



بنیاد ملی بازرگان
را با هم
سازیم

۱۳۹۳

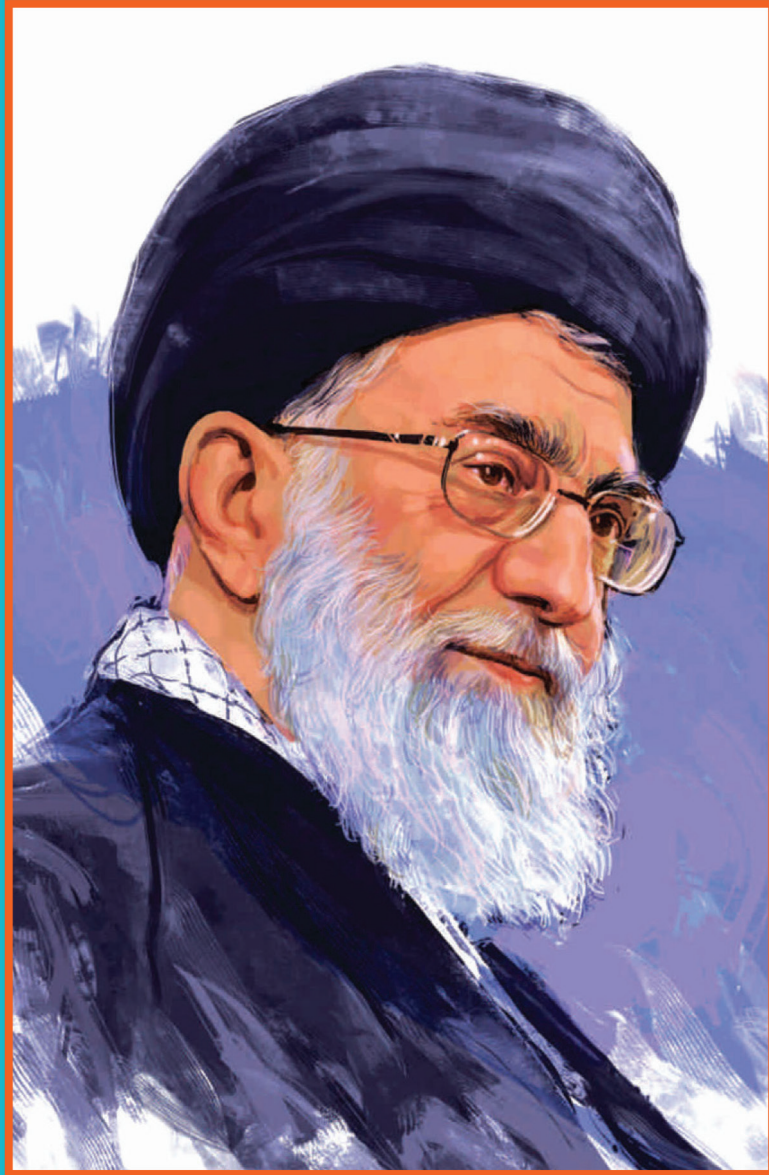
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



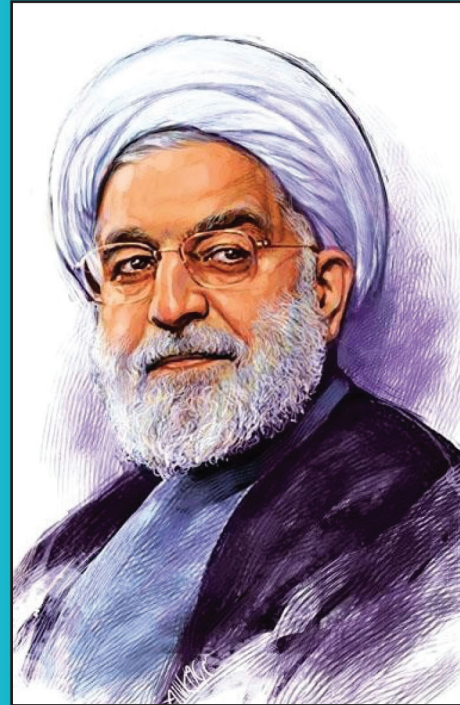
تامی توانید امواج نشاط آفرین «مامی توانیم» را تقویت کنید...

تولید کتاب، ترجمه کتاب های مفید، تولید فیلم های سینمایی جذاب با تکیه بر ظرفیت های بالای ساخت فیلم، تولید بازی های رایانه ای مفید، ترویج بازی های پر تحرک و تولید اسباب بازی های معنادار و جذاب را در دستور کار قرار دهید.

از بیانات رهبر معظم انقلاب در دیدار اعضای شورای عالی انقلاب فرهنگی با ایشان - ۱۳۹۲/۹/۱۹



هنر، هر کار بدون عیب است و ما هم باید تلاش کنیم هنرمندان حرف بزنیم، عمل کنیم و تعادل داشته باشیم.
دکتر حسن روحانی، رئیس جمهوری





پس از پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و پاسروی از منویات مقام معظم رهبری، تلاش های مؤثری در حوزه فرهنگی انجام شده است که نمونه آن تشکیل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف پیگیری ناموریت های جدید متقابل با جنگ نرم

در این عرصه است.

دکتر علی جنتی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی

سال «اقتصاد و فرهنگ با عزم ملی و مدیریت جهادی» بهترین زمان برای بازخوانی روش ها، سیاست ها و عملکرد هنر-صنعت-رسانه بازی های رایانه ای بود و بنیاد ملی بازی های رایانه ای که در گرو پیوند اقتصاد و فرهنگ می تواند رشدی بالنده پیدا کند و یکی از مفیدترین و مؤثرترین محصولات نوین را به جامعه عرضه کند، عزمی جدی داشت تا در ذیل منویات رهبر معظم انقلاب، سیاست های کلی رئیس محترم جمهوری و برنامه های مدون وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی، گام های مؤثری در این حوزه بردارد.

سال ۱۳۹۳ آغاز دور جدید مدیریت در بنیاد ملی بازی های رایانه ای بود که با پشتوانه اجرایی همکاران خدوم این بنیاد سالی پرتلاش را پشت سر گذاشتیم و با حرکت به سمت رفع کاستی ها و تقویت داشته ها، تلاش شد تا گام هایی در جهت اعتلای فرهنگ و هنر این کشور و انقلاب اسلامی برداشته شود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سالی که گذشت با سه گام اساسی «جریان سازی»، «حمایت» و «نظارت» تلاش کرده است تمامی حوزه های محوله بازی های رایانه ای را پوشش دهد و در حد توان به سرانجام برساند.

امید است که الطاف الهی بیش از پیش شامل خدمتگزاران گردد و با عزمی جدی تر بتوانیم گام های محکم تر و مؤثرتری را برداریم.

و من الله توفیق
سید ذبیح اله فیض آبادی
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

فهرست

گام اول: جریان سازی

فصل اول رویدادها (برگزاری، مشارکت و حضور) / فصل دوم تحقیق، تالیف، ترجمه / فصل سوم افزایش ظرفیت نیروی انسانی / فصل چهارم هدایت و اصلاح بازار / فصل پنجم جریان سازی رسانه‌ای / فصل ششم همکاری

گام دوم: حمایت

فصل اول آموزش نیروهای متخصص در ساخت بازی‌های رایانه‌ای / فصل دوم حمایت از بازی‌های بومی و پدید آورندگان آنها

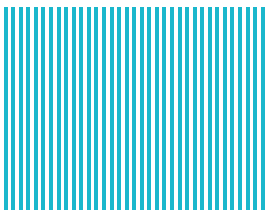
گام سوم: نظارت



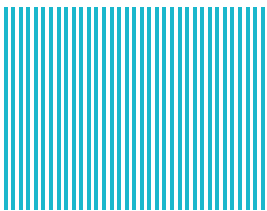


گام اول | جریان سازی





۱۳



فصل اول رویدادها (برگزاری، مشارکت و حضور)



نماینده عملکرد
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۹۳

۱. برگزاری رویدادها

یکی از برنامه های کلانی که موجب تقویت و هدفمند شدن جنبه های مختلف یک صنعت می شود، برگزاری و شرکت در رویدادهای مختلف است که در سال ۹۳ به دلیل عدم اختصاص بودجه لازم، مقدمات برگزاری چهارمین نمایشگاه بازی های رایانه ای میسر نشد و برای جبران آن، برنامه های متنوعی تدوین شد که به هر کدام اشاره مختصری می شود.

چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران

زمانبندی

۱. زمان ارسال آثار: از ۱۱ تیر تا ۱ شهریور ماه
۲. زمان شروع فرآیند داوری نهایی آثار: از ۳ شهریور ماه تا ۲۵ مهر ماه
۳. زمان اختتامیه: ۲۱ مهرماه ۹۳

مکان

مرکز همایش های برج میلاد تهران



فایه عملکرد
بنیاد ملی بازی های رایانه ای
۱۳۹۳

گام اول
جریان سازی

اهداف

۱. ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان
۲. شناخت و حمایت از استعداد‌های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولید ملی
۳. ایجاد فضای رقابت علمی، فنی، فرهنگی و هنری میان جوانان فعال در عرصه بازی های رایانه ای به منظور ارتقا و رشد کمی و کیفی تولیدات
۴. ایجاد زمینه برای رشد و شکوفایی خلاقیت های دانشجویان و دانش آموزان در صنعت سرگرمی و بازی
۵. نمایش توانمندی های متخصصان و هنرمندان ایرانی و ایجاد زمینه برای رشد و شکوفایی خلاقیت های جوانان
۶. معرفی بازی های برجسته به عنوان الگوهایی برای صنعت بازی سازی

گام اول
جریان سازی

۱۵



گزارش برنامه

شد تا جشنواره محصول محور باشد. در ادامه با بررسی های هیئت اولیه، بازبهایی که از حداقل استاندارد لازم برخوردار نبودند در بخش مسابقه وارد نشدند تا در نهایت نامزدها از نظر کیفیت همگن باشند. در پایان، اختتامیه جشنواره بازی های رایانه ای در روز ۲۱ مهرماه ۹۳ همزمان با روز عید سعید غدیر برگزار شد که در آن با حضور جناب آقای جنتی وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی، سرکار خانم دکتر لاله افتخاری عضو محترم کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی، مدیران شورای عالی مجازی، رئیس و مدیران شبکه ملی فرهنگ، برخی از مسئولین فرهنگی و نیز چهره های هنری از بهترین بازی سازان ایران تقدیر به عمل آمد. در این دوره از جشنواره، بهترین بازی ایرانی از نگاه مردم طی مسابقه پیامکی انتخاب و در مراسم اختتامیه از بازی خروس جنگی به عنوان بهترین بازی از نگاه مخاطبان در میان تمامی بازی های تولید شده در ایران تقدیر به عمل آمد.

جشنواره بازی های رایانه ای تهران در راستای تشویق بازی سازان به ساخت بازی های با کیفیت، برگزار شده که در طی سه سال گذشته به موفقیت هایی دست یافته و بنا به گفته فعالان این صنعت، معتبرترین جشنواره بازی های رایانه ای در ایران است. این جشنواره در چهارمین سال برگزاری خود، شاهد برخی تغییرات بود. از ابتدای فراخوان جشنواره که در تاریخ ۱۴ تیرماه اعلام شد، چهارچوبی برگرفته از تجربیات موفق ترین جشنواره های بازی های رایانه ای دنیا برای این رویداد در نظر گرفته شد. به همین منظور تعاریف علمی از بخش های جشنواره و آنچه از کتب دانشگاهی دریافت می شود توسط دبیران کارگروه های برگزاری که از فعالان بازی رایانه ای بودند، اعلام شد.

همچنین در این دوره به دلیل بالا بردن کیفیت جشنواره، بخش مسابقات جنبی تنها به بخش بازی نامه با موضوعات خاص خلاصه



نمایه عملکرد
بنیاد ملی بازی های رایانه ای
۱۳۹۳

برندگان جشنواره

بازی سال ایران شرکت پیشگامان پارا کیش خروس جنگی غزال زرین و ۵۰ میلیون ریال		بازی سال ایران موسسه فرهنگی هنری نشر اندیشه کاتلمیون پروانه: میراث نگهبانان نور غزال زرین و ۱۰۰ میلیون ریال	
<p>بهترین بازی استراتژیک مرکز رشد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آب‌های آبی غزال زرین و ۲۰ میلیون ریال</p>	<p>بهترین بازی ماجراجویی شرکت پویا توسعه آرتمین انفراض غزال زرین و ۵۰ میلیون ریال</p>	<p>بهترین بازی اکشن ماجراجویی موسسه‌ی فرهنگی هنری نشر اندیشه کاتلمیون پروانه: میراث نگهبانان نور غزال زرین و ۵۰ میلیون ریال</p>	<p>بهترین بازی‌نامه‌ای که به بازی تبدیل نشده است سیاوش زرین‌آبادی شجاعان غزال زرین و ۱۰ میلیون ریال</p>
<p>بهترین بازی‌نامه‌ای که به بازی تبدیل شده است میلاد بنکدار آب‌های آبی غزال زرین و ۱۰ میلیون ریال</p>		<p>بهترین دستاورد جلوه‌های صوتی بازی سامان ابوطالب پروانه: میراث نگهبانان نور غزال زرین و ۵ میلیون ریال</p>	<p>بهترین دستاورد جلوه‌های صوتی بازی هومن نامداری پروانه: میراث نگهبانان نور غزال زرین و ۵ میلیون ریال</p>
<p>بهترین دستاورد صدا در بازی‌های موبایلی نیلوفر موسویان جوخه غزال زرین و ۵ میلیون ریال</p>		<p>بهترین دستاورد جلوه‌های صوتی بازی آرمین بهاری پروانه: میراث نگهبانان نور غزال زرین و ۵ میلیون ریال</p>	
<p>بهترین دستاورد صدا در بازی‌های موبایلی محمد شقیعی جوخه غزال زرین و ۵ میلیون ریال</p>		<p>بهترین دستاورد محتوایی و فرهنگی میلاد بنکدار آب‌های آبی غزال زرین و ۳۰ میلیون ریال</p>	
<p>بهترین دستاورد صدا در بازی‌های موبایلی مهدی خرازی جوخه غزال زرین و ۵ میلیون ریال</p>		<p>بهترین دستاورد طراحی بازی هادی اسکندری پروانه: میراث نگهبانان نور غزال زرین و ۳۰ میلیون ریال</p>	
<p>بهترین دستاورد فنی محمد زهتابی ارتش‌های فرازمینی غزال زرین و ۳۰ میلیون ریال</p>		<p>بهترین دستاورد موسیقی بازی هومن نامداری پروانه: میراث نگهبانان نور غزال زرین و ۵ میلیون ریال</p>	<p>بهترین دستاورد موسیقی بازی آرمین بهاری پروانه: میراث نگهبانان نور غزال زرین و ۵ میلیون ریال</p>
<p>بهترین دستاورد موسیقی بازی سامان ابوطالب پروانه: میراث نگهبانان نور غزال زرین و ۵ میلیون ریال</p>		<p>بهترین دستاورد موسیقی بازی مجید شیرعلی قلای آرما غزال زرین و ۲۰ میلیون ریال</p>	<p>بهترین دستاورد موسیقی بازی رسول زرین پروانه: میراث نگهبانان نور غزال زرین و ۱۰ میلیون ریال</p>
<p>بهترین دستاورد هنری سه‌بعدی سعید قلی‌زاده پروانه: میراث نگهبانان نور غزال زرین و ۳۰ میلیون ریال</p>		<p>بهترین سینماتیک بازی حسین صفارزادگان پروانه: میراث نگهبانان نور غزال زرین و ۱۰ میلیون ریال</p>	

گام اول
جریان‌سازی



گام اول
جریان سازی

۱۷



بنیاد ملی بازی های رایانه ای
نمایه عملکرد
بنیاد ملی بازی های رایانه ای
۱۳۹۳



تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای اینده درخشانی دارند

تهران-ایرنا- وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای آینده درخشانی در کشور خواهند داشت.

