

۱۳۹۵/۰۲/۰۷

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





APR 26 2016

سه شنبه ۰۷
اردیبهشت

۱۳۰۲
۰۷

اذان صبح ۴:۴۶ طلوع آفتاب ۶:۱۸ اذان ظهر ۱۳:۰۲ اذان مغرب ۲۰:۰۶



قیمت ایزمبادله ای (ریال)		
▲ ۵	۳۰۳۰۹	دلار
▲ ۷۲	۳۴۱۴۹	یورو
▲ ۱۷۸	۴۳۹۲۳	پوند
▲ ۶۲	۲۷۳۳۳	صدین
▲ ۱	۸۲۵۲	درهم امارات
▲ ۶۲	۳۱۰۸۹	فرانک

قیمت ایز (تومان)	
۳۴۷۶	دلار
۳۹۲۵	یورو
۵۰۴۵	پوند
۳۱۴۰	صدین
۹۵۰	درهم امارات
۱۳۴۰	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۴۵۵۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۲۵۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۲۲۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۴۱۰۰۰	نیم سکه
۲۸۹۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	کیفی سازی بازی های داخلی در شرایط پسا برجام	اقتصادیویا
۳	ضرورت حمایت از بازی های تولید داخل	فستام
۴	حمایت 5 میلیارد تومانی وزارت ارتباطات از کسب و کارهای نوپا	اقتصادی
۴	بازی سازی متولی ندارد	نخبر
۵	انتشار جهانی بازی «صدای فراموش شده» آغاز شد	صدای
۶	کیفی سازی بازی های داخلی در شرایط پسا برجام	ویا اقتصاد
۶	بازی های خارجی باید به نفع داخلی ها گران شوند	فناوران
روزنامه تفاهم		
۷	۱۵۰ میلیارد ریال تسهیلات برای حمایت از کسب و کارهای نوپا اختصاص یافت	نیوز
۷	آغاز یازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی از ۹ اردیبهشت/برگزاری نخستین ماراتن برنامه نویسی	نیوز
۸	اعطای تسهیلات برای ایجاد کسب و کارهای جدید در حوزه ICT	اطلاعات
۹	150 میلیارد ریال تسهیلات برای حمایت از کسب و کارهای نوپا اختصاص یافت	اقتصاد
۹	جمعیت رو به رشد گیمرهای مو سفید	ویا اقتصاد
۱۰	آرشیو ملی از بازی های ایرانی تهیه می شود	پدیده
۱۱	بازی سازان وام دریافت می کنند	پدیده
۱۱	جمعیت رو به رشد گیمرهای مو سفید	ویا اقتصاد
۱۲	دستاورد جدید برجام در بازی «کلش آو کلنز» پدیدار شد!	الف
۱۳	دستاورد جدید برجام در بازی «کلش آو کلنز» پدیدار شد!	عبارت
۱۳	دستاورد جدید برجام در بازی «کلش آو کلنز» پدیدار شد!	دولت بهار

۱۴	دستاورد جدید برجام در بازی «کلش آو کلنز» پدیدار شد!	
۱۴	جنگال بازی رایانه ای جدید درباره داعش	
۱۴	خرید جم کلش آو کلنز، مستقیم از خود بازی با ریال و شبکه شتاب	
۱۵	کیفی سازی بازی های داخلی در شرایط پسا برجام	
۱۵	رقابت 5 هزار دانش آموز در جشنواره اختراعات	
۱۶	بازی های خارجی باید به نفع داخلی ها گران شوند	
۱۶	دستاورد جدید برجام در بازی «کلش آف کلنز» پدیدار شد!	
۱۷	دستاورد جدید برجام در بازی «کلش آف کلنز» پدیدار شد!	
۱۷	زمان برگزاری شش دوره آتی رویداد «تجربه بازی ساز» مشخص شد	
۱۸	دستاورد جدید برجام در بازی «کلش آو کلنز»!	
۱۸	زمان برگزاری شش دوره آتی رویداد «تجربه بازی ساز» مشخص شد	
۱۹	معرفی بازی موبایلی کلاچ	
۱۹	معرفی بازی موبایلی کلاچ	
۲۰	دستاورد جدید برجام در بازی «کلش»	
۲۰	سهم تولید بازی های رایانه ای در کشور	
۲۲	150 میلیارد ریال تسهیلات برای حمایت از کسب و کارهای نوپا	

تعداد محتوا : ۳۵



پایگاه خبری

۱۶

مجله

۲

روزنامه

۱۳

خبرگزاری

۴



کیفی سازی بازی های داخلی در شرایط پسابر جام

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات تاکید کرد:

سرمایه گذار خارجی و داخلی در این بخش سرمایه گذاری می کنند سرمایه گذاری که چندین میلیارد دلار برای یک بازی هزینه کرده انتظار برگشت سرمایه اش را دارد که پیش از این چون بازی تولید شده نمی توانست در بازار جهانی حضور داشته باشد، اجازه فروش نداشت لذا سرمایه اش از بین می رفت.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران در پایان خاطرنشان کرد: به نظر می رسد که فضای مناسب در حال حاضر فراهم شده و طی یکی دو سال آینده شاهد تفاوت های اساسی حضور پیرنگ در بازارهای جهانی خواهیم بود. همین هماهنگی و یکپارچگی که بین عناصر تصمیم ساز کشور مثل شورای عالی فضای مجازی، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، سازمان فناوری اطلاعات ایران، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری وجود دارد، موجب تمرکز داده ها، اقدامات و هم افزایی شده، از مسوازی کاری جلوگیری کرده و به کیفی سازی کمک می کند.

