

سرگذشت من

در سال ۱۳۸۶ دوره مقدس خدمت وظیفه عمومی را به اتمام رسانیده و جذب بازار کار در زمینه برنامه نویسی و در حوزه تولید محتوای بازی و سرگرمی شدم. در سال ۱۳۹۰ فعالیت خود را در حوزه تولید نرم افزار موبایل و تارنما ، گسترش داده و در حال حاضر صاحب امتیاز وب سایت uncox.com و موسس شرکت فوژان رسانه ایده هوشمند می باشم.

سوابق کاری

توسعه وب سایت uncox.com و مدرس
از فروردین ۱۳۹۴ تا کنون

برنامه نویس موبایل مستقل
از آذر ۱۳۹۱ تا فروردین ۱۳۹۴

برنامه نویس موبایل در ایده گران توسعه پیشرو
از مرداد ۱۳۹۰ تا آذر ۱۳۹۱

کارگردان فنی و مدیر برنامه نویسی در اسپریس پویانما
از مهر ۱۳۸۷ تا مرداد ۱۳۹۰

برنامه نویس و طراح در رسانه افزار شریف
از آبان ۱۳۸۶ تا مهر ۱۳۸۷

برنامه نویس در ستاد دژبان کل ناجا
از فروردین ۱۳۸۴ تا آبان ۱۳۸۶

اهم فعالیت ها

ناشر دیجیتال و صاحب امتیاز uncox.com
کارگردانی فنی بازی ملی «میرمهنا»
برنامه نویسی بازی اسطوره ای «عصر پهلوانان»
برنامه نویسی موبایل و تدریس
ارائه کنفرانس های علمی و آموزش در دانشگاه ها

اهم افتخارات

سه تندیس زرین و یک تندیس سیمین برای بازی میرمهنا
دریافت چندین تقدیر نامه برای برگزاری کنفرانس علمی و آموزش

بهنام آقاجانی

مدرس و برنامه نویس



مشخصات فردی

بهنام آقاجانی فرزند ناصر
به شماره شناسنامه ۶۰۲۷
و کد ملی ۰۰۷۱۰۹۰۲۹۰
صادره از تهران متولد ۱۳۶۱/۰۶/۳۱
متاهل و دارای یک فرزند
دانش آموخته از دانشگاه آزاد اسلامی -
واحد تهران مرکز در رشته کارشناسی
آمار می باشم.

شماره تماس
۰۹۳۵ ۳۳ ۹۰۹ ۶۶

ایمیل
uncocoder@gmail.com

وب سایت
<http://uncox.com>

نشانی محل کار
فلکه دوم صادقیه-برج گلدیس-و ۱۳۱۳





بازی ملی
میرمهنا

بهنام آقاجانی
کارگردان فنی و برنامه نویس



توسعه بازی میرمهنا از مهر ۱۳۸۷ آغاز شد. تیم بازی سازی در ابتدای کار شامل ۳ نفر بود که اینجانب نقش کارگردان فنی و برنامه نویس بازی را عهده دار بودم.

با توجه به بزرگ بودن پروژه، به تدریج تیم بازی سازی بزرگتر شده و در نهایت تیمی متشکل از ۱۳ نفر نیروی تمام وقت و حدود ۲۰ نفر نیروی پاره وقت و پروژه ای، برای توسعه این بازی به خدمت گرفته شدند.



به همین ترتیب وظایف اینجانب نیز به نحوی گسترده تر شد تا در نهایت آموزش و مدیریت فنی این تیم بزرگ، برنامه نویسی موتور بازی و گرافیک، برنامه نویسی رابط کاربر، طراحی جلوه های ویژه را عهده دار شدم.

تا اینکه حدود پس از ۳۰ ماه تلاش طاقت فرسا، تیم ما موفق به ارائه بازی ملی «میرمهنا» و رقابت با بازی های پر سابقه ایرانی شد.