به گزارش خبرنگار فرهنگ ایرنا، علی چشتی شامگاه گذشته (دوشنبه) در مراسم اختتامیه چهارمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای (تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای) که در تهران برگزار شد، با بیان اینکه بازی‌های رایانه‌ای آینده درخشانی در کشور خواهند داشت، اظهار امیدواری کرد که این بازی‌ها بتواند با استانداردهای جهانی همگام شود.

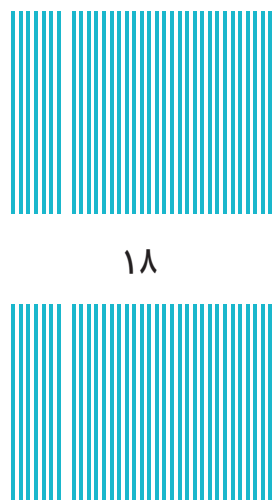
وی گفت: ایرانهای جوان، با انگیزه و پرانرژی علی‌رغم تمام مشکلات کمبودها و نارسایی‌های موجود، با امکانات اندک خودشان توانسته‌اند گام‌های بزرگی را تولید و عرضه کنند.

چشتی اظهار داشت: تاکید بر آن است که تخصصی از جمله ویژگی‌های وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: ارسال همچنین سعی شده تا توجه بیشتری نسبت به مضمون و محتوای آثار بازی‌های رایانه‌ای داشته باشد و محتوا را در نظر بگیرد.

مراسم اختتامیه چهارمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای، شامگاه گذشته، 23 مهرماه و همزمان با عید سعید غدیر در برج فرهنگ...

به گزارش سرگاز فرانس، «سنگکافه» سنگککافه سید علی، برگزارکننده بازی‌های رایانه‌ای، در مراسم اختتامیه چهارمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای، شامگاه گذشته، 23 مهرماه و همزمان با عید سعید غدیر در برج فرهنگ، مراسم اختتامیه چهارمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای را برگزار کرد.

در این مراسم، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، علی چشتی، با بیان اینکه بازی‌های رایانه‌ای آینده درخشانی در کشور خواهند داشت، اظهار امیدواری کرد که این بازی‌ها بتواند با استانداردهای جهانی همگام شود.



سازمان اسباب بازی ایران

سازمان اسباب بازی ایران، با هدف ارتقای سطح کیفی اسباب‌بازی‌ها و حمایت از تولید داخلی، اقدام به برگزاری جشنواره ملی اسباب‌بازی کرده است.

این سازمان در راستای ارتقای سطح کیفی اسباب‌بازی‌ها و حمایت از تولید داخلی، اقدام به برگزاری جشنواره ملی اسباب‌بازی کرده است.

سازمان اسباب بازی ایران، با هدف ارتقای سطح کیفی اسباب‌بازی‌ها و حمایت از تولید داخلی، اقدام به برگزاری جشنواره ملی اسباب‌بازی کرده است.

فایه عملکردها بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای 1393

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با هدف ارتقای سطح کیفی بازی‌های رایانه‌ای و حمایت از تولید داخلی، اقدام به برگزاری جشنواره ملی بازی‌های رایانه‌ای کرده است.

این بنیاد در راستای ارتقای سطح کیفی بازی‌های رایانه‌ای و حمایت از تولید داخلی، اقدام به برگزاری جشنواره ملی بازی‌های رایانه‌ای کرده است.







گام اول
جریان‌سازی

۲۰

کارگاه‌های آموزشی

با توجه به این که محوریت جشنواره بر آموزشی بودن آن بود، کارگاه‌های مختلفی برای جشنواره در نظر گرفته شد.

موضوع این کارگاه‌های آموزشی به نحوی انتخاب شد تا برای بازی‌سازان مستقل مفید باشد. تنوع کارگاه‌های آموزشی به گونه‌ای بود که تمام جنبه‌های مختلف بازی‌سازی را در خود جای می‌داد. در مجموع ۹ کارگاه آموزشی مختلف برگزار شد که عبارت بودند از:

- هنر و هنرمند دیجیتال در صنعت بازی
- توشه راه یک بازی‌ساز مستقل
- گیم‌جم باز!
- رازهای بهترین تیم‌های بازی‌ساز در جهان
- شعبده‌جان دادن به یک بازی
- گیم بهتر است یا ثروت؟
- مورتال کامبت: نسخه‌ قصه دار
- کالبدشکافی بازی‌ ارتش‌های فرازمینی
- کالبدشکافی بازی خیابان‌های خونی

زمانبندی

ارسال آثار: از ۱ تا ۲۴ بهمن ماه
برگزاری کارگاه‌ها: ۲۷ تا ۳۰ بهمن
اختتامیه: یک اسفند

مکان

فرهنگسرای اندیشه

اهداف و شعار

آموزش، ارتباط و پیشرفت



فایه عملکرد
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۹۳

ایده آلی جهت پیدا کردن ناشر برای بازی‌های آنها بود. همچنین بازی‌سازان توانستند در نشست‌های مختلفی که برگزار شد از اهمیت جایگاه بازاریابی حرفه‌ای در انتشار یک بازی آگاه و با مقدمات این کار آشنا شوند.

هدف از این رویداد شناسایی هنرمندانی بود که در این سبک هنری کار می‌کنند. مسابقه به این صورت بود که هنرمندان باید یک بازی مشهور امروزی را با ظاهر بازی‌های بیست سال پیش طراحی می‌کردند.



معرفی تیم‌های بازی ساز مستقل

معرفی تیم‌های بازی‌ساز مستقل از دیگر برنامه‌های جشنواره بود که در آن، این تیم‌ها برای اولین بار می‌توانستند خود و بازی‌های‌شان را معرفی کنند. این رویداد به افزایش روحیه این تیم‌ها بسیار کمک می‌کرد و همچنین به دلیل حضور برخی ناشران در جشنواره، فرصت

مسابقه پیکسل آرت

بخش دیگر جشنواره به مسابقه طراحی پیکسل آرت اختصاص داشت. این رویداد در واقع توسط گروه CGart برگزار و با برنامه‌های جشنواره ادغام شد.



رویداد بازی‌سازی ۴۸ ساعته

یکی دیگر از برنامه‌های جشنواره رویداد بازی‌سازی ۴۸ ساعته Game Jam بود.

در این رویداد بین‌المللی علاوه بر بازی‌سازان ایرانی، بازی‌سازان خارجی نیز در آن شرکت کردند. این رویداد از این پس هر سال برگزار خواهد شد و هر سال موضوع آن یک کشور خواهد بود. بازی‌سازی

تایید جشنواره بازی‌های مستقل تهران توسط انجمن بین‌المللی بازی‌سازان

در نشست خبری اولین جشنواره بازی مستقل تهران از پیوستن ایران به انجمن بین‌المللی بازی‌سازان (IGDA) رونمایی شد. ثبت رویدادهای این جشنواره در این انجمن و تأیید آنها باعث شد که این جشنواره از بعد جهانی نیز اعتبار بالایی کسب کند.

در روز افتتاحیه جشنواره موسس و رئیس هیئت مدیره این انجمن آقای ارنست آدامز و مدیر عامل فعلی، خانم کیت ادواردز پیام‌های تصویری خود را خطاب به بازی‌سازان ایرانی ارسال کردند.

نیز که در این مسابقه شرکت می‌کنند وظیفه دارند بر اساس ویژگی‌های مختلف آن کشور بازی خود را بسازند. موضوع مسابقه امسال کشور ژاپن بود. جایزه این رویداد مجموعاً ۵۰۰ دلار تعیین شده بود که ۲۵۰ دلار آن کارت هدیه خرید از فروشگاه دیجیتالی استیم و ۲۵۰ دلار یک جعبه شامل سوغاتی‌های کشور ژاپن بود.

عضویت ایران در این انجمن باعث شد تا گستره ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بهترین بازی‌سازان مستقل دنیا افزایش چشمگیری یابد.

استقبال داوران خارجی از بازی‌های مستقل ایرانی از ویژگی‌های این جشنواره بود. داورانی که آشنایی اندکی با صنعت بازی‌سازی ایران داشتند از کیفیت آثار مستقل شگفت زده شدند و همه آنها از لغاتی مانند بی نظیر، فوق العاده و زیبا برای توصیف این بازی‌ها استفاده کردند.



گام اول
جریان‌سازی

جوایز

تیم بازی سازی فانوس برای بازی «گرنی و گریم»	بهترین بازی مستقل سال
تیم بازی سازی فانوس برای بازی «گرنی و گریم»	بهترین دستاورد بخش خلاقیت و نوآوری
تیم بازی سازی فانوس برای بازی «گرنی و گریم»	بهترین دستاورد صدا
بازی «عشق و نفرت»	بهترین دستاورد طراحی بازی
بازی «مموراندا»	بهترین دستاورد هنری
-----	بهترین دستاورد داستان پردازی
بازی «نینجا سامورایی»	جایزه بخش گیم جم
نفر اول: امیرمحمد رضایی	جایزه بخش پیکسل آرت
نفر دوم: هانیه جهان‌شاهی	
نفر سوم: سهیل ضرغامی	



گزارش برنامه

با توجه به اینکه آمار بازی سازهای مستقل روز به روز در سطح جهان افزایش یافته و این قشر از افراد وابسته به ارگان یا نهاد خاصی نیستند، لذا بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان تنها نهاد متولی صنعت بازی های رایانه ای در سال ۹۳ به ساماندهی بازی سازهای مستقل پرداخته که برگزاری جشنواره بازی های مستقل در تهران پیش زمینه ای برای تحقق این امر محسوب می شود، چرا که پس از دریافت اطلاعات بازی سازها و تخصص آنها با راه اندازی سایتی مستقل می توان به کمک های زیرساختی و حمایتی پرداخت.

اولین جشنواره بازی های مستقل تهران ۲۷ بهمن ماه ۹۳ با شعار «آموزش، ارتباط و پیشرفت» در فرهنگسرای اندیشه برگزار شد. جشنواره بازی های مستقل تهران در سه روز متوالی با محوریت کلاس های آموزشی برگزار شد که در این زمینه برای نخستین بار ۴۰ بازی ساز از استان های سراسر کشور حضور داشتند. جشنواره بازی های مستقل در تهران به بخش های مختلفی از جمله آموزش، برگزاری مسابقه و بهترین بازی مستقل ساخته شده در ایران اختصاص یافت.

داوران جشنواره

آیدین رادکیا	طراح صدا برای بازی های رایانه ای
Rami Ismail	موسس و مدیر تولید در استودیوی هلندی Vlambeer
Fredrik Hultqvist	موسس Game Artisans
Jocelyn Cioffi	مشاور و تحلیل گر گیم در Bandai Namco Entertainment
Michael Douse	متخصص گیم در شرکت بازی سازی مستقل و نامی Focus Home Interactive
Pascal Luban	طراح و سازنده بازی فرانسوی



گام اول
جریان سازی

۲۳



نماینده عملکرد
بنیاد ملی بازی های رایانه ای
۱۳۹۳

بازتاب رسانه‌ای

بازتاب رسانه‌ای: صفحه خبری MEHR NEWS AGENCY با عنوان «استادانی که به اولین جشنواره بازی‌های مستقل تهران دعوت شده‌اند». تصویر اصلی یک کلمه‌یابی (word cloud) با کلماتی مانند «learning», «games», «students», «understanding» است. در کنار آن، تصاویری از بازی‌ها و پوسترهای تبلیغاتی دیده می‌شود.

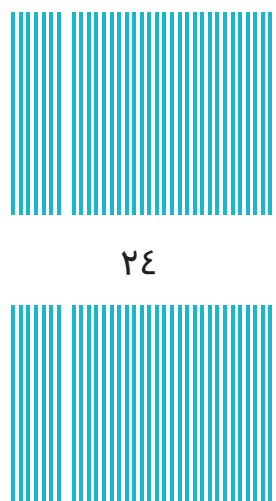
بازتاب رسانه‌ای: صفحه خبری FARS NEWS AGENCY با تیتر «تشریح برگزاری اولین جشنواره بازی‌های مستقل تهران». تیترهای دیگر شامل «انجمن بازی‌سازان بین‌المللی» و «دو جشنواره بازی‌های مستقل گفت: پوینت ایران به انجمن بازی‌سازان بین‌المللی برای بازی‌سازان ما به لحاظ ارتقای آموزش و به روز بودن بسیار اهمیت دارد» می‌باشد.



گام اول
جریان‌سازی

بازتاب رسانه‌ای: صفحه وب IRIB TV با تیتر «افتتاحیه اولین جشنواره بازی‌های مستقل تهران». تصویر اصلی یک ویدیو از یک بازیکن در حال بازی است. در پایین صفحه، آمار بازدید و اشتراکات نمایش داده شده است.

بازتاب رسانه‌ای: صفحه خبری MOJ NEWS AGENCY با تیتر «برندگان نخستین جشنواره بازی‌های مستقل تهران اعلام شد». تیترهای دیگر شامل «مراسم اختتامیه نخستین دوره جشنواره بازی‌های مستقل تهران» و «امید در سال آینده بازی‌های مستقل برگزار شد» می‌باشد.



۲۴

بازتاب رسانه‌ای: صفحه خبری ZOOMIT با تیتر «برندگان اولین جشنواره بازی‌های مستقل تهران اعلام شد؛ گرنی و گریم جوایز را ربود». تصویر اصلی یک پوستر تبلیغاتی برای «اولین جشنواره بازی‌های مستقل تهران» است.

بازتاب رسانه‌ای: صفحه خبری FANAN با تیتر «جشنواره بازی‌های مستقل تهران 21 میلیون تومان جایزه مجهد». تیترهای دیگر شامل «فانان- مدیرانکده اطلاع‌رسانی نخستین جشنواره بازی‌سازان» و «پوینت ایران گفت: ایران به انجمن بین‌المللی بازی‌سازان رایانه‌ای» می‌باشد.





زمانبندی:

- کارگاه ساخت بازی های رایگان برای تلفن همراه و تبلت: ۱۶ دی ماه
- حضور در مرکز رشد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای: ۱۷ دی ماه
- بازدید از شرکت‌های بازی‌سازی: ۱۸ تا ۲۰ دی ماه

مکان: فرهنگسرای اندیشه - مرکز رشد بنیاد ملی بازی های رایانه ای - شرکت های بازی سازی

اهداف:

- نزدیک کردن بازی های ایرانی به استاندارد جهانی
- آموزش نیروهای متخصص داخلی در حوزه طراحی بازی



www.IndieGameHouse.ir

۲۵

گزارش برنامه:

برنامه حضور آقای لوبان در ایران به سه بخش مختلف اختصاص یافت که عبارتند از:

۱. راه اندازی کارگاه ساخت بازی های رایگان برای تلفن همراه و تبلت: این کارگاه یک روزه در تاریخ ۱۶ دی ماه در فرهنگسرای اندیشه با حضور ۲۰۰ بازی‌ساز برگزار شد.

۲. حضور آقای لوبان در مرکز رشد بنیاد ملی بازی های رایانه ای: در تاریخ ۱۷ دی ماه در این مرکز کارگاهی یک روزه شکل گرفت که در آن توسط بازی سازان شرکت کننده، یک بازی ساده

ساخته شد که همزمان با برگزاری کارگاه ذکر شده، آقای لوبان علاوه بر نظارت بر تولید بازی‌های ساخته شده، مشاوره و راهنمایی‌های لازم را به بازی سازان ارائه کرد.

۳. بازدید از شرکت های بازی سازی: آقای لوبان در مدت حضور خود در کشور ایران، روزانه از سه شرکت بازی سازی بازدید کرد. طی تفاهم نامه ای با بنیاد، شرکت های بازی سازی علاقه مند می توانند در آینده در ازای پرداخت مبلغی ناچیز، از خدمات مشاوره این مدرس برای بهتر شدن کیفیت بازی های خود بهره‌مند گردند.



بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
نماینده عملکرد
۱۳۹۳

کارگاه آموزش شناسایی کشف بازی‌های غیر مجاز و مخرب رایانه‌ای



زمان: ۱ تا ۴ اسفند

مکان: مجتمع فرهنگی شهید باهنر

اهداف:

- افزایش و ارتقا سطح اطلاعات نیروهای انتظامی و نمایندگان ادارات کل ارشاد اسلامی مراکز استان‌ها در حوزه گیم
- یکسان سازی موضوع جمع‌آوری و تطهیر بازار کل کشور و پرهیز از هر گونه موازی کاری و انجام کارهای سلیقه‌ای
- ارتباط و تعامل نزدیک و هدفمند فی‌مابین نیروی انتظامی و ادارات کل ارشاد اسلامی مراکز استان‌ها و شهرستان‌های تابعه
- هدایت شهرستان‌های کل کشور در حوزه شناسایی و رصد و جمع‌آوری بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای از طریق ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای

اعضای ستاد

- پلیس امنیت اخلاقی ناجا
- پلیس نظارت بر اماکن عمومی
- پلیس فتا
- معاونت اجتماعی ناجا
- نمایندگان اداره کل امور استان‌های وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی
- کمیته تعیین مصادیق مجرمانه

شرکت کنندگان

- پلیس امنیت اخلاقی و پلیس نظارت بر اماکن عمومی
- پلیس فتا
- معاونت اجتماعی ناجا
- نمایندگان ادارات ارشاد اسلامی مراکز استان‌ها

کارگاه‌ها

- قوانین پلیس نظارت بر اماکن عمومی ناجا
- آشنایی با مأموریت‌های پلیس فتا
- آشنایی با مأموریت‌های نظام رده بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (اسرا)
- آشنایی با مأموریت‌های معاونت نظارت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
- آشنایی با مأموریت‌های معاونت حمایت و تولید بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
- آشنایی با مأموریت‌های بازار و بازرسی

گزارشی برنامه

غیرمجاز)، نماینده پلیس اماکن مرکز استان (مجری جمع‌آوری) و دادسرای مرکز استان (صادر کننده احکام بازدارنده) اقدام شده که وظیفه ستاد مستقر در تهران هدایت و گزارش گیری از عملکرد استان‌ها خواهد بود. همچنین در طول ۳ روز برگزاری دوره جلسات مؤثر و مفیدی با مسئولین مربوطه در نیروی انتظامی در جهت سرعت در امر کنترل بازار بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای برگزار شد.

با توجه به اهمیت کنترل بازار نسبت به ورود و توزیع هرگونه بازی غیرمجاز رایانه‌ای در سراسر کشور، برای این کارگاه‌های آموزشی جزوات تخصصی طراحی و تدوین شد که توسط اساتید حوزه‌های تخصصی آن، تدریس گردید و در پایان دوره، مدرک شرکت در این کلاس‌ها صادر شد. ضمناً مقرر گردید نسبت به تشکیل ستادهای فرعی در مراکز استانها متشکل از نماینده اداره ارشاد مرکز استان (متولی و کارشناس شناسایی بازی‌های

کام اول
جریان سازی



گزارش مراسم افتتاحیه

مراسم افتتاحیه دوره آموزشی «شناسایی و کشف بازی‌های غیرمجاز و مخرب رایانه‌ای» با حضور سرهنگ محمد مسعود زاهدیان رییس پلیس امنیت اخلاقی ناجا، سردار محمود صادقی جانشین رییس پلیس اطلاعات و امنیت عمومی ناجا، ذبیح اله فیض آبادی مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای، خسرو کردمپهن رییس ستاد مبارزه با بازی‌های غیرمجاز رایانه‌ای و جمعی از مسئولین مرتبط با این حوزه، روز اول اسفندماه ۹۳ در مجتمع فرهنگی اردویی شهید باهنر برگزار گردید.

جانشین رییس پلیس اطلاعات و امنیت عمومی نیروی انتظامی در این مراسم گفت: برخورد با افراد سودجو که منشاء ترویج، اشاعه و عرضه بازی‌های رایانه‌ای غیر مجاز هستند، در دستور کار پلیس امنیت عمومی ناجا است.

سردار محمود صادقی در کارگاه آموزشی شناسایی و کشف بازی‌های غیرمجاز و مخرب رایانه‌ای به اهمیت گذراندن اوقات فراغت در عصر حاضر اشاره کرد.

وی اظهارداشت: در گذشته سپری کردن اوقات فراغت فقط به اسباب بازی و بازی‌های آن زمان و یا تلویزیون و سینما خلاصه می شد اما استفاده از تکنولوژی در صنعت سرگرمی موجب شده تا تجارت با این صنعت پیوند بخورد و اوقات فراغت در عصر حاضر به نحو دیگر سپری شود.

وی به فرمایشات مقام معظم رهبری و تأکید موکد ایشان بر مقوله فرهنگ و ارتقاء سطح تولیدات فرهنگی نظیر کتاب، سینما، اسباب بازی و... اشاره کرد و گفت: ارتقاء سطح آگاهی و دانش پلیس در خصوص بازی‌های رایانه‌ای و اثرات آن به منظور کنترل و نظارت این حوزه امری ضروری است.

این مقام ارشد انتظامی، سنجش عملکرد را یکی از ویژگی‌های بازی رایانه‌ای عنوان کرد و گفت: با توجه به انتخاب نوع بازی در هر مقطع سنی حتی در گروه سنی بزرگسال شاهد استفاده بازی‌های رایانه‌ای از سوی آنها هستیم از این رو با توجه به انتخاب نوع بازی می توانیم سنجش عملکرد خود را در مواقع مختلف بسنجیم. وی تعامل، الگودهی و آموزش را از دیگر ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای برشمرد.

جانشین رییس پلیس اطلاعات و امنیت عمومی ناجا ایجاد اعتماد به نفس، بروز استعدادها و توانمندی‌های کودکان، ارتقاء خلاقیت در رفع مشکلات و شبیه سازی زندگی واقعی را از ویژگی‌های بازی رایانه‌ای خوب و مجاز برشمرد.

صادقی به آسیب‌های جسمانی از قبیل ضعف بینایی، مشکلات ستون فقرات، آرتروز که به علت استفاده بیش از حد مجاز از بازی‌های رایانه

ای رخ می دهد، اشاره کرد و گفت: آسیب‌های روانی و تربیتی نظیر منزوی شدن فرد، تنبلی ذهن، گسست عاطفی در فضای خانواده، افت اخلاقی و تحصیلی، رواج خشونت و... از معایب بازی‌های رایانه‌ای به شمار می آید.

وی با اشاره به تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای که متعلق به سه دهه قبل است، گفت: طی این مدت، بازی‌های رایانه‌ای رشد چشمگیری داشته به گونه‌ای که انواع و اقسام بازی‌های رایانه‌ای وارد بازار شده است.

صادقی اضافه کرد: عدم نظارت و کنترل کافی بر محتوای بازی‌های رایانه‌ای و گیم نت‌ها، افزایش استفاده از بازی‌ها و تأثیر منفی آن بر رفتار اجتماعی، از تهدیدات بازی‌های رایانه‌ای و آنلاین به شمار می آید که در صورت کنترل و هدایت می توان این تهدیدات را به فرصت تبدیل کرد.

این مقام ارشد انتظامی خاطرنشان کرد: وجود بازارهای زیرزمینی و عدم وجود بازار منسجم در ارائه، تولید و توزیع در بین مصرف کنندگان، عدم توان رقابت تولید کنندگان داخلی با محصولات خارجی، عدم تبلیغات مناسب برای ارائه محصولات داخلی و نیز نبود قوانین بازدارنده مناسب در برخورد با متخلفان از چالش‌های موجود در بازار داخلی برای بازی‌های رایانه‌ای به شمار می آید.

جانشین رییس پلیس امنیت عمومی ناجا با اشاره به آمار ۲۰ میلیونی کاربران بازی‌های رایانه‌ای در سنین مختلف، گفت: با توجه به این حجم مخاطب می طلبد که نظارت بیشتری در این حوزه صورت پذیرد. وی با اشاره به درآمدزا بودن بازی‌های رایانه‌ای، ادامه داد: متأسفانه بازی‌های غیر رایانه‌ای غیرمجاز در داخل کشور به وفور وجود دارد و از سویی در حوزه تولید بازی‌های رایانه‌ای مجاز و بومی نیز دچار عقب ماندگی هستیم؛ بنابراین ضروری است به این حوزه بیش از گذشته توجه شود.

صادقی تصریح کرد: برخورد با افراد سودجو که منشاء ترویج، اشاعه و عرضه بازی‌های رایانه‌ای غیر مجاز هستند در دستور کار پلیس امنیت عمومی ناجا است.

وی درباره فروش بازی‌های آنلاین در فضای مجازی، یادآور شد: قطعاً با تدابیر فرمانده نیروی انتظامی در این حوزه بیشتر فعالیت می کنیم.

همچنین در این مراسم مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای بر ضرورت نظارت و پاکسازی بازار بازی‌های رایانه‌ای تأکید کرد و گفت: برگزاری کارگاه آموزشی شناسایی و کشف بازی‌های غیرمجاز و مخرب رایانه‌ای

گام اول
جریان سازی





گام اول
جریان سازی



گامی مهم در تطهیر بازار است.

ذبیح اله فیض آبادی در این مراسم گفت: از سال ۲۰۰۸ میلادی تا به امروز، بازی‌های رایانه‌ای در جهان از هنر سینما نیز پیشی گرفتند و این صنعت به دلیل رشد و پویایی توانسته سرمایه‌گذاران را به سمت تولید و سرمایه‌گذاری جذب کند به طوری که در دوره رکود اقتصادی، ۱۲ درصد رشد داشته است.

مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای افزود: از منظر ایجاد اشتغال هزینه تولید یک شغل در حوزه بازی‌های رایانه‌ای پایین است لذا ما می‌توانیم ضمن برپا کردن پایه‌های این صنعت در کشور در بحث اقتصادی نیز از مزایای این هنر-صنعت استفاده کنیم.

مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: دنیای اسلام در جهان بالغ بر یک میلیارد و دویست میلیون مخاطب دارد و خانواده‌های جهان اسلام نگران اثرات بازی‌های رایانه‌ای هستند و بسیاری از بازی‌ها را مناسب فرزندان دنیای اسلام نمی‌دانند.

وی افزود: جوامع اسلامی ترجیح می‌دهند بازی متناسب با فرهنگ اسلامی را برای فرزندان خود تهیه کنند. همچنین باید به بُعد اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای نیز توجه کرد که تأثیرگذارتر از صنعت سینما شده است. چرا که یک گیمر تمام ظرفیت ذهنی و روانی خود را در طول

یک بازی رایانه‌ای به کار می‌گیرد.

مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای گفت: همه بازی‌ها با انگیزه اقتصادی تولید نمی‌شوند بلکه هدف از تولید برخی از آنها صرفاً پیش بردن جنگ نرم است لذا از این منظر آسیب بازی‌های رایانه‌ای بسیار عمیق است. اگر بخواهیم موفق باشیم باید به نظارت و پاکسازی بازار بازی‌های رایانه‌ای توجه بیشتری شود.

وی ادامه داد: از مهم‌ترین موانع در راه ایجاد صنعت بومی، عدم کنترل کامل بازار است و در حوزه بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر نظارت بر توزیع مجازی و فیزیکی بازی‌ها، نیاز به قوانین کافی و حمایت‌کننده برای این صنعت داریم تا بتوانیم بازی‌هایی که متناسب با فرهنگ اسلامی را به دنیای اسلام عرضه کنیم.

مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای به پاکسازی بازار از بازی‌های مخرب رایانه‌ای اشاره کرد و گفت: برگزاری کارگاه‌های آموزشی شناسایی و کشف بازی‌های غیرمجاز و مخرب رایانه‌ای می‌تواند گامی مهم در تطهیر بازار باشد.

در این کارگاه‌ها نمایندگان نیروی انتظامی از کلیه مراکز استان‌ها، نمایندگان ادارات ارشاد از بیشتر استان‌های کشور و نمایندگان پلیس امنیت اخلاقی، پلیس فتا، پلیس اماکن و معاونت اجتماعی ناجا حضور داشتند.



برگزاری ۷ رویداد بازی سازی

هدف:

سابقه برگزاری رویدادهای بازی سازی به ابتدای تاسیس انستیتو ملی بازی سازی باز می‌گردد. برگزار کردن این دوره، تشویق جوانان به ساخت بازی و منفعل نشدن آنها را به دنبال خواهد داشت.

■ بازسازی یک بازی (یک روز)

خرداد ماه از ساعت ۸ تا ۲۰ برگزار شد. دانش پژوهان در قالب این رویداد یک بازی کوچک را بازسازی کرده و با روند تولید بازی های کوچک آشنا شدند. بر اساس اعلام مرکز رشد بازی سازی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برای تیم های برتر این رویداد به ترتیب تیم اول: ۵ میلیون ریال، تیم دوم ۳ میلیون ریال و تیم سوم مبلغ ۲ میلیون ریال، جایزه تعلق گرفت.

مسابقه «بازسازی یک بازی» به منظور ارتقای سطح توانایی دانش پژوهان در تولید گیم، ۲۲ خردادماه با همکاری انستیتو ملی بازی سازی در مرکز رشد بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. مسابقه «بازسازی یک بازی» با حضور ۱۵۰ نفر از دانش پژوهان در قالب گروه های ۳ نفره از اعضای مرکز رشد بازی سازی و دانش پژوهان ورودی سال ۹۱ و ۹۲ انستیتو ملی بازی سازی، روز پنجشنبه ۲۲



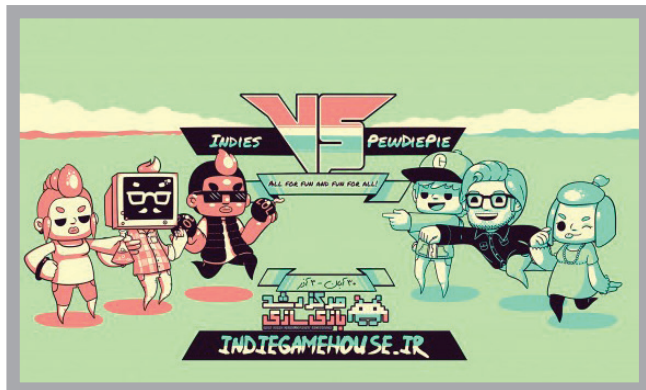
گام اول
جریان سازی

۲۹

■ گلوبال گیم جم (یک روز)

Global Game Jam بزرگترین رویداد بازی سازی در جهان، ۳ تا ۵ بهمن ماه در انستیتو ملی بازی سازی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و ۳۰۹ مکان در ۶۳ کشور جهان برگزار شد. هدف این رویداد، ارتباط بیشتر بین بازی سازان برای به اشتراک گذاری تجربه‌ها و محکم مهارت‌های خود در سطح جهانی بود. رویداد Global Game Jam در ۴۸ ساعت انجام شد و تمامی بازی‌سازان جهان را با هر سابقه و سلیقه‌ای به این رقابت دعوت

و تشویق کرد. شیوه برگزاری این رویداد به این شکل بود که تمامی شرکت کنندگان در صبح جمعه ۳ بهمن ماه ۹۳ در مکان مشخص به دور هم جمع شده و یک فیلم کوتاه کلیدی را تماشا کردند؛ در آخر موضوع مورد نظر برای ساخت بازی را دریافت کرده و پس از آن تمامی سایت‌ها از کشورهای مختلف شروع به رقابت و ساخت بازی کردند.



■ Let's Go Japan (یک روز)

رویداد بازیسازی ۴۸ ساعته Game Jam بین‌المللی بوده و علاوه بر بازیسازان ایرانی، بازیسازان خارجی نیز در آن شرکت می‌کنند. این رویداد از این پس هر سال برگزار خواهد شد و موضوع آن یک کشور خواهد بود. بازی‌سازانی نیز که در این مسابقه شرکت می‌کنند وظیفه

دارند بر اساس ویژگی‌های مختلف آن کشور بازی خود را تولید کنند. موضوع مسابقه امسال کشور ژاپن بود. جایزه این رویداد مجموعاً ۵۰۰ دلار تعیین شده بود که ۲۵۰ دلار آن کارت هدیه خرید از فروشگاه دیجیتالی استیم و ۲۵۰ دلار یک جعبه شامل سوغاتی‌های کشور ژاپن بود.