توضیح داد: بالاخره باید بپذیریم که اولاً غرب بازی سازی را خیلی زودتر از ما شروع کرده و دوم اینکه سرمایه گذاری حجیمی انجام داده است. همچنین بسیاری از ما هنوز به بازی نگاه سرگرمی داریم و به چشم تولیدی و سرمایه ای به آن نگاه نمی کنیم و این رویکرد خودش به مرور زمان ایجاد خواهد شد و برای آن باید کار بیشتری انجام دهیم.

سلجوقی با اشاره به تحریم ها و تأثیر آن بر تولید و فروش بازی های رایانه ای بیان کرد: مقوله تحریم از مواردی بود که باعث شد ما در زمینه فروش بازی ها نتوانیم زیاد موفق شویم. برای مثال این طور نبود که ما اصلاً بازی در حد کیفیت جهانی نداشته باشیم، بلکه حتی اگر یک بازی در حد کیفیت جهانی درست می کردیم نمی توانستیم بفروشیم و طبیعتاً به نظر می رسد پس از تحریم دست ما یک مقدار از این جهت باز شده است.

وی در ادامه به تأثیر لغو تحریم ها بر سرمایه گذاری در بازی های داخلی و کیفی سازی بازی ها اشاره کرد و افزود: در چنین شرایطی

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران درباره لزوم حمایت از بازی های تولید داخل با افزایش قیمت بازی های خارجی و کیفی کردن بازی ها در شرایط حل تحریم و حضور در بازار رقابتی جهانی توضیح داد.

خسرو سلجوقی در گفت و گو با ایسنا، با بیان اینکه هنوز در شروع کار برای ساخت بازی های رایانه ای هستیم، گفت: گران کردن بازی های خارجی نوعی حمایت از بازار داخلی است. همیشه در همه جای دنیا برای حمایت از تولید داخلی یک سری محدودیت و تشویق ایجاد می شود. محدودیت این است که قیمت محصولات خارجی بالا باشد که بتواند با بازار داخلی رقابت کند، تشویق این است که قیمت تمام شده بخش داخلی ارزان تر از قسمت بازار جهانی باشد که مشتری بیشتری داشته باشد.

وی افزود: این سیاست مختص ایران نیست و اکثر کشورهای دنیا برای حمایت از تولید داخلی معمولاً این نوع سیاست ها را دارند ولی اگر این حمایت تداوم داشته باشد منجر به عدم رشد خواهد شد. نوع حمایت باید طوری باشد که به مرور زمان قدرت رقابت با بازارهای جهانی را داشته باشد و طبیعتاً آن زمان بحث تعرفه و این نوع حمایت ها برداشته می شود.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تأکید بر تفاوت کیفیت بازی های داخلی با خارجی

ضرورت حمایت از بازی‌های تولید داخل



است. همچنین بسیاری از ما هنوز به بازی نگاه سرگرمی داریم و به چشم تولیدی و سرمایه‌ای به آن نگاه نمی‌کنیم و این رویکرد خودش به مرور زمان ایجاد خواهد شد و برای آن باید کار بیشتری انجام دهیم. سلجوقی با اشاره به تحریم‌ها و تأثیر آن بر تولید و فروش بازی‌های رایانه‌ای بیان کرد: مقوله تحریم از مواردی بود که باعث شد ما در زمینه فروش بازی‌ها نتوانیم زیاد موفق شویم. وی در ادامه به تأثیر لغو تحریم‌ها بر سرمایه‌گذاری در بازی‌های داخلی و کیفی‌سازی بازی‌ها اشاره کرد و افزود: در چنین شرایطی سرمایه‌گذار خارجی و داخلی در این بخش سرمایه‌گذاری می‌کنند. سرمایه‌گذاری که چندین میلیارد دلار برای یک بازی هزینه کرده انتظار برگشت سرمایه‌اش را دارد که پیش از این چون بازی تولیدشده نمی‌توانست در بازار جهانی حضور داشته باشد، اجازه فروش نداشت لذا سرمایه‌اش از بین می‌رفت.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران درباره لزوم حمایت از بازی‌های تولید داخل با افزایش قیمت بازی‌های خارجی و کیفی کردن بازی‌ها در شرایط حل تحریم و حضور در بازار رقابتی جهانی توضیح داد. خسرو سلجوقی در گفت‌وگو با ایسنا، با بیان اینکه هنوز در شروع کار برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای هستیم، گفت: گران کردن بازی‌های خارجی نوعی حمایت از بازار داخلی است. همیشه در همه جای دنیا برای حمایت از تولید داخلی یک سری محدودیت و تشویق ایجاد می‌شود. محدودیت این است که قیمت محصولات خارجی بالا باشد که بتواند با بازار داخلی رقابت کند، تشویق این است که قیمت تمام‌شده بخش داخلی ارزان‌تر از قسمت بازار جهانی باشد که مشتری بیشتری داشته باشد. وی افزود: این سیاست مختص ایران نیست و اکثر کشورهای دنیا برای حمایت از تولید داخلی معمولاً این نوع سیاست‌ها را دارند ولی اگر این حمایت تداوم داشته باشد منجر به عدم رشد خواهد شد. نوع حمایت باید طوری باشد که به مرور زمان قدرت رقابت با بازارهای جهانی را داشته باشد. عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تأکید بر تفاوت کیفیت بازی‌های داخلی با خارجی توضیح داد: بالاخره باید بپذیریم که اولاً غرب بازی‌سازی را خیلی زودتر از ما شروع کرده و دوم اینکه سرمایه‌گذاری حجمی انجام داده

