

۱۳۹۵/۰۲/۰۴

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





APR 23 2016

شنبه ۴ اردیبهشت

۱۳۹۵
م
۵

اذان صبح ۴:۵۱ طلوع آفتاب ۶:۲۱ اذان ظهر ۱۳:۰۳ اذان مغرب ۲۰:۰۳



قیمت ایزمباده ای (ریال)		
▲ ۵	۳۰۳۰۱	دلار
▼ ۴۲۸	۳۴۰۱۶	یورو
▲ ۶۹	۴۳۶۴۴	پوند
▼ ۶۹۴	۲۷۱۰۲	صدین
▲ ۱	۸۲۵۰	درهم امارات
▼ ۵۷۳	۳۰۹۶۲	فرانک

قیمت ایز (تومان)	
۳۴۷۵	دلار
۳۹۱۵	یورو
۵۰۰۵	پوند
۳۱۲۰	صدین
۹۵۰	درهم امارات
۱۲۴۰	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۴۲۸۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۲۳۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۲۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۴۴۰۰۰	نیم سکه
۲۸۹۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	بازی ایرانی «جنگل لرزان» روی شبکه جهانی استیم	فارس
۲	ثبت نام وام وجوه اداره شده برای بازی سازان ادامه دار خواهد بود	خبرگزاری قرآنی International Quran News Agency
۲	بررسی صنعت بازی های ویدئویی و رایانه ای در جهان	پایگاه خبری تحلیل فور رسانه ET NEWS
۳	کشف بازی رایانه ای غیرمجاز در ملایر	تابناک
۴	رایانه تازه ایسر برای علاقه مندان به بازی ویدئویی با پشتیبانی از واقعیت مجازی	خبرگزاری فارس
۴	آموزش بازی سازی در دو دانشگاه آمریکا و یک آموزشگاه ایران	گامی
۵	عرضه صفحه کلید بی سیم و موس پیشرفته برای گیمرها	وبسایت تخصصی اقتصاد
۵	صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها	خبرگزاری و پژوهشگران ایران ISNA
۶	صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها	شمانیوز
۷	صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها	کشاورزنیوز
۸	صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها	مشق
۹	صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها	بانکداده ایران
۱۰	صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها	نیوز
۱۰	صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها	اقتصادپژوهی
۱۱	صادرات اپلیکیشن ها با توجه به دانش بنیان ها	مخبر ایران
۱۲	صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها	انجمن
۱۳	صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها	بیبک
۱۴	پیش بینی فروش چند میلیونی هدستهای واقعیت مجازی در سال 2016	پایگاه اطلاع رسانی تخصصی ICT
۱۴	صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها	خبرسازان آتلانت

۱۵	صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها	
۱۶	بازی رایانه ای «ایران 57» نیاز به حمایت جدی دارد	
۱۶	صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها	
۱۷	بازی های ایرانی در صفحه نخست کافه بازار	
۱۷	صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها	
۱۸	فضای رقابتی امن بین بازی سازان حفظ شود/ ابتدا از نظر فنی باید پیشرفت کنیم	
۱۹	آموزش بازی سازی در دانشگاه صنعتی DigiPen آمریکا	
۲۰	رایانه تازه ایسر برای علاقه مندان به بازی ویدئویی با پشتیبانی از واقعیت مجازی	
۲۰	بازی موبایلی که 30 میلیون بار دانلود شد	
۲۰	آمازون فروش بازی را هم پولی کرد!	
۲۱	برگزاری چهارمین دوره جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی	
۲۱	رایانه تازه ایسر با پشتیبانی از واقعیت مجازی	
۲۲	بازی های بومی در کافه بازار قرار داده می شود	
۲۲	۲۲ صفحه حاوی لینک های دانلود بازی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر شد	
۲۲	۲۲ صفحه حاوی لینک های دانلود بازی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر شد	
۲۳	صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها	
۲۳	۲۲ صفحه حاوی لینک های دانلود بازی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر شد	
۲۴	با لمس دسته ی اکس باکس وان، به دوست صمیمی زمان تبدیل شوید	

تعداد محتوا : ۳۷



خبرگزاری

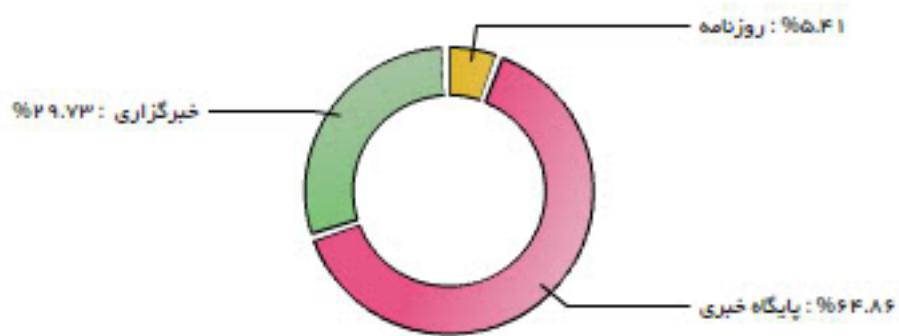
۱۱

پایگاه خبری

۲۴

روزنامه

۲



**بازی ایرانی «جنگل لوزان»
روی شبکه جهانی استیم**

مهر: بازی «جنگل لوزان» که دارای ۶۰ مرحله چالشی و ۱۲ دستاورد برای کاربر است، به قیمت ۱۰ دلار روی شبکه استیم منتشر شد. این نخستین بار است که یک شرکت ایرانی برای کنسول پلی استیشن ۴ بازی می‌سازد.

حسن مهدی اصل از انتشار بازی «جنگل لوزان» خبر داد و افزود: این بازی به سبک ۲D platformer و با پشتیبانی کامل از کلیه دسته‌های بازی هم اکنون در اختیار کاربران سراسر جهان قرار گرفته است. نکته جالب توجه اینکه این نخستین بار است که یک شرکت ایرانی برای کنسول پلی استیشن ۴ بازی می‌سازد.



ثبت نام وام و جوه اداره شده برای بازی سازان ادامه دار خواهد بود (۹۵/۰۱/۲۴-۲۵)

گروه فضای مجازی: طی توافقی که فی مابین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات صورت گرفت، بازی سازان می توانند بدون محدودیت زمانی درخواست های خود را جهت دریافت تسهیلات ارسال کنند.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، سال گذشته وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ثبت نام برای ارائه تسهیلات را آغاز کرد بدین صورت که بازی سازان با ارائه طرح های تولیدی و توجیه پذیر، درخواست مقدار مشخصی تسهیلات می کردند. برای این تسهیلات انعطاف پذیری بالایی در نظر گرفته شده است. به طوری که شرکت های بازی سازی با سابقه فعالیت بیش از ۳ سال می توانند با ارائه طرح های توجیه پذیر، از تسهیلاتی با رقم های بالا و کم بهره برخوردار شوند. طرح های ارسالی را کارگروهی بررسی می کند که ریاست این کارگروه برعهده مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای است و پس از تایید طرح ها، تسهیلات ارائه می شود. از این پس، هر زمان که تعداد درخواست ها به حد نصاب رسید، کارگروه تشکیل جلسه داده و طرح ها را بررسی می کند. بازی سازان جهت ارائه درخواست تسهیلات به این صفحه مراجعه کنند.



بررسی صنعت بازی های ویدئویی و رایانه ای در جهان (۹۵/۰۱/۲۴-۲۵)

صنعت بازی های ویدئویی به یکی از پردرآمدترین صنایع جهان تبدیل شده و کشورها توانسته اند با سرمایه گذاری مناسب در این زمینه درآمد چندین میلیاردی را عاید خود کنند. به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس آمارهای ارائه شده از موسسه تحلیلی newzoo درآمد این صنعت تا آخر سال ۲۰۱۵ حدود ۹۱ میلیارد دلار است و چین با درآمد ۲۲ میلیارد دلاری، در صدر لیست کشورهای تولید کننده بازی های رایانه ای ایستاده است. طی پنج سال گذشته بازی های تلفن همراه رشد خوبی از خود نشان داده اند و در حال حاضر بازی های گوشی های هوشمند سالانه حدود ۳۴/۸ میلیارد دلار درآمد عاید سازندگان خود می کنند. بازی های آنلاین نیز در چند سال گذشته مخاطبان زیادی را جذب خود کرده اند و انتظار می رود این بخش به زودی افسار صنعت گیم دنیا را در دست بگیرد و فعالیت کمپانی سوپرسل و محصولات موفق این شرکت گویای چشم اندازی روشن در بخش محصولات آنلاین است. سوپرسل توانسته با بازی Clash of Clans تا پایان سال ۲۰۱۴، رقمی برابر با ۱.۸ میلیارد دلار را روانه جیب خود کند که با نگاهی ساده تر می توان گفت کمپانی یاد شده از بازی Clash of Clans در سال ۲۰۱۴ میلادی، درآمدی روزانه ۵ میلیون دلاری داشته است. طبق اعلام (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) موسسه NEWZOO ایران هم توانسته جایگاه ۲۶ را از بین کشورهای فعال در زمینه تولید بازی های رایانه ای به خود اختصاص دهد و درآمد صنعت گیم این کشور تا پایان سال ۲۰۱۵، از مرز ۱۹۴ میلیون دلار عبور کرده است.

باتوجه به محدودیت هایی که برای بازی سازان ایرانی در زمینه تولید بازی های کنسولی وجود دارد، طراحان و برنامه نویسان ما هم به طور کل دور فعالیت در این بخش یک خط قرمز کشیده اند و در تلاشند تا در سایر بخش های این صنعت فعالیت کنند و بازی های آنلاین نیز یکی از افق هایی است که بازی سازان داخلی به آن چشم دوخته اند.

مرتضی دولت آبادی یکی از تولیدکنندگان بازی های رایانه ای درباره علت استقبال از بازی های آنلاین به «فرصت امروز» گفت: این نوع بازی ها بیشتر گروهی هستند و کاربران می توانند در محیط مجازی پایکدیگر رقابت یا همکاری کنند به همین علت جذابیت در این بازی ها بیش از بازی های تک نفره است. وی افزود: این جذابیت باعث شده تا بازی سازان نیز به تولید و طراحی گیم های آنلاین علاقه پیدا کنند و دست از ساخت بازی های پرهزینه کنسولی بردارند. دولت آبادی درباره هزینه تولید گیم های آنلاین اظهار کرد: این دست سرگرمی ها گرافیک چندان پیشرفته ای نیاز ندارند اما احتیاج به سرورهایی دارند که بتوانند به خوبی به افرادی که از بازی استفاده می کنند پاسخ دهند. این تولیدکننده بازی اظهار کرد: البته قدرت سرور های خدمات دهنده به تعداد کاربران بستگی دارد که در بازی های آنلاین ایرانی این تعداد چندان بالا نیست.

وی با اشاره به موفقیت های شرکت سوپرسل در تولید بازی های آنلاین گفت: بازی سازان بزرگ جهان در تلاشند تا با سرمایه گذاری در بازی های آنلاین سود بیشتری به دست آورند و پیش بینی می شود تا چند سال آینده شاهد رشد بیش از پیش آنلاین ها باشیم. بیشتر کارشناسان و تولیدکنندگان بازی های ویدیویی معتقدند آینده بسیار روشنی پیش روی صنعت بازی های آنلاین وجود دارد و سرمایه گذاری در این بخش را هوشمندانه می دانند.

پرهیز فرهمند، کارشناس فناوری اطلاعات درباره علت افق های روشن صنعت بازی های آنلاین به «فرصت امروز» گفت: مهم ترین علت آن هیجان این سرگرمی ها است و به نظر می رسد با تولید سخت افزارهای جدید مانند هدست های واقعیت مجازی صنعت بازی های آنلاین به زودی شاهد تحولات زیادی خواهد شد. وی افزود: به زودی دیگر از بازی های کودکان امروزی در کوچه و خیابان ها خبری نخواهد بود و بازی های جدید جای آنها را خواهند گرفت.

فرهمند اظهار کرد: در حال حاضر، شرکت های بزرگ بازی سازی در جهان در تلاشند تا از بی تحرکی کودکان جلوگیری کنند و ساخت دستگاه کینکت مایکروسافت به همین علت است. این کارشناس با بیان اینکه بازی های رایانه ای مزایا و معایب خود را دارند، گفت: تحقیقات نشان داده که گیم های دیجیتال رونق یادگیری و هوشیاری کودکان و نوجوانان را بالا می برد و باعث می شود تا کودکان با برنامه های رایانه ای بیشتر در تعامل باشند اما از طرفی دیگر باید برای بازی کودکان زمان بندی کرد تا از مضرات این بازی ها در امان بود.

وی با اشاره به اینکه کودکان و نوجوانان نباید بیش از ۲ ساعت سرگرم بازی های رایانه ای باشند، اظهار کرد: اگر بیش از حد از این سرگرمی های دیجیتال استفاده شود، در طولانی مدت آسیب های جسمانی و روانی خطرناکی به دنبال خواهد داشت.

فرهمند افزود: اختصاص ساعات زیاد برای بازی های رایانه ای، آسیب هایی جسمانی فراوانی مانند بروز تیک ها و فشارهای عصبی، سردرد، چشم درد، چاقی، کمردرد، دردهای مفصلی انگشتان و مچ دست، کم خوابی و بی خوابی، اختلال در اشتها و خارج شدن ستون فقرات از حالت طبیعی را می تواند به همراه داشته باشد. این کارشناس اظهار کرد: آسیب های اخلاقی یکی دیگر از مضرات این بازی ها است و از بین بردن رابطه فکری و عاطفی فرزندان و والدین از دیگر آسیب های بازی های رایانه ای است که کودکان را تهدید می کند.

منبع: خبرآنلاین



کشف بازی رایانه ای غیرمجاز در ملایر (۱۳۹۴-۰۱-۲۵)

رئیس اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی ملایر گفت: در طول ۳ ماه گذشته با بازرسی های مشترکی که صورت گرفته، بیش از سه هزار سی دی حاوی محصولات و بازی های غیرمجاز کشف و ضبط شده و به مراجع ذیربط تحویل داده شده است.

به گزارش ایستا، "غلامرضا جمالی زاده" در جلسه ستادهای صیانت از محصولات فرهنگی و هنری و مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز شهرستان ملایر، افزود: تقریباً همه این کشفیات از فروشگاه ها و صنوف غیرمرتبط با عرضه محصولات فرهنگی و بازی سرها بوده اند که این امر بیانگر لزوم نظارت بیشتر بر سایر صنوف است.

وی عنوان کرد: در سطح شهرستان ملایر ۲۱ بازی سرا و فروشگاه عرضه محصولات فرهنگی دارای مجوز از اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی و اتحادیه صنفی مربوطه وجود دارند.

جمالی زاده اظهار کرد: پس از تشکیل ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز با ساختار جدید در طول ۳ ماه گذشته بازرسی هایی از صنوف مختلف صورت گرفته اما واقعیت این است که با توجه به ورود فناوری های جدید و راه های سهل الوصول برای اخذ تولیدات و بازی های غیرمجاز، باید در زمینه فرهنگ درست استفاده از محصولات، بالا بردن سطح سواد دیجیتال خانواده ها و غنی سازی فکری و فرهنگی جامعه تلاش کرد و برخوردهای سطحی همانند زدن شاخ و برگ زائد درختان است که در ظاهر خوب به نظر می رسد اما کار ریشه ای صورت نمی گیرد.

رئیس اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی ملایر بر لزوم فرهنگ سازی در زمینه نحوه استفاده از آثار فرهنگ و بازی های رایانه ای تأکید کرد و خواستار جدیت اعضا این ستاد در سطح شهرستان و ارائه طرح های عملیاتی برای تقویت عملکرد ستاد شد.

گفتنی است: در این جلسه مقرر شد ضمن تشکیل جلسه مشترک و توجیهی با مسئولان بازی سرها (گیم نت) و فروشگاه های عرضه محصولات فرهنگی و هنری شهرستان، از سایر صنوف نیز بازرسی های گسترده صورت پذیرد و متخلفان با حکم دادستانی مورد تعقیب قضائی قرار بگیرند.

رایانه تازه ایسر برای علاقه مندان به بازی ویدئویی با پشتیبانی از واقعیت مجازی (۲۰۱۷-۰۱-۲۵)

به گزارش خبرگزاری فارس به نقل از سی نت، یک گوشی هوشمند تازه و برخی ابزار کمک به حفظ سلامت از جمله رایانه ای مجهز به جی پی اس و دوربین برای کمک به دوچرخه سواری با هدف کاهش وزن از جمله دیگر ساخته های تازه ایسر است.

۱۲ Switch Alpha نام لپ تاب جدید ایسر با صفحه کلید جداشونده است که بدون فن خنک کننده عرضه شده و لذا بسیار بی سروصداست. حذف فن به معنای استفاده از سیستم خنک کننده مایع در این لپ تاب است.

پردازنده نسل ششم اینتل موسوم به اسکای لیک، نمایشگر ۱۲ اینچی با دقت ۲۱۶۰ در ۱۴۴۰ پیکسل از دیگر ویژگی های آن است. نوت بوک Predator ۱۷X محصول تازه دیگر ایسر است که برای علاقمندان به بازی های ویدئویی تهیه شده و از قابلیت overclocking پشتیبانی کرده و دارای کارت گرافیک Nvidia GeForce GTX ۹۸۰ است که معمولاً در رایانه های شخصی رومیزی مورد استفاده قرار می گیرد. این نوت بوک برای خنک کردن دارای سه فن است.

Predator G۱ نیز رایانه شخصی رومیزی پیشرفته ایسر است که مجهز به کارت گرافیک کامل Nvidia GeForce GTX پردازنده نسل ششم اینتل و حداکثر ۶۴ گیگابایت رم از نوع دی دی آر ۴ است.

