

محمد رضا محمد نژاد

دانشجوی دکتری هوش مصنوعی، دانشگاه سمنان — هوش مصنوعی در بازی * بنیان‌گذار و مدیرعامل استودیو سین سین

sinsinstudios.uk * لینکدین * گوگل اسکالر * ایران * سمنان، reza.2ta@gmail.com * mreza.mohammadnejad@semnan.ac.ir

تحصیلات

دکتری مهندسی کامپیوتر — هوش مصنوعی

دانشگاه سمنان

هوش مصنوعی در بازی: یادگیری تقویتی عمیق، تنظیم پویای درجه سختی، و پیشنهاد انتخاب در بازی‌های میدان نبرد آنلاین چند نفره. اساتید راهنما: فرزین یغمایی، مرتضی دُرِیگیو.

کارشناسی ارشد مهندسی کامپیوتر — هوش مصنوعی

دانشگاه سمنان

کارشناسی مهندسی فناوری اطلاعات

دانشگاه سمنان

دیپلم ریاضی فیزیک

استعدادهای درخشان سمنان (تیزهوشان)

تجربه کاری

بنیان‌گذار و مدیرعامل

شرکت سرگرمی‌سازان آسمان امید (استودیو سین سین)

اداره استودیو: راهبری، تیم، و سمت تجاری انتشار بازی موبایل در بازار ایران.

مدیر ارشد فنی

شرکت سرگرمی‌سازان آسمان امید (استودیو سین سین)

راهبری فنی کل کارنامه استودیو — یونیتی، سی شارپ، سرویس‌های بک‌اند، انتشار چندفروشگاهی و پرداخت درون‌برنامه‌ای روی کافه‌بازار، مایکت و دیگران.

مدرس

دانشگاه سمنان

۱۳۹۷ تاکنون

مبانی کامپیوتر، برنامه‌نویسی پیشرفته، چندرسانه‌ای، یکپارچه‌سازی کاربردهای سازمانی، کارگاه کامپیوتر.

مدرس

دانشگاه فرزنانگان

۱۳۹۷ تاکنون

یکپارچه‌سازی کاربردهای سازمانی، آزمایشگاه شبکه، آزمایشگاه سیستم‌عامل.

مدرس

دانشکده فنی و حرفه‌ای سمنان

۱۳۹۵ تا ۱۳۹۷

هوش مصنوعی، آزمایشگاه شبکه، آزمایشگاه گرافیک.

دستیار آموزشی و آزمایشگاه

دانشگاه سمنان

۱۳۹۰ تا ۱۳۹۴

هوش مصنوعی، طراحی الگوریتم، ساختمان داده، مبانی کامپیوتر و برنامه‌نویسی، مهندسی فناوری اطلاعات. دستیار آزمایشگاه کامپیوتر و شبکه.

مقالات منتخب

در مجموع دوازده مقاله — فهرست کامل در گوگل اسکالر.

۱۳۹۷

طراحی عامل هوشمند با یادگیری تقویتی عمیق در فضای بازی

چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای — با ف. یغمایی

۴۵ ارجاع. آموزش عاملی که با یادگیری تقویتی عمیق بازی می‌کند، ارزیابی‌شده در یک بازی تجاری منتشرشده. الگوریتم PPO بهترین نتیجه را داد.

۱۴۰۴

DOTA-Draft: مجموعه داده‌ای برای پیشنهاد درون‌بازی در میدان نبردهای آنلاین چندنفره

نشریه هوش مصنوعی و داده‌کاوی، دوره ۱۴ شماره ۳ — با م. دُرِیگیو، ف. یغمایی

۱۴۰۴

ترکیب خبرگان مسیریافته بر پایه پچ برای پیشنهاد پیوسته انتخاب در MOBA

با م. دُرِیگیو، ف. یغمایی

۱۴۰۲

تنظیم پویای درجه سختی بازی با مدل‌های یادگیری تقویتی عمیق

کنفرانس ملی هوش مصنوعی و مهندسی نرم‌افزار — با ف. یغمایی، م. دُرِیگیو

۱۴۰۱

تحلیل بازی‌های MOBA با الگوریتم K-Cut

هفتمین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای — با ف. یغمایی، م. دُرِیگیو