حمایت ۵ میلیارد تومانی

وزارت ارتباطات از کسب و کارهای نوپا

دبیر کارگروه و جوه اداره شده خاطر نشان کرد: در ارزیابی طرح‌ها، بحث دوام، ثبات و ایجاد اشتغال ماندگار از پارامترهای مهم است.

صمیمی با ابراز امیدواری نسبت به اجرایی شدن تفاهم‌نامه جهت حمایت از ایجاد و توسعه کسب‌وکارهای نوپا گفت: در این چارچوب مکاتباتی با وزارت علوم انجام گرفته تا اطلاعات مربوط به پارک‌های فعال در حوزه ICT در اختیار وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات قرار گیرد.

وی همچنین از انجام کار مشترک با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای حمایت از شرکت‌های بازی‌ساز خبر داد و گفت: به زودی شرکت‌های بازی‌ساز رایانه‌ای منتخب نیز جهت اعطای تسهیلات معرفی خواهند شد.

به گفته او تاکنون در قالب وام و جوه اداره شده، ۱۰۴ میلیارد تومان جهت اعطای به شرکت‌های فناوری در حوزه IT مصوب شده است که مراحل دریافت خود را طی می‌کنند.

گفت: مبلغ یکصد میلیارد ریال توسط صندوق کارآفرینی امید و پنجاه میلیارد ریال از محل منابع وزارت ارتباطات صرفاً برای حمایت از کسب‌وکارهای نوپا پرداخت می‌شود.

وی درباره نحوه تخصیص وام نیز ابراز کرد: بخش عمده‌ای از تسهیلات به شرکت‌های نوپایی اعطا می‌شود که در پارک‌های علم و فناوری، مراکز رشد یا شتاب دهنده‌ها مستقر بوده و از سوی این نهادها به ما معرفی می‌شوند. بخش دیگر هم به شرکت‌های دانشگاهی که مورد تایید دانشگاه بوده و حداقل یک عضو هیات علمی با مجوز هیات امنای دانشگاه در آنها فعال باشد، اعطا می‌گردد.

وی با بیان اینکه سقف این وام ۱۰۰ میلیون تومان با کارمزد پایین در نظر گرفته شده است، افزود: کارگروه ویژه متشکل از نمایندگان وزارت و نمایندگان صندوق در خصوص تدوین آیین‌نامه‌ها، شیوه‌های اجرایی، بررسی و ارزیابی طرح‌های شرکت‌های نوپا تشکیل شده است.

در پی امضا تفاهت‌نامه همکاری مشترک بین وزارت ارتباطات و صندوق کارآفرینی امید، نخستین جلسه کارگروه ویژه حمایت از کسب‌وکارهای نوپا برگزار و درباره روند اجرایی این تفاهت‌نامه تصمیم‌گیری شد.

به گزارش نسیم، حسین صمیمی با بیان اینکه در ساختار وام و جوه اداره شده حمایت از شرکت‌های نوپا دیده نشده بود و با توجه به ظرفیت خوب کشور در این زمینه به ویژه نقش مهم این شرکت‌ها در ایجاد کسب‌وکارهای جدید و اشتغال‌زایی جوانان، این تفاهت‌نامه منعقد شد. مدیر کل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی وزارت ارتباطات افزود: در این تفاهت‌نامه، صندوق کارآفرینی امید حمایت از شرکت‌های نوپای فعال در حوزه ICT که از سوی وزارت ارتباطات معرفی می‌گردند را به منظور توسعه فضای کارآفرینی و اشتغال‌زایی توسط بخش خصوصی، بر عهده دارد.

صمیمی مدت این تفاهت‌نامه را پنج سال و مبلغ آن را یکصد و پنجاه میلیارد ریال عنوان کرد و

صنایع فرهنگی

بازی‌سازی متولی ندارد



مهر: یک سازنده بازی‌های رایانه‌ای معتقد است: وضعیت فعلی بازی‌سازی ما همانند وضعیت خانه‌ای است که تلفن آن زنگ می‌خورد ولی هرکس به امید دیگری می‌نشیند و در انتها هم هیچکس به آن جواب نمی‌دهد. مثلاً بازی انقلاب ۱۹۷۹ وقتی خیرش منتشر شد، مشخص نبود چه کسی مسؤول است و چه کاری باید شود. محسن یحیی افزود: موازی کاری و حضور متولیان مختلف و توقف برخی حمایت‌ها، باعث شده بازی رایانه‌ای جای خودش را پیدا نکند.