گام اول
جریان سازی

۳۰



فایه عملکرد
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۹۳

■ NES JAM (سه روز)

شرکت کنندگان می‌بایست در قالب تیم‌های ۱ تا ۴ نفره براساس قوانین تدوین شده برای این گردهمایی، طی ۳ روز بازی کنسول میکرو برای رایانه های شخصی می‌ساختند.

مرکز رشد بازی‌سازی با هدف ارتقا سطح علمی، کیفی و تجربی بازی‌سازان مستقل، گردهمایی ۳ روزه بازی‌سازی برای میکرو را با عنوان NES JAM ۱۸ تا ۲۰ آبان ماه برگزار کرد.



سایر رویدادهای بازی سازی

- Ludum dare (سه روز)
- PewDiePie (یک روز)
- Ludum Dare ۳۱ (یک روز)

گام اول
جریان سازی

۳۱



نماینده عملکرد
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۹۳

برگزاری نشست بازی های رایانه‌ای و رسانه‌ها در بیستمین نمایشگاه مطبوعات



زمان: ۲۲ آبان ماه

مکان: سالن همایش‌های نمایشگاه مطبوعات، مصلای تهران

گام اول
جریان‌سازی



۳۲

هدف:

رسانه با آسیب‌های جدی بازی‌های غیرمجاز و نیز دستاوردها و اهمیت بازی‌های تولید داخل کشور برگزار شد که از آبان تا پایان سال، تفاوت چشمگیری در مطالب رسانه‌ها از نظر کمی و کیفی مشاهده شد.

ارتقاء و رشد صنعت بازی‌سازی در کشور بدون شک با حمایت رسانه‌های جمعی محقق خواهد شد و این فرآیند هرچه تخصصی‌تر باشد، بهتر و سریع‌تر می‌توان به این امر دست یافت. نشست تخصصی بازی‌های رایانه‌ای و رسانه‌ها با هدف آگاهی‌بخش از پیش‌اهالی

گزارش برنامه:

رایانه‌ای مورد بررسی قرار گرفت و اهالی رسانه توانستند چالش‌ها و بایسته‌های کار خبری در حوزه بازی‌های رایانه‌ای را مطرح نمایند. در این نشست گزارشی از سوی مدیران بنیاد به اهالی رسانه درباره اهمیت و وضعیت فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی بازی‌های رایانه‌ای ارائه شد.

نشست «بازی‌های رایانه‌ای ایرانی و رسانه‌ها» ۲۲ آبان ماه با حضور، قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مدیر روابط عمومی و جمعی از دبیران فرهنگی رسانه‌های مکتوب و تصویری در سالن همایش‌های نمایشگاه مطبوعات واقع در مصلای تهران برگزار شد. در این نشست ویژگی‌های خبری و ظرفیت‌های رسانه‌ای بازی‌های



فایه عملکرد
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۹۳

۲. مشارکت و حضور در رویدادها

خوشبختانه رویدادهای قابل توجهی در حوزه بازی های رایانه ای از سوی بخش خصوصی و نیز برخی نهادها برگزار می شود و از آنجا که بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متولی رسمی این صنعت در کشور است وظیفه خود می داند که در رویدادهای مربوط به بازی رایانه ای تا حد امکان مشارکت کند. این مشارکت در برخی رویدادها حمایت مستقیم مالی و در برخی تنها مشاوره علمی است.

بازی سازی ۴۸ ساعته در دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان

زمان: ۹ تا ۱۱ اردیبهشت ماه

مکان: دانشگاه آزاد اسلامی کاشان

اهداف:

- کشف استعدادهای خلاق و مبتکر و خلق آثار نو در عرصه بازی سازی
- آشنایی شرکت کنندگان با دستاوردها و توان ملی ارایه شده در زمینه بازی های رایانه ای
- برقراری ارتباط میان صنعت و بازار تجارت از طرفی و دانش و هنر و نو آوری از سوی دیگر
- بسترسازی محیط علمی دانشگاه برای کشف و رشد استعدادهای بازی سازی مبتنی بر علم و هنر ایرانی اسلامی
- ترویج طراحی و ساخت بازی های بومی و ملی مبتنی بر ارزش های والای معنوی و ارزشی نظام مقدس جمهوری اسلامی ایران
- هدف گذاری ارتقای میزان انگیزه و اشتیاق دانشجویان و علاقه مندان به بازی سازی با ایجاد فضایی رقابتی بین دانشگاه ها و مراکز ایده پردازی
- طراحی و تولید بازی در سطح کشور





گام اول
جریان سازی

گزارش برنامه:

برگزار شد. ۳۴ تیم در دور نخست و ۳۰ تیم در دور دوم این رویداد از دانشگاه‌های سراسر کشور در قالب مسابقه ساخت ۴۸ ساعته بازی حضور داشتند.

همچنین ۳۰ تیم پنج نفره دانشجویی در دور سوم از رقابت‌ها از دانشگاه‌های معتبر کشور همچون صنعتی شریف، علم و صنعت، دانشگاه تهران، آزاد اصفهان، فنی حرفه ای قم، شهید جباریان همدان، فخر رازی همدان، دانشگاه مازندران، آزاد کاشان، آزاد واحد آبادان، فنی مهندسی شهید باهنر شیراز و دیگر دانشگاه‌ها حضور داشتند. انستیتو ملی بازی سازی، شرکت برنامه‌نویسان همراه فجر، فرهنگ پرداز تسنیم، متین سیستم ره نگر و رسانا شکوه کویر از تیم‌های شرکت کننده در لیگ آزاد دومین دوره مسابقات ملی بازی سازی بودند.

سومین دوره مسابقات ملی بازی سازی رایانه ای IRAN GDC 2014 از ۹ تا ۱۱ اردیبهشت ماه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی کاشان برگزار شد.

استان کاشان جزو معدود دانشگاه‌هایی است که به صورت مستمر سالیانه یک رویداد بازی سازی را در محیط دانشگاه برگزار می کند که حسن آن مشارکت بازی سازهای جوان در دانشگاه ها بوده که منجر به کشف استعداد های ناب نیز می شود.

نکته قابل توجه در برگزاری این رویداد، مشخص کردن یک موضوع قبل از آغاز مسابقه است و تمامی شرکت کنندگان در رابطه با موضوع مشخص شده اقدام به ساخت بازی می کنند که موضوع مسابقه امسال نیز با عنوان «بسیار سفر باید تا پخته شود خامی»

دومین جشنواره آثار و تولیدات مراکز فرهنگ و هنر ارشاد



۳۴

زمان: ۲۰ تا ۲۶ بهمن

مکان: تالار وحدت



فایه عملکرد
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۹۳

اهداف:

- توسعه بومی‌سازی نهضت نرم‌افزاری در حوزه فرهنگ و هنر
- اهتمام فعالان و مدیران مراکز و دانشجویان عرصه فرهنگ و هنر در راستای تربیت صحیح و ترسیم فرهنگ و هنر اسلامی ایرانی
- کمک به خودباوری و بروز استعدادها و قابلیت‌های علمی، فرهنگی و هنری دانشجویان
- تبادل فرهنگ و هنر میان استان‌ها در سطح ملی
- بسترسازی رقابتی به منظور معرفی فرهنگ و هنر غنی اسلامی ایرانی در سطح منطقه‌ای و بین‌المللی
- زمینه‌سازی برای کشف استعدادها و خلاقیت‌های نوین فرهنگی و هنری دانشجویان سراسر کشور



گزارش برنامه:

این جشنواره سالیانه توسط وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار می‌شود که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز به دلیل دارا بودن دانشگاه جامع علمی- کاربردی، سال ۹۳ برای نخستین بار در جشنواره آثار و تولیدات مراکز فرهنگ و هنر ارشاد شرکت کرد. دومین جشنواره آثار و تولیدات مراکز آموزش علمی کاربردی فرهنگ و هنر سراسر کشور از ۲۰ تا ۲۶ بهمن در تالار وحدت برگزار شد. موسسه آموزش عالی علمی کاربردی فرهنگ و هنر با همکاری مراکز علمی کاربردی فرهنگ و هنر در راستای تحقق نامگذاری سال «اقتصاد و فرهنگ با عزم ملی و مدیریت جهادی» توسط مقام معظم رهبری برای توسعه بومی‌سازی نهضت نرم‌افزاری و اهتمام فعالان و مدیران مراکز و دانشجویان این عرصه در راستای تربیت صحیح و

ترسیم فرهنگ و هنر اسلامی ایرانی اقدام به برگزاری دومین دوره این جشنواره کرد. علاوه بر بازی‌های رایانه‌ای، موضوعات دیگری نیز در جشنواره وجود داشت که از مهم‌ترین آن‌ها می‌توان به قرآن و عترت، روابط عمومی و امور فرهنگی، هنرهای تجسمی و صنایع دستی، هنرهای تصویری و سینما، زبان و ادبیات، هنرهای نمایشی و گردشگری اشاره کرد. این آثار در مدت فعالیت دو ساله مرکز توسط دانشجویان به عنوان پروژه‌های درسی و یا در قالب دروس کارورزی و پروژه تهیه شده بود. همچنین یک سخنرانی و یک کارگاه آموزشی با موضوع «مبانی و مفاهیم بازی‌سازی رایانه‌ای» توسط بازی‌سازان در روز جمعه ۲۴ بهمن در محل نمایشگاه برگزار شد.

گام اول
جریان‌سازی

۳۵

دومین نمایشگاه بین المللی فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال ITDMEX



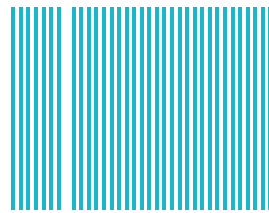
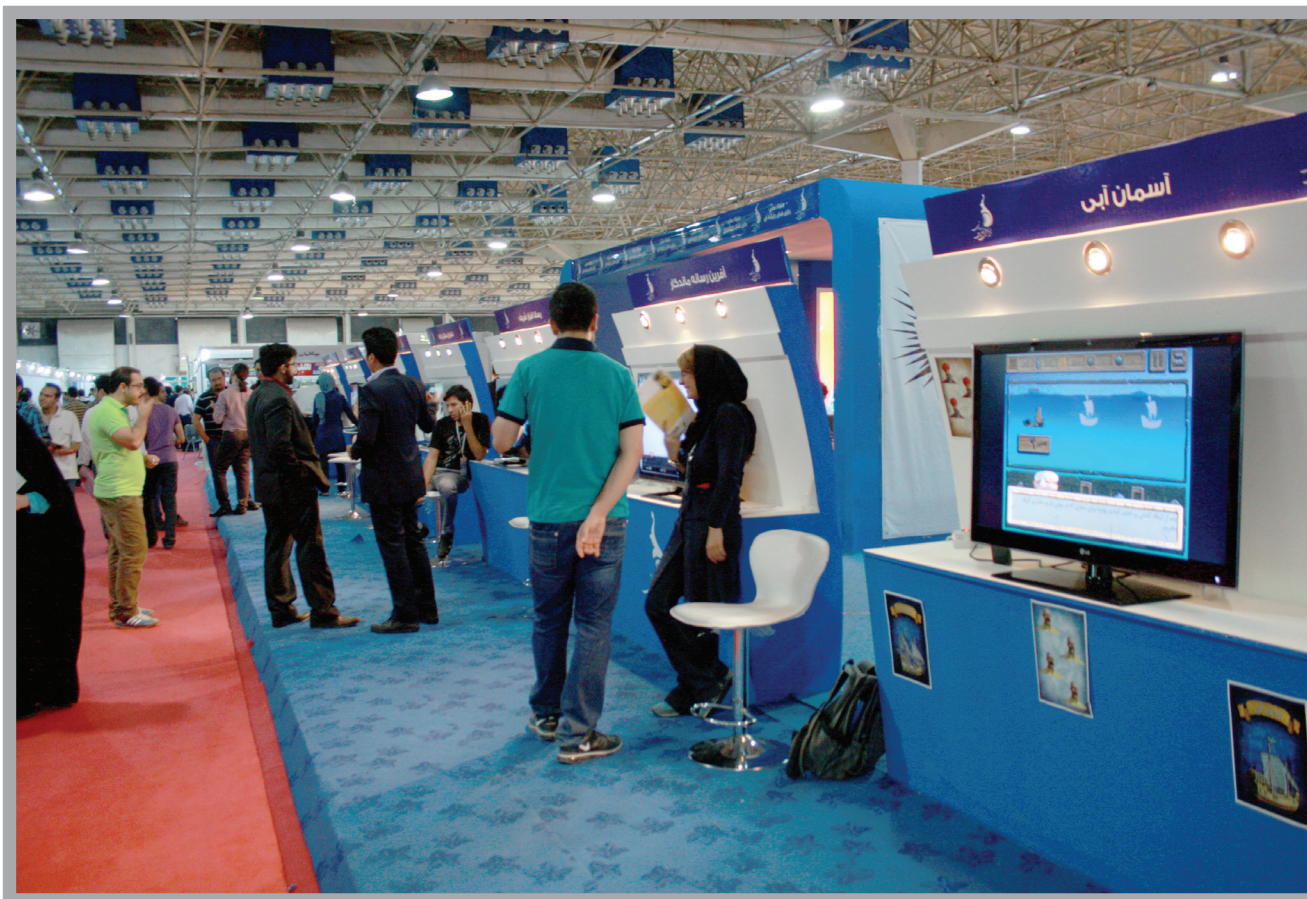
زمان: ۱۵ تا ۱۸ شهریورماه

مکان: نمایشگاه بین‌المللی تهران

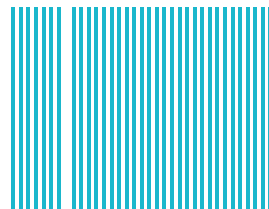
اهداف:

- معرفی نقش مهم و محوری صنعت گیم
- ایجاد زمینه برای معرفی شرکت‌های بازی‌ساز
- ایجاد زمینه برای تشویق سرمایه‌گذاری برای بازی‌های بومی

گام اول
جریان‌سازی



۳۶

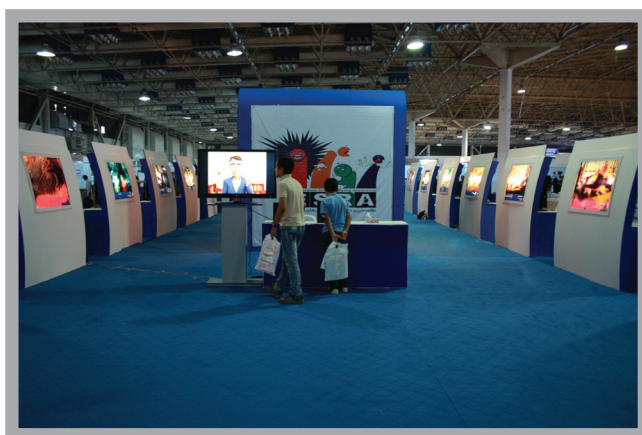


فایه عملکرد
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۹۳

انستیتو ملی بازی سازی با حضور در نمایشگاه بین المللی فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال به جذب علاقه‌مندان و نوجوانان مستعد در این حرفه پرداخت. بنیاد ملی بازی های رایانه ای با توجه به بررسی های صورت گرفته از سه منظر متخصصان، بازدید کنندگان و غرفه داران در دومین نمایشگاه فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال گواهینامه غرفه برتر را دریافت نمود.

گزارش برنامه:

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در «ITDMEX» دومین نمایشگاه بین المللی فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال در قالب غرفه ای با حضور ۱۵ شرکت، انستیتو ملی بازی سازی و نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای «اسرا» شرکت کرد. نظام ملی رده بندی سنی بازی های رایانه ای بخشی از غرفه بنیاد بود که خانواده ها را با آسیب های استفاده از بازی های رایانه ای غیرمجاز و همچنین چگونگی استفاده صحیح از این بازی های مجاز آشنا می کرد.