پشتیبانی از هندس های واقعیت مجازی شرکت های مختلف مانند Oculus Rift و HTC Vive هم در این رایانه پیش بینی شده است.

۱۴ Chromebook هم دارای پردازنده های جدید اینتل بوده و عمر باتری آن بعد از شارژ به ۱۲ ساعت می رسد.

بدنه و صفحه کلید مستحکم و مقاوم و ماندگاری و قدرتمندی فراوان بر طبق استانداردهای نظامی هم از جمله امکانات جالب این رایانه قابل حمل است که حتی در صورت سقوط از ارتفاع ۱۲۰ سانتی متری سالم می ماند.

دوچرخه مجهز به رایانه، دوربین و جی پی اس Xplora X۵ برای سنجش دقیق سرعت و فاصله طی شده از جمله دیگر محصولات تازه ایسر است. Xplora X۵ قادر به محاسبه ضربان قلب کاربران هم است.

آموزش بازی سازی در دو دانشگاه آمریکا و یک آموزشگاه ایران (۲۰۱۷-۰۱-۲۵)

مفاد درسی در دوره ی آنلاین دانشگاه ایالتی میشیگان (Michigan State University)

رویکرد این دانشگاه مقداری به سمت علم و فناوری گرایش دارد فلذا خبری از طراحی و نقاشی و غیره در دروس آن نیست. دو درس اول کاملاً نظری است و دو درس دوم کاملاً عملی و به اصلاح Hands On هستند. گفتنی است این دانشگاه همان دانشگاهی است که دکتر بهروز مینایی، مدیرعامل سابق بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آن در مقطع دکتری در رشته ی علوم کامپیوتر درس خوانده بود.

Principles of Game Design در این درس مباحث اصلی و کلیدی برای شروع ساخت بازی ارائه می شود. مانند چپستی ویدئوگیم، نوشتن دیزاین داکیومننت، ساختن جهان بازی ها، طراحی مراحل، مکانیک در ویدئوگیم، بالانس کردن بازی، ساخت پروتوتایپ، UI دیزاین، UX دیزاین و غیره. برای گذراندن این درس فقط کاغذ و قلم لازم است. Business of Games and Entrepreneurship در این درس مباحث پایه ای کسب و کار با توجه به ویدئوگیم گفته می شود، مانند: حق کپی، علامت تجاری، نحوه ی فروش بازی ها، تحلیل SWOT، مباحث کار گروهی، اصول مدیریت پروژه، نوشتن رزومه، ساخت پورتفولیو، اصول مصاحبه کردن، کاریابی در ویدئوگیم، مستقل شدن، تأسیس شرکت، راه اندازی کسب و کار و غیره. برای گذراندن این درس فقط کاغذ و قلم لازم است. Introduction to Game Development در این درس ساخت یک بازی ساده با موتور یونیتی آموزش داده می شود و کار از دانلود و نصب موتور آغاز شده تا نوشتن اسکریپت های ساده ادامه پیدا می کند. در نهایت دانشجوی باید یک بازی ساده در پایان ارائه دهد و نمره بگیرد. برای گذراندن این درس یک کامپیوتر شخصی و موتور یونیتی لازم است. Game Development for Modern Platforms این درس تقریباً ادامه ی درس قبلی است و کمی از آن پیشرفته تر. در این دوره یک بازی پلتفرمر دوبعدی ساخته می شود و برای کنسول ها و پلتفرم های مختلف خروجی گرفته می شود. در این درس فقط ساختن و قابل بازی بودن پروژه مطرح نیست بلکه موضوعاتی مثل بهینه سازی، ارائه و فروش درست بازی، نحوه ی ساخت تریلر، و غیره بررسی می شود. برای گذراندن این درس یک کامپیوتر شخصی و موتور یونیتی لازم است. در پایان این دوره ها اگر دانشجوی تمایل داشته باشد می تواند یک دوره ی پنجمی هم اتخاذ کند که در آن دوره باید یک بازی برای خودش بسازد و اگر بازی خوب بود دانشگاه ایالتی میشیگان که با سایت kongregate.com قرارداد دارد آن بازی را در آن سایت منتشر می کند.

مفاد درسی در دوره ی آنلاین دانشگاه هنر کالیفرنیا (CalArts)

این موسسه همان طور که از اسمش پیداست یک مرکز آموزش هنری است فلذا رویکردش به ویدئوگیم بیشتر هنری و از دید طراحی و دیزاین است. Introduction to Game Design در این درس دانشجوی از همان اول باید یک بازی ساده روی کاغذ بسازد و در طول جلسات کلاس بازی را بهتر و بهتر کند. در این میان استاد از مباحثی مثل: نقش قوانین در بازی ها، بالانس، داستان در بازی، کاراکترها و غیره صحبت می کند. برای گذراندن این درس فقط کاغذ و قلم لازم است. Story and Narrative Development for Video Games در این درس نحوه ی نوشتن سناریو و داستان گویی در ویدئوگیم تدریس می شود. روش تدریس این گونه است که دانشجوی باید در ابتدا یک داستان متعارف را به عناصر سازنده اش تجزیه کند. در جلسات دیگر ساخت شخصیت را می آموزد و با ستینگ در داستان آشنا می شود. در ادامه یک داستان به دانشجوی داده می شود که باید آن را با تکنیک های خاصی بازنویسی کند و در نهایت آن داستان بازنویسی شده را به نسخه ی ویدئوگیمی تبدیل کند. برای گذراندن این درس فقط کاغذ و قلم لازم است. World Design for Video Games در این درس دانشجوی یاد می گیرد که جهان ویدئوگیم چیست و از همه مهم تر این که برای ساخت ویدئوگیم حتماً باید دنیایی که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی در آن ساخته می شود به طور جداگانه بررسی و ساخته شود، حالا می خواهد آن ویدئوگیم بکمن باشد می خواهد گاداف وار. این درس با تحلیل محیط یک بازی معروف دلخواه شروع می شود و در ادامه دانشجو باید محیط خودش را بسازد و آن را پرورش دهد. برای گذراندن این درس فقط کاغذ و قلم لازم است. Character Design for Video Games در این دوره اصول و مبانی طراحی کاراکتر آموزش داده می شود. این که چگونه یک کاراکتر را تبدیل به کاراکتری دیگر کنیم، چه طور از هر چیزی که در اطرافمان می بینیم کاراکتر ویدئوگیمی بسازیم از جمله مباحث مهم این درس است. در این دوره با چند طراح کاراکتر مهم و روش های کار آن ها هم آشنا می شویم. برای گذراندن این درس فقط کاغذ و قلم لازم است. مفاد درسی در انستیتوی ملی بازی سازی (تهران)

این موسسه که در تهران و خیابان امیر اتابک واقع شده رویکردش اساساً مشخص نیست و در جایی هم ذکر نشده است. هیچ کس غیر از هنرجویانش نمی داند در سر کلاس های آن چه می گذرد و در یک دوره ی آموزشی هر درس آن دقیقاً یا حتی حدوداً قرار است چه گفته شود و چه گفته می شود. فقط یک لحظه دستان را روی درس «طراحی بازی دیجیتال» بگذارید و سعی کنید حدس بزنید این دروس در چه آموزشگاهی در حال تدریس هستند. خودتان فکر کنید آن دو آموزشگاه بالا را بیشتر دوست داشتید یا این یکی را.

۲# الگوریتم و ساختمان داده ها ۱ Unity ۲ Unity شناخت ساختار در هنر تجسمی کارگاه پرسپکتیو تاریخ تحلیلی هنرهای تجسمی کارگاه طراحی فیگوراتیو ۱ مدل سازی Low Poly Z Brush طراحی بازی غیر دیجیتال اصول درام و داستان طراحی بازی دیجیتال لطفاً نگویید که ما بر اساس نیازهای خودمان و جامعه ی گیم ایران مفاد درسی را تنظیم کرده ایم که این بزرگترین دروغ است.

آرش حکیمی
فروردین ۱۳۹۵



عرضه صفحه کلید بی سیم و موس پیشرفته برای گیمرها

Razer از عرضه صفحه کلید بی سیم و موشواره پیشرفته ای برای علاقه مندان به بازی های ویدئویی به قیمت ۱۶۰ دلار خبر داده است. به گزارش خبرگزاری فارس به نقل از اندروید پلیس، صفحه کلید دارای نور در پس زمینه، موشواره بلوتوث و یک صفحه زیرموشواره نرم و صاف برای تضمین حرکت روان موشواره از جمله ابزار تازه عرضه شده از سوی Razer است. این مجموعه برای استفاده همراه با رایانه های شخصی عرضه شده و بسیاری از کاربران قبلاً از نمونه های قدیمی تر تولیدات Razer در همین زمینه استقبال کرده بودند. وجود یک آداپتور یواس بی ۴/۲ گیگاهرتز، سازگاری این مجموعه با وسایل و ابزار سازگار با اندروید تی وی یا تیلیت های اندرویدی را تسهیل می کند. حسگر DPI ۳۵۰۰ این موشواره باعث حساسیت فوق العاده آن در برابر جزئی ترین حرکات دست کاربران خواهد شد، بنابراین کاربران به خصوص در زمان اجرای بازی های اکشن یا مسابقه ای مشکلی نخواهند داشت.



جشنواره فناوری اطلاعات برگزار می شود صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها (۱۳۹۴-۹۵-۰۱-۰۱)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن نویسی و صادرات آنها، توجه به شرکت های نوپا و بازی های رایانه ای را از محورهای ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد.

خسرو سلجوقی در گفت و گو با خبرنگار ایسنا، با بیان اینکه در جشنواره امسال در تداوم برنامه های سال گذشته روی سه بخش تمرکز شده و هدف معرفی افراد موفق و ممتاز این رشته است که الگوسازی برای جوانان داشته باشد، گفت: در بخش اول بیشتر هدف این است که روی اپلیکیشن نویسی و شرکت های نوپا که کارهای نوینی را انجام داده و نوآوری داشته اند تمرکز شود.

وی با بیان اینکه در سال های گذشته روی نرم افزار نویسی و اپلیکیشن نویسی مانور چندانی داده نشده بود، گفت: در سال گذشته بیش از ۵۰ هزار نرم افزار نوشته شده بود و به نظر می آید که باید نمونه های موفق که توانستند کسب و کار و صادرات کنند را بیشتر به جامعه معرفی کرد. همان طور که فناوری در دنیا با سرعت روی تلفن های همراه و اپلیکیشن نویسی متمرکز شده، این دوره از جشنواره نیز خودش را با این مقوله منطبق تر دیده و تمرکزش را روی نوآوری و بالاخص در مقوله سرویس و خدماتی که روی تلفن همراه داده می شود گذاشته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران بخش دوم این جشنواره را توجه به شرکت های نوپا دانست و افزود: امسال بیشتر از سال های گذشته به شرکت های نوپا توجه شده؛ مخصوصاً راه اندازی شتاب دهنده ها و مسابقاتی که تحت عنوان رویدادهای آخر هفته برگزار می شود و فضایی را فراهم کرده که بتوانیم بیشتر در خدمت استارت آپ ها باشیم.

سلجوقی با اشاره به نحوه شرکت استارت آپ ها به دو روش ثبت نام از طریق شبکه های مجازی و ثبت نام حضوری افزود: در این بخش تمرکز بیشتر بر اساس میزان صادرات، اشتغال و نوآوری است که به هر کدام از این شاخص ها امتیازهایی داده شده و علاوه بر جایزه معنوی که معرفی این افراد از طریق رسانه های جمعی است، جوایز کمی هم گذاشته شده که در روز مسابقه اعلام خواهد شد.

وی بازی های رایانه ای را محور سوم جشنواره اعلام کرد و توضیح داد: وقتی از بازی های پارانه ای سخن می گوئیم، شاید همه فکر کنند بازی است، اما بازی های رایانه ای امروز مجموعه ای از بازی ها هست که آموزش و تغییر رفتار و کارهای فرهنگی از طریق آن انجام می شود و حتی نوعی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) از آموزش سلامت و بحث بهداشت در بازی های رایانه ای نهفته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: امروز بازی های رایانه ای به معنای اخص بازی نیست بلکه ابزاری برای ایجاد تغییر در رفتارهای اجتماعی، اقتصادی، بهداشتی و آموزشی جامعه است. به علاوه اینکه در قدیم بازی فقط مخصوص کودکان بود، امروز بازی برای تمام سنین است و ابزارهایش که در قدیم شاید به میدان محدود بود، امروز به یک تلفن همراه و تبلت و لب تاب محدود شده و نوع بازی ها اجتماعی و انفرادی بوده و قدرت مانور زیادی به مقوله بازی داده است.

سلجوقی در ادامه افزود: تنوعی از حمایت های معنوی و مادی مطرح و همکاری های نزدیکی بین معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شورای عالی فضای مجازی، سازمان فناوری اطلاعات، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و معاونت فناوری و نوآوری ایجاد شده؛ به اضافه اینکه یک کارگروه مختص وام و وجه اداره شده برای بازی های رایانه ای تشکیل دادیم و همچنین به دنبال این هستیم که یک سری آموزش های مربوط به دوره های کارشناسی، ارشد و دکتری بازی های رایانه ای را هم در کشور فعال کنیم.

وی با اشاره به حضور و نقش بخش خصوصی در جشنواره فاوا اظهار کرد: از سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) به عنوان نماینده بخش خصوصی استفاده و سعی می کنیم کارها را با آنها هماهنگ کنیم. حداقل در دولت تدبیر و امید با سازمان نصر هماهنگی پیش رفتیم و کارهایی از قبیل وام و وجه اداره شده، برگزاری جشنواره، دوری ها و ارزیابی ها توسط آنها انجام می شود و در شورای سیاست گذاری و اجرا و برنامه ریزی نیز حضور دارند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران همچنین به واگذاری فعالیت های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی اشاره و بیان کرد: این یک تعامل دوجانبه است، هم بخش خصوصی باید خودش را آماده کرده و علاقه مند باشد و هم برای بخش دولتی یک اعتماد قلبی حاصل شده باشد که این کار از طرف خصوصی شدنی است، اما به نظر می رسد ارتباط ها نسبت به سال های قبل خیلی بیشتر شده است.

به گزارش ایسنا، ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات (فاوا)، در تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه، هم زمان با روز جهانی ارتباطات برگزار خواهد شد.



عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن نویسی و صادرات آنها، توجه به شرکت های نوپا و بازی های رایانه ای را از محورهای ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد. صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها (۱۳۹۷-۰۲-۰۷)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن نویسی و صادرات آنها، توجه به شرکت های نوپا و بازی های رایانه ای را از محورهای ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد.

خسرو سلجوقی در گفت و گو با خبرنگار ایسنا، با بیان اینکه در جشنواره امسال در تداوم برنامه های سال گذشته روی سه بخش تمرکز شده و هدف معرفی افراد موفق و ممتاز این رشته است که الگوسازی برای جوانان داشته باشد، گفت: در بخش اول بیشتر هدف این است که روی اپلیکیشن نویسی و شرکت های نوپا که کارهای نوینی را انجام داده و نوآوری داشته اند تمرکز شود.

وی با بیان اینکه در سال های گذشته روی نرم افزارنویسی و اپلیکیشن نویسی مانور چندانی داده نشده بود، گفت: در سال گذشته بیش از ۵۰ هزار نرم افزار نوشته شده بود و به نظر می آید که باید نمونه های موفقیتی که توانستند کسب و کار و صادرات کنند را بیشتر به جامعه معرفی کرد. همان طور که فناوری در دنیا با سرعت روی تلفن های همراه و اپلیکیشن نویسی متمرکز شده، این دوره از جشنواره نیز خودش را با این مقوله منطبق تر دیده و تمرکزش را روی نوآوری و بالاخص در مقوله سرویس و خدماتی که روی تلفن همراه داده می شود گذاشته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران بخش دوم این جشنواره را توجه به شرکت های نوپا دانست و افزود: امسال بیشتر از سال های گذشته به شرکت های نوپا توجه شده؛ مخصوصاً راه اندازی شتاب دهنده ها و مسابقاتی که تحت عنوان رویدادهای آخر هفته برگزار می شود و فضایی را فراهم کرده که بتوانیم بیشتر در خدمت استارت آپ ها باشیم.

سلجوقی با اشاره به نحوه شرکت استارت آپ ها به دو روش ثبت نام از طریق شبکه های مجازی و ثبت نام حضوری افزود: در این بخش تمرکز بیشتر بر اساس میزان صادرات، اشتغال و نوآوری است که به هرکدام از این شاخص ها امتیازهایی داده شده و علاوه بر جایزه معنوی که معرفی این افراد از طریق رسانه های جمعی است، جوایز کمی هم گذاشته شده که در روز مسابقه اعلام خواهد شد.

وی بازی های رایانه ای را محور سوم جشنواره اعلام کرد و توضیح داد: وقتی از بازی های رایانه ای سخن می گوئیم، شاید همه فکر کنند بازی است، اما بازی های رایانه ای امروز مجموعه ای از بازی ها هست که آموزش و تغییر رفتار و کارهای فرهنگی از طریق آن انجام می شود و حتی نوعی از آموزش سلامت و بحث بهداشت در بازی های رایانه ای نهفته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: امروز بازی های رایانه ای به معنای اخص بازی نیست بلکه ابزاری برای ایجاد تغییر در رفتارهای اجتماعی، اقتصادی، بهداشتی و آموزشی جامعه است. به علاوه اینکه در قدیم بازی فقط مخصوص کودکان بود، امروز بازی برای تمام سنین است و ابزارهایش که در قدیم شاید به میدان محدود بود، امروز به یک تلفن همراه و تبلت و لب تاب محدود شده و نوع بازی ها اجتماعی و انفرادی بوده و قدرت مانور زیادی به مقوله بازی داده است.