۱۳۹۹

بازی جدی برای شبیه‌سازی انتقال ویروس کرونا

سمپوزیوم بین‌المللی بازی‌های جدی — با م. دُرِیگیو، ف. یغمایی

- ۱۳۹۹ **بهبود یادگیری تقویتی عمیق با برنامه درسی در محیط بازی**
پنجمین کنفرانس بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای — با ف. یغمایی، م. دُرِگیو
- ۱۳۹۶ **یادگیری از طریق مشاهده با Probabilistic finite-state automata λ در فضای بازی**
کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال — با ف. یغمایی

بازی‌های منتشرشده

- هشت عنوان روی گوگل پلی با نام استودیو سین‌سین، و روی کافه‌بازار و مایکت برای بازار ایران. همه با یونیتی و سی‌شارپ، به‌همراه سرویس‌های بک‌اند، بازی آنلاین بلادرنگ و پرداخت درون‌برنامه‌ای — و از سمت استودیو، تیم و برنامه انتشار. بیشتر در sinsinstudios.uk.
- ۱۳۹۵ تا ۱۴۰۰ **جدولستان، جدولستان ۲**
جدول کلمات فارسی * یونیتی، سی‌شارپ
بیش از ۵۰۰,۰۰۰ نصب. بازی جدول با مخزنی از جدول‌ها که مدام بزرگ‌تر می‌شود، و نسخه دومی که بر پایه آنچه نسخه اول درباره شیوه حل‌کردن مردم به ما یاد داد ساخته شد.
- ۱۳۹۷ **جدول‌سرا**
جدول کلمات فارسی، آنلاین * یونیتی، سی‌شارپ
بیش از ۵۰۰,۰۰۰ نصب. بازی آنلاین با مخزن مشترک — یک جدول، یک شب، چند نفر.
- منج کلاب**
چندنفره آنلاین بلادرنگ * یونیتی، سی‌شارپ
منج با دوستان یا با بازیکنان دیگر، به‌صورت بلادرنگ، با همسان‌سازی حریف و جدول امتیازها.
- برگ برنده: حکم آنلاین**
بازی ورق ایرانی * یونیتی، سی‌شارپ
حکم مقابل حریف کامپیوتری، بدون نیاز به اینترنت — که بیشتر کار مهندسی است، و تمام دلیل اینکه در مترو بازی می‌شود.
- ۱۴۰۰ **کافه تخته نرد**
تخته نرد آنلاین چندنفره * یونیتی، سی‌شارپ
منتشرشده در کافه‌بازار.
- ۱۳۹۴ تا ۱۴۰۳ **همچنین منتشر شده**
چهاربرگ * تایل مج * دومینو * سودوکوی آنلاین * غار اژدها
بازی‌های ورق، تطبیق کاشی و پازل. غار اژدها همان بازی‌ای است که به‌عنوان محیط آزمایش عامل یادگیری تقویتی عمیق در مقاله ۱۳۹۷ استفاده شد — پژوهش و کارنامه استودیو دو چیز جدا نیستند.

مهارت‌ها

همچنین — WPF، Microsoft Project
انسانی — تدریس، راهبری و منتورینگ

زبان‌ها — C#، C++، C، Java
بازی — یونیتی، توسعه بازی موبایل
طراحی — شیء‌گرا، داده‌گرا

زبان‌ها

انگلیسی — حرفه‌ای

فارسی — زبان مادری

افتخارات

برترین مقاله بخش فنی و مهندسی — کنفرانس

تحقیقات بازی‌های دیجیتال، برای

مقاله تنظیم پویای درجه سختی

برترین مقاله بخش فنی و مهندسی — کنفرانس

تحقیقات بازی‌های دیجیتال، برای

مقاله عوامل موفقیت بازی‌های موبایلی

دبیر اجرایی سومین و چهارمین جشنواره

درون‌دانشگاهی حرکت، و اولین دوره

مسابقات دانشگاهی سودوکو

دبیر شورای دبیران انجمن‌های علمی دانشگاه سمنان