در چهارمین جشنواره های رسانه های دیجیتال، بازی میرمهنا موفق به کسب عناوین زیر شد:

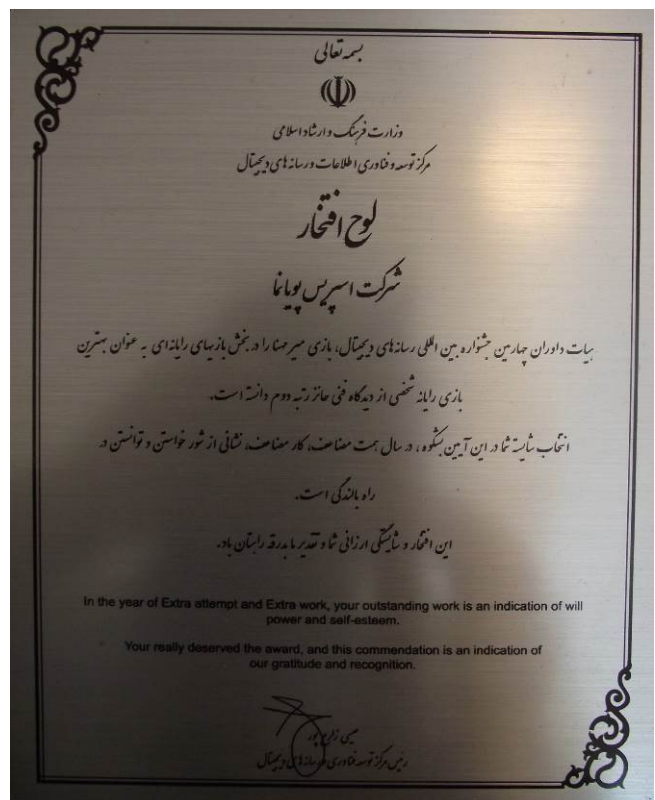
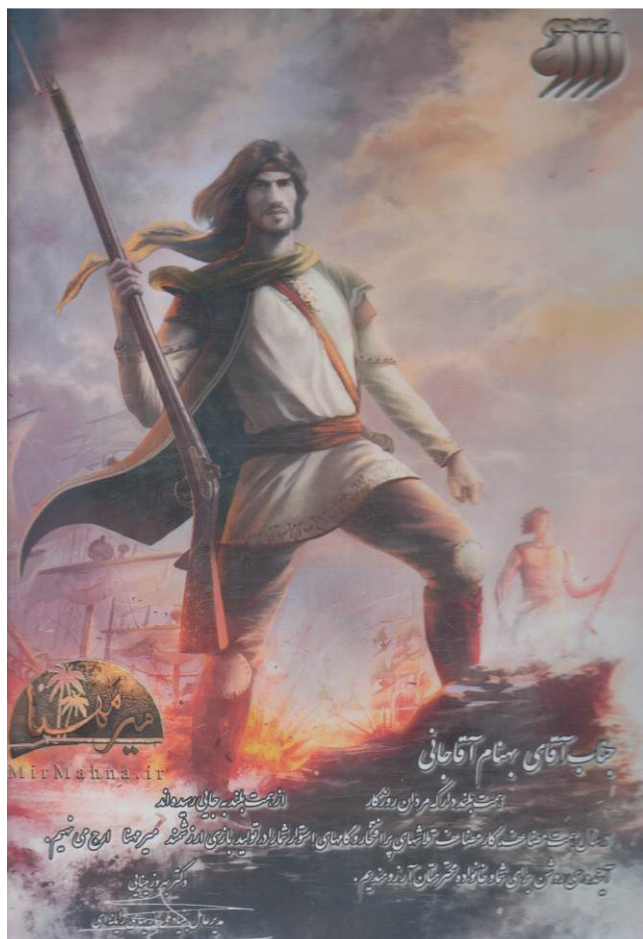
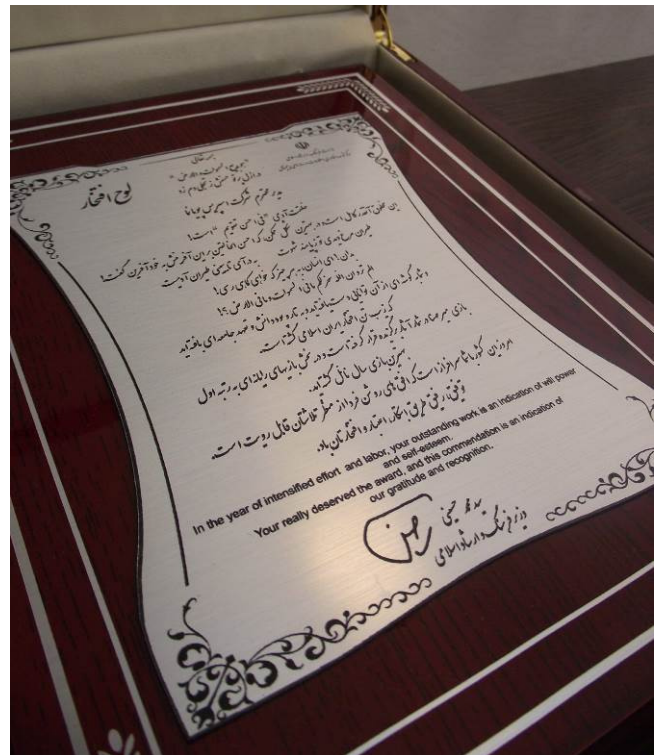