سلجوقی در ادامه افزود: تنوعی از حمایت های معنوی و مادی مطرح و همکاری های نزدیکی بین معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شورای عالی فضای مجازی، سازمان فناوری اطلاعات، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و معاونت فناوری و نوآوری ایجاد شده؛ به اضافه اینکه یک کارگروه مختص وام و وجه اداره شده برای بازی های رایانه ای تشکیل دادیم و همچنین به دنبال این هستیم که یک سری آموزش های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مربوط به دوره های کارشناسی، ارشد و دکتری بازی های رایانه ای را هم در کشور فعال کنیم. وی با اشاره به حضور و نقش بخش خصوصی در جشنواره فاوا اظهار کرد: از سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) به عنوان نماینده بخش خصوصی استفاده و سعی می کنیم کارها را با آنها هماهنگ کنیم. حداقل در دولت تدبیر و امید با سازمان نصر هماهنگی پیش رقتیم و کارهایی از قبیل وام و جوجه اداره شده، برگزاری جشنواره، داوری ها و ارزیابی ها توسط آنها انجام می شود و در شورای سیاست گذاری و اجرا و برنامه ریزی نیز حضور دارند. عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران همچنین به واگذاری فعالیت های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی اشاره و بیان کرد: این یک تعامل دوجانبه است، هم بخش خصوصی باید خودش را آماده کرده و علاقه مند باشد و هم برای بخش دولتی یک اعتماد قلبی حاصل شده باشد که این کار از طرف خصوصی شدنی است. اما به نظر می رسد ارتباط ها نسبت به سال های قبل خیلی بیشتر شده است.

به گزارش ایسنا، ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات (فاوا)، در تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه، هم زمان با روز جهانی ارتباطات برگزار خواهد شد.



کشاورزیوز

صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها (۱۳۹۴-۱۳۹۵-۱۳۹۶)

کشاورزیوز: عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن نویسی و صادرات آنها، توجه به شرکت های نوپا و بازی های رایانه ای را از محورهای ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد. خسرو سلجوقی در گفت و گو با خبرنگار ایسنا، با بیان اینکه در جشنواره اسامال در تداوم برنامه های سال گذشته روی سه بخش تمرکز شده و هدف معرفی افراد موفق و ممتاز این رشته است که الگوسازی برای جوانان داشته باشد، گفت: در بخش اول بیشتر هدف این است که روی اپلیکیشن نویسی و شرکت های نوپا که کارهای نوینی را انجام داده و نوآوری داشته اند تمرکز شود.

کشاورزیوز:

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن نویسی و صادرات آنها، توجه به شرکت های نوپا و بازی های رایانه ای را از محورهای ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد.

خسرو سلجوقی در گفت و گو با خبرنگار ایسنا، با بیان اینکه در جشنواره اسامال در تداوم برنامه های سال گذشته روی سه بخش تمرکز شده و هدف معرفی افراد موفق و ممتاز این رشته است که الگوسازی برای جوانان داشته باشد، گفت: در بخش اول بیشتر هدف این است که روی اپلیکیشن نویسی و شرکت های نوپا که کارهای نوینی را انجام داده و نوآوری داشته اند تمرکز شود.

وی با بیان اینکه در سال های گذشته روی نرم افزار نویسی و اپلیکیشن نویسی مانور چندانی داده نشده بود، گفت: در سال گذشته بیش از ۵۰ هزار نرم افزار نوشته شده بود و به نظر می آید که باید نمونه های موفق که توانستند کسب و کار و صادرات کنند را بیشتر به جامعه معرفی کرد. همان طور که فناوری در دنیا با سرعت روی تلفن های همراه و اپلیکیشن نویسی متمرکز شده، این دوره از جشنواره نیز خودش را با این مقوله منطبق تر دیده و تمرکزش را روی نوآوری و بالاکس در مقوله سرویس و خدماتی که روی تلفن همراه داده می شود گذاشته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران بخش دوم این جشنواره را توجه به شرکت های نوپا دانست و افزود: اسامال بیشتر از سال های گذشته به شرکت های نوپا توجه شده؛ مخصوصاً راه اندازی شتاب دهنده ها و مسابقاتی که تحت عنوان رویدادهای آخر هفته برگزار می شود و فضایی را فراهم کرده که بتوانیم بیشتر در خدمت استارت آپ ها باشیم.

سلجوقی با اشاره به نحوه شرکت استارت آپ ها به دو روش ثبت نام از طریق شبکه های مجازی و ثبت نام حضوری افزود: در این بخش تمرکز بیشتر بر اساس میزان صادرات، اشتغال و نوآوری است که به هر کدام از این شاخص ها امتیازهایی داده شده و علاوه بر جایزه معنوی که معرفی این افراد از طریق رسانه های جمعی است، جوایز کمی هم گذاشته شده که در روز مسابقه اعلام خواهد شد.

وی بازی های رایانه ای را محور سوم جشنواره اعلام کرد و توضیح داد: وقتی از بازی های رایانه ای سخن می گوئیم، شاید همه فکر کنند بازی است، اما بازی های رایانه ای امروز مجموعه ای از بازی ها هست که آموزش و تغییر رفتار و کارهای فرهنگی از طریق آن انجام می شود و حتی نوعی از آموزش سلامت و بحث بهداشت در بازی های رایانه ای نهفته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: امروز بازی های رایانه ای به معنای اخص بازی نیست بلکه ابزاری برای ایجاد تغییر در رفتارهای اجتماعی، اقتصادی، بهداشتی و آموزشی جامعه است. به علاوه اینکه در قدیم بازی فقط مخصوص کودکان بود، امروز بازی برای تمام سنین است و ابزارهایش که در قدیم شاید به میدان محدود بود، امروز به یک تلفن همراه و تبلت و لپ تاپ محدود شده و نوع بازی ها اجتماعی و انفرادی بوده و قدرت مانور زیادی به مقوله بازی داده است.

سلجوقی در ادامه افزود: تنوعی از حمایت های معنوی و مادی مطرح و همکاری های نزدیکی بین معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شورای عالی فضای مجازی، سازمان فناوری اطلاعات، وزارت ارتباطات و معاونت فناوری و نوآوری ایجاد شده؛ به اضافه اینکه یک کارگروه مختص وام و جوجه اداره شده برای بازی های رایانه ای تشکیل دادیم و همچنین به دنبال این هستیم که یک سری آموزش های مربوط به دوره های کارشناسی، ارشد و دکتری بازی های رایانه ای را هم در کشور فعال کنیم.

وی با اشاره به حضور و نقش بخش خصوصی در جشنواره فاوا اظهار کرد: از سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) به عنوان نماینده بخش خصوصی استفاده و سعی می کنیم کارها را با آنها هماهنگ کنیم. حداقل در دولت تدبیر و امید با سازمان نصر هماهنگی پیش رقتیم و کارهایی از قبیل وام و جوجه اداره شده، برگزاری جشنواره، داوری ها و ارزیابی ها توسط آنها انجام می شود و در شورای سیاست گذاری و اجرا و برنامه ریزی نیز حضور دارند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران همچنین به واگذاری فعالیت های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی اشاره و بیان (ادامه دارد ...)

کشاورزیوز

(ادامه خبر ...): کرد: این یک تعامل دوجانبه است، هم بخش خصوصی باید خودش را آماده کرده و علاقه مند باشد و هم برای بخش دولتی یک اعتماد قلبی حاصل شده باشد که این کار از طرف خصوصی شدنی است، اما به نظر می رسد ارتباط ها نسبت به سال های قبل خیلی بیشتر شده است. به گزارش ایسنا، ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات (فاوا)، در تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه، هم زمان با روز جهانی ارتباطات برگزار خواهد شد.



صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها (۱۳۹۴-۱۳۹۳-۹۲)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن نویسی و صادرات آنها، توجه به شرکت های نوپا و بازی های رایانه ای را از محورهای ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد.

به گزارش مشرق، خسرو سلجوقی با بیان اینکه در جشنواره امسال در تداوم برنامه های سال گذشته روی سه بخش تمرکز شده و هدف معرفی افراد موفق و ممتاز این رشته است که الگوسازی برای جوانان داشته باشد، گفت: در بخش اول بیشتر هدف این است که روی اپلیکیشن نویسی و شرکت های نوپا که کارهای نوینی را انجام داده و نوآوری داشته اند تمرکز شود.

وی با بیان اینکه در سال های گذشته روی نرم افزارنویسی و اپلیکیشن نویسی مانور چندانی داده نشده بود، گفت: در سال گذشته بیش از ۵۰ هزار نرم افزار نوشته شده بود و به نظر می آید که باید نمونه های موفق که توانستند کسب و کار و صادرات کنند را بیشتر به جامعه معرفی کرد. همان طور که فناوری در دنیا با سرعت روی تلفن های همراه و اپلیکیشن نویسی متمرکز شده، این دوره از جشنواره نیز خودش را با این مقوله منطبق تر دیده و تمرکزش را روی نوآوری و بالاخص در مقوله سرویس و خدماتی که روی تلفن همراه داده می شود گذاشته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران بخش دوم این جشنواره را توجه به شرکت های نوپا دانست و افزود: امسال بیشتر از سال های گذشته به شرکت های نوپا توجه شده؛ مخصوصاً راه اندازی شتاب دهنده ها و مسابقاتی که تحت عنوان رویدادهای آخر هفته برگزار می شود و فضایی را فراهم کرده که بتوانیم بیشتر در خدمت استارت آپ ها باشیم.

سلجوقی با اشاره به نحوه شرکت استارت آپ ها به دو روش ثبت نام از طریق شبکه های مجازی و ثبت نام حضوری افزود: در این بخش تمرکز بیشتر بر اساس میزان صادرات، اشتغال و نوآوری است که به هر کدام از این شاخص ها امتیازهایی داده شده و علاوه بر جایزه معنوی که معرفی این افراد از طریق رسانه های جمعی است، جوایز کمی هم گذاشته شده که در روز مسابقه اعلام خواهد شد.

وی بازی های رایانه ای را محور سوم جشنواره اعلام کرد و توضیح داد: وقتی از بازی های رایانه ای سخن می گوئیم، شاید همه فکر کنند بازی است، اما بازی های رایانه ای امروز مجموعه ای از بازی ها هست که آموزش و تغییر رفتار و کارهای فرهنگی از طریق آن انجام می شود و حتی نوعی از آموزش سلامت و بحث بهداشت در بازی های رایانه ای نهفته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تأکید بر اهمیت بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: امروز بازی های رایانه ای به معنای اخص بازی نیست بلکه ابزاری برای ایجاد تغییر در رفتارهای اجتماعی، اقتصادی، بهداشتی و آموزشی جامعه است. به علاوه اینکه در قدیم بازی فقط مخصوص کودکان بود، امروز بازی برای تمام سنین است و ابزارهایش که در قدیم شاید به میدان محدود بود، امروز به یک تلفن همراه و تبلت و لپ تاپ محدود شده و نوع بازی ها اجتماعی و انفرادی بوده و قدرت مانور زیادی به مقوله بازی داده است.

سلجوقی در ادامه افزود: تنوعی از حمایت های معنوی و مادی مطرح و همکاری های نزدیکی بین معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شورای عالی فضای مجازی، سازمان فناوری اطلاعات، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و معاونت فناوری و نوآوری ایجاد شده؛ به اضافه اینکه یک کارگروه مختص وام و جوجه اداره شده برای بازی های رایانه ای تشکیل دادیم و همچنین به دنبال این هستیم که یک سری آموزش های مربوط به دوره های کارشناسی، ارشد و دکتری بازی های رایانه ای را هم در کشور فعال کنیم.

وی با اشاره به حضور و نقش بخش خصوصی در جشنواره فاوا اظهار کرد: از سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) به عنوان نماینده بخش خصوصی استفاده و سعی می کنیم کارها را با آنها هماهنگ کنیم. حداقل در دولت تدبیر و امید با سازمان نصر هماهنگی پیش رفتیم و کارهایی از قبیل وام و جوجه اداره شده، برگزاری جشنواره دآوری ها و ارزیابی ها توسط آنها انجام می شود و در شورای سیاست گذاری و اجرا و برنامه ریزی نیز حضور دارند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران همچنین به واگذاری فعالیت های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی اشاره و بیان کرد: این یک تعامل دوجانبه است، هم بخش خصوصی باید خودش را آماده کرده و علاقه مند باشد و هم برای بخش دولتی یک اعتماد قلبی حاصل شده باشد که این کار از طرف خصوصی شدنی است، اما به نظر می رسد ارتباط ها نسبت به سال های قبل خیلی بیشتر شده است.

به گزارش ایسنا، ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات (فاوا)، در تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه، هم زمان با روز جهانی ارتباطات برگزار خواهد شد.

صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها (۱۳۹۴-۱۳۹۵-۲۰۲۰)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن نویسی و صادرات آنها، توجه به شرکت های نوپا و بازی های رایانه ای را از محورهای ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن نویسی و صادرات آنها، توجه به شرکت های نوپا و بازی های رایانه ای را از محورهای ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد.

خسرو سلجوقی در گفت و گو با خبرنگار ایسنا، با بیان اینکه در جشنواره امسال در تداوم برنامه های سال گذشته روی سه بخش تمرکز شده و هدف معرفی افراد موفق و ممتاز این رشته است که الگوسازی برای جوانان داشته باشد، گفت: در بخش اول بیشتر هدف این است که روی اپلیکیشن نویسی و شرکت های نوپا که کارهای نوینی را انجام داده و نوآوری داشته اند تمرکز شود.

وی با بیان اینکه در سال های گذشته روی نرم افزارنویسی و اپلیکیشن نویسی مانور چندانی داده نشده بود، گفت: در سال گذشته بیش از ۵۰ هزار نرم افزار نوشته شده بود و به نظر می آید که باید نمونه های موفقیتی که توانستند کسب و کار و صادرات کنند را بیشتر به جامعه معرفی کرد. همان طور که فناوری در دنیا با سرعت روی تلفن های همراه و اپلیکیشن نویسی متمرکز شده، این دوره از جشنواره نیز خودش را با این مقوله منطبق تر دیده و تمرکزش را روی نوآوری و بالاکس در مقوله سرویس و خدماتی که روی تلفن همراه داده می شود گذاشته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران بخش دوم این جشنواره را توجه به شرکت های نوپا دانست و افزود: امسال بیشتر از سال های گذشته به شرکت های نوپا توجه شده؛ مخصوصاً راه اندازی شتاب دهنده ها و مسابقاتی که تحت عنوان رویدادهای آخر هفته برگزار می شود و فضایی را فراهم کرده که بتوانیم بیشتر در خدمت استارت آپ ها باشیم.

سلجوقی با اشاره به نحوه شرکت استارت آپ ها به دو روش ثبت نام از طریق شبکه های مجازی و ثبت نام حضوری افزود: در این بخش تمرکز بیشتر بر اساس میزان صادرات، اشتغال و نوآوری است که به هر کدام از این شاخص ها امتیازهایی داده شده و علاوه بر جایزه معنوی که معرفی این افراد از طریق رسانه های جمعی است، جوایز کمی هم گذاشته شده که در روز مسابقه اعلام خواهد شد.

وی بازی های رایانه ای را محور سوم جشنواره اعلام کرد و توضیح داد: وقتی از بازی های رایانه ای سخن می گوئیم، شاید همه فکر کنند بازی است، اما بازی های رایانه ای امروز مجموعه ای از بازی ها هست که آموزش و تغییر رفتار و کارهای فرهنگی از طریق آن انجام می شود و حتی نوعی از آموزش سلامت و بحث بهداشت در بازی های رایانه ای نهفته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: امروز بازی های رایانه ای به معنای اخص بازی نیست بلکه ابزاری برای ایجاد تغییر در رفتارهای اجتماعی، اقتصادی، بهداشتی و آموزشی جامعه است. به علاوه اینکه در قدیم بازی فقط مخصوص کودکان بود، امروز بازی برای تمام سنین است و ابزارهایش که در قدیم شاید به میدان محدود بود، امروز به یک تلفن همراه و تبلت و لپ تاپ محدود شده و نوع بازی ها اجتماعی و انفرادی بوده و قدرت مانور زیادی به مقوله بازی داده است.

سلجوقی در ادامه افزود: تنوعی از حمایت های معنوی و مادی مطرح و همکاری های نزدیکی بین معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شورای عالی فضای مجازی، سازمان فناوری اطلاعات، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و معاونت فناوری و نوآوری ایجاد شده؛ به اضافه اینکه یک کارگروه مختص وام و جوجه اداره شده برای بازی های رایانه ای تشکیل دادیم و همچنین به دنبال این هستیم که یک سری آموزش های مربوط به دوره های کارشناسی، ارشد و دکتری بازی های رایانه ای را هم در کشور فعال کنیم.

وی با اشاره به حضور و نقش بخش خصوصی در جشنواره قوا اظهار کرد: از سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) به عنوان نماینده بخش خصوصی استفاده و سعی می کنیم کارها را با آنها هماهنگ کنیم. حداقل در دولت تدبیر و امید با سازمان نصر هماهنگی پیش رفتیم و کارهایی از قبیل وام و جوجه اداره شده، برگزاری جشنواره، داوری ها و ارزیابی ها توسط آنها انجام می شود و در شورای سیاست گذاری و اجرا و برنامه ریزی نیز حضور دارند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران همچنین به واگذاری فعالیت های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی اشاره و بیان کرد: این یک تعامل دوجانبه است، هم بخش خصوصی باید خودش را آماده کرده و علاقه مند باشد و هم برای بخش دولتی یک اعتماد قلبی حاصل شده باشد که این کار از طرف خصوصی شدنی است، اما به نظر می رسد ارتباط ها نسبت به سال های قبل خیلی بیشتر شده است.