انتشار جهانی بازی «صدای فراموش شده» آغاز شد



پس از نزدیک به دو سال عرضه بازی صدای فراموش شده یک (مکاشفه) در بازار داخلی، حالا طی قراردادی با ناشر خارجی و اعمال تغییراتی در بازی، انتشار جهانی بازی آغاز شده است. بازی «صدای فراموش شده» توسط استودیو رسانا شکوه کویر تولید شده و یکی از محصولات قابل توجه این استودیو است. صدای فراموش شده (مکاشفه) روایت‌گر داستان شاهزاده شهیاز است که پس از خیانت وزیر به پدرش و فرو بردن پدر به طلسم خواب، به دنبال نواساز، عازم سفری پر خطر به قلب جنگل سیاه می‌شود تا پدر را از طلسم وزیر آزاد کند. این بازی برگرفته از قصه‌های هزار و یک شب و شعر و ادب فارسی است و پس از برخی تغییرات توسط ناشر NevoSoft که ناشر معتبر روسی است، به بازار بین‌المللی عرضه شده است. بر این اساس ابتدا نسخه روسی این بازی منتشر و سپس نسخه انگلیسی آن در چند فروشگاه دیجیتال نظیر BigFishGames عرضه خواهد شد.

کیفی سازی بازی های داخلی در شرایط پسابرجام

ایسنا: عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران درباره لزوم حمایت از بازی های تولید داخل با افزایش قیمت بازی های خارجی و کیفی کردن بازی ها در شرایط حل تحریم و حضور در بازار رقابتی جهانی توضیح داد.

خسرو سلجوقی با بیان اینکه هنوز در شروع کار برای ساخت بازی های رایانه ای هستیم، گفت: گران کردن بازی های خارجی نوعی حمایت از بازار داخلی است.

همیشه در همه جای دنیا برای حمایت از تولید داخلی یکسری محدودیت و تشویق ایجاد می شود. محدودیت این است که قیمت محصولات خارجی بالا باشد که بتواند با بازار داخلی رقابت کند، تشویق این است که قیمت تمام شده بخش داخلی ارزان تر از قسمت بازار جهانی باشد که مشتری بیشتری داشته باشد.

سلجوقی با اشاره به تحریم ها و تاثیر آن بر تولید و فروش بازی های رایانه ای بیان کرد: مقوله تحریم از مواردی بود که باعث شد ما در زمینه فروش بازی ها نتوانیم زیاد موفق شویم. برای مثال این طور نبود که ما اصلا بازی در حد کیفیت جهانی نداشته باشیم، بلکه حتی اگر یک بازی در حد کیفیت جهانی درست می کردیم نمی توانستیم بفروشیم و طبیعتا به نظر می رسد پس از تحریم دست ما یک مقدار از این جهت باز شده است.

وی در ادامه به تاثیر لغو تحریم ها بر سرمایه گذاری در بازی های داخلی و کیفی سازی بازی ها اشاره کرد و افزود: در چنین شرایطی سرمایه گذار خارجی و داخلی در این بخش سرمایه گذاری می کنند.

سرمایه گذاری که چند میلیون دلار برای یک بازی هزینه کرده انتظار برگشت سرمایه اش را دارد که پیش از این چون بازی تولید شده نمی توانست در بازار جهانی حضور داشته باشد، اجازه فروش نداشت بنابراین سرمایه اش از بین می رفت.

حمایت سازمان فناوری اطلاعات از تصمیم

بنیاد ملی بازی های رایانه ای:

بازی های خارجی باید

به نفع داخلی ها گران شوند

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران درباره لزوم حمایت از بازی های تولید داخل با افزایش قیمت بازی های خارجی و کیفی کردن بازی ها در شرایط حل تحریم و حضور در بازار رقابتی جهانی توضیح داد.

ایسنا- خسرو سلجوقی با بیان اینکه هنوز در شروع کار برای ساخت بازی های رایانه ای هستیم، گفت: گران کردن بازی های خارجی نوعی حمایت از بازار داخلی است. همیشه در همه جای دنیا برای حمایت از تولید داخلی یک سری محدودیت و تشویق ایجاد می شود. محدودیت این است که قیمت محصولات خارجی بالا باشد که بتواند با بازار داخلی رقابت کند، تشویق این است که قیمت تمام شده بخش داخلی ارزان تر از قسمت بازار جهانی باشد که مشتری بیشتری داشته باشد.

وی افزود: این سیاست مختص ایران نیست و اکثر کشورهای دنیا برای حمایت از تولید داخلی معمولا این نوع سیاست ها را دارند ولی اگر این حمایت تدویم داشته باشد منجر به عدم رشد خواهد شد. نوع حمایت باید طوری باشد که به مرور زمان قدرت رقابت با بازارهای جهانی را داشته باشد و طبیعتا آن زمان بحث تعرفه و این نوع حمایت ها برداشته می شود.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تاکید بر تفاوت کیفیت بازی های داخلی با خارجی توضیح داد: بالاخره باید بپذیریم که اولاً غرب بازی سازی را خیلی زودتر از ما شروع کرده و دوم اینکه سرمایه گذاری حقیقی انجام داده است. همچنین بسیاری از ما هنوز به بازی نگاه سرگرمی داریم و به چشم تولیدی و سرمایه ای به آن نگاه نمی کنیم و این رویکرد خودش به مرور زمان ایجاد خواهد شد و برای آن باید کار بیشتری انجام دهیم. سلجوقی در مورد تحریم ها و تاثیر آن بر تولید و فروش بازی های رایانه ای گفت: مقوله تحریم از مواردی بود که باعث شد ما در زمینه فروش بازی ها نتوانیم زیاد موفق شویم. برای مثال این طور نبود که ما اصلا بازی در حد کیفیت جهانی نداشته باشیم، بلکه حتی اگر یک بازی در حد کیفیت جهانی درست می کردیم نمی توانستیم بفروشیم و طبیعتا به نظر می رسد پس از تحریم دست ما یک مقدار از این جهت باز شده است.