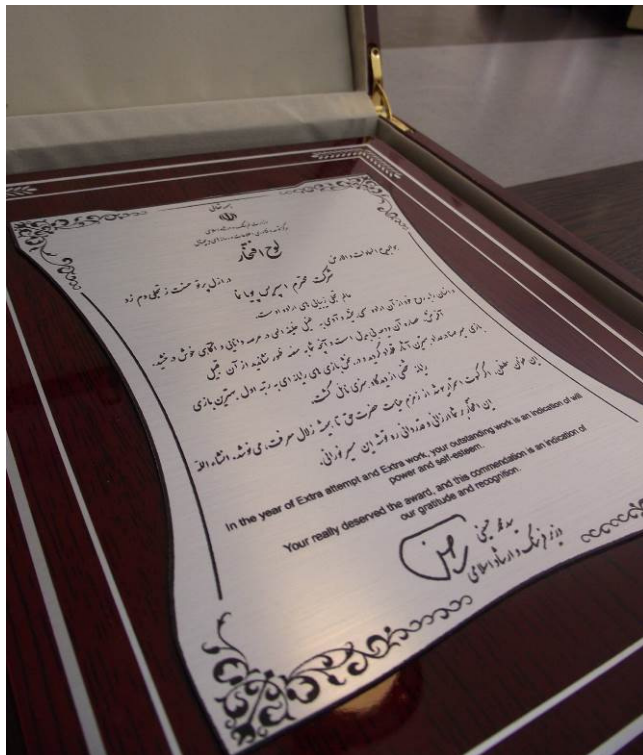
تندیس زرین مقام بهترین بازی سال
تندیس زرین مقام اول از دیدگاه مفهومی
تندیس زرین مقام اول از دیدگاه هنری
تندیس سیمین مقام دوم از دیدگاه فنی