به گزارش ایسنا، ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات (قوا)، در تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه، هم زمان با روز جهانی ارتباطات برگزار خواهد شد.



صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن نویسی و صادرات آنها، توجه به شرکت های نوپا و بازی های رایانه ای را از محورهای ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد.

به گزارش سردنیوز، خسرو سلجوقی با بیان اینکه در جشنواره امسال در تداوم برنامه های سال گذشته روی سه بخش تمرکز شده و هدف معرفی افراد موفق و ممتاز این رشته است که الگوسازی برای جوانان داشته باشد، گفت: در بخش اول بیشتر هدف این است که روی اپلیکیشن نویسی و شرکت های نوپا که کارهای نوینی را انجام داده و نوآوری داشته اند تمرکز شود.

وی با بیان اینکه در سال های گذشته روی نرم افزارنویسی و اپلیکیشن نویسی مانور چندانی داده نشده بود، گفت: در سال گذشته بیش از ۵۰ هزار نرم افزار نوشته شده بود و به نظر می آید که باید نمونه های موفق که توانستند کسب و کار و صادرات کنند را بیشتر به جامعه معرفی کرد. همان طور که فناوری در دنیا با سرعت روی تلفن های همراه و اپلیکیشن نویسی متمرکز شده، این دوره از جشنواره نیز خودش را با این مقوله منطبق تر دیده و تمرکزش را روی نوآوری و بالاکس در مقوله سرویس و خدماتی که روی تلفن همراه داده می شود گذاشته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران بخش دوم این جشنواره را توجه به شرکت های نوپا دانست و افزود: امسال بیشتر از سال های گذشته به شرکت های نوپا توجه شده؛ مخصوصاً راه اندازی شتاب دهنده ها و مسابقاتی که تحت عنوان رویدادهای آخر هفته برگزار می شود و فضایی را فراهم کرده که بتوانیم بیشتر در خدمت استارت آپ ها باشیم.

سلجوقی با اشاره به نحوه شرکت استارت آپ ها به دو روش ثبت نام از طریق شبکه های مجازی و ثبت نام حضوری افزود: در این بخش تمرکز بیشتر بر اساس میزان صادرات، اشتغال و نوآوری است که به هر کدام از این شاخص ها امتیازهایی داده شده و علاوه بر جایزه منوی که معرفی این افراد از طریق رسانه های جمعی است، جوایز کمی هم گذاشته شده که در روز مسابقه اعلام خواهد شد.

وی بازی های رایانه ای را محور سوم جشنواره اعلام کرد و توضیح داد: وقتی از بازی های یارانه ای سخن می گوئیم، شاید همه فکر کنند بازی است، اما بازی های رایانه ای امروز مجموعه ای از بازی ها هست که آموزش و تغییر رفتار و کارهای فرهنگی از طریق آن انجام می شود و حتی نوعی از آموزش سلامت و بحث بهداشت در بازی های رایانه ای نهفته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: امروز بازی های رایانه ای به معنای اخص بازی نیست بلکه ابزاری برای ایجاد تغییر در رفتارهای اجتماعی، اقتصادی، بهداشتی و آموزشی جامعه است. به علاوه اینکه در قدیم بازی فقط مخصوص کودکان بود، امروز بازی برای تمام سنین است و ابزارهایش که در قدیم شاید به میدان محدود بود، امروز به یک تلفن همراه و تبلت و لپ تاپ محدود شده و نوع بازی ها اجتماعی و انفرادی بوده و قدرت مانور زیادی به مقوله بازی داده است.

سلجوقی در ادامه افزود: تنوعی از حمایت های منوی و مادی مطرح و همکاری های نزدیکی بین معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شورای عالی فضای مجازی، سازمان فناوری اطلاعات، وزارت ارتباطات و معاونت فناوری و نوآوری ایجاد شده؛ به اضافه اینکه یک کارگروه مختص وام و وجه اداره شده برای بازی های رایانه ای تشکیل دادیم و همچنین به دنبال این هستیم که یک سری آموزش های مربوط به دوره های کارشناسی، ارشد و دکتری بازی های رایانه ای را هم در کشور فعال کنیم.

وی با اشاره به حضور و نقش بخش خصوصی در جشنواره قوا اظهار کرد: از سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) به عنوان نماینده بخش خصوصی استفاده و سعی می کنیم کارها را با آنها هماهنگ کنیم. حداقل در دولت تدبیر و امید با سازمان نصر هماهنگ پیش رفتیم و کارهایی از قبیل وام و وجه اداره شده، برگزاری جشنواره، دآوری ها و ارزیابی ها توسط آنها انجام می شود و در شورای سیاست گذاری و اجرا و برنامه ریزی نیز حضور دارند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران همچنین به واگذاری فعالیت های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی اشاره و بیان کرد: این یک تعامل دوجانبه است، هم بخش خصوصی باید خودش را آماده کرده و علاقه مند باشد و هم برای بخش دولتی یک اعتماد قلبی حاصل شده باشد که این کار از طرف خصوصی شدنی است. اما به نظر می رسد ارتباط ها نسبت به سال های قبل خیلی بیشتر شده است.

به گزارش ایسنا، ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات (قوا)، در تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه، هم زمان با روز جهانی ارتباطات برگزار خواهد شد.



صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن نویسی و صادرات آنها، توجه به شرکت های نوپا و بازی های رایانه ای را از محورهای ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد.

اقتصاد پرس: خسرو سلجوقی با بیان اینکه در جشنواره امسال در تداوم برنامه های سال گذشته روی سه بخش تمرکز شده و هدف معرفی افراد موفق و ممتاز این رشته است که الگوسازی برای جوانان داشته باشد، گفت: در بخش اول بیشتر هدف این است که روی اپلیکیشن نویسی و شرکت های نوپا که کارهای نوینی را انجام داده و نوآوری داشته اند تمرکز شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با بیان اینکه در سال های گذشته روی نرم افزارنویسی و اپلیکیشن نویسی مانور چندانی داده نشده بود، گفت: در سال گذشته بیش از ۵۰ هزار نرم افزار نوشته شده بود و به نظر می آید که باید نمونه های موفق که توانستند کسب و کار و صادرات کنند را بیشتر به جامعه معرفی کرد. همان طور که فناوری در دنیا با سرعت روی تلفن های همراه و اپلیکیشن نویسی متمرکز شده، این دوره از جشنواره نیز خودش را با این مقوله منطبق تر دیده و تمرکزش را روی نوآوری و بالاخص در مقوله سرویس و خدماتی که روی تلفن همراه داده می شود گذاشته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران بخش دوم این جشنواره را توجه به شرکت های نوپا دانست و افزود: امسال بیشتر از سال های گذشته به شرکت های نوپا توجه شده؛ مخصوصاً راه اندازی شتاب دهنده ها و مسابقاتی که تحت عنوان رویدادهای آخر هفته برگزار می شود و فضایی را فراهم کرده که بتوانیم بیشتر در خدمت استارت آپ ها باشیم.

سلجوقی با اشاره به نحوه شرکت استارت آپ ها به دو روش ثبت نام از طریق شبکه های مجازی و ثبت نام حضوری افزود: در این بخش تمرکز بیشتر بر اساس میزان صادرات، اشتغال و نوآوری است که به هر کدام از این شاخص ها امتیازهایی داده شده و علاوه بر جایزه معنوی که معرفی این افراد از طریق رسانه های جمعی است، جوایز کمی هم گذاشته شده که در روز مسابقه اعلام خواهد شد.

وی بازی های رایانه ای را محور سوم جشنواره اعلام کرد و توضیح داد: وقتی از بازی های رایانه ای سخن می گوئیم، شاید همه فکر کنند بازی است، اما بازی های رایانه ای امروز مجموعه ای از بازی ها هست که آموزش و تغییر رفتار و کارهای فرهنگی از طریق آن انجام می شود و حتی نوعی از آموزش سلامت و بحث بهداشت در بازی های رایانه ای نهفته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: امروز بازی های رایانه ای به معنای اخص بازی نیست بلکه ابزاری برای ایجاد تغییر در رفتارهای اجتماعی، اقتصادی، بهداشتی و آموزشی جامعه است. به علاوه اینکه در قدیم بازی فقط مخصوص کودکان بود، امروز بازی برای تمام سنین است و ابزارهایش که در قدیم شاید به میدان محدود بود، امروز به یک تلفن همراه و تبلت و لپ تاپ محدود شده و نوع بازی ها اجتماعی و انفرادی بوده و قدرت مانور زیادی به مقوله بازی داده است.

سلجوقی در ادامه افزود: نوعی از حمایت های معنوی و مادی مطرح و همکاری های نزدیکی بین معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شورای عالی فضای مجازی، سازمان فناوری اطلاعات، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و معاونت فناوری و نوآوری ایجاد شده؛ به اضافه اینکه یک کارگروه مختص وام و وجهه اداره شده برای بازی های رایانه ای تشکیل دادیم و همچنین به دنبال این هستیم که یک سری آموزش های مربوط به دوره های کارشناسی، ارشد و دکتری بازی های رایانه ای را هم در کشور فعال کنیم.

وی با اشاره به حضور و نقش بخش خصوصی در جشنواره فاوا اظهار کرد: از سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) به عنوان نماینده بخش خصوصی استفاده و سعی می کنیم کارها را با آنها هماهنگ کنیم. حداقل در دولت تدبیر و امید با سازمان نصر هماهنگی پیش رفتیم و کارهایی از قبیل وام و وجهه اداره شده، برگزاری جشنواره، دآوری ها و ارزیابی ها توسط آنها انجام می شود و در شورای سیاست گذاری و اجرا و برنامه ریزی نیز حضور دارند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران همچنین به واگذاری فعالیت های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی اشاره و بیان کرد: این یک تعامل دوجانبه است، هم بخش خصوصی باید خودش را آماده کرده و علاقه مند باشد و هم برای بخش دولتی یک اعتماد قلبی حاصل شده باشد که این کار از طرف خصوصی شدنی است، اما به نظر می رسد ارتباط ها نسبت به سال های قبل خیلی بیشتر شده است.

ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات (فاوا)، در تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه، هم زمان با روز جهانی ارتباطات برگزار خواهد شد.



صادرات اپلیکیشن ها با توجه به دانش بنیان ها (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن نویسی و صادرات آنها، توجه به شرکت های نوپا و بازی های رایانه ای را از محورهای ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد.

به گزارش تحلیل ایران، خسرو سلجوقی در گفت و گو با ایسنا، با بیان اینکه در جشنواره امسال در تداوم برنامه های سال گذشته روی سه بخش تمرکز شده و هدف معرفی افراد موفق و ممتاز این رشته است که الگوسازی برای جوانان داشته باشد، گفت: در بخش اول بیشتر هدف این است که روی اپلیکیشن نویسی و شرکت های نوپا که کارهای نوینی را انجام داده و نوآوری داشته اند تمرکز شود.

وی با بیان اینکه در سال های گذشته روی نرم افزارنویسی و اپلیکیشن نویسی مانور چندانی داده نشده بود، گفت: در سال گذشته بیش از ۵۰ هزار نرم افزار نوشته شده بود و به نظر می آید که باید نمونه های موفق که توانستند کسب و کار و صادرات کنند را بیشتر به جامعه معرفی کرد. همان طور که فناوری در دنیا با سرعت روی تلفن های همراه و اپلیکیشن نویسی متمرکز شده، این دوره از جشنواره نیز خودش را با این مقوله منطبق تر دیده و تمرکزش را روی نوآوری و بالاخص در مقوله سرویس و خدماتی که روی تلفن همراه داده می شود گذاشته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران بخش دوم این جشنواره را توجه به شرکت های نوپا دانست و افزود: امسال بیشتر از سال های گذشته به شرکت های نوپا توجه شده؛ مخصوصاً راه اندازی شتاب دهنده ها و مسابقاتی که تحت عنوان رویدادهای آخر هفته برگزار می شود و فضایی را فراهم کرده که بتوانیم بیشتر در خدمت استارت آپ ها باشیم.

سلجوقی با اشاره به نحوه شرکت استارت آپ ها به دو روش ثبت نام از طریق شبکه های مجازی و ثبت نام حضوری افزود: در این بخش تمرکز بیشتر بر اساس میزان صادرات، اشتغال و نوآوری است که به هر کدام از این شاخص ها امتیازهایی داده شده و علاوه بر جایزه معنوی که معرفی این افراد از طریق رسانه های جمعی است، جوایز کمی هم گذاشته شده که در روز مسابقه اعلام خواهد شد.

وی بازی های رایانه ای را محور سوم جشنواره اعلام کرد و توضیح داد: وقتی از بازی های رایانه ای سخن می گوئیم، شاید همه فکر کنند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی است، اما بازی های رایانه ای امروز مجموعه ای از بازی ها هست که آموزش و تغییر رفتار و کارهای فرهنگی از طریق آن انجام می شود و حتی نوعی از آموزش سلامت و بحث بهداشت در بازی های رایانه ای نهفته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: امروز بازی های رایانه ای به معنای اخص بازی نیست بلکه ابزاری برای ایجاد تغییر در رفتارهای اجتماعی، اقتصادی، بهداشتی و آموزشی جامعه است. به علاوه اینکه در قدیم بازی فقط مخصوص کودکان بود، امروز بازی برای تمام سنین است و ابزارهایش که در قدیم شاید به میدان محدود بود، امروز به یک تلفن همراه و تبلت و لپ تاب محدود شده و نوع بازی ها اجتماعی و انفرادی بوده و قدرت مانور زیادی به مقوله بازی داده است.

سلجوقی در ادامه افزود: تنوعی از حمایت های معنوی و مادی مطرح و همکاری های نزدیکی بین معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شورای عالی فضای مجازی، سازمان فناوری اطلاعات، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و معاونت فناوری و نوآوری ایجاد شده؛ به اضافه اینکه یک کارگروه مختص وام و وجوه اداره شده برای بازی های رایانه ای تشکیل دادیم و همچنین به دنبال این هستیم که یک سری آموزش های مربوط به دوره های کارشناسی، ارشد و دکتری بازی های رایانه ای را هم در کشور فعال کنیم.

وی با اشاره به حضور و نقش بخش خصوصی در جشنواره فاوا اظهار کرد: از سازمان نظام صنفی رایانه ای (تصر) به عنوان نماینده بخش خصوصی استفاده و سعی می کنیم کارها را با آنها هماهنگ کنیم. حداقل در دولت تدبیر و امید با سازمان تصر هماهنگ پیش رفتیم و کارهایی از قبیل وام و وجوه اداره شده، برگزاری جشنواره، داوری ها و ارزیابی ها توسط آنها انجام می شود و در شورای سیاست گذاری و اجرا و برنامه ریزی نیز حضور دارند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران همچنین به واگذاری فعالیت های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی اشاره و بیان کرد: این یک تعامل دوجانبه است، هم بخش خصوصی باید خودش را آماده کرده و علاقه مند باشد و هم برای بخش دولتی یک اعتماد قلبی حاصل شده باشد که این کار از طرف خصوصی شدنی است، اما به نظر می رسد ارتباط ها نسبت به سال های قبل خیلی بیشتر شده است. ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات (فاوا)، در تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه، هم زمان با روز جهانی ارتباطات برگزار خواهد شد.



صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها (۱۳۹۳-۹۴-۱۳۹۵)

فناوری اطلاعات - ارتباطات - ایسا نوشت: عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن نویسی و صادرات آنها، توجه به شرکت های نوپا و بازی های رایانه ای را از محورهای ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد.

خسرو سلجوقی با بیان اینکه در جشنواره امسال در تداوم برنامه های سال گذشته روی سه بخش تمرکز شده و هدف معرفی افراد موفق و ممتاز این رشته است که انگیزشی برای جوانان داشته باشد، گفت: در بخش اول بیشتر هدف این است که روی اپلیکیشن نویسی و شرکت های نوپا که کارهای نوینی را انجام داده و نوآوری داشته اند تمرکز شود.

وی با بیان اینکه در سال های گذشته روی نرم افزار نویسی و اپلیکیشن نویسی مانور چندانی داده نشده بود، گفت: در سال گذشته بیش از ۵۰ هزار نرم افزار نوشته شده بود و به نظر می آید که باید نمونه های موفق که توانستند کسب و کار و صادرات کنند را بیشتر به جامعه معرفی کرد. همان طور که فناوری در دنیا با سرعت روی تلفن های همراه و اپلیکیشن نویسی متمرکز شده، این دوره از جشنواره نیز خودش را با این مقوله منطبق تر دیده و تمرکزش را روی نوآوری و بالاخص در مقوله سرویس و خدماتی که روی تلفن همراه داده می شود گذاشته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران بخش دوم این جشنواره را توجه به شرکت های نوپا دانست و افزود: امسال بیشتر از سال های گذشته به شرکت های نوپا توجه شده؛ مخصوصاً راه اندازی شتاب دهنده ها و مسابقاتی که تحت عنوان رویدادهای آخر هفته برگزار می شود و فضایی را فراهم کرده که بتوانیم بیشتر در خدمت استارت آپ ها باشیم.

سلجوقی با اشاره به نحوه شرکت استارت آپ ها به دو روش ثبت نام از طریق شبکه های مجازی و ثبت نام حضوری افزود: در این بخش تمرکز بیشتر بر اساس میزان صادرات، اشتغال و نوآوری است که به هر کدام از این شاخص ها امتیازهایی داده شده و علاوه بر جایزه معنوی که معرفی این افراد از طریق رسانه های جمعی است، جایزه کمی هم گذاشته شده که در روز مسابقه اعلام خواهد شد.