کنفرانس بازی سازان (GDC 2014)

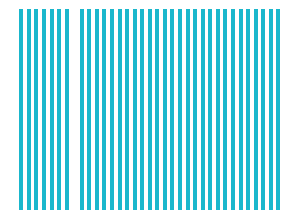


زمان: ۲۰ الی ۲۲ مرداد ماه

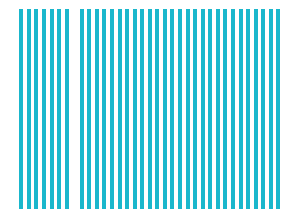
مکان: کلن آلمان

اهداف:

- شرکت در کارگاه‌ها و سخنرانی‌های تخصصی
- بهره‌مندی و انتقال دانش روز بازی سازی
- بهره‌مندی و انتقال دانش و تجربیات تجاری سازی بازی های رایانه ای



۳۸



گزارش برنامه:

دانش و تجربه یکدیگر استفاده می کنند. در همین راستا تیمی متخصص در حوزه های متعدد از قبیل فنی، طراحی بازی، هنری، مدیریت پروژه و اقتصادی از کشور ایران به این کنفرانس اعزام شدند که در نهایت پس از بازگشت از کنفرانس، یافته‌های خود را در کارگاه‌های آموزشی به علاقه‌مندان این حوزه در جشنواره بازی‌های مستقل انتقال دادند.

کنفرانس بازی سازان از ۲۰ تا ۲۲ مردادماه سال ۹۳ در کشور آلمان برگزار شد که جمهوری اسلامی ایران برای چهارمین بار در این کنفرانس شرکت نمود.

این کنفرانس سه دوره در سال در کشورهای آلمان، ایالات متحده و چین برگزار می‌گردد که در هر دوره بازی سازان دنیا دور هم گرد می‌آیند و در مدت زمان سه روز قالب کارگاه‌های یک ساعته از



فایه عملکرد
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۹۳

زمان: ۲۶ تا ۳۰ مرداد

مکان: مرکز تجاری مگامال اکباتان

اهداف:

- ایجاد شور و نشاط در بین جوانان
- تقویت حس رقابت سالم، پویایی و تقویت ذهن و روح
- پرکردن اوقات فراغت نوجوانان و جوانان
- شناخت برترین‌های رشته‌های مختلف و یافتن استعداد های کشور
- حمایت از بازی سازان ایرانی و ترویج بازی های ایرانی



گزارش برنامه:

با یکدیگر به رقابت پرداختند. این دوره از مسابقات در شش رشته انفرادی و گروهی بر روی رایانه‌های شخصی و کنسول‌های خانگی انجام شد و برای اولین بار نام بازی‌های داخلی از جمله مبارزه در خلیج عدن (مدار ۱۰ درجه)، میر مهنا و همچنین بازی فاخر ارتش‌های فرازمینی در کنار بازی‌های خارجی قرار گرفت. جوایز بخش بازی‌های ایرانی به ارزش ۲۰۰ میلیون ریال توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اهدا گردید.

اولین دوره از جام بزرگ بازی‌های رایانه‌ای خلیج فارس به همت شبکه ملی فرهنگ مرکز رسانه‌های دیجیتال و با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مرکز تجاری مگامال برگزار و با استقبال چشمگیری از سوی نوجوانان و جوانان علاقه‌مند به بازی‌های رایانه‌ای روبرو شد. این جام با حضور بیش از ۶ هزار گیمر در سراسر کشور برگزار شد و ۶۰۰ نفر از برترین گیمرهای ایران پس از گذر از مرحله مقدماتی وارد مرحله نهایی شدند و برای کسب ۶۰ میلیون ریال جایزه نقدی به تهران آمده و

فایشگاه Game connection 2014



زمان: ۷ تا ۹ آبان ماه

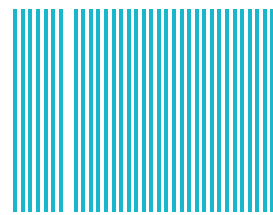
مکان: فرانسه

اهداف:

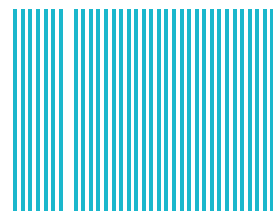
- آشنایی با خواسته‌های ناشرین و بازار بین المللی
- شناخت سلیقه مخاطب بین المللی
- آگاهی از حجم مخاطب در سایر کشورها
- ایجاد تعامل با شرکت های بین المللی برای معرفی بازی های ایرانی
- ایجاد بستر مناسب برای نشر تولیدات داخلی
- آگاهی از آینده بازار بازی های رایانه ای



گام اول
جریان سازی



۴۰



فایه عملکرد
بنیاد ملی بازی های رایانه ای
۱۳۹۳

گزارش برنامه:

کله خفن، Hate the sin, Love the sinner و بازی Bloody Streets اشاره کرد.

نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه یک رویداد تجاری در عرصه بازی‌های رایانه ای است که فرصت مناسبی را برای کشورهای مطرح در زمینه تولید گیم برای تبادل نظر و انتقال دانش فراهم می کند.

حضور مستمر و پررنگ بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مجامع و رویدادهای بین المللی نشانگر پیشرفت چشمگیر جمهوری اسلامی ایران در عرصه گیم و خیز بلند بازی سازان ایرانی برای تولید آثار تکنیکی و جذاب و بازاریابی در مقیاس منطقه ای و بین المللی است. این بنیاد علاوه بر حمایت از تولید و عرضه بازی های ایرانی، زمینه اعزام و حضور بازی سازان و فعالان این عرصه را از گذشته تا کنون در نمایشگاه ها و مجامع مختلف خارجی فراهم کرده که نمونه آن اعزام تیم تولیدکننده بازی ارتش های فرازمینی در سال جاری بوده است.

نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه (۲۹ تا ۳۱ اکتبر ۲۰۱۴) با حضور کشورهای آلمان، ژاپن، آمریکا، کانادا، ایران و ... در شهر پاریس برگزار شد و بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای چهارمین بار در این نمایشگاه شرکت کرد.

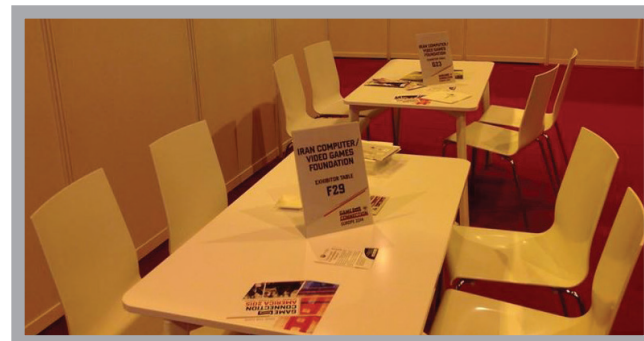
گروه اعزامی بنیاد با بازی سازان و ناشران در سطح دنیا در جلساتی از پیش تنظیم شده در خصوص تعاملات بین المللی مذاکره کردند.

بنیاد به عنوان تنها نهاد متولی بازی های رایانه ای از سوی جمهوری اسلامی ایران در این حضور موفق به انعقاد ۲۵ تفاهم نامه با شرکت های ناشر و ارسال ۱۵ بازی ایرانی شد.

این بنیاد با ۳۰ بازی ایرانی که کیفیت لازم برای حضور در عرصه های بین المللی را داشتند در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه حضور یافت. از این بازی ها می توان به ارتش های فرازمینی، شبگرد، شهر بختک ها، خروس جنگی، فریاد آزادی، بیداری، پروانه، عملیات روباه،

گام اول
جریان سازی

۴۱



بنیاد ملی بازی های رایانه ای
نماینده عملکرد
بنیاد ملی بازی های رایانه ای
۱۳۹۳

نمایشگاه Gamescom 2014



زمان: ۲۲ تا ۲۶ مردادماه

مکان: آلمان

اهداف:

- تعامل با شرکت های حاضر در عرصه بازیسازی دنیا
- رایزنی با ناشران خارجی جهت توزیع بازیهای ایرانی
- ارزیابی امکان جذب سرمایه گذار و تولید پروژه های مشترک
- آگاهی از روند حرکت بازی سازی در دنیا

گام اول
جریان سازی



۴۲

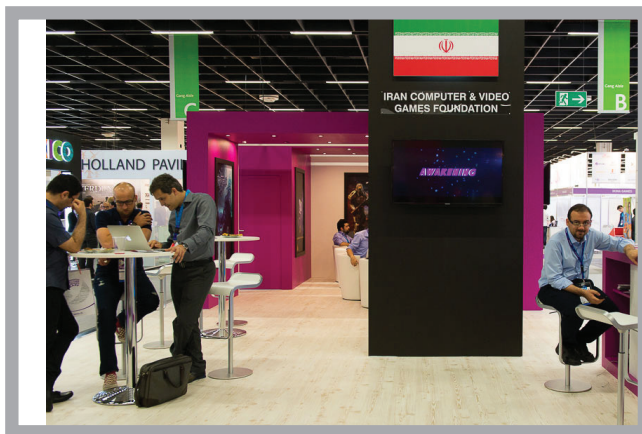


فایه عملکرد
بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای
۱۳۹۳

گزارش برنامه:

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به منظور معرفی توانمندی‌ها و آخرین تولیدات بازیسازان ایرانی در عرصه ی جهانی، برای ششمین سال متوالی در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۴ آلمان شرکت کرد و بیش از ۲۰ عنوان بازی جدید ایرانی در سبک‌های مختلف در نمایشگاه گیمز کام آلمان معرفی و در معرض دید بازدیدکنندگان این رویداد معتبر بین المللی قرار داد. از جمله دستاوردهای این نمایشگاه، می‌توان به مذاکره با انجمن IGDA (انجمن بازی سازان جهانی) اشاره کرد که پس از فراهم شدن مقدمات اولیه آن، کشور ایران در تاریخ ۱۵ بهمن ماه سال ۹۳، عضو انجمن بازی سازان جهانی شد. نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بزرگترین رویدادهای بین المللی صنعت گیم دنیا است و سالانه صدها هزار بازدیدکننده از سراسر جهان از آن دیدن می‌کنند. این نمایشگاه از تاریخ ۱۳ تا ۱۷ آگوست (۲۲ تا ۲۶ مرداد) در شهر کلن آلمان برگزار شد.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به منظور معرفی توانمندی‌ها و آخرین تولیدات بازیسازان ایرانی در عرصه ی جهانی، برای ششمین سال متوالی در نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۴ آلمان شرکت کرد و بیش از ۲۰ عنوان بازی جدید ایرانی در سبک‌های مختلف در نمایشگاه گیمز کام آلمان معرفی و در معرض دید بازدیدکنندگان این رویداد معتبر بین المللی قرار داد. از جمله دستاوردهای این نمایشگاه، می‌توان به مذاکره با انجمن



نخستین گردهمایی توسعه‌دهندگان بازار اندروید (پنجشنبه بازار)



زمان: ۳۰ بهمن ماه

مکان: مرکز همایش‌های بین‌المللی رازی

اهداف:

- فرصتی برای نزدیکی و گفتگو بین فعالان داخلی و خارجی از جمله توسعه‌دهندگان، مدیران محصول، سرمایه‌گذاران و کافه بازار
- گرد هم آوردن توسعه‌دهندگان برنامه‌های موبایل ایرانی جهت تبادل نظر و در میان گذاشتن تجربیات فعالان این حوزه با یکدیگر



از جمله سخنرانان این برنامه می‌توان به مهندس نصرالله جهانگرد (معاون وزیر و رئیس سازمان فناوری اطلاعات ایران)، امین‌رضا وهوشی (مدیرعامل شرکت رهنما)، مجید زمانی (مدیرعامل شرکت تأمین سرمایه کاردان)، احمد رضا مسرور (مدیرعامل شتاب دهنده دیموند)، حمید محمدی (مدیرعامل دیجی‌کالا) و حسن کریمی قدوسی (قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای) اشاره کرد. کارگاه بررسی علل سود، زیان و نحوه حمایت از بازی‌های بومی با مشارکت بنیاد برگزار گردید.

نخستین گردهمایی توسعه‌دهندگان بازار اندروید، با عنوان پنجشنبه‌بازار، ۳۰ بهمن ماه با حضور بیش از ۳۰۰ نفر از فعالان صنعت برنامه‌های موبایل در مرکز همایش‌های بین‌المللی رازی برگزار شد. در این گردهمایی، توسعه‌دهندگان وب، مدیران و مسئولان نرم افزار کافه بازار، مهندس جهانگرد و برخی دیگر از مدیران و فعالان موبایل در کشور حضور داشتند تا علاوه بر شناخت فرصت‌های موجود، از بهترین‌های کافه بازار نیز تقدیر کنند.

گزارش برنامه:



فایه عملکرد
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۹۳

نمایشگاه زیباکنار

زمان: ۱۱ تا ۱۴ شهریورماه

مکان: مجتمع فرهنگی و تفریحی صدا و سیما زیباکنار

گزارش برنامه:

با حضور در این نمایشگاه، نسبت به ارائه بازی‌های مفید، تبلیغ و ترویج بازی‌های مناسب و همچنین معرفی سیستم رده بندی سنی بازی‌های رایانه ای مشارکت داشت. بسیج سازمان صدا و سیما جمهوری اسلامی میزبان این برنامه بود.

در دومین دوره نمایشگاه صدا و سیما که در تاریخ ۱۱ تا ۱۴ شهریورماه توسط بسیج سازمان صدا و سیما برگزار شد، بزرگترین بخش به بازی‌های رایانه ای اختصاص یافت. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان متولی بازی‌های رایانه ای



گام اول
جریان سازی

۴۵

رونمایی از بخش آنلاین بازی ارتش‌های فرازمینی

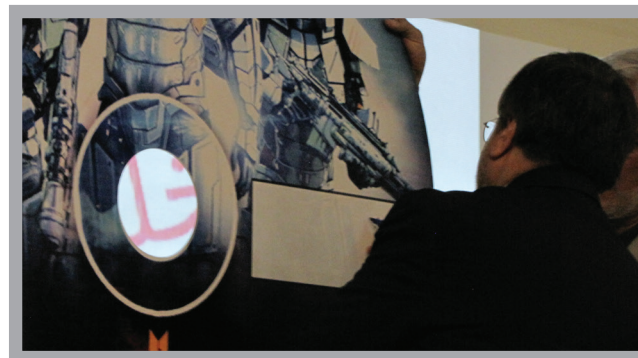
زمان: ۲۸ مرداد ماه

مکان: مرکز تجاری مگامال اکباتان

گزارش برنامه:

ارتش‌های فرازمینی یک بازی کاملاً ایرانی است که شرکت راسپینا از اواسط سال ۱۳۹۰ تولید آن را آغاز کرده است. ارتش‌های فرازمینی طی فرآیند ساخت با حضور در رویدادهای مختلف بین‌المللی توانسته نظر گیمرها، منتقدان و کارشناسان را به خود جلب کند تا آنجا که به عنوان بهترین بازی مستقل سال ۲۰۱۳ از سوی کاربران سایت معتبر IndieDB انتخاب شده است.

بازی رایانه‌ای ارتش‌های فرازمینی از تولیدات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیین پایانی جام خلیج فارس توسط وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی روز پنج‌شنبه ۳۰ مرداد با حضور مهندس ذبیح‌اله فیض‌آبادی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مهدی افراسیابی رییس شبکه ملی فرهنگ، دکتر موسویان رییس مرکز رسانه‌های دیجیتال و دکتر سولاری عضو هیئت مدیره بنیاد رونمایی شد.