وی به تاثیر لغو تحریم ها بر سرمایه گذاری در بازی های داخلی و کیفی سازی بازی ها پرداخت و افزود: در چنین شرایطی سرمایه گذار خارجی و داخلی در این بخش سرمایه گذاری می کنند. سرمایه گذاری که چندین میلیارد دلار برای یک بازی هزینه کرده انتظار برگشت سرمایه اش را دارد که پیش از این چون بازی تولید شده نمی توانست در بازار جهانی حضور داشته باشد، اجازه فروش نداشت بنابراین سرمایه اش از بین می رفت.



۱۵۰ میلیارد ریال تسهیلات برای حمایت از کسب و کارهای نوپا اختصاص یافت (۱۳۹۴-۱۳۹۳-۰۱)

مدیرکل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی درباره تفاهنامه امضا شده همکاری مشترک وزارت ارتباطات و صندوق کارآفرینی امید گفت: ۱۵۰ میلیارد ریال تسهیلات برای حمایت از کسب و کارهای نوپا در قالب این تفاهنامه اختصاص داده شد.

به گزارش سردنیوز از وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، «حسین صمیمی» افزود: با هدف توسعه فضای کارآفرینی و اشتغالزایی از سوی بخش خصوصی، صندوق کارآفرینی امید در این توافقنامه حمایت از شرکت های نوپای فعال در بخش آی.سی.تی را برعهده دارد که از سوی این وزارتخانه معرفی می شوند. وی مدت این توافقنامه را پنج سال عنوان کرد و گفت: مبلغ یکصد میلیارد ریال از سوی صندوق کارآفرینی امید و ۵۰ میلیارد ریال از محل منابع وزارتخانه برای حمایت از کسب و کارهای نوپا پرداخت می شود.

صمیمی درباره شیوه تخصیص وام اضافه کرد: بخش زیادی از تسهیلات به شرکت های نوپایی اعطا می شود که در پارک های علم و فناوری، مراکزهای رشد یا شتاب دهنده ها مستقرند و از سوی این نهادها معرفی می شوند. بخش دیگر نیز به شرکت های دانشگاهی مورد تایید دانشگاه ها تخصیص می یابد که دست کم یک عضو هیات علمی با مجوز هیات امنای دانشگاه در آنها فعال باشد.

مدیرکل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی اعلام کرد سقف وام یکصد میلیارد ریال با کارمزد پایین در نظر گرفته شده است. وی افزود: کارگروهی ویژه مشکل از نمایندگان وزارتخانه و صندوق برای تدوین آیین نامه ها، شیوه های اجرایی، بررسی و ارزیابی طرح های شرکت های نوپا تشکیل شده است.

صمیمی گفت: در این چارچوب مکاتباتی با وزارت علوم انجام گرفته است تا اطلاعات مربوط به پارک های فعال در بخش آی.سی.تی را در اختیار وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات قرار دهند.

مدیرکل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی از اقدام مشترک با بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از شرکت های فعال در آن زمینه خبر داد و گفت: بزودی شرکت های بازی ساز رایانه ای منتخب نیز برای اعطای تسهیلات معرفی می شوند.

به گفته وی، تاکنون در قالب وام و وجه اداره شده، یک هزار و ۴۰۰ میلیارد ریال برای اعطای به شرکت های فناور در بخش آی.سی.تی مصوب شده است که مراحل ارائه را طی می کند.

وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در چارچوب ضوابط و مقررات موجود و برای حمایت از پروژه ها و طرح های توسعه ای اشتغال آفرین یا صادرات کالا و خدمات بخش های خصوصی و تعاونی غیردولتی از محل منابع داخلی شرکت های وابسته به وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات با عنوان وجه اداره شده، تسهیلاتی را به شرکت های دارای شرایط اعطا می کند.



مدیر مرکز یادگیری تیان خبر داد: آغاز یازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی از ۹ اردیبهشت / برگزاری نخستین ماراتن برنامه نویسی (۱۳۹۴-۱۳۹۳-۰۱)

گفتان نیوز: مدیر مرکز یادگیری تیان از آغاز یازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی از ۹ اردیبهشت سال جاری خبر داد و گفت: نخستین ماراتن برنامه نویسی و تولید محتوای دیجیتال در این جشنواره برگزار می شود.

به گزارش گفتان نیوز، آناز فطیر خورانی مدیر مرکز یادگیری موسسه تیان و دبیر یازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی در نشست خبری که امروز در این موسسه برگزار شد، اظهار داشت: ثبت نام یازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی تیان از ۱۳ آبان ماه سال گذشته آغاز شد و تا پایان بهمن ادامه داشت که در این مدت، ۷ هزار دانش آموز در این جشنواره ثبت نام کردند.