وی بازی های رایانه ای را محور سوم جشنواره اعلام کرد و توضیح داد: وقتی از بازی های رایانه ای سخن می گوئیم، شاید همه فکر کنند بازی است، اما بازی های رایانه ای امروز مجموعه ای از بازی ها هست که آموزش و تغییر رفتار و کارهای فرهنگی از طریق آن انجام می شود و حتی نوعی از آموزش سلامت و بحث بهداشت در بازی های رایانه ای نهفته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: امروز بازی های رایانه ای به معنای اخص بازی نیست بلکه ابزاری برای ایجاد تغییر در رفتارهای اجتماعی، اقتصادی، بهداشتی و آموزشی جامعه است. به علاوه اینکه در قدیم بازی فقط مخصوص کودکان بود، امروز بازی برای تمام سنین است و ابزارهایش که در قدیم شاید به میدان محدود بود، امروز به یک تلفن همراه و تبلت و لپ تاب محدود شده و نوع بازی ها اجتماعی و انفرادی بوده و قدرت مانور زیادی به مقوله بازی داده است.

سلجوقی در ادامه افزود: تنوعی از حمایت های معنوی و مادی مطرح و همکاری های نزدیکی بین معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شورای عالی فضای مجازی، سازمان فناوری اطلاعات، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و معاونت فناوری و نوآوری ایجاد شده؛ به اضافه اینکه یک کارگروه مختص وام و وجوه اداره شده برای بازی های رایانه ای تشکیل دادیم و همچنین به دنبال این هستیم که یک سری آموزش های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مربوط به دوره های کارشناسی، ارشد و دکتری بازی های رایانه ای را هم در کشور فعال کنیم. وی با اشاره به حضور و نقش بخش خصوصی در جشنواره فاوا اظهار کرد: از سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) به عنوان نماینده بخش خصوصی استفاده و سعی می کنیم کارها را با آنها هماهنگ کنیم. حداقل در دولت تدبیر و امید با سازمان نصر هماهنگی پیش رفتیم و کارهایی از قبیل وام و جوجه اداره شده، برگزاری جشنواره، دایره های و ارزیابی ها توسط آنها انجام می شود و در شورای سیاست گذاری و اجرا و برنامه ریزی نیز حضور دارند. عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران همچنین به واگذاری فعالیت های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی اشاره و بیان کرد: این یک تعامل دوجانبه است، هم بخش خصوصی باید خودش را آماده کرده و علاقه مند باشد و هم برای بخش دولتی یک اعتماد قلبی حاصل شده باشد که این کار از طرف خصوصی شدنی است. اما به نظر می رسد ارتباط ها نسبت به سال های قبل خیلی بیشتر شده است. به گزارش ایسا، ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات (فاوا)، در تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه، هم زمان با روز جهانی ارتباطات برگزار خواهد شد. ۵۶۵۶



صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

به گزارش بی باک نیوز، خسرو سلجوقی با بیان اینکه در جشنواره امسال در تداوم برنامه های سال گذشته روی سه بخش تمرکز شده و هدف معرفی افراد موفق و ممتاز این رشته است که الگوسازی برای جوانان داشته باشد، گفت: در بخش اول بیشتر هدف این است که روی اپلیکیشن نویسی و شرکت های نوپا که کارهای نوینی را انجام داده و نوآوری داشته اند تمرکز شود.

وی با بیان اینکه در سال های گذشته روی نرم افزار نویسی و اپلیکیشن نویسی مانور چندانی داده نشده بود، گفت: در سال گذشته بیش از ۵۰ هزار نرم افزار نوشته شده بود و به نظر می آید که باید نمونه های موفق که توانستند کسب و کار و صادرات کنند را بیشتر به جامعه معرفی کرد. همان طور که فناوری در دنیا با سرعت روی تلفن های همراه و اپلیکیشن نویسی متمرکز شده، این دوره از جشنواره نیز خودش را با این مقوله منطبق تر دیده و تمرکزش را روی نوآوری و بالاکس در مقوله سرویس و خدماتی که روی تلفن همراه داده می شود گذاشته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران بخش دوم این جشنواره را توجه به شرکت های نوپا دانست و افزود: امسال بیشتر از سال های گذشته به شرکت های نوپا توجه شده؛ مخصوصاً راه اندازی شتاب دهنده ها و مسابقاتی که تحت عنوان رویدادهای آخر هفته برگزار می شود و فضایی را فراهم کرده که بتوانیم بیشتر در خدمت استارت آپ ها باشیم.

سلجوقی با اشاره به نحوه شرکت استارت آپ ها به دو روش ثبت نام از طریق شبکه های مجازی و ثبت نام حضوری افزود: در این بخش تمرکز بیشتر بر اساس میزان صادرات، اشتغال و نوآوری است که به هر کدام از این شاخص ها امتیازهایی داده شده و علاوه بر جایزه معنوی که معرفی این افراد از طریق رسانه های جمعی است، جوایز کمی هم گذاشته شده که در روز مسابقه اعلام خواهد شد.

وی بازی های رایانه ای را محور سوم جشنواره اعلام کرد و توضیح داد: وقتی از بازی های رایانه ای سخن می گوئیم، شاید همه فکر کنند بازی است، اما بازی های رایانه ای امروز مجموعه ای از بازی ها هست که آموزش و تغییر رفتار و کارهای فرهنگی از طریق آن انجام می شود و حتی نوعی از آموزش سلامت و بحث بهداشت در بازی های رایانه ای نهفته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: امروز بازی های رایانه ای به معنای اخص بازی نیست بلکه ابزاری برای ایجاد تغییر در رفتارهای اجتماعی، اقتصادی، بهداشتی و آموزشی جامعه است. به علاوه اینکه در قدیم بازی فقط مخصوص کودکان بود، امروز بازی برای تمام سنین است و ابزارهایش که در قدیم شاید به میدان محدود بود، امروز به یک تلفن همراه و تبلت و لب تاپ محدود شده و نوع بازی ها اجتماعی و انفرادی بوده و قدرت مانور زیادی به مقوله بازی داده است.

سلجوقی در ادامه افزود: نوعی از حمایت های معنوی و مادی مطرح و همکاری های نزدیکی بین معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شورای عالی فضای مجازی، سازمان فناوری اطلاعات، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و معاونت فناوری و نوآوری ایجاد شده؛ به اضافه اینکه یک کارگروه مختص وام و جوجه اداره شده برای بازی های رایانه ای تشکیل دادیم و همچنین به دنبال این هستیم که یک سری آموزش های مربوط به دوره های کارشناسی، ارشد و دکتری بازی های رایانه ای را هم در کشور فعال کنیم.

وی با اشاره به حضور و نقش بخش خصوصی در جشنواره فاوا اظهار کرد: از سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) به عنوان نماینده بخش خصوصی استفاده و سعی می کنیم کارها را با آنها هماهنگ کنیم. حداقل در دولت تدبیر و امید با سازمان نصر هماهنگی پیش رفتیم و کارهایی از قبیل وام و جوجه اداره شده، برگزاری جشنواره، دایره های و ارزیابی ها توسط آنها انجام می شود و در شورای سیاست گذاری و اجرا و برنامه ریزی نیز حضور دارند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران همچنین به واگذاری فعالیت های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی اشاره و بیان کرد: این یک تعامل دوجانبه است، هم بخش خصوصی باید خودش را آماده کرده و علاقه مند باشد و هم برای بخش دولتی یک اعتماد قلبی حاصل شده باشد که این کار از طرف خصوصی شدنی است. اما به نظر می رسد ارتباط ها نسبت به سال های قبل خیلی بیشتر شده است.

ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات (فاوا)، در تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه، هم زمان با روز جهانی ارتباطات برگزار خواهد شد.

منبع: ایسا

**پیش بینی فروش چند میلیونی هدستهای واقعیت مجازی در سال ۲۰۱۶** (۱۸/۰۱/۲۰۱۶-۱۸/۰۱/۲۰۱۶)

ICTPRESS - حلقه گزارش IDC سال ۲۰۱۶ بیشتر از ۹ میلیون هدست VR فروش میرسد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS، این رقم در سال ۲۰۱۵ حدود ۲۵۰ هزار قطعه بود اما شرکت تحلیلی IDC پیش بینی میکند که آمار فروش این هدستها در سال جاری بسیار فراتر از حد انتظار باشد. به گفته آنها قسمتی از این رشد به اولین نسخه های این دستگاه برمیگردد که آماده فروش هستند. شرکت IDC پیش بینی میکند کمپانیهای بزرگی مانند سونی، اوکولوس و اچ تی سی بیشتر از ۲ میلیون هدست بفروش برسانند. هدست اوکولوس از ۲۸ ماه مارس وارد بازار شده؛ هدستهای اچ تی سی از همین ماه و هدستهای پلی استیشن سونی از ماه اکتبر وارد بازار میشوند. تمام این هدستها با پی سی یا با کنسول بازی کار میکنند تا بتواند تصاویر را روی صفحه نمایش آن ارسال کند. خریداران این هدستها کسانی هستند که میخواهند بازیهای ویدئویی در محیط VR انجام دهند و گفته میشود برای پایان سال میلادی و همزمان با تعطیلات کریسمس بازیهای زیادی برای این پلتفرم عرضه خواهد شد. البته در این گزارش آمده که میزان علاقه به واقعیت افزوده نیز بشدت بالا خواهد بود و در این میان مایکروسافت با هدستهای هولولنز خود حرفهای زیادی برای گفتن خواهد داشت. هدستهایی که در بالا از آنها یاد شد بدلیل استفاده از صفحه نمایش بنام هدستهای tethered معروفند اما هدستهای گیر VR ساسونگ بدون صفحه نمایش هستند که همین امر باعث رشد مقبولیت این هدست در بین علاقمندان میشود. تنها چیزی که این هدست به آن نیاز دارد اسمارت فون نیست که بتواند ویدئوی کیفیت بالا که برای VR استفاده میشود را پردازش کند. این کار توسط سنسورهای انجام میشود که قادرند ضمن ردیابی حرکات؛ خود را با چیزی که کاربر میبیند وفق دهند تا حس غوطه ور شدن در صحنه ای که توسط کامپیوتر تولید شده را بوجود بیاورد. احتمالاً سایر شرکتهای بزرگ هم برای پایان سال هدستهایی را روانه بازار میکنند که خبری از صفحه نمایش در آنها نخواهد بود. پیش بینی شده تا سال ۲۰۲۰ میزان فروش هدستهای VR بعدد ۶۴.۸ میلیون دستگاه برسد. هدستهایی که مانند «کاردبرد ویونر گوگل» (Google Cardboard Viewer) فاقد مدارات الکترونیکی هستند در این آمار حساب نشده اند.

**صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها** (۱۸/۰۱/۲۰۱۶-۱۸/۰۱/۲۰۱۶)

به گزارش "فرهنگستان آلمک" ایسا نوشت، خسرو سلجوقی با بیان اینکه در جشنواره اسامال در تداوم برنامه های سال گذشته روی سه بخش تمرکز شده و هدف معرفی افراد موفق و ممتاز این رشته است که انگوسازی برای جوانان داشته باشد، گفت: در بخش اول بیشتر هدف این است که روی اپلیکیشن نویسی و شرکت های نوپا که کارهای نوینی را انجام داده و نوآوری داشته اند تمرکز شود. وی با بیان اینکه در سال های گذشته روی نرم افزارنویسی و اپلیکیشن نویسی مانور چندانی داده نشده بود، گفت: در سال گذشته بیش از ۵۰ هزار نرم افزار نوشته شده بود و به نظر می آید که باید نمونه های موفق که توانستند کسب و کار و صادرات کنند را بیشتر به جامعه معرفی کرد. همان طور که فناوری در دنیا با سرعت روی تلفن های همراه و اپلیکیشن نویسی متمرکز شده، این دوره از جشنواره نیز خودش را با این مقوله منطبق تر دیده و تمرکزش را روی نوآوری و بالاخص در مقوله سرویس و خدماتی که روی تلفن همراه داده می شود گذاشته است. عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران بخش دوم این جشنواره را توجه به شرکت های نوپا دانست و افزود: اسامال بیشتر از سال های گذشته به شرکت های نوپا توجه شده؛ مخصوصاً راه اندازی شتاب دهنده ها و مسابقاتی که تحت عنوان رویدادهای آخر هفته برگزار می شود و فضایی را فراهم کرده که بتوانیم بیشتر در خدمت استارت آپ ها باشیم. سلجوقی با اشاره به نحوه شرکت استارت آپ ها به دو روش ثبت نام از طریق شبکه های مجازی و ثبت نام حضوری افزود: در این بخش تمرکز بیشتر بر اساس میزان صادرات، اشتغال و نوآوری است که به هر کدام از این شاخص ها امتیازهایی داده شده و علاوه بر جایزه معنوی که معرفی این افراد از طریق رسانه های جمعی است، جوایز کمی هم گذاشته شده که در روز مسابقه اعلام خواهد شد. وی بازی های رایانه ای را محور سوم جشنواره اعلام کرد و توضیح داد: وقتی از بازی های رایانه ای سخن می گوئیم، شاید همه فکر کنند بازی است، اما بازی های رایانه ای امروز مجموعه ای از بازی ها هست که آموزش و تغییر رفتار و کارهای فرهنگی از طریق آن انجام می شود و حتی نوعی از آموزش سلامت و بحث بهداشت در بازی های رایانه ای نهفته است. عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: امروز بازی های رایانه ای به معنای اخص بازی نیست بلکه ابزاری برای ایجاد تغییر در رفتارهای اجتماعی، اقتصادی، بهداشتی و آموزشی جامعه است. به علاوه اینکه در قدیم بازی فقط مخصوص کودکان بود، امروز بازی برای تمام سنین است و ابزارهایش که در قدیم شاید به میدان محدود بود، امروز به یک تلفن همراه و تبلت و لپ تاپ محدود شده و نوع بازی ها اجتماعی و انفرادی بوده و قدرت مانور زیادی به مقوله بازی داده است. سلجوقی در ادامه افزود: تنوعی از حمایت های معنوی و مادی مطرح و همکاری های نزدیکی بین معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شورای عالی فضای مجازی، سازمان فناوری اطلاعات، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و معاونت فناوری و نوآوری ایجاد شده؛ به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اضافه اینکه یک کارگروه مختص وام وجوه اداره شده برای بازی های رایانه ای تشکیل دادیم و همچنین به دنبال این هستیم که یک سری آموزش های مربوط به دوره های کارشناسی، ارشد و دکتری بازی های رایانه ای را هم در کشور فعال کنیم.

وی با اشاره به حضور و نقش بخش خصوصی در جشنواره فاوا اظهار کرد: از سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) به عنوان نماینده بخش خصوصی استفاده و سعی می کنیم کارها را با آنها هماهنگ کنیم. حداقل در دولت تدبیر و امید با سازمان نصر هماهنگ پیش رفتیم و کارهایی از قبیل وام وجوه اداره شده، برگزاری جشنواره، دآوری ها و ارزیابی ها توسط آنها انجام می شود و در شورای سیاست گذاری و اجرا و برنامه ریزی نیز حضور دارند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران همچنین به واگذاری فعالیت های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی اشاره و بیان کرد: این یک تعامل دوجانبه است، هم بخش خصوصی باید خودش را آماده کرده و علاقه مند باشد و هم برای بخش دولتی یک اعتماد قلبی حاصل شده باشد که این کار از طرف خصوصی شدنی است، اما به نظر می رسد ارتباط ها نسبت به سال های قبل خیلی بیشتر شده است.

شمسین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات (فاوا)، در تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه، هم زمان با روز جهانی ارتباطات برگزار خواهد شد.



صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن نویسی و صادرات آنها، توجه به شرکت های نوپا و بازی های رایانه ای را از محورهای ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد.

به گزارش بازار خبر، خسرو سلجوقی با بیان اینکه در جشنواره اسامال در تداوم برنامه های سال گذشته روی سه بخش تمرکز شده و هدف معرفی افراد موفق و ممتاز این رشته است که الگوسازی برای جوانان داشته باشد، گفت: در بخش اول بیشتر هدف این است که روی اپلیکیشن نویسی و شرکت های نوپا که کارهای نوینی را انجام داده و نوآوری داشته اند تمرکز شود.

وی با بیان اینکه در سال های گذشته روی نرم افزارنویسی و اپلیکیشن نویسی مانور چندانی داده نشده بود، گفت: در سال گذشته بیش از ۵۰ هزار نرم افزار نوشته شده بود و به نظر می آید که باید نمونه های موفق که توانستند کسب و کار و صادرات کنند را بیشتر به جامعه معرفی کرد. همان طور که فناوری در دنیا با سرعت روی تلفن های همراه و اپلیکیشن نویسی متمرکز شده، این دوره از جشنواره نیز خودش را با این مقوله منطبق تر دیده و تمرکزش را روی نوآوری و بالاخص در مقوله سرویس و خدماتی که روی تلفن همراه داده می شود گذاشته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران بخش دوم این جشنواره را توجه به شرکت های نوپا دانست و افزود: اسامال بیشتر از سال های گذشته به شرکت های نوپا توجه شده؛ مخصوصاً راه اندازی شتاب دهنده ها و مسابقاتی که تحت عنوان رویدادهای آخر هفته برگزار می شود و فضایی را فراهم کرده که بتوانیم بیشتر در خدمت استارت آپ ها باشیم.

سلجوقی با اشاره به نحوه شرکت استارت آپ ها به دو روش ثبت نام از طریق شبکه های مجازی و ثبت نام حضوری افزود: در این بخش تمرکز بیشتر بر اساس میزان صادرات، اشتغال و نوآوری است که به هر کدام از این شاخص ها امتیازهایی داده شده و علاوه بر جایزه مننوی که معرفی این افراد از طریق رسانه های جمعی است، جوایز کمی هم گذاشته شده که در روز مسابقه اعلام خواهد شد.