گام اول
جریان‌سازی

۴۶



فایه عملکرد
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۹۳

نمایشگاه جانبی اجلاس سراسری نماز در اهواز

زمان: ۷ تا ۱۱ دی ماه

مکان: اهواز

هدف:

حمایت کامل از ظرفیت‌های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی‌سازی و تقویت تولیدات داخلی

گزارش برنامه:

کمیته امداد، سازمان ملی جوانان و ... برگزار شد. بنیاد به دلیل نقش مهم و محوری در زمینه صنعت گیم در نمایشگاه جنبی سومین اجلاس سراسری نماز با هفت عنوان بازی رایانه ای جدید «سال‌های سیاه»، «مرگ: کفر خونین»، «پرواز دوران»، «مسیر عشق»، «بازمانده»، «عملیات انهدام» و «فریاد آزادی» حضور داشت.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با هفت عنوان بازی رایانه‌ای جدید در نمایشگاه جنبی بیست و سومین اجلاس سراسری نماز که ۷ تا ۱۱ دی ماه همزمان با اختتامیه اجلاس سراسری نماز در اهواز برگزار شد، حضور یافت. این نمایشگاه با حضور دستگاه‌های اجرایی فرهنگی همچون وزارت ارشاد اسلامی، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، آموزش و پرورش،



گام اول
جریان سازی

۴۷

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
نمایه عملکرد
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۹۳

اولین نمایشگاه رسانه های دیجیتال استان هرمزگان



زمان: ۱۳ تا ۱۹ دی ماه

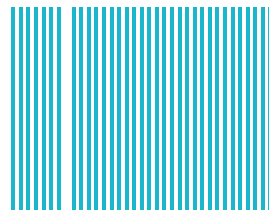
مکان: محل دائمی نمایشگاه های بندرعباس

هدف:

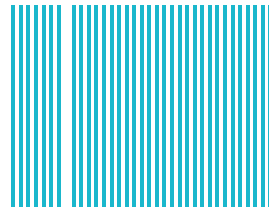
حمایت کامل از ظرفیت های موجود این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی

گزارش برنامه:

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دوازدهمین نمایشگاه بزرگ کتاب هرمزگان و نخستین نمایشگاه رسانه های دیجیتال، ۱۰ بازی به عنوان نمونه عرضه کرد که ابتدا افراد به صورت رایگان بازی ها را انجام و سپس برای خرید اقدام می نمودند.



۴۸



فایه عملکرد
بنیاد ملی بازی های رایانه ای
۱۳۹۳

فصل دوم تحقیق، تالیف، ترجمه

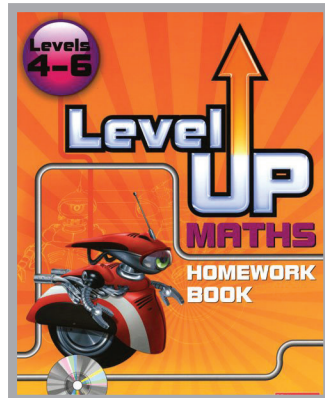
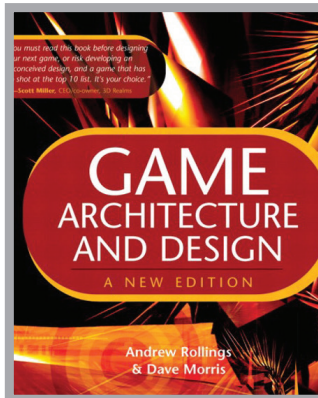
نیروی انسانی بزرگترین سرمایه صنعت بازی های رایانه ای محسوب می شود و در نتیجه کشوری در این صنعت رشد خواهد کرد که دارای نیروی انسانی مجرب در بخش های مختلف این حوزه باشد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای رسیدن به این هدف در بخش آموزش، کتاب های روز دنیا را ترجمه کرده و در اختیار افراد علاقه مند قرار می دهد. تحقیق پژوهش و تألیف از دیگر اقدامات بنیاد می باشد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای رسالت خود در خصوص اشاعه مبانی فرهنگی، پژوهش هایی را در زمینه مسائل روز دنیا و دغدغه های موجود انجام داده و این پژوهش ها را به صورت مجلد در اختیار بازی سازان قرار می دهد تا در نتیجه به نوشتن بازی نامه های غنی تر کمک کند.



ترجمه دو کتاب Game Architecture و Level Up



بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۳ اقدام به ترجمه و انتشار دو کتاب Level UP و Game Architecture نموده که محتوای آن را برای اولین بار به صورت رایگان و در قالب دیجیتال در اختیار علاقه مندان قرار داده است.



چاپ کتاب فرهنگ واژگان و دانشنامه تولید بازی های رایانه ای

کتاب فرهنگ واژگان در سال ۹۳ به چاپ رسید. بنیاد ملی بازی های رایانه ای این کتاب را که اصول بازی سازی و مفاهیم رایج در آن گنجانده شده، به عنوان بسته حمایتی و به صورت رایگان در اختیار بازی سازان علاقه مند قرار می دهد.

پژوهش در حوزه بازی نامه

موضوعات پژوهش:

- واقعه عاشورا
- بررسی خاطرات مبارزان انقلاب اسلامی و نقش مسجد در انقلاب اسلامی
- بررسی نقش زورخانه و فرهنگ پهلوانی
- بررسی بازی Sims ۳ در حوزه سبک زندگی غربی
- بررسی مهدویت و مفهوم آخرالزمان در بازی ها
- بررسی شمایل های گوناگون قهرمانان در بازی
- ریخت شناسی انواع کاراکترها در بازی
- ریخت شناسی جادو و جادوگری در بازی

کام اول
جریان سازی

۵۰



فایه عملکرد
بنیاد ملی بازی های رایانه ای
۱۳۹۳

فصل سوم افزایش ظرفیت نیروی انسانی

با توجه به شروع آموزش بازی سازی از ابتدای سال ۱۳۹۰ در بنیاد، توسعه آموزش و افزایش ظرفیت نیروی انسانی فعال در سال ۱۳۹۳ در دستور کار بنیاد قرار گرفت. بر این مبنی، بنیاد تصمیم گرفت علاوه بر اینکه بخش بازی سازی با کیفیت مطلوبتری آموزش داده شود، آموزش به بازی سازان فقط محدود به استان تهران نباشد و سایر استانها نیز از این خدمات بهره‌مند شوند.



پیوستن ایران به جامعه جهانی بازی سازان (IGDA)



عضویت در جامعه جهانی بازی سازان مزایای بسیاری داشته از جمله اینکه همه ساله افراد مختلفی را به دانشگاه‌ها، جشنواره‌ها و نمایشگاه‌های متعدد بورسیه می‌کند. کشور ایران نیز در پی شرکت در نمایشگاه Gamescom 2014 آلمان و در نتیجه مذاکرات خود با انجمن IGDA، در ۱۵ بهمن ماه سال ۹۳ به عضویت این انجمن درآمد که در آینده مزایای بی شماری برای بازی سازان فعال خواهد داشت.

گام اول
جریان سازی

انعقاد تفاهمنامه برای راه اندازی مرکز رشد و انستیتو ملی بازی سازی در قزوین

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در صدد منحصر نکردن آموزش بازی سازی در استان تهران و راه اندازی آن در شهرهای مختلف است که در این زمینه با شبکه ملی فرهنگ تفاهم نامه ای را در خصوص راه اندازی مرکز رشد و انستیتو ملی بازی سازی در استان قزوین منعقد کرده است.

۵۲

دیگر اقدامات

- انعقاد تفاهمنامه جهت راه اندازی مرکز رشد و انستیتو ملی بازی سازی با همکاری فاوا شهرداری در شهر مشهد
- مذاکرات اولیه جهت راه اندازی مرکز رشد و انستیتو ملی بازی سازی در شهر کاشان
- راهبری کارگروه تدوین برنامه درسی مقطع کاردانی بازی سازی رایانه ای در وزارت علوم، تحقیقات و فناوری
- تشکیل انجمن علمی دانشگاه جامع علمی کاربردی
- تدوین برنامه درسی استانداردهای مهارت بازی سازی رایانه ای و تصویب در کمیته برنامه ریزی درسی وزارت آموزش و پرورش
- تبدیل مرکز رشد ملی بازی سازی به «خانه بازی سازان مستقل ایران» و راه اندازی وب سایت indiegamehouse.ir



فایه عملکرد
بنیاد ملی بازی های رایانه ای
۱۳۹۳

گام اول
جریان سازی

۵۳

فصل چهارم
هدایت و اصلاح بازار



نماینده عملکرد
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۹۳

تشکیل کارگروه بازی نامه نویسی

بر اساس تجربیات سنوات گذشته مشخص شده است در صورتی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای موضوعات خاصی را انتخاب کرده و افراد در خصوص موضوعات منتخب، بازی بسازند معمولا کیفیت مطلوب و مدنظر را نخواهد داشت.

لذا در اوایل سال ۹۳ از بازی نامه نویسان مجرب و کارشناسان فرهنگی در قالب کارگروهی دعوت به عمل آمد تا در خصوص دغدغه ها و مباحث مختلف فرهنگی از مسائل ارزشی انقلاب گرفته تا مسائل زیست محیطی در ایران، مذاکره کنند که در نهایت محصل آن، نگارش پنج بازی نامه با موضوعات ذیل شد:

- فرار از خانه و تمایز نسل ها با موضوع اجتماعی
- عاشورا و آزادگی دینی با موضوع دینی
- عیاران با موضوع اخلاقی
- نقش مسجد در زمان انقلاب اسلامی با موضوع گفتمان انقلاب اسلامی
- گونه های نادر حیوانات ایرانی با موضوع محیط زیست

در سال ۹۴ بازی نامه های مذکور طی مناقصه هایی در اختیار تولیدکنندگان جهت ساخت قرار خواهد گرفت.

به دست آوردن نقشه راه در پنج سال آینده در حوزه اقتصادی

در راستای لزوم ایجاد توجیه اقتصادی برای ساخت بازی های رایانه ای، بنیاد کارگروه متخصصی را در زمینه مسایل اقتصادی تشکیل داده است که تا اواسط سال ۱۳۹۴ نقشه راه پنج ساله صنعت بازی سازی را با بررسی بازار بین المللی و در نظر گرفتن شرایط خاص موجود در کشور استخراج کرده و در اختیار بازی سازان قرار دهند. خروجی این نقشه راه، نحوه درآمدزایی بنیاد در سال های آینده، استقلال مالی و عدم وابستگی به بودجه های دولتی نیز خواهد بود.

ساماندهی نشر بازی در ایران

یکی از معضلات جدی موجود در صنعت داخلی، بازار آشفته در زمینه عرضه بازی های رایانه ای به صورت سنتی است. با هدف رفع این مشکل و با توجه به زمان محدود یک ساله، بنیاد اقدامات ذیل را در سال ۱۳۹۳ در دستور کار خود قرار داد:

۱. طرح نظارت بر الصاق هولوگرام

هولوگرام که ابزاری برای کنترل بازار به شمار می رود در سنوات گذشته به صورت غیرساختار یافته در اختیار ناشران قرار داده می شد. جهت ساماندهی تعداد هولوگرام ها و بدست آمدن آمار دقیقی از بازار داخلی، بخشی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از اواسط سال راه اندازی شد.

بخش ذکر شده، به نوعی حالت پیشگیرانه داشته و به جای نگاه کردن به تخلفات در سطح بازار، به نحوه الصاق هولوگرام روی بازی ها نظارت می کند و در نتیجه، محصول هولوگرام دار در بازار مجاز شناخته می شود. این امر در نهایت آمار صحیح فروش بازی های مجاز در ایران را به بنیاد ملی بازی های رایانه ای و صنعت ارایه خواهد نمود.

۲. تأسیس انجمن ویرایشگران

ویرایشگران بازی های رایانه ای جزو لاینفک عرضه صحیح و مجاز بازی های بین المللی در ایران می باشند. با توجه به اهمیت این حوزه و تصمیم به افزایش میزان بازی های مجاز در بازار، با کمک بنیاد انجمن ویرایشگران بازی های رایانه ای با هدف افزایش تعداد افراد این حوزه تأثیرگذار تأسیس گردید.

۳. تدوین طرح رتبه بندی ناشران

از سال های گذشته موضوع سودآوری و توازن بازی های خارجی و داخلی در بازار ایران، یکی از دغدغه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ناشران بازی های رایانه ای بوده است. بر همین اساس طرحی از ابتدای سال ۹۳ در راستای برون رفت از مشکلات و عدم توازن بازار و نیز تعامل بیشتر میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و ناشران و رسیدن به یک نقطه واحد که سودآوری را در بازار به دنبال داشته باشد، برنامه ریزی شد.

هدف از طرح برنامه ریزی شده، این است که مجوز بازی های بین المللی، انحصاری شده و بر اساس میزان حمایت ناشران از بازی ایرانی و عملکرد آنها رتبه بندی صورت گیرد که نهایتا سال آینده شرکت های ناشر بر اساس رتبه دریافتی، مجوز بازی خارجی را دریافت می کنند.



فصل پنجم جریان سازی رسانه‌ای

رسانه‌ها مهم‌ترین و بزرگ‌ترین ابزار برای جریان سازی در سطح افکار عمومی هستند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز برای استفاده بهتر از این ابزار، از ظرفیت‌ها و ارتباطات موجود استفاده کرده و توانسته است یکی از پربخبرترین سال‌های خود را پشت سر بگذارد.

دغدغه‌مند کردن اهالی رسانه، اختصاص صفحات ویژه بازی رایانه‌ای در رسانه‌ها، افزایش تعداد رسانه‌های ویژه بازی‌های رایانه‌ای و نیز افزایش کمی و کیفی اخبار و مطالب این حوزه از اهداف جریان سازی رسانه‌ای بنیاد بوده است که در ادامه به آن پرداخته می‌شود.



تهیه و تولید محتوای خبر

تهیه و تولید خبر	۵۵۳ خبر
گزارش تصویری	۱۲ رویداد
بازنشر اخبار بازی‌های رایانه‌ای	۳۱۹ مورد
تولید بنرهای تبلیغاتی برای فضای مجازی	۴۳ مورد
نظرسنجی	۴ مورد

ارتباط رسانه‌ای

هماهنگی با رسانه‌ها و خبرگزاری‌ها برای تهیه گزارش و مصاحبه با مسوولان، کارشناسان بنیاد و تولیدکنندگان	۶۰ مورد
حضور مسوولان و کارشناسان بنیاد در برنامه‌های رادیویی و تلویزیونی	۱۰ مورد
پوشش خبری شبکه‌های مختلف صوتی و تصویری از برنامه‌ها و جشنواره‌های بنیاد	۲۷ مورد
برگزاری نشست‌های خبری، همایش و مراسم مختلف	۷ مورد

رایزنی و هماهنگی‌های نهایی برای تولید و پخش برنامه هفتگی ویژه بازی‌های رایانه‌ای در صدا و سیما

که مشخصاً مخاطب ایرانی را با یک برنامه جذاب به سمت بازی‌های ایرانی سوق بدهد. معرفی و تبلیغ بازی‌های ایرانی و جریان‌سازی این حوزه در میان افکار عمومی از مهم‌ترین کاردهای این برنامه است. در این خصوص تمام هماهنگی‌های لازم و تولید مقدماتی محتوا انجام شده و از ابتدای سال ۹۴ این برنامه در سیمای جمهوری اسلامی ایران پخش خواهد شد.

یکی از مهم‌ترین نیازهای صنعت بازی‌سازی در کشور، تبلیغات و اطلاع‌رسانی است تا مخاطب با بازی‌های ایرانی بیشتر آشنا شود و در نهایت ارتباط میان تولیدکننده و مصرف‌کننده تثبیت شود. این فرآیند نیاز به هزینه‌های هنگفت تبلیغاتی دارد که از عهده بنیاد و بخش خصوصی خارج است. پخش یک برنامه هفتگی در صدا و سیما می‌تواند بهترین جایگزین ابزار تبلیغاتی و اطلاع‌رسانی صنعت بازی‌های رایانه‌ای باشد.

گام اول
جریان‌سازی

۵۶



فایه عملکرد
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۹۳

گام اول
جریان سازی

۵۷

فصل ششم
همکاری



نماینده عملکرد
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۹۳

تفاهمنامه با وزارت آموزش و پرورش

ماه با محورهای فروش بازی‌های رایانه‌ای ایرانی در مدارس، برگزاری مسابقات بازی‌های رایانه‌ای ایرانی بین مدارس، ساخت بازی‌های رایانه‌ای آموزشی و برگزاری همایش‌هایی برای توجیه اولیا و مربیان در خصوص تاثیرات بازی‌های رایانه‌ای منعقد شد که در سال ۹۳ با تشکیل کارگروه‌های مربوط آغاز و در سال ۹۴ اجرایی خواهد شد.

دانش آموزان یکی از بزرگترین مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای در ایران به شمار می‌روند و این در حالی است که ساماندهی بازی‌ها در مدارس، همواره با نقص‌هایی رو به رو بوده است.