بازی ملی
میرمهنا

بهنام آقاجانی
کارگردان فنی و برنامه نویس



و اما این تنها افتخارات بازی میرمهنا نبود...



بازی ملی
میرمهنا

بهنام آقاجانی
کارگردان فنی و برنامه نویس



مراسم رونمایی بازی میرمهنا با حضور آقای دکتر
سید محمد حسینی-وزارت محترم فرهنگ و ارشاد
اسلامی، و جمعی از بزرگواران دیگر برگزار شد.



در این مراسم افتخار این را داشتم تا تقدیر نامه ای از
حضور وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی، و مدیر عامل
بنیاد ملی بازی های رایانه ای دریافت دارم.



بهنام آقاجانی

سایر فعالیت ها در حوزه بازی

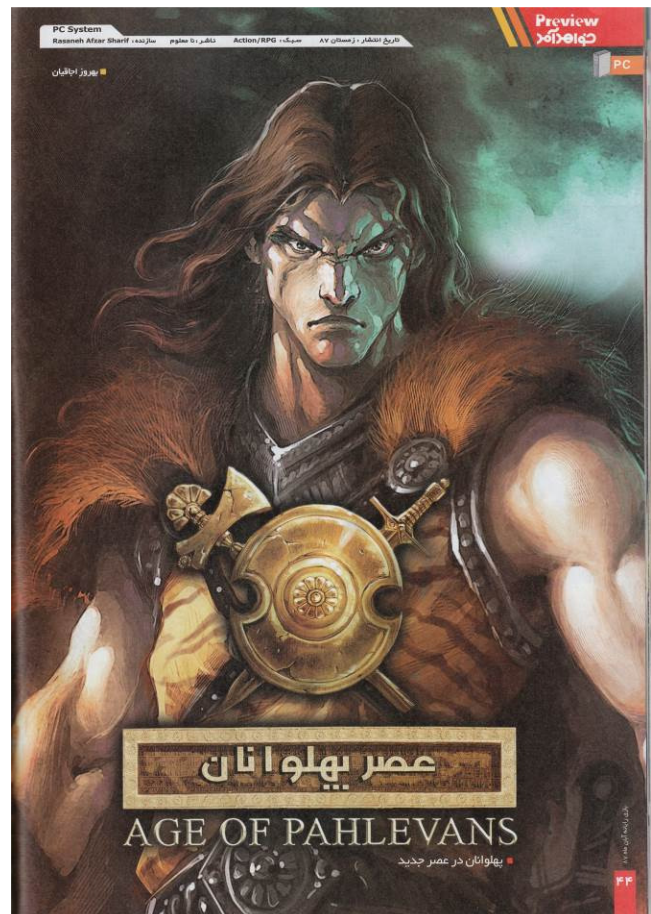


بازی اسطوره ای عصر پهلوانان، حدود ۴ سال قبل از شروع ساخت بازی میرمهنّا، در شرکت رسانا افزار شریف کلید خورد.

قسمت بر این شد که از سال دوم فعالیت این شرکت، به عنوان برنامه نویس رابط گرافیک و همینطور طراح و برنامه نویس جلوه های ویژه، انجام وظیفه نمایم.

در آن دوره بازی سازی یک هدف بزرگ و دور شناخته می شد و خوشبختانه تیم رسانا افزار شریف موفق به ارائه بازی عصر پهلوانان و کسب چند افتخار از حوزه های فرهنگی مختلف گردید.

فعالیت اینجانب در حوزه بازی سازی از حضور در این تیم آغاز و با ارائه بازی میرمهنّا، به اتمام رسید. شاید بیشترین علت خاتمه بازی سازی، شرایط نامناسب مالی و فشار و استرس شدیدی بود که یک پروژه ۳۰ ماهه با خود حمل می کرد و ارائه خلاقیت و نوآوری نیازمند فکر آزاد و آسوده می بود که در آن شرایط برای حقیر ممکن نشد.



در دوره بازی سازی، فعالیت های فنی گسسته، صورت می گرفت از جمله:

کارشناسی و نقد سایر بازی های ایرانی، ارائه کنفرانس های علمی در گردهمایی بازی سازان، برگزاری دوره های بازی سازی در دانشگاه های تهران،



سرور کرامی جناب آقای آقاجانی

مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی حضور پر بار جنابعالی را در نشست ها و کارگاه های آموزشی چهارمین نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال در مهرماه سال ۱۳۸۹ و ارائه برنامه آموزشی با عنوان ((پردازش کرافیک در بازی رایانه ای)) را ارج نهاده و موفقیت و سربلندی شما فریخته کرامی را در تمامی عرصه های علمی و سازندگی ایران اسلامی از پروردگار متعال مسئلت دارد. امید است این مرکز در آینده نیز از مشارکت علمی شما در برنامه های خود بهره مند گردد.

همدی صرامی
قائم مقام رییس نمایشگاه و قائم مقام دبیر جشنواره
چهارمین جشنواره و نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال



نخستین کردهایی بازی سازان ایرانی
تهران - دانشگاه علم و صنعت ایران
۳-۱ آذرماه ۱۳۸۹

برادر ارجمند جناب آقای بهنام آقاجانی
باسلام و احترام

نخستین کردهایی بازی سازان ایرانی به هست، همراهی و مشارکت جنابعالی به عنوان گامی استوار در انتقال و افزایش دانش صاحب نظران و اساتید ایرانی طی روزهای اول تا سوم آذرماه سال جاری در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار گردید لازم می دانیم از جنابعالی که با ارائه سخنرانی خود حضوری پرثمر در این کردهایی داشته اید، تشکر و قدردانی نمایم. باشد که با حضور خود در آینده نیز بر توسعه هرچه بیشتر "هنر-صنعت-رسانه" بازی های رایانه ای تسهیل بخشیده و توانایی های علمی، صنعتی و هنری ایرانی را به جهانیان اثبات نماید.