وی بازی های رایانه ای را محور سوم جشنواره اعلام کرد و توضیح داد: وقتی از بازی های رایانه ای سخن می گوئیم، شاید همه فکر کنند بازی است، اما بازی های رایانه ای امروز مجموعه ای از بازی ها هست که آموزش و تغییر رفتار و کارهای فرهنگی از طریق آن انجام می شود و حتی نوعی از آموزش سلامت و بحث بهداشت در بازی های رایانه ای نهفته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای خاطر نشان کرد: امروز بازی های رایانه ای به معنای اخص بازی نیست بلکه ابزاری برای ایجاد تغییر در رفتارهای اجتماعی، اقتصادی، بهداشتی و آموزشی جامعه است. به علاوه اینکه در قدیم بازی فقط مخصوص کودکان بود، امروز بازی برای تمام سنین است و ابزارهایش که در قدیم شاید به میدان محدود بود، امروز به یک تلفن همراه و تبلت و لپ تاپ محدود شده و نوع بازی ها اجتماعی و انفرادی بوده و قدرت مانور زیادی به مقوله بازی داده است.

سلجوقی در ادامه افزود: تنوعی از حمایت های مننوی و مادی مطرح و همکاری های نزدیکی بین معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شورای عالی فضای مجازی، سازمان فناوری اطلاعات، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و معاونت فناوری و نوآوری ایجاد شده؛ به اضافه اینکه یک کارگروه مختص وام وجوه اداره شده برای بازی های رایانه ای تشکیل دادیم و همچنین به دنبال این هستیم که یک سری آموزش های مربوط به دوره های کارشناسی، ارشد و دکتری بازی های رایانه ای را هم در کشور فعال کنیم.

وی با اشاره به حضور و نقش بخش خصوصی در جشنواره فاوا اظهار کرد: از سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) به عنوان نماینده بخش خصوصی استفاده و سعی می کنیم کارها را با آنها هماهنگ کنیم. حداقل در دولت تدبیر و امید با سازمان نصر هماهنگ پیش رفتیم و کارهایی از قبیل وام وجوه اداره شده، برگزاری جشنواره، دآوری ها و ارزیابی ها توسط آنها انجام می شود و در شورای سیاست گذاری و اجرا و برنامه ریزی نیز حضور دارند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران همچنین به واگذاری فعالیت های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی اشاره و بیان کرد: این یک تعامل دوجانبه است، هم بخش خصوصی باید خودش را آماده کرده و علاقه مند باشد و هم برای بخش دولتی یک اعتماد قلبی حاصل شده باشد که این کار از طرف خصوصی شدنی است، اما به نظر می رسد ارتباط ها نسبت به سال های قبل خیلی بیشتر شده است.

به گزارش ایسنا، ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات (فاوا)، در تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه، هم زمان با روز جهانی ارتباطات برگزار خواهد شد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... منبع: ایسنا)



بازی رایانه ای «ایران ۵۷» نیاز به حمایت جدی دارد (۱۳۹۷/۰۷/۰۱-۰۱)

گروه فضای مجازی: پس از انتشار بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که روایتی مخدوش از انقلاب اسلامی است، انتقادهایی از بازی سازان در مورد عدم تولید بازی در خور انقلاب اسلامی ایران صورت گرفت. در حالی که بیش از ۲ سال است یک بازی ساز داخلی تولید یک بازی با موضوع انقلاب را در دستور کار خود داشته است.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، بازی ایرانی «ایران ۵۷» با حمایت مرکز هنرهای رقصی بسیج و توسط استودیو «رسانا شکوه کویر» ساخته می شود که تاکنون چندین بازی مختلف را تولید و به مرحله انتشار رسانده است. عماد رحمانی مدیرعامل استودیو «رسانا شکوه کویر» می گوید: نگارش بازی نامه این اثر را از سال ۹۲ و در دوره کارشناسی ارشدش آغاز کرده و سپس با حداقل های مالی و حمایتی تولید این بازی را شروع کرده است.

وی اعتقاد دارد با این هزینه ها نمی توان با هجمه بازی هایی همچون «انقلاب ۱۹۷۹» مقابله کرد چرا که این بازی ها با ده ها برابر هزینه تولید بیشتر ساخته شده اند.

مدیر استودیو رسانا شکوه کویر به دانش فنی مناسب بازی سازان داخلی اشاره کرد و گفت: بازی سازان ایرانی ظرفیت بسیار خوبی در تولید بازی دارند، اما واقعیت این است که با بودجه ای پایین نمی توان یک بازی فاخر و در شأن انقلاب اسلامی ایران تولید کرد.

رحمانی به مستند بودن بازی «ایران ۵۷» تاکید کرد و گفت: برای بازی بیش از ۱۰۰ صفحه سند رسمی و ۷۰۰ صفحه تحقیقات تهیه شده تا بازی از هر لحاظ قابل استناد باشد. در بازی روایتی از انقلاب از تاریخ ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی تاریخ خروج همیشگی شاه از کشور ارائه می شود.

عماد رحمانی زمان پیش بینی شده برای انتشار بازی را تابستان امسال اعلام کرد و گفت: یکی از دلایل طولانی شدن ساخت بازی این است که نمی خواستیم عنوانی با کیفیت پایین عرضه کنیم، اما همین حالا اگر بتوانیم حمایتی برای افزایش کیفیت این بازی جذب کنیم، مجدداً و با قدرت بسیار بیش تری روی بازی کار خواهیم کرد تا کیفیت بازی افزایش یابد.



صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها (۱۳۹۷/۰۷/۰۱-۰۱)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن نویسی و صادرات آنها، توجه به شرکت های نوپا و بازی های رایانه ای را از محورهای ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد. به گزارش مشرق، خسرو سلجوقی با بیان اینکه در جشنواره امسال در تداوم برنامه های سال گذشته روی سه بخش تمرکز شده و هدف معرفی [...] است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن نویسی و صادرات آنها، توجه به شرکت های نوپا و بازی های رایانه ای را از محورهای ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد.

به گزارش مشرق، خسرو سلجوقی با بیان اینکه در جشنواره امسال در تداوم برنامه های سال گذشته روی سه بخش تمرکز شده و هدف معرفی افراد موفق و ممتاز این رشته است که الگوسازی برای جوانان داشته باشد، گفت: در بخش اول بیشتر هدف این است که روی اپلیکیشن نویسی و شرکت های نوپا که کارهای نوینی را انجام داده و نوآوری داشته اند تمرکز شود.

وی با بیان اینکه در سال های گذشته روی نرم افزارنویسی و اپلیکیشن نویسی مانور چندانی داده نشده بود، گفت: در سال گذشته بیش از ۵۰ هزار نرم افزار نوشته شده بود و به نظر می آید که باید نمونه های موفق که توانستند کسب و کار و صادرات کنند را بیشتر به جامعه معرفی کرد. همان طور که فناوری در دنیا با سرعت روی تلفن های همراه و اپلیکیشن نویسی متمرکز شده، این دوره از جشنواره نیز خودش را با این مقوله منطبق تر دیده و تمرکزش را روی نوآوری و بالاخص در مقوله سرویس و خدماتی که روی تلفن همراه داده می شود گذاشته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران بخش دوم این جشنواره را توجه به شرکت های نوپا دانست و افزود: امسال بیشتر از سال های گذشته به شرکت های نوپا توجه شده؛ مخصوصاً راه اندازی شتاب دهنده ها و مسابقاتی که تحت عنوان رویدادهای آخر هفته برگزار می شود و فضایی را فراهم کرده که بتوانیم بیشتر در خدمت استارت آپ ها باشیم.

سلجوقی با اشاره به نحوه شرکت استارت آپ ها به دو روش ثبت نام از طریق شبکه های مجازی و ثبت نام حضوری افزود: در این بخش تمرکز بیشتر بر اساس میزان صادرات، اشتغال و نوآوری است که به هر کدام از این شاخص ها امتیازهایی داده شده و علاوه بر جایزه منقوی که معرفی این افراد از طریق رسانه های جمعی است، جایزه کمی هم گذاشته شده که در روز مسابقه اعلام خواهد شد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی بازی های رایانه ای را محور سوم جشنواره اعلام کرد و توضیح داد: وقتی از بازی های رایانه ای سخن می گوئیم، شاید همه فکر کنند بازی است، اما بازی های رایانه ای امروز مجموعه ای از بازی ها هست که آموزش و تغییر رفتار و کارهای فرهنگی از طریق آن انجام می شود و حتی نوعی از آموزش سلامت و بحث بهداشت در بازی های رایانه ای نهفته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: امروز بازی های رایانه ای به معنای اخص بازی نیست بلکه ابزاری برای ایجاد تغییر در رفتارهای اجتماعی، اقتصادی، بهداشتی و آموزشی جامعه است. به علاوه اینکه در قدیم بازی فقط مخصوص کودکان بود، امروز بازی برای تمام سنین است و ابزارهایش که در قدیم شاید به میدان محدود بود، امروز به یک تلفن همراه و تبلت و لپ تاپ محدود شده و نوع بازی ها اجتماعی و انفرادی بوده و قدرت مانور زیادی به مقوله بازی داده است.

سلجوقی در ادامه افزود: تنوعی از حمایت های معنوی و مادی مطرح و همکاری های نزدیکی بین معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شورای عالی فضای مجازی، سازمان فناوری اطلاعات، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و معاونت فناوری و نوآوری ایجاد شده؛ به اضافه اینکه یک کارگروه مختص وام و وجهه اداره شده برای بازی های رایانه ای تشکیل دادیم و همچنین به دنبال این هستیم که یک سری آموزش های مربوط به دوره های کارشناسی، ارشد و دکتری بازی های رایانه ای را هم در کشور فعال کنیم.

وی با اشاره به حضور و نقش بخش خصوصی در جشنواره فاوا اظهار کرد: از سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) به عنوان نماینده بخش خصوصی استفاده و سعی می کنیم کارها را با آنها هماهنگ کنیم. حداقل در دولت تدبیر و امید با سازمان نصر هماهنگی پیش رفتیم و کارهایی از قبیل وام و وجهه اداره شده، برگزاری جشنواره، داوری ها و ارزیابی ها توسط آنها انجام می شود و در شورای سیاست گذاری و اجرا و برنامه ریزی نیز حضور دارند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران همچنین به واگذاری فعالیت های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی اشاره و بیان کرد: این یک تعامل دوجانبه است، هم بخش خصوصی باید خودش را آماده کرده و علاقه مند باشد و هم برای بخش دولتی یک اعتماد قلبی حاصل شده باشد که این کار از طرف خصوصی شدنی است، اما به نظر می رسد ارتباط ها نسبت به سال های قبل خیلی بیشتر شده است.

به گزارش ایسنا، ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات (فاوا)، در تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه، هم زمان با روز جهانی ارتباطات برگزار خواهد شد. (Let's block ads! (Why

منبع: مشرق



باشگاه خبرنگاران

بازی های ایرانی در صفحه نخست کافه بازار (۱۳۹۴/۰۲/۲۷)

کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تفاهمی در راستای اقتصاد مقاومتی با فروشگاه های دیجیتالی را تنظیم کرده است.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ طی تفاهمی که در راستای سال اقتصاد مقاومتی؛ اقدام و عمل فی مابین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و فروشگاه دیجیتالی کافه بازار صورت گرفت، قرار شد در روزهای آتی بخش بازی های موبایلی ایرانی به صفحه نخست این فروشگاه اضافه شود.

حسن کریمی قدوسی در دیدار با حسام میرآرمندهی، مدیرعامل کافه بازار به حمایت از بازی های موبایلی ایرانی و اهمیت این فروشگاه دیجیتالی در صنعت بازی کشورمان تاکید کرد. بر این اساس طی تفاهم صورت گرفته، حسام میرآرمندهی موافقت کرد تا بخش پر فروش ترین بازی های موبایلی ایرانی را به صفحه اول کافه بازار اضافه کند تا بازی های ایرانی بیش از پیش دیده شوند.

لازم به ذکر است در حال حاضر لیست پر فروش ترین های کافه بازار، بازی ها و برنامه های ایرانی و خارجی را در کنار یکدیگر نمایش می دهد که این مهم باعث شده تا بازی های ایرانی به خوبی دیده نشوند. مدیرعامل کافه بازار وعده داد تا طی روزهای آتی این بخش را به کافه بازار اضافه کند.



کتابخانه دیجیتال

صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها (۱۳۹۴/۰۲/۰۹)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن نویسی و صادرات آنها، توجه به شرکت های نوپا و بازی های رایانه ای را از محورهای ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد.

به گزارش ایسکانیوز به نقل از ایسنا، خسرو سلجوقی با بیان اینکه در جشنواره امسال در تداوم برنامه های سال گذشته روی سه بخش تمرکز شده و هدف معرفی افراد موفق و ممتاز این رشته است که الگوسازی برای جوانان داشته باشد، گفت: در بخش اول بیشتر هدف این است که روی اپلیکیشن نویسی و شرکت های نوپا که کارهای نوینی را انجام داده و نوآوری داشته اند تمرکز شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) او با بیان اینکه در سال های گذشته روی نرم افزارنویسی و اپلیکیشن نویسی مانور چندانی داده نشده بود، گفت: در سال گذشته بیش از ۵۰ هزار نرم افزار نوشته شده بود و به نظر می آید که باید نمونه های موفق که توانستند کسب و کار و صادرات کنند را بیشتر به جامعه معرفی کرد. همان طور که فناوری در دنیا با سرعت روی تلفن های همراه و اپلیکیشن نویسی متمرکز شده، این دوره از جشنواره نیز خودش را با این مقوله منطبق تر دیده و تمرکزش را روی نوآوری و بالاخص در مقوله سرویس و خدماتی که روی تلفن همراه داده می شود گذاشته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران بخش دوم این جشنواره را توجه به شرکت های نوپا دانست و افزود: امسال بیشتر از سال های گذشته به شرکت های نوپا توجه شده؛ مخصوصاً راه اندازی شتاب دهنده ها و مسابقاتی که تحت عنوان رویدادهای آخر هفته برگزار می شود و فضایی را فراهم کرده که بتوانیم بیشتر در خدمت استارت آپ ها باشیم.

سلجوقی با اشاره به نحوه شرکت استارت آپ ها به دو روش ثبت نام از طریق شبکه های مجازی و ثبت نام حضوری افزود: در این بخش تمرکز بیشتر بر اساس میزان صادرات، اشتغال و نوآوری است که به هر کدام از این شاخص ها امتیازهایی داده شده و علاوه بر جایزه معنوی که معرفی این افراد از طریق رسانه های جمعی است، جوایز کمی هم گذاشته شده که در روز مسابقه اعلام خواهد شد.

او بازی های رایانه ای را محور سوم جشنواره اعلام کرد و گفت: وقتی از بازی های رایانه ای سخن می گوئیم، شاید همه فکر کنند بازی است، اما بازی های رایانه ای امروز مجموعه ای از بازی ها هست که آموزش و تغییر رفتار و کارهای فرهنگی از طریق آن انجام می شود و حتی نوعی از آموزش سلامت و بحث بهداشت در بازی های رایانه ای نهفته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای گفت: امروز بازی های رایانه ای به معنای اخص بازی نیست بلکه ابزاری برای ایجاد تغییر در رفتارهای اجتماعی، اقتصادی، بهداشتی و آموزشی جامعه است. به علاوه اینکه در قدیم بازی فقط مخصوص کودکان بود، امروز بازی برای تمام سنین است و ابزارهایش که در قدیم شاید به میدان محدود بود، امروز به یک تلفن همراه و تبلت و لپ تاپ محدود شده و نوع بازی ها اجتماعی و انفرادی بوده و قدرت مانور زیادی به مقوله بازی داده است.

سلجوقی در ادامه افزود: تنوعی از حمایت های معنوی و مادی مطرح و همکاری های نزدیکی بین معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شورای عالی فضای مجازی، سازمان فناوری اطلاعات، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و معاونت فناوری و نوآوری ایجاد شده؛ به اضافه اینکه یک کارگروه مختص وام و جوه اداره شده برای بازی های رایانه ای تشکیل دادیم و همچنین به دنبال این هستیم که یک سری آموزش های مربوط به دوره های کارشناسی، ارشد و دکتری بازی های رایانه ای را هم در کشور فعال کنیم.

او با اشاره به حضور و نقش بخش خصوصی در جشنواره فاوا گفت: از سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) به عنوان نماینده بخش خصوصی استفاده و سعی می کنیم کارها را با آنها هماهنگ کنیم. حداقل در دولت تدبیر و امید با سازمان نصر هماهنگی پیش رفتیم و کارهایی از قبیل وام و جوه اداره شده، برگزاری جشنواره، داوری ها و ارزیابی ها توسط آنها انجام می شود و در شورای سیاست گذاری و اجرا و برنامه ریزی نیز حضور دارند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران همچنین به واگذاری فعالیت های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی اشاره و ادامه داد: این یک تعامل دوجانبه است، هم بخش خصوصی باید خودش را آماده کرده و علاقه مند باشد و هم برای بخش دولتی یک اعتماد قلبی حاصل شده باشد که این کار از طرف خصوصی شدنی است، اما به نظر می رسد ارتباط ها نسبت به سال های قبل خیلی بیشتر شده است.