در همین راستا در پی تعاملات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با معاونت آموزشی - پژوهشی وزارت آموزش و پرورش، تفاهمنامه‌ای در تاریخ ۲۰ بهمن

همکاری مستقیم با شورای عالی فضای مجازی برای تصویب قوانین مربوط به بازی‌های رایانه‌ای

را در بهمن ماه سال ۹۳ در بخش کمیسیون ارتقاء محتوا تصویب کرد که در حال حاضر آماده تصویب در صحن رسمی شورا است. در صورت تصویب این برنامه ملی، اکثر نیازهای قانونی بازی سازان و ناشران برای به‌وجود آمدن یک صنعت درون‌زا و برون‌گرا برآورده خواهد شد.

یکی از بزرگترین مشکلاتی که در بحث صنعت بازی‌های رایانه‌ای در ایران وجود دارد، عدم وجود قوانین لازم در بخش‌های مختلف از جمله حمایت و نظارت است.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در تعامل خود از ابتدای سال با شورای عالی فضای مجازی، طی جلسات متعددی برنامه ملی بازی



گام دوم | حمایت

یکی از بندهای اساسنامه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به حمایت از تمامی ظرفیت‌های موجود در بحث صنعت گیم و بندی دیگر نیز به آموزش اختصاص داشته که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با تجمیع این دو بند اقدام به تشکیل بخشی به نام «معاونت حمایت» کرده است.

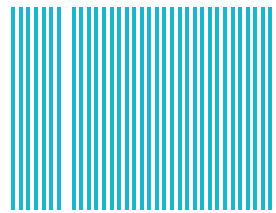
معاونت حمایت از ابتدای سال ۹۳ تشکیل شده که مدیر انستیتو ملی بازی سازی، مدیر مرکز رشد بازی سازی، مدیر دانشگاه جامع علمی کاربردی، مدیر فرهنگی و مدیرتولید در ذیل آن قرار می‌گیرند تا حمایت به صورت متمرکز انجام شود.



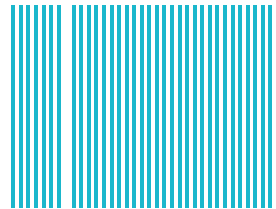
گام دوم
حمایت

فصل اول آموزش نیروهای متخصص در ساخت بازی‌های رایانه‌ای

یکی از وظایف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که در اساسنامه نیز به آن اشاره شده، آموزش نیروهای متخصص در حوزه ساخت بازی‌های رایانه‌ای است. نیروی انسانی یکی از بزرگترین منابع صنعت گیم به شمار رفته و بالطبع تربیت این نیروی عظیم برای پیشرفت صنعت در جامعه، از اهمیت بسزایی برخوردار است.



۶۰



فناپه عملکرد
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۹۳



تعداد ورودی‌های جدید: ۷۹

تعداد فارغ التحصیلان: ۳۴

تعداد ترم‌های برگزار شده: بهار، تابستان و پاییز

تعداد کلاس‌های برگزار شده: ۴۰

آموزش در ۳ رشته: فنی، هنری، طراحی بازی

اشخاص علاقه مند به بازی سازی می توانند در کلاس های آموزشی انستیتو شرکت کرده و آموزش های لازم را در قالب ترم، دوره و یا اخذ مدرک فرا بگیرند.

نام برخی از کلاس‌های انستیتو:

اسکرپت نویسی	بازی نامه نویسی	طراحی بازی (در چهار سطح مختلف)	طراحی فضا (در دو سطح مختلف)
مدل سازی (در دو سطح مختلف)	گرافیک رایانه ای	C#	C++
طراحی مکانیک	طراحی مرحله (در دو سطح مختلف)	مجسمه سازی دیجیتال (در دو سطح مختلف)	سبک شناسی بازی های رایانه ای
مبانی بازی سازی	هنر در بازی	طراحی بازی غیر دیجیتال	Unity

کلاس‌های آموزشی دانشگاه علمی کاربردی بازی‌های رایانه‌ای



فارغ التحصیلان: ۸

تعداد ترم‌های برگزار شده: بهار، تابستان و پاییز

تعداد کلاس‌های برگزار شده: ۴۰

آموزش در ۳ رشته: کاردانی فنی بازی سازی، کاردانی حرفه‌ای کارگردانی هنری بازی، کاردانی حرفه‌ای طراحی بازی
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دلیل ورود به بحث آکادمیک، دانشگاه جامع علمی کاربردی را در سال ۹۱ تاسیس کرد تا فارغ التحصیلان در این دانشگاه، مدرک کاردانی ساخت بازی اخذ کنند.
در سال ۱۳۹۳ به دلیل بودجه محدود بنیاد به نسبت سال‌های گذشته، امکان افزایش فضای دانشگاه مهیا نشد که در نتیجه این محدودیت باعث جلوگیری از جذب دانشجویان جدید در ترم‌های پاییز و بهار امسال گردید.

نام برخی از کلاس‌های دانشگاه:

3d max	آشنایی با موتورهای بازی سازی	پویانمایی بازی	طراحی رابط کاربری بازی	خلاقیت در هنر
طراحی بازی (در دو سطح)	تصویر سازی دیجیتال	مبانی و مفاهیم بازی سازی رایانه‌ای	نور پردازی و بافت زنی	طراحی فضای ۳ بعدی
تاریخچه و سبک شناسی بازی	طراحی شخصیت	طراحی فضای ۲ بعدی	طراحی شخصیت و پیکره سازی سه بعدی	بازی نامه نویسی

گام دوم
حمایت

۶۲



فایه عملکرد
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۹۳



تعداد کارگاه‌های برگزار شده: ۱۹
کارگاه‌های آموزشی در مدت زمان یک یا چند روزه با حضور اساتید بازی سازی برگزار می‌گردد و در آن در خصوص مسایل فنی ساخت بازی آموزش داده می‌شود.

نام برخی از کارگاه‌ها:

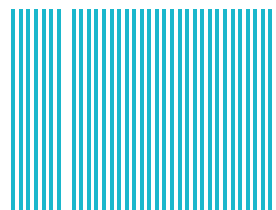
Indie screening	Git	Unity	سه بعدی
نقاشی دیجیتال	نقاشی دیجیتال یا آنالوگ	پیکسل آرت	حذف اشیای اضافه
بت موبیل	مجسمه سازی	طراحی شخصیت	رنگ آمیزی دیجیتال
بازی نامه نویسی	طراحی و تکنیک	رنگ آمیزی دیجیتال	



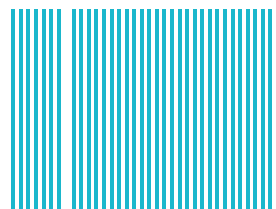
گام دوم
حمایت

فصل دوم حمایت از بازی‌های بومی و پدیدآورندگان آنها

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان تنها متولی صنعت بازی‌های رایانه‌ای و بر اساس وظایف مندرج در اساس نامه خود از محصولات بومی حمایت مادی و معنوی به عمل می‌آورد.



۶۴



فناپه عملکرد
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۹۳

رتبه‌بندی شرکت‌ها و پروژه‌های بازی‌سازی

یکی از بزرگترین اقداماتی که در سال ۹۳ توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انجام شد، رتبه‌بندی شرکت‌ها و پروژه‌های بازی‌سازی بود. بر اساس نظر کارشناسان، نحوه حمایت مادی از مشارکت در ساخت که باعث ناراحتی بازی‌سازان شده بود، تغییر یافت و تصمیم به حمایت در قالب وام‌های کم‌بهره گرفته شد. متأسفانه به دلیل عدم اختصاص بودجه مناسب، امکان اعطای این گونه وام‌ها در سال جاری فراهم نگردید. با این وجود، مکانیزم رتبه‌بندی شرکت‌ها و پروژه‌ها در قالب وبسایت iranrate.ir از بهمن ماه سال ۹۳ شروع شد. هدف از این طرح، اعطای حمایت‌های هدفمند و براساس شایسته‌سالاری بود که در همین زمینه بیش از ۱۵۰ شاخص رتبه‌بندی تعریف و به تصویب رسید. گفتنی است در سال ۹۳، تعداد هشت شرکت رتبه‌بندی شده است.

قیمت‌گذاری بازی‌های ایرانی

قیمت‌گذاری بر روی بازی‌های ایرانی در گذشته در معاونت بازرگانی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انجام و قیمت تجاری بازی‌ها در نظر گرفته می‌شده که در سال ۱۳۹۳ این مکانیزم با اصلاحات ساختاری به معاونت حمایت انتقال یافته است. هدف این بوده که یارانه‌ای به ازای هزینه تمام شده به ناشران تعلق گیرد تا با وجود اوضاع نامساعد بازار، توانایی خرید و عرضه بازی‌های ایرانی حفظ شود. در واقع با برآورد هزینه ساخت محصول، سعی می‌شود هزینه تولید به تولیدکننده باز می‌گردد. در این خصوص تعداد پروژه‌های قیمت‌گذاری شده در سال ۹۳ شامل ۲۶ مورد بوده است.

بهره‌برداری از آزمایشگاه تست بازی‌های موبایلی

یکی از مشکلاتی که همواره بر سر راه بازی‌سازان موبایلی وجود داشته متفاوت بودن دستگاه‌های موبایل است، چرا که بازی ساخته شده باید بر روی دستگاه‌های متعدد آزمایش شود تا بهینه باشد. شایان ذکر است که هزینه تهیه این تعداد دستگاه برای بازی‌سازان مشکلاتی را به همراه دارد. بر همین اساس بنیاد در سال ۹۳ آزمایشگاهی را با عنوان «آزمایشگاه تست بازی‌های موبایلی» راه‌اندازی کرده که بازی‌سازان پس از ثبت نام در وبسایت mobilgamelab.ir و حضور در این آزمایشگاه، با پرداخت هزینه‌ای جزئی می‌توانند از دستگاه‌های مختلف موبایل استفاده کرده و بازی خود را به روی آنها آزمایش کنند.

تعریف ناظر در پروژه‌های ساخت بازی

یکی از اتفاقات مهمی که در سال ۹۳ روی داد، ورود «ناظر» در پروژه‌های ساخت بازی بود. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۹۳ برای کاهش هزینه‌های تولید یک بازی و نیز کوتاه کردن زمان تولید، برای پروژه‌های تولید بازی ناظر معرفی کرد تا علاوه بر کنترل هزینه و زمان تولید بازی، کیفیت آن توسط ناظر کنترل و تأیید گردد.

کمک ریالی به بازی‌های ایرانی

بر اساس سیاست‌های جدید بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این بنیاد در قدم اول به عنوان نهادی «تسهیل کننده» برای بازی‌سازان عمل خواهد کرد و برای تولید بازی رایانه‌ای به جای کمک مستقیم ریالی، زیرساخت‌هایی را ایجاد کرده و می‌کند. به همین منظور در سال ۹۳ به نسبت سالیان گذشته از پروژه‌های کمتری حمایت مستقیم مالی شده است. با توجه به تعهدات سنوات گذشته، در ۱۲ پروژه ساخت بازی در سال ۹۳ به اتمام رسیده و دو مورد شروع شده است. همچنین تعداد قراردادهای جاری ۱۶ عنوان است.

ایجاد بانک ثبت بازی‌نامه

یکی از معضلات بازی‌سازان داخلی، به خصوص بازی‌نامه نویسان، نبود مالکیت معنوی (copy right) است که بر همین اساس «بانک ثبت بازی‌نامه» در سال ۹۳ ایجاد شد. با وجود این بخش، پس از ثبت اثر و دریافت شماره پیگیری، بازی‌نامه شخص به رسمیت شناخته شده و از هرگونه سوء استفاده احتمالی جلوگیری به عمل خواهد آمد.

مشاوره به بازی‌نامه نویسان

به دلیل رعایت نکردن برخی از خطوط قرمز فرهنگی و قانونی کشور در برخی از بازی‌نامه‌ها که ناشی از عدم آگاهی کافی بوده، مرکز مشاوره‌ای در مدیریت فرهنگی بنیاد راه اندازی شد تا تولیدکنندگان پیش از آغاز تولید و دریافت پروانه ساخت از خدمات مشاوره‌ای بهره مند شوند.

حمایت از بازی‌سازان مستقل

با توجه به اینکه بازی‌سازان مستقل، وابسته به هیچ نهاد دولتی نبوده و دارای مکان مناسب و تجهیزات لازم نیستند؛ بنیاد از اواسط سال ۱۳۹۱ مرکز رشدی را در اختیار بازی‌سازان جهت استفاده از تجهیزات روز بازی‌سازی قرار داده است. در سال ۱۳۹۳ مانند سنوات گذشته، چند عنوان از پروژه‌های ساخته شده که امکان تجاری شدن را داشتند مورد حمایت قرار گرفته است.

جدول آمار مرکز رشد بازی‌سازی در سال ۱۳۹۳

۱۲	تیم‌های مستقر در مرکز رشد
۲	بازی‌های مورد حمایت شده
۲	بازی‌های منتشر شده
۳۰	بازی‌های تمام شده
۱۶	بازی‌های در حال ساخت

گام دوم
حمایت

۶۶



فایه عملکرد
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
۱۳۹۳

نام برخی از بازی‌های تمام شده مرکز رشد:

- توپ‌های تنبل
- بایکان
- آبهای آبی
- قضاوت
- مسابقه مرگبار
- مبارک
- مبارزه خیابانی
- گرنی و گریم

انعقاد تفاهمنامه با کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان جهت استفاده از خدمات استودیوهای ضبط صدا

یکی از موارد حائز اهمیت در ساخت بازی، ضبط صدا است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تفاهم‌نامه‌ای را در سال ۹۳ با کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان منعقد کرد که در این زمینه بازی‌سازان علاقمند می‌توانند از استودیوهای ضبط صدا موجود در کانون پرورش فکری کودکان به صورت رایگان بهره‌مند شوند.

تمدید تفاهم‌نامه موسسه شهید آوینی جهت استفاده بازی‌سازان از خدمات موشن کیچر

مطابق سنوات گذشته، بازی‌سازانی که نیاز به خدمات موشن کیچر (ضبط حرکت) دارند، توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به موسسه شهید آوینی که مجهزترین مکان موشن کیچر محسوب می‌شود، معرفی شده تا از خدمات این مرکز استفاده کنند.

گردآوری و چاپ کتاب بانک اطلاعات ناشرین

تولیدکنندگان تاکنون منبعی که به وسیله آن، به سلیقه‌ها و علایق ناشران بین‌المللی دسترسی داشته باشند را در اختیار نداشته‌اند. در این راستا بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اطلاعات کامل مربوط به ناشرانی که از ابتدای سال ۱۳۸۵ تا کنون با آنها مذاکره کرده، در کتابی ۳۵۰ صفحه‌ای جمع‌آوری کرده تا به صورت رایگان در اختیار علاقه‌مندان به حوزه بازی‌سازی قرار دهد.

احراز صلاحیت شرکت‌های دانش بنیان

بسیاری از شرکت‌های بازی‌سازی، دانش بنیان به شمار می‌روند اما به دلیل موانع قوانین موجود برای دانش بنیان شدن، با مشکلات عدیده‌ای روبرو هستند. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در پی تعامل با معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، به عنوان «کارگزار احراز صلاحیت شرکت‌های دانش بنیان» انتخاب شده است. بر همین اساس بازی‌سازانی که ثبت نام می‌کنند پرونده آنها به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ارسال شده و پس از بررسی‌های فنی و طی کردن پارامترهای معین، به معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری جهت دانش بنیان شدن، معرفی می‌شوند. تاکنون ۱۰ شرکت بازی‌سازی با نظر کارشناسی بنیاد، دانش بنیان شده‌اند.

تهیه و عرضه بسته نوروزی بازی‌های ایرانی

به مناسبت نوروز بسته‌ای شامل بهترین بازی‌های ایرانی در قالب یک بسته زیبا با عنوان عیدی تهیه، تولید و عرضه شد. این کار با هدف آشنایی بیشتر کاربران و نیز خانواده‌ها با محصولات ایرانی بود که در فروشگاه‌های شهروند، ایستگاه‌های مترو و بازارچه‌های نوروزی به فروش رسید. هدف بنیاد، توزیع بیش از ۹۰ هزار نسخه بازی ایرانی در نوروز ۹۴ بود.





