماندگاری مسافر، زنجیره‌ای از ارزش افزوده را در سراسر استان ایجاد می‌کند که از تولیدکننده صنایع‌دستی در یک روستای دورافتاده تا راهنمایان محلی را منتفع می‌سازد. **ک** **ضرورت بازیگری ملی در اعتبارات گردشگری**
اگرچه تکیه بر توان داخلی و خلاقیت جوانان راهگشاست، اما گزارش‌ها حاکی از آن است که شکاف عمیقی میان تجربه‌محور دارد. استفاده از اعتبارات تخصصی وجود دارد تا حدی که بودجه‌های فعلی حتی پاسخگوی حفاظت اضطراری از ۲۲ هزار جاذبه تاریخی استان هم نیست. برای تحقق اقتصاد مقاومتی و اشتغال‌زایی پایدار در حوزه گردشگری، نگاه بودجه‌ریزی کشور به اصفهان باید از تخصیص‌های معمولی به سمت تخصیص‌های نوآورانه و بازیگری در پایه‌های اعتباری تغییر کند. اصفهان با داشتن ۱۵ اثر ثبت جهانی، شایسته بودجه‌ای در تراز یک پایتخت فرهنگی بین‌المللی است.

**ک** **افزایش نابرابری میان دو نیمکره**

نتایج مطالعه که دوره ۲۰۱۰ تا ۲۰۲۴ را پوشش می‌دهد، نشان می‌دهد این روند نهنتها توازن انرژی زمین را تغییر می‌دهد، بلکه به طور یکنواخت نیز رخ می‌دهد. نیمکره شمالی با سرعت بیشتری نسبت به نیمکره جنوبی «تیره» می‌شود؛ موضوعی که باعث جذب بیشتر گرما با مناطقی می‌شود که یخ و برف آن‌ها بیش‌تر نیز در حال عقب‌نشینی بوده است.

**ک** **تغییری کوچک، پیامدی بزرگ**

در بالای جو، زمین به طور معمول حدود ۲۴۰ تا ۲۴۲ وات انرژی خورشیدی در هر مترمربع دریافت می‌کند؛ اما دانشمندان دریافتند که در هر دهه، میان دو نیمکره حدود ۰.۳۴ وات بر مترمربع اختلاف ایجاد شده است. این عدد شاید کوچک به نظر برسد، اما تغییرات اقلیمی از همین تغییرات اندک و مداوم آغاز می‌شود. حتی افزایش آهسته انرژی ورودی می‌تواند در طول زمان فصل‌های یخ دریا، پوشش برفه الگوی ابرها، بادها و جریان‌های اقیانوسی را تغییر دهد و این چرخه، خود باعث تقویت روند گرمایش می‌شود.

**ک** **نقش یخ، برف و رنگ سطح زمین**
یکی از عوامل این روند کاهش «آلبدو» یا همان میزان بازتاب نور است. سطوح روشن مانند یخ دریا، برف یا بالای برخی ابرها نور را به فضا بازمی‌گردانند؛ اما جایگزینی آن‌ها با سطح تیره‌تر دریا یا خاک برهنه، باعث جذب انرژی بیشتر می‌شود. در دهه اخیر، نیمکره شمالی کاهش قابل‌توجهی در پوشش برف بهاره و یخ تابستانی اقیانوس منجمد شمالی تجربه کرده است. کاهش این سطوح روشن، بازتاب نور را کمتر و ذوب بیشتر را آسان‌تر می‌کند؛ چرخه‌ای که «بازخورد مثبت» نام دارد.

**ک** **هوا پاک‌تر، زمین تیره‌تر**

جو زمین نیز نقش مهمی دارد. بخار آب، ابرها و به‌ویژه «آزوسل‌ها» – ذرات بسیار ریز معلق که نور را پراکنده می‌کنند و در تشکیل قطرات ابر نقش دارند – می‌توانند میزان بازتاب نور را تغییر دهند. در نیمکره شمالی، آلودگی آزوسل‌ها طی سال‌های اخیر به دلیل قوانین سخت‌گیرانه کیفیت هوا در آمریکای شمالی، اروپا و بخش‌هایی از شرق آسیا کاهش‌یافته است. این موضوع به نفع سلامت انسان است، اما از سوی دیگر باعث شده میزان پراکندگی نور و سفیدی ابرها کمتر شود و در نتیجه نیمکره شمالی تیره‌تر گردد. در مقابل، نیمکره جنوبی گهگاه با افزایش طبیعی آدروسل‌ها روبرو بوده است؛ از جمله دود ناشی از آتش‌سوزی‌های گسترده استرالیا و ذرات حاصل از فوران آتشفشان هونگا تونگا – هونگا‌هاا پای که بر بازتاب نور در لایه‌های بالایی جو تأثیر گذاشت.



www.esfahanemrooz.ir