



کتابی با زبان برنامه‌نویسی تصویری برای کودکان

نقدی بر کتاب طراحی بازی‌های دیجیتال

شروع استفاده از اسکرچ فقط یک راه درست وجود ندارد و با هر پروژه‌ای می‌توان شروع کرد. کاربر مبتدی، بهتر است ابتدا سری به انجمنی که توسط شرکت سازنده اسکرچ، یعنی MIT طراحی شده است بزند تا پروژه‌های متنوع طراحی شده در محیط اسکرچ را ببیند. آدرس این انجمن scratch.mit.edu است.

از آنجا که وبسایت شرکت MIT و انجمن اسکرچ به زبان انگلیسی هستند، کودکان انگلیسی‌زبانی که سواد خواندن دارند بدون محدودیت سنی می‌توانند به راحتی و حتی بدون آموزش معنی دار و مستقل، به چرخه بازی‌سازی وارد شوند و از معلومات و تجربیات سایر افرادی که بازی‌هایشان را به اشتراک گذاشته‌اند استفاده نمایند؛ اما برای سایر کودکان دنیا با زبان‌های مادری غیرانگلیسی، از جمله کودکان فارسی‌زبان، نیاز به آموزشی حتی مختصر، ضروری به نظر می‌رسد. با توجه به اینکه انتشارات آوند دانش نماینده انحصاری نشر وایلی در ایران است، می‌تواند به سازوکار طراحی انجمنی مشابه اسکرچ در سایت MIT بیندیشد تا کودکان فارسی‌زبان نیز بتوانند تجربیات خود را به زبان مادریشان در یک وبسایت کاملاً فارسی به اشتراک بگذارند.

نکته دیگری که بیان آن خالی از لطف نیست این است که انگلیسی‌زبان بودن نسخه اصلی کتاب باعث شده نویسنده، در برخی آموزش‌ها به تیر و عنوان منوها و یا دستورات برنامه اشاره کند بدون اینکه نیاز به درج تصویر باشد؛ بنابراین ممکن است کاربر فارسی‌زبان ناآشنا به زبان انگلیسی دچار سردرگمی شود و نتواند به راحتی دستورات را اجرا نماید؛ پس ترجمه بدون تغییر این دست کتب، می‌تواند نارضایتی مخاطبان را در پی داشته باشد. مترجم می‌تواند بخش‌هایی را با ظاهر متمایز به کتاب اضافه کند تا کاربران مبتدی با خرسندی بیشتری بتوانند آموزش‌ها را دنبال نمایند.

● نام کتاب: طراحی بازی‌های دیجیتال

● مؤلف: درک برین

● مترجم: نیلوفر رحیم‌زاده

● ناشر: آوند دانش

● چاپ اول سال: ۱۳۹۶

در دنیای امروز کمتر کودکی است که علاقه‌ای به انجام بازی‌های رایانه‌ای نداشته و یا حتی انجام آن‌ها را تجربه نکرده باشد. از آنجا که یکی از راه‌های رشد زمینه‌سازندگی، پرورش خلاقیت، ابتکار و نوآوری این است که کودکان خودشان ابزارهای بازی را بسازند، در زمینه بازی‌های دیجیتال ابزار لازم توسط نرم‌افزارهای بازی‌سازی انجام می‌شود. در این‌گونه برنامه‌ها، کودکان می‌توانند بر پایه یک داستان واقعی و یا حتی تخیلی به طراحی بازی بپردازند.

کتاب «طراحی بازی‌های دیجیتال» از مجموعه کتاب‌های دامیز است که توسط درک برین تألیف و به قلم نیلوفر رحیم‌زاده به فارسی برگردانده شده است.

کتاب‌های دامیز از حدود سه دهه پیش با هدف آشنا کردن عامه مردم با مباحث متفاوت و مخصوصاً علوم رایانه‌ای منتشر می‌شود. تقاضای بسیار بالای این کتاب‌ها در کشورهای مختلف و ترجمه به بیش از ۳۰ زبان زنده دنیا، نشان از اقبال مخاطبان به این کتاب‌ها دارد. بیان مطالب به صورت مختصر و مفید از ویژگی‌های بارز کتاب‌های دامیز است.

توسط وبسایت‌ها، شرکت‌ها و مؤسسات مختلف، ابزارهای متعددی برای ساخت بازی ارائه شده‌اند؛ اما این کتاب بر روی اسکرچ، که یک زبان برنامه‌نویسی تصویری برای کودکان است، تمرکز می‌کند و یقیناً می‌تواند همراه خوبی برای افراد علاقه‌مند به طراحی بازی باشد. بنابر ادعای مطرح شده توسط نویسنده، برای