گام سوم | نظارت

وظیفه صدور مجوز بر عهده بخش نظارت بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. بخش صدور مجوز و نظارت بر نحوه توزیع بازی ها از سال ۸۸ و بنا بر تغییر اساسنامه ای که در بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وقوع پیوست ، بر عهده بنیاد ملی بازی های رایانه ای گذاشته شد.

کارشناسی فرهنگی محتوای بازی نامه ها

رعایت چارچوب‌های قانونی و هنجارهای اجتماعی در تولید بازی های رایانه ای الزامی است و محتوای آن باید مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گیرد. به همین منظور مدیریت فرهنگی بنیاد به صورت مستمر اقدام به بررسی بازی نامه های بازی هایی می کند که درخواست دریافت پروانه ساخت و یا مجوز نشر را دارند.

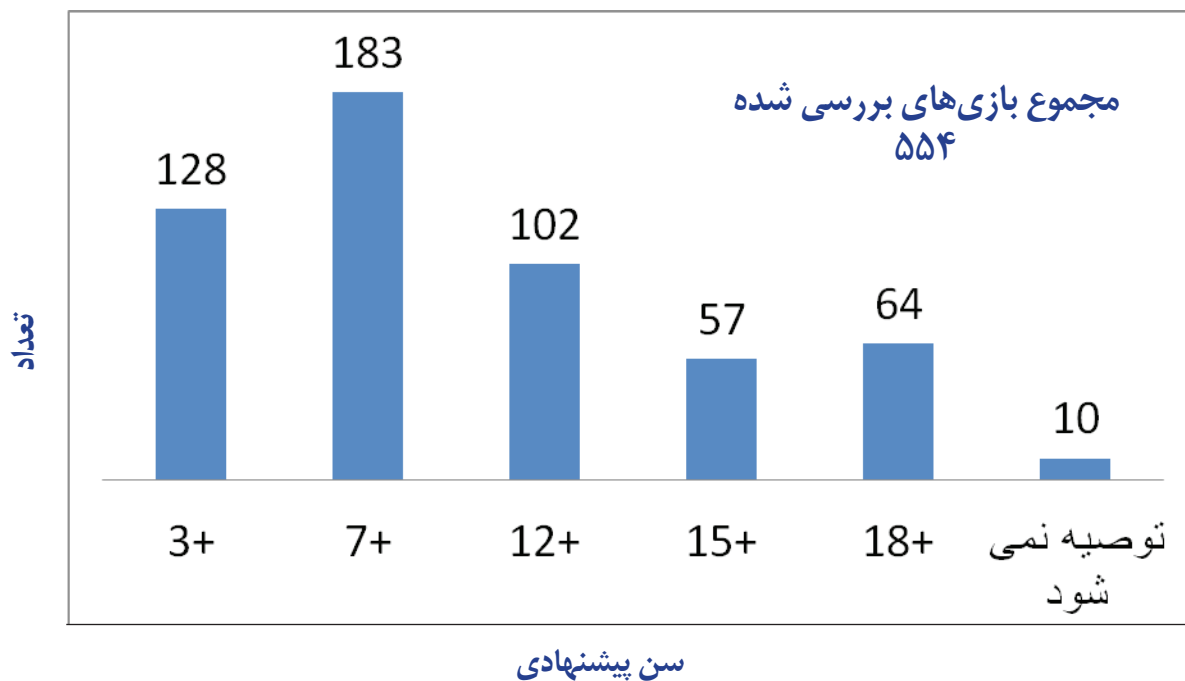
بررسی جهت صدور مجوز نشر و یا پروانه ساخت بازی
تعداد بررسی شده : ۳۱

مشاوره و تصحیح سناریو
تعداد بررسی شده : ۲۲

رده بندی سنی بازی ها

کشور ایران اولین کشوری است که در جهان اسلام و خاورمیانه و حتی در غرب آسیا دارای نظام رده بندی سنی است. رده بندی سنی بازی های ایرانی توسط مدیریت اسراء انجام می شود و برای گرفتن مجوز نشر الزامی است. این سیستم رده بندی از سال ۱۳۸۸ با کمک اساتید حوزه و دانشگاه در بنیاد آغاز به کار کرده است.

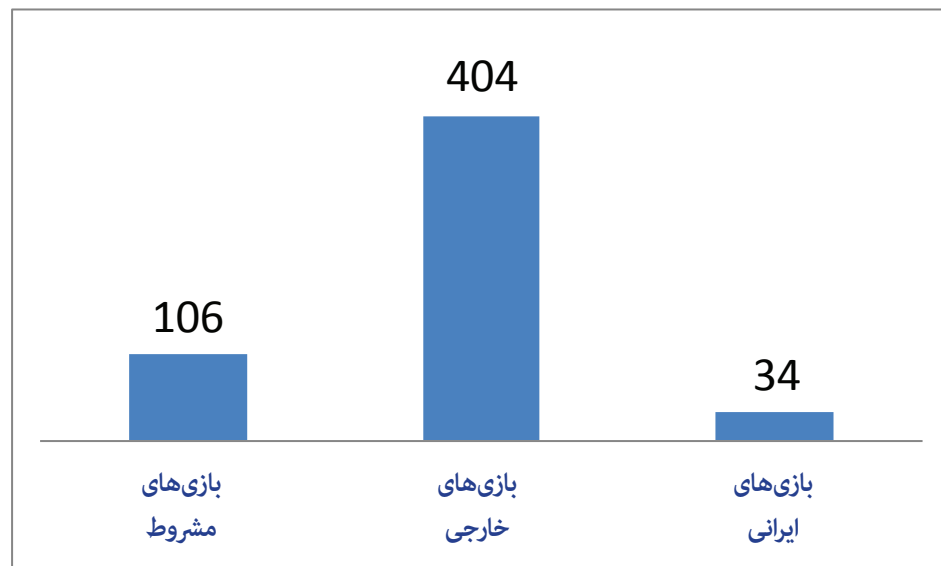
نمودار تعداد بازی های رده بندی شده



گام سوم
نظارت

۷۰

نمودار بازی های بررسی شده



صدور پروانه ساخت بازی های ایرانی

از ابتدای سال ، ۴۳ پروانه ساخت بازی های ایرانی در سبک های مختلف صادر شده است.

تدوین طرح و شیوه نامه ساماندهی فروشگاه های مجازی

فروشگاه های اینترنتی که اقدام به فروش و یا دانلود بازی های غیرمجاز چه به صورت رایگان و یا پرداخت هزینه می کنند ، حجم فراوانی از فضای اینترنت را اشغال می کنند. در این خصوص بنیاد ملی بازی های رایانه ای اقدام به تدوین طرح و شیوه نامه ای برای ساماندهی فروشگاه های مجازی نموده است که از ابتدای طرح تاکنون ۲۳ عنوان سایت موفق به دریافت مجوز از بنیاد گردیده اند.

کام سوم
نظارت

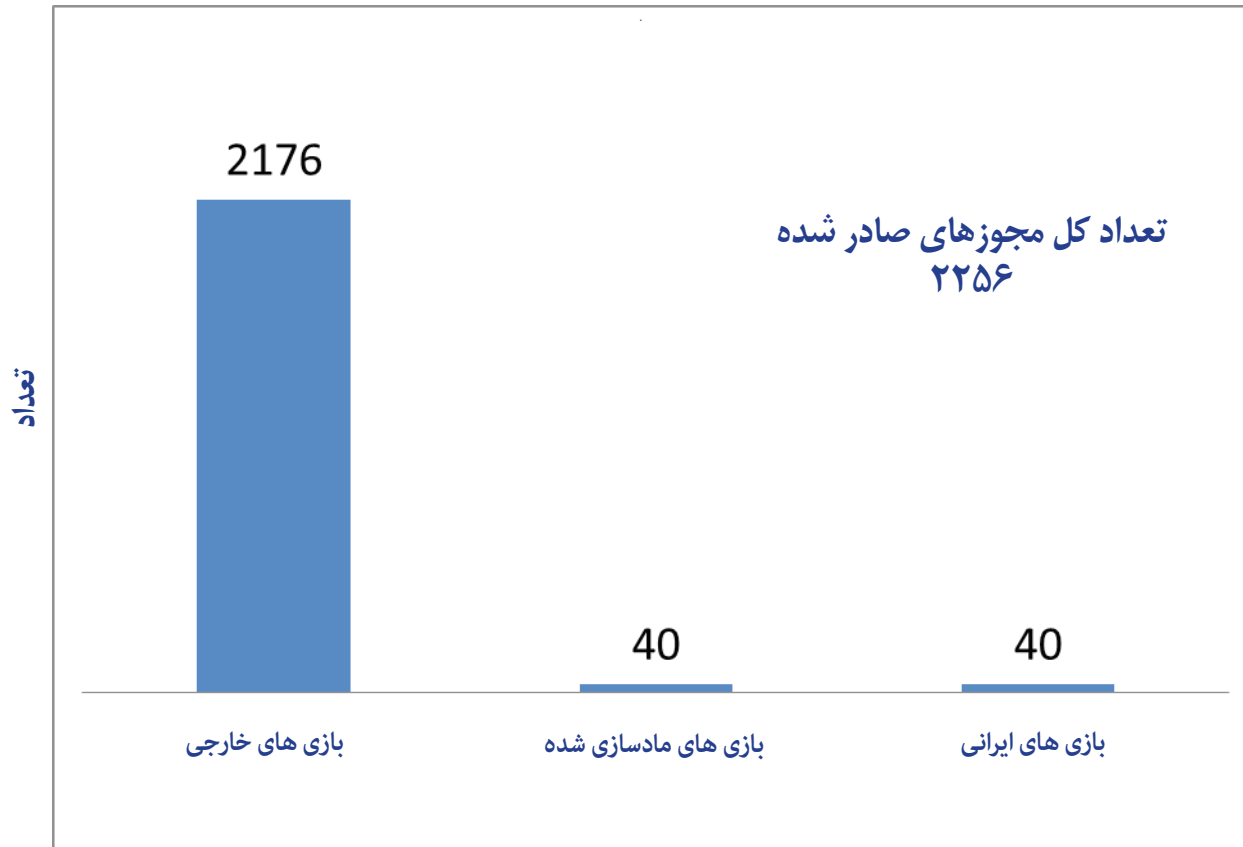
۷۱

صدور مجوز نشر

بر اساس جایگاه حاکمیتی بنیاد و همچنین وظیفه کنترل بازار، هر گونه بازی خارجی و ایرانی در صورتی می تواند وارد بازار شود که مجوز نشر را دریافت کند و این مجوز در صورتی صادر می شود که:

- درخواست کننده، یک شرکت ناشر باشد.
- بازی وارد شده رده بندی سنی شده باشد.
- شرکت، تخلفی در حوزه نشر نداشته باشد.

نمودار تعداد صدور مجوز نشر



گام سوم
نظارت

۷۲

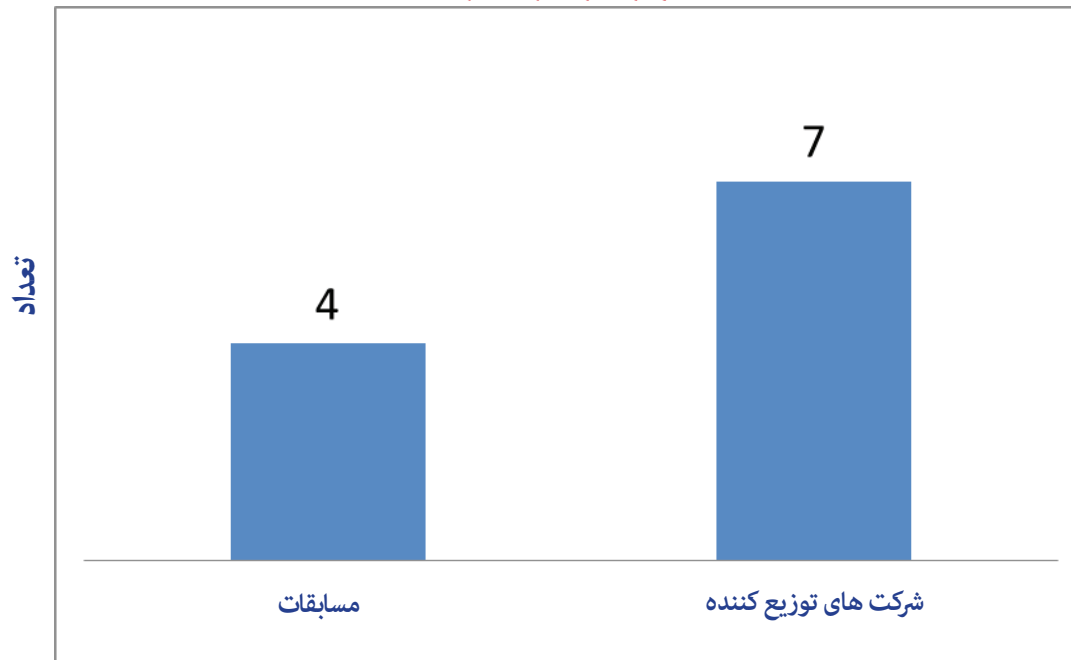


فناپه عملکرد
بنیاد ملی بازی های رایانه ای
۱۳۹۳

نظارت بر عملکرد موسسات

موسسات در حوزه تولید و یا توزیع ، توسط هیئت بازرسی که در بنیاد ملی بازی های رایانه ای وجود دارد رسیدگی می شوند و از نحوه کارکرد موسسات به صورت مستمر گزارش تهیه می شود.

نمودار نظارت بر عملکرد



کام سوم
نظارت

۷۳



نماینده عملکرد
بنیاد ملی بازی های رایانه ای
۱۳۹۳

شناسایی و برخورد با تخلفات

بر اساس تفویض وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، نظارت بر بازار بازی های رایانه ای در آبان ماه سال ۹۳ به بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازگشته است. در این زمینه ستادی با عنوان ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده است که وظیفه کنترل و نظارت بر بازار بازی های رایانه ای را به عهده دارد.

جدول آمار بازرسی

۱۳۶۱	تعداد مراکز فروش شناسایی شده فعال (در سطح شهر تهران)
۲۰۸	تعداد گیم نت های شناسایی شده فعال (در سطح شهر تهران)
۶	کشف مراکز تکثیر و توزیع بازی های غیر مجاز زیرزمینی
۲۸۴۹	تعداد واحدهای فروشگاهی رصد شده
۳۲۱	تعداد گیم نت های رصد شده
۱۲	تعداد عملیات جمع آوری (در سطح شهر تهران)
۲۵۱۶۰	تعداد بازی های غیر مجاز جمع آوری شده (در سطح شهر تهران)
۱۰۵	تعداد گیم نت های اعلام شده به اتحادیه ها (در سطح شهر تهران)
۲ (آرگان و ارومیه)	تعداد ماموریت های شهرستانی برای جمع آوری بازی های غیر مجاز

تشکیل دبیرخانه و هیئت رسیدگی به موسسات فرهنگی تک منظوره

بنا به تفویض وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در سال ۹۳ اختیار صدور مجوز موسسات فرهنگی تک منظوره بازی های رایانه ای به بنیاد ملی بازی های ایرانی سپرده شده است که دریافت این مجوز، معافیت های مالیاتی را برای بازی سازان در بر دارد. بر اساس این تفویض، بنیاد ملی بازی های رایانه ای اقدام به تشکیل دبیرخانه نموده و تاکنون ۲۰ پرونده در این دبیرخانه بررسی شده که به ۹ مورد آن مجوز موسسه فرهنگی تک منظوره بازی های رایانه ای اعطاء شده است.



فایه عملکرد
بنیاد ملی بازی های رایانه ای
۱۳۹۳

کام سوم
نظارت

۷۴



تهران، خیابان شهید استاد مطهری،
خیابان شهید مفتاح، خیابان گلزار، نبش
خیابان شهید زیرک زاده شماره ۳۲

۸۸۳۱۰۲۲۲
www.ircg.ir