وی با بیان اینکه بین ۸۰ تا ۹۰ درصد هدایت دانش آموزان به صورت مجازی است، گفت: در این مدت راهنمایی های حضوری در مدارس نیز داشتیم و پس از داوری مرحله اول که در اسفند ماه برگزار شد، ۵ هزار نفر به جشنواره راه یافتند.

فطیر خورانی به برگزاری جشنواره های پروژه های دانش آموزی استانی اشاره کرد و بیان داشت: با توجه به حجم زیاد ثبت نام در برخی استان ها، برای اولین بار جشنواره استانی پروژه های دانش آموزی را در دو استان اصفهان و خراسان شمالی برگزار کردیم و نفرات برتر به بخش جشنواره تهران راه یافتند.

وی با اشاره به اینکه یازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی در تاریخ نهم و دهم اردیبهشت ماه سال جاری در دانشگاه شهید بهشتی تهران برگزار می شود، افزود: این جشنواره در سه بخش نمایشگاهی، سمینار علمی و مسابقات برگزار می شود و ۱۴۰۰ گروه ۲ تا ۵ نفره در این دوره از جشنواره حضور دارند.

دبیر یازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی تیان گفت: در بخش سمینارها و غرفه های نمایشگاهی دانش آموزان در شاخه های مختلف علوم مانند فنی و مهندسی، علوم اجتماعی و انسانی، علوم پایه، هنر و معماری، معارف اسلامی، علوم زیستی و پزشکی و نانو شرکت کردند.

وی ادامه داد: در بخش مسابقات نیز دانش آموزان در گرایش هوافضا شامل راکت آبی، گلايدر و هاورکرافت، گرایش رباتیک شامل مسیریاب، (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) جنگجو و نمایشی، گرایش سازه های ماکارونی، فوتومیکروگراف، کوره های خورشیدی، ماشین های کمیکار، بازی سازی، برنامه نویسی و کتاب فیزیک ایران شرکت کردند.

فطیر خورانی گفت: در یازدهمین دوره این جشنواره برای نخستین بار مسابقه مارتن برنامه نویسی و تولید محتوای دیجیتال با نظارت مستقیم آزمایشگاه خدمات ارزش افزوده تلفن همراه دانشگاه صنعتی شریف و مسابقه بازی سازی در دو گرایش بازی های کامپیوتری و بازی های تلفن همراه و تبلت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سطح دانش آموزی برگزار می شود.

وی با بیان اینکه ۷۰ درصد شرکت کننده در این جشنواره دانش آموزان دختر هستند، افزود: در تمام مقاطع تحصیلی، دانش آموزان در این جشنواره شرکت کردند و از حدود ۵ هزار شرکت کننده، ۹۸۰ دانش آموز از شهرستان ها حضور دارند.

مدیر مرکز یادگیری تبیان از برگزیده شدن ۱۰۰ گروه در این جشنواره خبر داد و گفت: گسترش فرهنگ پژوهشگری در بین دانش آموزان، ایجاد زمینه های ظهور خلاقیت و توانایی های بالقوه دانش آموزان، ارائه و عرضه دستاوردهای پژوهشی و فناوری آینده سازان ایران اسلامی، توسعه همکاری ها و میدالات علمی و فنی مراکز پژوهشی و دستگاه های اجرایی، ایجاد انگیزه برای بالا بردن سطح علمی جهت تولید علم و جنبش نرم افزاری، افزایش حساسیت جامعه نسبت به پژوهش و متجلی کردن نتایج آن و تبیین نقش و اهمیت بالای تفکر و پژوهش از اهداف برگزاری این جشنواره است.
منبع: خبرگزاری فارس



اطلاعات

اعطای تسهیلات برای ایجاد کسب و کارهای جدید در حوزه ICT

در پی امضا توافقنامه همکاری مشترک بین وزارت ارتباطات و صندوق کارآفرینی امید، نخستین جلسه کارگروه ویژه حمایت از کسب و کارهای نوپا برگزار و درباره روند اجرایی این تفاهمنامه تصمیم گیری شد.

به گزارش تسنیم، حسین صمیمی مدیر کل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی وزارت ارتباطات با بیان اینکه در ساختار وام وجوه اداره شده حمایت از شرکت های نوپا دیده نشده بود و با توجه به ظرفیت خوب کشور در این زمینه به ویژه نقش مهم این شرکت ها در ایجاد کسب و کارهای جدید و اشتغال زایی جوانان این توافقنامه منعقد شد.

وی افزود: در این توافقنامه، صندوق کارآفرینی امید حمایت از شرکت های نوپای فعال در حوزه ICT که از سوی وزارت ارتباطات معرفی می شوند را به منظور توسعه فضای کارآفرینی و اشتغال زایی توسط بخش خصوصی بر عهده دارد.

صمیمی مدت این توافقنامه را پنج سال و مبلغ آن را ۱۵۰ میلیارد ریال بیان کرد و گفت: مبلغ ۱۰۰ میلیارد ریال توسط صندوق کارآفرینی امید و ۵۰ میلیارد ریال از محل منابع وزارت ارتباطات صرفاً برای حمایت از کسب و کارهای نوپا پرداخت می شود.