دکتر بهروز مینایی
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

بیتکالا

استاد ارجمند جناب آقای بهنام آقاجانی

با سلام و عرض احترام

نخستین دوره ی فنی ساخت بازیهای رایانه ای با هدف ارتقای سطح فنی دانشجویان در اردیبهشت ماه سال ۱۳۹۰ در دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار گردید. لازم می دانیم از جنابعالی که به عنوان مدرس نقش موثری در انتقال دانش فنی بازی سازی به دانشجویان داشته اید، تشکر و قدردانی کنیم.

دکتر بهروز مینایی

مدیر خلاقیت های دانشجویی
دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه علم و صنعت ایران





در حال حاضر

علاقه همیشگی به تدریس باعث شد تا با راه اندازی وب سایتی در دامنه uncox.com فعالیت تدریس خودم را در این دامنه گسترش داده با هدف اینکه تبدیل به پورتال تخصصی برای جامعه برنامه نویس ایران باشد. به این ترتیب با برنامه نویسی این وب سایت از خام ترین حالت ، سعی در ارائه سبک و شکل جدیدی از آموزش مبتنی بر تکنولوژی نمودم، به طوریکه نگاه از زاویه کاربردی و در جهت توسعه بازار کار است و در همان ساعات اول آموزشها، دانش پذیر قادر به پیاده سازی نرم افزار های کاربردی خواهد بود.

همینطور پشتیبانی به صورت سرویس پاسخ تعاملی، در اختیار دانش پذیران قرار گرفته است به این ترتیب که کاربران خود پاسخگوی سئوالاتشان خواهند بود و در صورت لزوم، پاسخگویی بهتر از طرف مدرس صورت خواهد گرفت.

در این سبک فرآیند یادگیری دانش پذیر با سرویس های متنوع قابل عرضه در سایت، مستقیماً توسط مدرس قابل دسترس و تصحیح است خواهد بود.

اهم فعالیت اینجانب ، تدریس آموخته های پیشین در حوزه های :

آموزش برنامه نویسی نرم افزار برای دستگاه های مبتنی بر اندروید
آموزش توسعه بازی برای دستگاه های مبتنی بر اندروید و ویندوز
آموزش برنامه نویسی، مدیریت و نگهداری نرم افزارهای مبتنی بر WEB

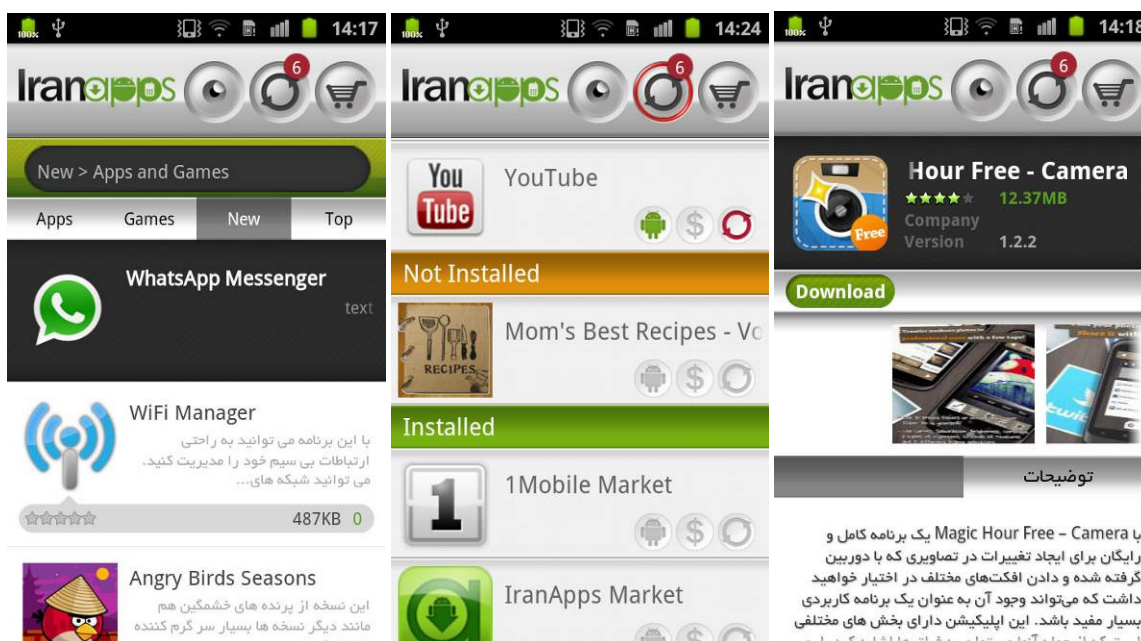
بدین ترتیب تغییری در حوزه کاری و خروج از حوزه ساخت بازی به حوزه تدریس و آموزش صورت گرفته و امید است که بتوانم در این امر خدمات بیشتر و مفیدتری را در اختیار هموطنان قرار دهم.