به گزارش ایسنا، ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات (فاوا)، در تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه، هم زمان با روز جهانی ارتباطات برگزار خواهد شد.
۲۰۱۳



فضای رقابتی امن بین بازی سازان حفظ شود / ابتدا از نظر فنی باید پیشرفت کنیم (۱۳۹۵-۰۲/۰۷/۰۹)

حجت جعفری، کارشناس هوش مصنوعی و فعال حوزه بازی های رایانه ای در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی فارس، با اشاره به اینکه بازی سازی در ایران، تقریباً از ۱۰ سال پیش به صورت جدی شروع شده است، گفت: در سال های گذشته تمرکز فعالان و تولیدکنندگان این عرصه، بیشتر روی ساخت بازی های PC بود اما به دلیل برخی مشکلات از جمله در حوزه توزیع و از طرف دیگر استقبال مردم از گوشی های هوشمند، تولید بازی های موبایلی بیشتر شده است که در حال حاضر هم وضعیت خوبی دارد.

این فعال بازی های رایانه ای با اشاره به وجود ریسک در بازی سازی ادامه داد: از نظر فنی و نرم افزاری، تیم های خوبی در کشور به صورت جدی، مشغول فعالیت هستند اما علی رغم این روند خوب هنوز هم جای پیشرفت وجود دارد چراکه در مقایسه با کشورهای مطرح، سابقه زیادی در این عرصه نداریم.

جعفری در بخش دیگری از سخنانش با اشاره به اینکه جذابیت بازی بیشتر بخاطر جنبه های فراتر از واقعیت آن است، بیان کرد: در برخی موارد، بازی رایانه ای را به عنوان رسانه و ابزاری برای انتقال پیام و محتوا مطرح می کنند ولی هدف اصلی بسیاری از بازی ها، فقط سرگرمی است.

وی با اشاره به اینکه سوزه ها و موضوعات زیادی در جامعه برای تولید بازی داریم، تصریح کرد: به دلیل نیازهای مادی فعالان این عرصه، آثاری که در چند وقت اخیر ارائه شده اند، بیشتر کمی از بازی های خارجی بوده و دغدغه محتوا در آنها وجود نداشته است.

جعفری در ادامه اظهار داشت: در عرصه بازی رایانه ای که علاوه بر مخاطب زیاد و کارکرد رسانه ای، از نظر گردش مالی هم بازار بزرگی است، ابتدا باید از نظر فنی، پیشرفت کنیم و زمانی که توانستیم به راحتی بازی خوبی تولید کنیم، دغدغه محتوا هم داشته باشیم.

این کارشناس هوش مصنوعی در بخش دیگری از سخنانش خاطرنشان کرد: برخی نهادها و ارگان های مسئول در این حوزه، فعالیت های خوبی در زمینه حمایت از فعالان این عرصه کرده اند اما بدلیل درست نبودن سیاست های کلی، مشکلاتی هم ایجاد شده است.

وی تصریح کرد: به جای حمایت های مالی از بازی سازها، باید از فضای رقابتی امن بین بازی سازان و مخاطب مراقبت شود و اجازه داد که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فعالان این عرصه، استقلالشان را حفظ و خود، محصولشان را عرضه کنند تا اگر مردم استقبال کردند، برای آن هزینه دهند. جعفری ادامه داد: در حال حاضر با وجود اینترنت، حتی افرادی که در شهرستان‌ها هم هستند می‌توانند در عرصه بازی‌های رایانه‌ای، فعالیت داشته باشند، به طور مثال در حال حاضر با یکی از اعضای مهم تیم ما که در شهرستان زندگی می‌کند، از طریق اینترنت، همکاری می‌کنیم. این فعال بازی‌های رایانه‌ای درباره حضور مردم در این عرصه بیان کرد: نهادهای مردمی برای اینکه به صورت مناسب بتوانند در حوزه بازی‌های رایانه‌ای نقش داشته باشند، باید این عرصه را به طور مناسب، بشناسند چرا که ریسک فعالیت در این بخش، بالاست البته در مسائل دیگر هم می‌توانند کمک کنند. وی با اشاره به اینکه پیش‌بینی آینده بازی‌های رایانه‌ای سخت است، بیان کرد: در حال حاضر، روی مسئله بازی‌های واقعیت مجازی تمرکز کرده‌اند که از طریق کلاه مخصوصی فرد در یک دنیای دیگر قرار می‌گیرد. جعفری خاطرنشان کرد: علی‌رغم این‌که بازی‌های رایانه‌ای، جایگاه خودش در زندگی مردم را دارد، اما طوری نیست که بتوان گفت همه از بازی استفاده می‌کنند، بویژه بازی‌های موبایل که کمتر نیاز به فکر کردن دارد و با توجه به زمان کوتاهش به عنوان سرگرمی در بین مردم کاربرد دارد. این کارشناس هوش مصنوعی در پایان درباره حضور جشنواره‌های عمار در عرصه بازی‌های رایانه‌ای اظهار داشت: جشنواره‌های عمار، بدنبال انتقال محتوای درست از طریق بازی‌های رایانه‌ای و گشودن زاویه دید جدیدی در این عرصه است و اگر بتواند اهمیت این بُعد از بازی‌های رایانه‌ای را هم به عنوان یک رسانه، در میان مردم مطرح کند، مسلماً می‌تواند تأثیرگذار باشد و از طرف دیگر بسیاری از فعالان این عرصه هم به این سمت کشیده می‌شوند.



آموزش بازی سازی در دانشگاه صنعتی DigiPen آمریکا (۱۳۹۴-۹۵)

این دانشگاه دو رشته‌ی مختلف در مقطع کارشناسی ویدئوگیم ارائه می‌دهد که یکی رویکردش بیشتر برنامه‌نویسی و فنی است و دیگری هنری و بر اساس طراحی بصری.

Bachelor of Science in Computer Science and Game Design فارغ‌التحصیلان در این رشته تبدیل به یک مهندس/طراح می‌شوند که دیدگاه قدرتمندی در برنامه‌نویسی و ریاضیات و درعین حال مقادیر عمومی گیم دیزاین دارند. این رشته سعی دارد پلی بین علوم کامپیوتری و خلاقیت لازم در طراحی بازی ایجاد کند. فارغ‌التحصیلان در این رشته خواهند توانست هم به عنوان مهندس و هم در صورت نیاز به عنوان طراح در زمینه‌ی بازی سازی فعالیت کنند. مفاد کلی درسی در رشته‌ی کارشناسی علوم کامپیوتر و طراحی بازی: طراحی و ساخت بازی، که شامل تاریخ بازی، تحلیل بازی، مکانیک بازی، دینامیک بازی، زیبایی شناسی بازی، طراحی مرحله‌ی دوبعدی و سه بعدی، رفتارشناسی کاراکتر، برنامه‌نویسی هوش مصنوعی، نوشتن دیزاین داکومننت و تست بازی‌ها می‌شود. دروس پایه‌ای مثل خیر خطی، حساب دیفرانسیل و انتگرال، فیزیک، و دروس علوم کامپیوتر مانند زبان C و ++C و زبان‌های اسکریپت نویسی، دروس علوم انسانی و اجتماعی مثل روانشناسی، نوشتار و ارتباطات. فارغ‌التحصیلان در این رشته می‌توانند در مشاغل زیر فعالیت کنند: طراح بازی، طراح مرحله، طراح سیستم، طراح فنی، برنامه‌نویس ترم افزار، برنامه‌نویس گیم پلی، برنامه‌نویس ابزار **Bachelor of Arts in Game Design** فارغ‌التحصیلان در این رشته تبدیل به یک طراح بازی مدرن می‌شوند که قابلیت‌هایی مثل کار گروهی، ارتباطات، روانشناسی، داستان‌گویی و فهم صحیح از فناوری را خواهند آموخت. مفاد کلی درسی در رشته‌ی کارشناسی هنر در طراحی بازی: طراحی و ساخت بازی، که شامل تاریخ بازی، تحلیل بازی، مکانیک بازی، دینامیک بازی، زیبایی شناسی بازی، طراحی مرحله‌ی دوبعدی و سه بعدی، طراحی کاراکتر، نوشتن دیزاین داکومننت و تست بازی‌ها می‌شود. دروس پایه‌ای مثل طراحی، مدل سازی، پویانمایی، فیلم و موسیقی و دروس عمومی ریاضیات، فیزیک و علوم کامپیوتر. دروس علوم انسانی و اجتماعی مثل روانشناسی، اقتصاد، نوشتار و ارتباطات. مفاد درسی در انستیتوی ملی بازی سازی (تهران)

این موسسه که در تهران و خیابان امیر اتابک واقع شده رویکردش اساساً مشخص نیست و در جایی هم ذکر نشده است. هیچ‌کس غیر از هنرجویانش نمی‌داند در سر کلاس‌های آن چه می‌گذرد و در یک دوره‌ی آموزشی هر درس آن دقیقاً یا حتی حدوداً قرار است چه گفته شود و چه گفته می‌شود. فقط یک لحظه دستان را روی درس «طراحی بازی دیجیتال» بگذارید و سعی کنید حدس بزنید این دروس در چه آموزشگاهی در حال تدریس هستند. خودتان فکر کنید آن دو رشته‌های بالا را بیشتر دوست داشتید یا این یکی را.

#۲ - حجت جعفری الگوریتم و ساختمان داده‌ها - حجت جعفری ۲ Unity - سلمان عبداللهی ۱ Unity - جاوید نجیب زاده شناخت ساختار در هنر تجسمی - علی کیانی امین کارگاه پرسپکتیو - مهرداد ملک احمدی تاریخ تحلیلی هنرهای تجسمی - حسام مشفق کارگاه طراحی فیگوراتیو ۱ - فرشید خدایارزاده مدل سازی Low Poly - سامان مهرابی Z Brush - امید مرادی طراحی بازی غیر دیجیتال - آرین بینا اصول درام و داستان - حمیدرضا قنبری طراحی بازی دیجیتال - آیدین ذوالقدر لطفاً نگویید که ما بر اساس نیازهای خودمان و جامعه‌ی گیم ایران مفاد درسی را تنظیم کرده‌ایم که این بزرگ‌ترین دروغ است. گفتنی است کادر مدیریتی سابق انستیتو ملی بازی سازی صحبت‌هایی برای همکاری با دانشگاه دیجی‌پن کرده بودند اما به دلیل تحریم‌ها موضوع به بنیست خورد.

آرش حکیمی

فروردین ۱۳۹۵

**رایانه تازه ایسر برای علاقه مندان به بازی ویدئویی با پشتیبانی از واقعیت مجازی (۹۵/۰۲/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)**

اینتا- پشتیبانی از هدست های واقعیت مجازی شرکت های مختلف مانند OculusRift و HTC Vive هم در رایانه جدید ایسر پیش بینی شده است.

ایسر هفته قبل چند محصول جدید عرضه کرد که از جمله آنها می توان به چند محصول برای علاقه مندان به بازی های ویدئویی و نوت بوکی پیشرفته اشاره کرد.

به گزارش اینتا از فارس، یک گوشی هوشمند تازه و برخی ابزار کمک به حفظ سلامت از جمله رایانه ای مجهز به جی.پی.اس و دوربین برای کمک به دوچرخه سواری با هدف کاهش وزن از جمله دیگر ساخته های تازه ایسر است.

۱۲ Switch Alpha نام لب تاب جدید ایسر با صفحه کلید جداشونده است که بدون فن خنک کننده عرضه شده و لذا بسیار بی سروصداست. حذف فن به معنای استفاده از سیستم خنک کننده مایع در این لب تاب است.

پردازنده نسل ششم اینتل موسوم به اسکای لیک، نمایشگر ۱۲ اینچی با دقت ۲۱۶۰ در ۱۴۴۰ پیکسل از دیگر ویژگی های آن است.

نوت بوک Predator ۱۷X محصول تازه دیگر ایسر است که برای علاقه مندان به بازی های ویدئویی تهیه شده و از قابلیت overclocking پشتیبانی کرده و دارای کارت گرافیک Nvidia GeForce GTX ۹۸۰ است که معمولاً در رایانه های شخصی رومیزی مورد استفاده قرار می گیرد. این نوت بوک برای خنک کردن دارای سه فن است.

Predator G۱ نیز رایانه شخصی رومیزی پیشرفته ایسر است که مجهز به کارت گرافیک کامل Nvidia GeForce GTX پردازنده نسل ششم اینتل و حداکثر ۶۴ گیگابایت رم از نوع دی.دی.آر ۴ است.

۱۴ Chromebook هم دارای پردازنده های جدید اینتل بوده و عمر باتری آن بعد از شارژ به ۱۲ ساعت می رسد.

بدنه و صفحه کلید مستحکم و مقاوم و ماندگاری و قدرتمندی فراوان بر طبق استانداردهای نظامی هم از جمله امکانات جالب این رایانه قابل حمل است که حتی در صورت سقوط از ارتفاع ۱۲۰ سانتی متری سالم می ماند.

دوچرخه مجهز به رایانه، دوربین و جی.پی.اس Xplova X۵ برای سنجش دقیق سرعت و فاصله طی شده از جمله دیگر محصولات تازه ایسر است. Xplova X۵ قادر به محاسبه ضربان قلب کاربران هم است.

**بازی موبایلی که ۳۰ میلیون بار دانلود شد (۹۵/۰۲/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)**

Call of Duty:Heroes یک بازی موبایلی است که در تمام پلتفرم های موبایل حضور دارد. Call OfDuty یکی از محبوب ترین بازی های دنیا است که در تمام پلتفرم ها مانند ویندوز یا مک می توان آن را بازی کرد. حالا این بازی همچنان انگیز در نسخه موبایل خود هم به آمار چشمگیری رسیده است. این بازی در پلتفرم های اندروید، آی او.اس، ویندوز فون و اپ استور آمازون بیش از ۳۰ میلیون بار دانلود شده است.

CoD یک بازی اکشن از نوع اول شخص است که در اپ استور اپل رتبه ۶۷ را در بازی های استراتژیک کسب کرده است.

از نظر درآمد CoD پردرآمدترین بازی دنیا است. این بازی مهیج از سال ۲۰۰۳ که اولین نسخه خود را وارد بازار کرد تا امروز بیش از ۱۵ میلیارد دلار درآمد داشته است.

در نسخه جدید موبایل این بازی یعنی ۲.۴ هم چند مرحله جدید به بازی اضافه شده که کاربران بسیار از آن استقبال کرده اند. در نسخه جدید به هر کاربر تعداد محدودی منابع داده می شود و اگر موفق به پیروزی شود می تواند منابع بیشتری دریافت کند.

**آمازون فروشی بازی را هم بولی کرد! (۹۵/۰۲/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)**

به گزارش Endgadget این مساله در بریتانیا و ایالات متحده گزارش شده و مشتریان پر و پا قرص بازی های رایانه ای، برای خرید بازی ها برطرفداری چون Grand Theft Auto V، FIFA ۱۶، Far Cry Primal و Battlefield Hardline با مشکل روبرو شده اند. آمازون از این دسته مشتریان خواسته تا برای خرید بازی هایشان به بخش کاربران ویژه وارد شوند.

هرچند گزارش های تکمیلی از احتمال بروز یک خطا در آمازون خبر می دهند، اما بعضی از بازی ها مانند Grand Theft Auto V هم چنان در پشت دیوارهای آمازون و دور از دسترسی خریداران معمولی این سایت قرار دارند. با توجه به وزن و اهمیت آمازون در فروش بازی های رایانه ای، باید دید این رویداد فصل جدیدی در سیاست گذاری های این سایت است یا یک خطای ساده.

بروز ترین اخبار دنیای تکنولوژی را در کانال رسمی برسام دنبال کنید.

منبع: Endgadget



برگزاری چهارمین دوره جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی (۱۴۰۵-۱۴۰۴)

گروه فضای مجازی: دبیرخانه چهارمین دوره جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی امسال برای اولین بار به اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی و مجتمع دیجیتال کاسپین قزوین واگذار می شود.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن(ایکنا)، در نشستی که با حضور اعضای چهارمین جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی و رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال برگزار شد، دبیرخانه این جشنواره برای اولین بار به اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی و مجتمع دیجیتال کاسپین قزوین واگذار شد. در این جلسه، رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال از اعلام آمادگی مرکز برای در اختیار قرار دادن زیر ساخت های فنی جشنواره، سامانه ناوری و سایر امکانات مورد نیاز به استان قزوین خبر داد. همچنین قرار شد در راستای هرچه بهتر برگزار شدن این جشنواره، بنیاد ملی بازی های رایانه ای به برگزاری کارگاه ها و نشست های تخصصی به منظور حمایت از تولیدکنندگان بازی های رایانه ای، ایرانی، مذهبی اقدام کند. رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال در ادامه این نشست گفت: فضای مجازی یکی از عرصه های جنگ نرم است و برای حضور مؤثر در این فضا، باید اطلاعات و محتوایی تولید شود که دیده شده و جریان سازی کند. وی مهم ترین هدف از برگزاری این جشنواره را لزوم انتشار محتوای تولید شده جشنواره ها در فضای مجازی برای استفاده عموم مردم دانست و از دیگر اهداف برگزاری این جشنواره به لزوم تعیین محتوای مناسب به منظور تولید آثار فاخر فرهنگی با موضوعات معارف رضوی نام برد. این جشنواره در تمامی بخش های رسانه های دیجیتال اعم از بازی های رایانه ای، نرم افزارهای رسانه ای، نرم افزارهای تلفن همراه، پایگاه های اینترنتی و هنر دیجیتال برگزار می شود.