وی درباره نحوه تخصیص وام گفت: بخش عمده ای از تسهیلات به شرکت های نوپایی اعطا می شود که در پارک های علم و فناوری و مراکز رشد یا شتاب دهنده ها مستقر بوده و از سوی این نهادها به ما معرفی می شوند. بخش دیگر هم به شرکت های دانشگاهی که مورد تایید دانشگاه ها بوده و حداقل یک عضو هیات علمی یا مجوز هیات امنای دانشگاه در آنها فعال باشد، اعطا می شود.

مدیر کل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی وزارت ارتباطات با بیان اینکه سقف این وام ۱۰۰ میلیون تومان با کارمزد پایین در نظر گرفته شده است، افزود: کارگروه ویژه ای متشکل از نمایندگان وزارت ارتباطات و نمایندگان صندوق در زمینه تدوین آیین نامه ها، شیوه های اجرایی، بررسی و ارزیابی طرح های شرکت های نوپا تشکیل شده است.

وی با ابراز امیدواری نسبت به اجرایی شدن تفاهمنامه برای حمایت از ایجاد و توسعه کسب و کارهای نوپا گفت: در این چارچوب مکاتباتی با وزارت علوم انجام گرفته تا اطلاعات مربوط به پارک های فعال در حوزه ICT در اختیار وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات قرار گیرد.

صمیمی همچنین از انجام کار مشترک با بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از شرکت های بازی ساز خبر داد و گفت: به زودی شرکت های بازی ساز رایانه ای منتخب هم برای اعطای تسهیلات معرفی خواهند شد.

به گفته وی تاکنون در قالب وام وجوه اداره شده، ۱۰۴ میلیارد تومان برای اعطا به شرکت های فناوری در حوزه IT مصوب شده است که مراحل دریافت خود را طی می کنند.

از سوی دیگر رئیس سازمان نظام صنفی رایانه کشور از ارائه کنندگان خدمات شبکه های اجتماعی داخلی خواست برای افزایش اعتماد مردم به این شبکه ها فرهنگ سازی کنند.

ناصرعلی سعادت در گفتگو با ایران افزود: مردم در پی افزایش اعتماد به شبکه های داخلی از رفتن به سوی ارائه کنندگان خدمات خارجی بی نیاز می شوند و قضایی امن برای خانواده ها ایجاد می شود.

وی به مخالفت یکی از ارائه کنندگان خارجی خدمات شبکه ای با دولت برای ارائه اطلاعات فردی در هفته های گذشته اشاره کرد و گفت: رواج چنین اقدام هایی میان ارائه کنندگان داخلی افزایش اعتماد مردم را به دنبال می آورد.

رئیس سازمان نظام صنفی رایانه کشور افزود: اعتماد مردم به شبکه های اجتماعی داخلی و بخش خصوصی بهتر شدن خدمات از سوی آنها را در پی خواهد داشت. وی گفت: اینکه با وجود ارائه کنندگان خدمات داخلی در کشور، مردم به دلیل بی اعتمادی به سوی خارجی ها بروند زبینه کشور نیست و باید تلاش کرد فرهنگ اعتماد به بخش خصوصی داخلی افزایش یابد؛ لذا بررسی و ریشه یابی بی اعتمادی ها ضروری است.

سعادت نخستین دیدار کاری رئیس جمهوری از وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تیمه دوم فروردین را نشانه عزم دولت برای حمایت از این بخش دانست و گفت: فعالان بخش خصوصی با ایجاد اعتماد عمومی می توانند پاسخگوی عزم دولت باشند و فضای مناسبی برای حضور قوی تر مردم در (ادامه دارد ...)

اطلاعات

(ادامه خبر ...) این شبکه ها فراهم کنند



۱۵۰ میلیارد ریال تسهیلات برای حمایت از کسب و کارهای نوپا اختصاص یافت

مدیرکل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی درباره تفاهنامه امضا شده همکاری مشترک وزارت ارتباطات و صندوق کارآفرینی امید گفت: ۱۵۰ میلیارد ریال تسهیلات برای حمایت از کسب و کارهای نوپا در قالب این تفاهنامه اختصاص داده شد.

به گزارش وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، «حسین صمیمی» افزود: با هدف توسعه فضای کارآفرینی و اشتغالزایی از سوی بخش خصوصی، صندوق کارآفرینی امید در این توافقنامه حمایت از شرکت های نوپای فعال در بخش آی.سی.تی را برعهده دارد که از سوی این وزارتخانه معرفی می شوند.

وی مدت این توافقنامه را پنج سال عنوان کرد و گفت: مبلغ یکصد میلیارد ریال از سوی صندوق کارآفرینی امید و ۵۰ میلیارد ریال از محل منابع وزارتخانه برای حمایت از کسب و کارهای نوپا پرداخت می شود.

صمیمی درباره شیوه تخصیص وام اضافه کرد: بخش زیادی از تسهیلات به شرکت های نوپایی اعطا می شود که در پارک های علم و فناوری، مراکزهای رشد یا شتاب دهنده ها مستقرند و از سوی این نهادها معرفی می شوند. بخش دیگر نیز به شرکت های دانشگاهی مورد تایید دانشگاه ها تخصیص می یابد که دست کم یک عضو هیات علمی با مجوز هیات امنای دانشگاه در آنها فعال باشد.

مدیرکل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی اعلام کرد سقف وام یکصد میلیارد ریال با کارمزد پایین در نظر گرفته شده است.