بهنام آقاجانی

جزئیات رزومه و مهارت ها

Android, Java



توسعه تعداد زیادی از نرم افزار های گوشی موبایل برای شرکت های مختلف صورت گرفته که ممکن است به دلیل مرور زمان و پیشرفت سیستم عامل ، تکنولوژی پیشرفته آن زمان خود را از دست داده باشد. از آنجاییکه هدف من کارهای زیر ساختی و سرمایه گذاری بلند مدت است ، پروژه جدیدی را توسعه ندادم و سعی در توسعه زیر ساخت وب سایت uncox.com نموده ام.

مسیر توسعه اندروید برای اینجانب بسیار ساده بوده و برای هر تکنولوژی در این بستر، ساعاتی ویدئو آموزشی در اختیار دانش پذیران قرار داده ام.

PHP, MySQL, Linux Administration & Webmaster

توسعه سایت uncox.com شامل پورتال آموزش و سرویس پاسخ. در همین راستا مدیریت سرور اختصاصی، برقرار امنیت، برنامه نویسی نیازمندی ها، پشتیبانی و نگهداری سرویس ها، موجب شده به عنوان یک Webmaster تمامی بخش های مرتبط با این حوزه را کاملاً مسلط بوده و به صورت تجربی نیز محصولی غیر قابل رقابت عرضه کرده باشم. از جمله:

PHP, MySQL, Apache, NGINX, ..
Linux Server Management – CentOS
HTML, CSS/LESS/SASS, JS/JQuery, Ajax, JSON, ..
Handlebar, AngularJS, Polymer, ..



بهنام آقاجانی

جزئیات رزومه و مهارت ها

C, C++, Visual C++

برنامه نویسی موتور بازی «میرمهنّا» شامل حدود ۶۰۰۰ خط کد اختصاصی در موتور بازی Torque و در گذشته دور انبوهی از الگوریتم ها پیچیده ریاضی و پردازش گرافیک.

Motion Builder ، 3D Studio Max ، Max Script

تولید حدود ۵ پلاگین Automation برای تولید Asset در 3D Studio Max با استفاده از Max Script در پروژه بازی «میرمهنّا» ، آموزش تیم ۸ نفره طراحی مدل، بافت و انیمیشن به عنوان کارگردان فنی و برنامه نویس بازی.

Torque Script

تولید بازی «میرمهنّا» با حدود ۲۵۰۰۰ خط کد اختصاصی Script و آموزش گروه ۳ نفره تیم برنامه نویسی به عنوان مدیر برنامه نویسی و برنامه نویس موتور بازی.

و در گذشته دور طراحی و مجری جلوه های ویژه و همینطور برنامه نویسی UI بازی «عصر پهلوانان» برپایه موتور بازی Torque

HLSL & GLSL

برنامه نویسی حدود ۱۰ شیدر اختصاصی و الگوریتم رندرینگ از جمله PSSM , Deferred Shading برای بازی «میرمهنّا» و برگزاری سه کنفرانس علمی در گردهمایی بازی سازان ایرانی.