مخلیل ایران

رایانه تازه ایسر با پشتیبانی از واقعیت مجازی (۱۴۰۵-۱۴۰۴)

ایسر هفته قبل چند محصول جدید عرضه کرد که از جمله آنها می توان به چند محصول برای علاقه مندان به بازی های ویدئویی و نوت بوکی پیشرفته اشاره کرد. به گزارش تحلیل ایران، یک گوشی هوشمند تازه و برخی ابزار کمک به حفظ سلامت از جمله رایانه ای مجهز به جی پی اس و دوربین برای کمک به دوچرخه سواری با هدف کاهش وزن از جمله دیگر ساخته های تازه ایسر است. ۱۲ Switch Alpha نام لپ تاب جدید ایسر با صفحه کلید جداشونده است که بدون فن خنک کننده عرضه شده و لذا بسیار بی سروصداست. حذف فن به معنای استفاده از سیستم خنک کننده مایع در این لپ تاب است. پردازنده نسل ششم اینتل موسوم به اسکای لیک، نمایشگر ۱۲ اینچی با دقت ۲۱۶۰ در ۱۴۴۰ پیکسل از دیگر ویژگی های آن است. نوت بوک Predator ۱۷X محصول تازه دیگر ایسر است که برای علاقه مندان به بازی های ویدئویی تهیه شده و از قابلیت overclocking پشتیبانی کرده و دارای کارت گرافیک Nvidia GeForce GTX ۹۸۰ است که معمولاً در رایانه های شخصی رومیزی مورد استفاده قرار می گیرد. این نوت بوک برای خنک کردن دارای سه فن است. Predator G۱ نیز رایانه شخصی رومیزی پیشرفته ایسر است که مجهز به کارت گرافیک کامل Nvidia GeForce GTX پردازنده نسل ششم اینتل و حداکثر ۶۴ گیگابایت رم از نوع دی دی آر ۴ است. پشتیبانی از هدست های واقعیت مجازی شرکت های مختلف مانند Oculus Rift و HTC Vive هم در این رایانه پیش بینی شده است. ۱۴ Chromebook هم دارای پردازنده های جدید اینتل بوده و عمر باتری آن بعد از شارژ به ۱۲ ساعت می رسد. بدنه و صفحه کلید مستحکم و مقاوم و ماندگاری و قدرتمندی فراوان بر طبق استانداردهای نظامی هم از جمله امکانات جالب این رایانه قابل حمل است که حتی در صورت سقوط از ارتفاع ۱۲۰ سانتی متری سالم می ماند. دوچرخه مجهز به رایانه، دوربین و جی پی اس Xplova X۵ برای سنجش دقیق سرعت و فاصله طی شده از جمله دیگر محصولات تازه ایسر است. Xplova X۵ قادر به محاسبه ضربان قلب کاربران هم است.

منبع: فارس



بازی های بومی در کافه بازار قرار داده می شود (۱۳۹۷/۰۲/۰۱-۱۳۹۷/۰۲/۰۱)

گروه فضای مجازی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: بازی های رایانه ای ایرانی براساس قراردادی که میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و کافه بازار منعقد شده است، بارگذاری می شود.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، با اشاره به این موضوع که حضور شرکت های بخش خصوصی همیشه باعث رونق فضای کسب و کار می شود، اظهار کرد: وجود شرکت های قوی در حوزه توزیع بازی ایرانی و خارجی، اگر به درستی برنامه ریزی شود، منافعی به بازی سازان ایرانی می رسد.

وی با بیان اینکه کافه بازار در ردیف شرکت های خوب و متعهد ایرانی بوده که بازی سازی موبایل را در کشور متحول کرده است، گفت: میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و کافه بازار قراردادهای مناسبی منعقد شده است که یکی از این قرارها اضافه کردن بخش «بازی های ایرانی» در صفحه اصلی بازار و آن هم در بالای صفحه بود، تا امکان دیده شدن بازی های ایرانی را بالا ببرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: قراردادن بخش بازی های رایانه ای در صفحه اصلی بازار می تواند کمک خوبی به بازی سازان موبایل باشد و نتایج مثبت این وضعیت را در آینده ای نزدیک شاهد خواهیم بود.



۲۲ صفحه حاوی لینک های دانلود بازی & #۱۷۱: انقلاب ۱۹۷۹ & #۱۸۷: فیلتر شد (۱۳۹۷/۰۲/۰۱-۱۳۹۷/۰۲/۰۱)

به گزارش خبرگزاری فارس، معاون نظارت و ارزشیابی این بنیاد از فیلتر شدن ۲۲ صفحه حاوی لینک های دانلود این بازی خبر داد و گفت: ملی همکاری مستقیم با کمیته مصادیق مجرمانه، هر سائی که اقدام به انتشار لینک های دانلود بازی «انقلاب ۱۹۷۹» کند فیلتر خواهد شد.

جواد امیری ادامه داد: علاوه بر فضای مجازی، نظارت دقیق و کاملی در فروشگاه های عرضه محصولات فرهنگی و بازی های رایانه ای وجود دارد و با توزیع کننده ای که این بازی را عرضه کند قاطعانه و طبق قانون برخورد خواهد شد.

طبق اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی انقلاب ۱۹۷۹ روایتی مخدوش و جانب دارانه را از انقلاب اسلامی روایت می کند و با انتشار این بازی به هر نحو در داخل کشور برخورد می شود.



۲۲ صفحه حاوی لینک های دانلود بازی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر شد (۱۳۹۷/۰۲/۰۱-۱۳۹۷/۰۲/۰۱)

به گزارش خبرگزاری فارس، معاون نظارت و ارزشیابی این بنیاد از فیلتر شدن ۲۲ صفحه حاوی لینک های دانلود این بازی خبر داد و گفت: ملی همکاری مستقیم با کمیته مصادیق مجرمانه، هر سائی که اقدام به انتشار لینک های دانلود بازی «انقلاب ۱۹۷۹» کند فیلتر خواهد شد.

جواد امیری ادامه داد: علاوه بر فضای مجازی، نظارت دقیق و کاملی در فروشگاه های عرضه محصولات فرهنگی و بازی های رایانه ای وجود دارد و با توزیع کننده ای که این بازی را عرضه کند قاطعانه و طبق قانون برخورد خواهد شد.

طبق اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی انقلاب ۱۹۷۹ روایتی مخدوش و جانب دارانه را از انقلاب اسلامی روایت می کند و با انتشار این بازی به هر نحو در داخل کشور برخورد می شود.

صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها (۱۳۹۸-۱۴۰۱/۰۱/۲۵)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن نویسی و صادرات آنها، توجه به شرکت های نوپا و بازی های رایانه ای را از محورهای ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد.

کارآمدنیوز: خسرو سلجوقی در گفت و گو با خبرنگار ایسنا، با بیان اینکه در جشنواره امسال در تداوم برنامه های سال گذشته روی سه بخش تمرکز شده و هدف معرفی افراد موفق و ممتاز این رشته است که الگوسازی برای جوانان داشته باشد، گفت: در بخش اول بیشتر هدف این است که روی اپلیکیشن نویسی و شرکت های نوپا که کارهای نوینی را انجام داده و نوآوری داشته اند تمرکز شود.

وی با بیان اینکه در سال های گذشته روی نرم افزارنویسی و اپلیکیشن نویسی مانور چندانی داده نشده بود، گفت: در سال گذشته بیش از ۵۰ هزار نرم افزار نوشته شده بود و به نظر می آید که باید نمونه های موفق که توانستند کسب و کار و صادرات کنند را بیشتر به جامعه معرفی کرد. همان طور که فناوری در دنیا با سرعت روی تلفن های همراه و اپلیکیشن نویسی متمرکز شده، این دوره از جشنواره نیز خودش را با این مقوله منطبق تر دیده و تمرکزش را روی نوآوری و بالاخص در مقوله سرویس و خدماتی که روی تلفن همراه داده می شود گذاشته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران بخش دوم این جشنواره را توجه به شرکت های نوپا دانست و افزود: امسال بیشتر از سال های گذشته به شرکت های نوپا توجه شده؛ مخصوصاً راه اندازی شتاب دهنده ها و مسابقاتی که تحت عنوان رویدادهای آخر هفته برگزار می شود و فضایی را فراهم کرده که بتوانیم بیشتر در خدمت استارت آپ ها باشیم.

سلجوقی با اشاره به نحوه شرکت استارت آپ ها به دو روش ثبت نام از طریق شبکه های مجازی و ثبت نام حضوری افزود: در این بخش تمرکز بیشتر بر اساس میزان صادرات، اشتغال و نوآوری است که به هر کدام از این شاخص ها امتیازهایی داده شده و علاوه بر جایزه مننوی که معرفی این افراد از طریق رسانه های جمعی است، جوایز کمی هم گذاشته شده که در روز مسابقه اعلام خواهد شد.

وی بازی های رایانه ای را محور سوم جشنواره اعلام کرد و توضیح داد: وقتی از بازی های یارانه ای سخن می گوئیم، شاید همه فکر کنند بازی است، اما بازی های رایانه ای امروز مجموعه ای از بازی ها هست که آموزش و تغییر رفتار و کارهای فرهنگی از طریق آن انجام می شود و حتی نوعی از آموزش سلامت و بحث بهداشت در بازی های رایانه ای نهفته است.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تاکید بر اهمیت بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: امروز بازی های رایانه ای به معنای اخص بازی نیست بلکه ابزاری برای ایجاد تغییر در رفتارهای اجتماعی، اقتصادی، بهداشتی و آموزشی جامعه است. به علاوه اینکه در قدیم بازی فقط مخصوص کودکان بود، امروز بازی برای تمام سنین است و ابزارهایش که در قدیم شاید به میدان محدود بود، امروز به یک تلفن همراه و تبلت و لب تاپ محدود شده و نوع بازی ها اجتماعی و انفرادی بوده و قدرت مانور زیادی به مقوله بازی داده است.

سلجوقی در ادامه افزود: تنوعی از حمایت های مننوی و مادی مطرح و همکاری های نزدیکی بین معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شورای عالی فضای مجازی، سازمان فناوری اطلاعات، وزارت ارتباطات و معاونت فناوری و نوآوری ایجاد شده؛ به اضافه اینکه یک کارگروه مختص وام و وجهه اداره شده برای بازی های رایانه ای تشکیل دادیم و همچنین به دنبال این هستیم که یک سری آموزش های مربوط به دوره های کارشناسی، ارشد و دکتری بازی های رایانه ای را هم در کشور فعال کنیم.

وی با اشاره به حضور و نقش بخش خصوصی در جشنواره فاوا اظهار کرد: از سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) به عنوان نماینده بخش خصوصی استفاده و سعی می کنیم کارها را با آنها هماهنگ کنیم. حداقل در دولت تدبیر و امید با سازمان نصر هماهنگ پیش رفتیم و کارهایی از قبیل وام و وجهه اداره شده، برگزاری جشنواره، دآوری ها و ارزیابی ها توسط آنها انجام می شود و در شورای سیاست گذاری و اجرا و برنامه ریزی نیز حضور دارند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران همچنین به واگذاری فعالیت های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی اشاره و بیان کرد: این یک تعامل دوجانبه است، هم بخش خصوصی باید خودش را آماده کرده و علاقه مند باشد و هم برای بخش دولتی یک اعتماد قلبی حاصل شده باشد که این کار از طرف خصوصی شدنی است. اما به نظر می رسد ارتباط ها نسبت به سال های قبل خیلی بیشتر شده است.

به گزارش ایسنا، ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات (فاوا)، در تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه، هم زمان با روز جهانی ارتباطات برگزار خواهد شد.

۲۲ صفحه حاوی لینک های دانلود بازی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر شد (۱۳۹۹-۱۴۰۱/۰۱/۲۵)

دولت بهار: پیرو اخطار جدی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مبنی بر فیلتر شدن صفحات و سایت هایی که اقدام که به انتشار لینک دانلود بازی «انقلاب ۱۹۷۹» نمایند، تاکنون ۲۲ صفحه فیلتر شده است.

به گزارش دولت بهار به نقل از فارس، معاون نظارت و ارزشیابی این بنیاد از فیلتر شدن ۲۲ صفحه حاوی لینک های دانلود این بازی خبر داد و گفت: طی همکاری مستقیم با کمیته مصادیق مجرمانه، هر سایتی که اقدام به انتشار لینک های دانلود بازی «انقلاب ۱۹۷۹» کند فیلتر خواهد شد.

جواد امیری ادامه داد: علاوه بر فضای مجازی، نظارت دقیق و کاملی در فروشگاه های عرضه محصولات فرهنگی و بازی های رایانه ای وجود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دارد و با توزیع کننده ای که این بازی را عرضه کند قاطعانه و طبق قانون برخورد خواهد شد. طبق اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی انقلاب ۱۹۷۹ روایتی مخدوش و جانب دارانه را از انقلاب اسلامی روایت می کند و با انتشار این بازی به هر نحو در داخل کشور برخورد می شود.

فاین آی تی

با لمس دسته ی اکس باکس وان، به دوست صمیمی زمان تبدیل شوید (۱۴/۰۲/۲۰۲۱-۱۴/۰۲/۲۰۲۱)

به گزارش فاین آی تی به نقل از وینفون،

گاهی اوقات اتفاقات خوبی در صنعت بازی سازی رخ می دهند که نمی شود آن ها را در هیچ یک از چهار چوب های از پیش تعیین شده برای حوادث مورد انتظار جامعه ی گیمرها قرار داد. اتفاقاتی که به صورت ناگهانی متوجه آن ها می شویم و بدون تعیین قبلی از تجربه ی آن ها لذت می بریم، چرا که اولین و هم زمان برجسته ترین مشخصه ی این اتفاقات که اغلب "تولد یک اثر متفاوت" هستند، کیفیت است؛ اما کیفیتی متفاوت از کیفیت هایی که در آثار مورد انتظار و عناوین انحصاری مبینیو؛ کیفیتی که این اتفاقات خوب یا همان "آثار متفاوت" از آن ها برخوردار هستند به اندازه ای درخشان است که این آثار بدون نیاز به طی کردن پله های تبلیغات و رقابت های کمپانی های کوچک و بزرگ، مسیر خود را تا بالاترین نقطه ی توجه گیمرها جلب می کنند. بازی SUPERHOT یکی از این اتفاقات خوب است که به زودی به اکس باکس وان می آید اهمیت زیادی ندارد که شما طرفدار چه سبک از بازی های ویدیویی هستید یا اصلا خود را یک طرفدار بازی های رایانه ای تلقی می کنید یا فقط گاهی پا به دنیای بازی ها می گذارید، بازی SUPERHOT از آن دسته بازی هایست که با ترکیب مقدار مناسبی از خلاقیت و خوش ساخت بودن، از کلیشه های امروزی دور ایستاده و برای شما تجربه ی لذت بخش و خوبی فراهم می کند، آن هم بدون آن که مقدار زیادی از وقت روزانه ی شما را صرف خود بکنند؛ مدتی بود که این بازی بر روی پلتفرم PC توسط یک تیم تازه کار و با استعداد با نام The Super Hot Team منتشر شده بود، راهی که این بازی برای رسیدن به این جا طی کرده بود، در نهایت به اندازه ای جالب توجه بود که به عنوان پایان خوشایند داستان زندگی اثر تلقی بشود، اما حال SUPERHOT با فراتر گذاشتن پای خود به یک بازی Multi Platform تبدیل خواهد شد و تا ماه دیگر مهمان خانه های دارندگان کنسول اکس باکس وان نیز خواهد بود؛ SUPERHOT یک پروژه ی هفت روزه بود که در سال ۲۰۱۳ به خاطر مکانیزم و طراحی ساده و در عین حال جذاب و دلنشینی که داشت به سرعت وارد Kickstarter شد تا با حمایت مالی بسیار خوبی از طرف بازیکنان مواجه شد، تا جایی که از بودجه ی مورد نیاز اعلام شده توسط تیم سازنده برای ساخت و پرداخت نهایی بازی، پنجاه درصد بیشتر دریافت کرد.

عنوان SUPERHOT یک بازی شوتر اول شخص است که در آن گذشت زمان به حرکت شما وابسته است و اگر از حرکت بایستید زمان هم مثل شما متوقف می شود؛ شما در این بازی اتفاقات پیش رو را قبل از ادامه ی حرکت و گذاشتن هر قدم به عنوان کاراکتر اصلی محاسبه می کنید، از مسیر گلوله های شلیک شده به سمت خودتان بیرون می روید و همزمان به گلوله های خود که به سمت دشمن شلیک کرده اید توجه می کنید؛ شما همینطور می توانید به حس غریزه ی خود اعتماد کنید و بدون تفکر قبل از هر حرکت، با سرعت و بدون وقفه به بازی بپردازید؛ در آخر هر مرحله از بازی تمامی اعمال شما به صورت Real Time اجرا خواهند شد تا نتیجه ی کار خود را به صورت یکجا ببینید و این، حس بسیار خوبی با خود به همراه دارد؛ این بازی همچنین یک حالت بی نهایت دارد که با تمام کردن مراحل اصلی بازی به آن دسترسی پیدا می کنید، همانطور که احتمالاً از اسم این حالت مشخص است، شما در Endless Mode با امواج داتباله دار بی پایان دشمنان مواجه خواهید شد تا توانایی خود را در این که چقدر می توانید در مقابل آن ها دوام بیاورید بیازمایید.

SUPERHOT احتمالاً بهترین بازی عمر شما نخواهد بود، اما مطمئناً یکی از به یاد ماندنی ترین عناوینی خواهد بود که بر روی کنسول اکس باکس وان تجربه می کنید، دلیل آن هم مکانیزم و طراحی جذاب و بسیار ساده ی آن است، پس اگر به دنبال یک بازی سبک، ساده و نسبتاً بیگانه با کلیشه های بصری هالیوودی، اما لذت بخش و زیبا هستید تا بعد از یک روز سخت و پر از مشغولیت ذهنی، روی کنسول خود از آن به سادگی لذت ببرید، تا سومین روز ماه می یعنی ۱۰ روز دیگر منتظر بمانید.

لینک خبر

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه

۲

۳

۵





پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

بر جهت گیری محتوا

عنوان خبر

منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳ | ...

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۲/۰۴