C#, XNA

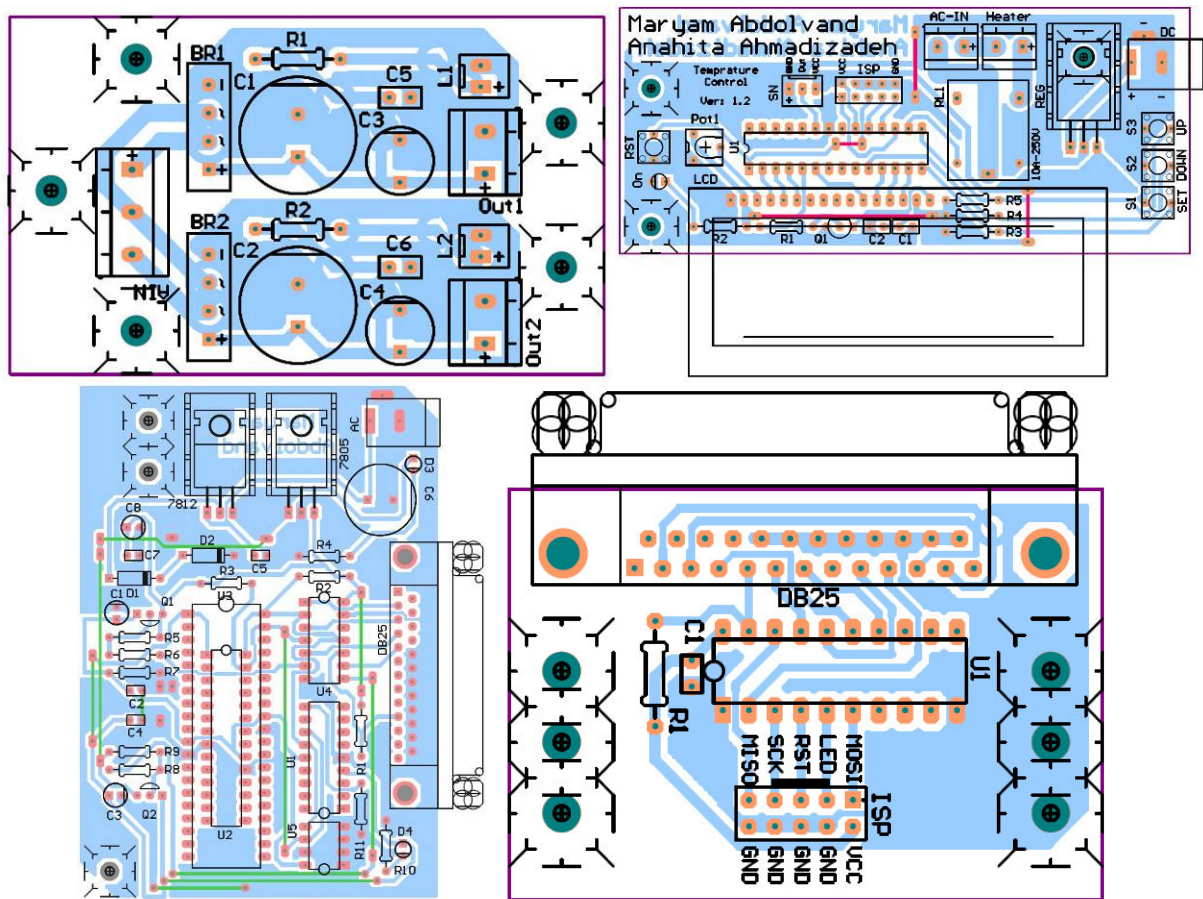
تولید پروتوتایپ دو بازی فیزیک محور با استفاده از XNA و در C# تحت .NET Framework.





ASM, BASCOM, Code Vision AVR, X86 Processor, MCU, Protel, Proteus, Multisim

انجام تعداد زیادی پروژه الکترونیک ، روبات و پروژه دانشجویی با استفاده از میکرو کنترلر ها به زبان ASM و سایر زبان های واسطه از مرحله طراحی تا تولید برد و نهایی سازی.





بهنام آقاجانی

جزئیات رزومه و مهارت ها

Delphi, Pascal

انجام ۴ پروژه بانک اطلاعاتی به سفارش «دژبان کل ناجا» و مکانیزه کردن اکثر فعالیت های ستاد دژبان کل ناجا در دوره خدمت مقدس سربازی.

سایر

به فراخور پروژه ها و نیازمندی های آنها، ابزارها و تکنیک هایی زیر به کرات مورد استفاده قرار گرفته اند و تسلط کاملی بر همه آنها برقرار است، شامل:

Drupal, WordPress, Joomla, ..

Matlab Script, Windows Batch, Python, FoxPro (oldschool), ..

Illustrator, Photoshop, Word, Excel, Access, Powerpoint, Visio, ..

Jira, Confluence, Stash, Scrum, ..

Unreal Engine, Unity, Substance Products, ..

...