وی افزود: کارگروهی ویژه مشکل از نمایندگان وزارتخانه و صندوق برای تدوین آیین نامه ها، شیوه های اجرایی، بررسی و ارزیابی طرح های شرکت های نوپا تشکیل شده است.

صمیمی گفت: در این چارچوب مکاتباتی با وزارت علوم انجام گرفته است تا اطلاعات مربوط به پارک های فعال در بخش آی.سی.تی را در اختیار وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات قرار دهند.

مدیرکل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی از اقدام مشترک با بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از شرکت های فعال در آن زمینه خبر داد و گفت: بزودی شرکت های بازی ساز رایانه ای منتخب نیز برای اعطای تسهیلات معرفی می شوند.

به گفته وی، تاکنون در قالب وام و وجه اداره شده، یک هزار و ۴۰ میلیارد ریال برای اعطای به شرکت های فناوری در بخش آی.سی.تی مصوب شده است که مراحل ارائه را طی می کنند.

بازرسی

بازی های ویدئویی دوران بازنشستگی را برای همیشه تغییر می دهند جمعیت رو به رشد گیمرهای مو سفید

تعداد گیمرهای آمریکایی ۵۰ ساله و بیشتر در سال ۲۰۱۵ به ۲۷ درصد رسیده است

ندا لهردی: نوجوانانی که در اوایل دهه ۱۹۷۰ عاشق بازی های آرکید (دستگاه های بازی سکه ای)، شهربازی ها و پارک های تفریحی بودند، حالا برای بازنشستگی آماده می شوند، اما اغلب آنها هرگز انجام بازی های ویدئویی را کنار نمی گذارند. در واقع به نظر نمی رسد که آنها به این زودی ها از علاقه شان به بازی های ویدئویی صرف نظر کنند.

بررسی های بنیاد نرم افزارهای سرگرمی نشان می دهد که میزان گیمرهای آمریکایی ۵۰ ساله و بیشتر به سرعت رو به افزایش است. این تعداد که در سال ۱۹۹۹ تنها ۹ درصد بوده، در سال ۲۰۱۵ به ۲۷ درصد رسیده است. جالب است بدانید که این روند جهانی است. تحقیقاتی که فدراسیون نرم افزارهای تعاملی اروپا در سال ۲۰۱۲ انجام داد، نشان می دهد که ۲۷ درصد از افراد ۵۵ تا ۶۴ ساله بازی های ویدئویی را انجام می دهند. در سال ۲۰۱۵ در استرالیا ۴۱ درصد از جمعیت ۶۵ تا ۷۴ ساله بازی ویدئویی انجام می داده اند. این اعداد و ارقام شاید زیاد به نظر برسند؛ اما تنها بخش کوچکی از جمعیت سالمند علاقه مند به بازی های ویدئویی هستند. جمعیت نسل گیمرهای مو سفید اما به بزرگی جمعیت دانش آموزان و دانشجویان علاقه مند به بازی های ویدئویی و ورزش های مجازی نیست. در حال حاضر تعداد گیمرهای آمریکایی بالای ۵۰ سال به ۳۷ میلیون نفر می رسد که انتظار می رود این تعداد تا سال ۲۰۴۵ به ۱۰۵ میلیون نفر برسد. محققان معتقدند انجام بازی های ویدئویی برای گیمرهایی که سال های پایدانی عمر خود را می گذرانند، می تواند نتایج خوبی برای سلامتی آنها داشته باشد. در حالی که تصور می شود انجام بازی های ویدئویی چیزی نیست که اغلب مسن ترها به آن تمایل داشته باشند، بررسی های آکادمیک خبر از مزایا و منافع خوب این کار برای این دسته از افراد دارد. این بررسی ها نشان می دهد که انجام بازی های ویدئویی ذهن و بدن افراد مسن را فعال کرده و به آنها در برقراری روابط اجتماعی بهتر کمک می کند. با در نظر گرفتن اینکه اغلب افراد مسن از انزوای اجتماعی و کاهش توانایی های فیزیکی و شناختی مربوط به بالا رفتن سن رنج می برند، انجام بازی های ویدئویی می تواند روند مسن تر شدن و بالا رفتن سن افراد را متحول کند. برای توسعه و ترویج این فرهنگ، لازم است توسعه دهندگان بازی های ویدئویی شیوه طراحی و تولید بازی های ویدئویی را تغییر داده و ظرفیت لازم برای گیمرهای مو سفید را در نظر بگیرند.

چالش های مناسب

اگر مسن ترها همچنان یک گیمر علاقه مند باقی مانده یا در همین سنین به یک گیمر تبدیل بشوند، بازی های ویدئویی باید برای آنها در دسترس باشد. این به معنای آن است که بازی ها باید چالش های آموزشی را ارائه کنند که برای مخاطبان مسن شان بهینه سازی شده باشد. با این حال اما حتی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی های ویدئویی خوب و شناخته شده هم چندان برای گیرهای مو سفید که تجربه کم و محدودی در انجام بازی های ویدئویی دارند، پهنه سازی نشده اند. اغلب این بازی ها پیچیدگی هایی دارند که برای گیرهای جوان و نوجوان جذابیت دارد و تنها بعضی از گیرهای بالای ۵۰ سال به انجام آنها ترغیب می شوند. گاهی اصطلاحات و میانبرهای به کار برده شده در بعضی از بازی ها برای اغلب گیرهای مسن سخت و گیج کننده است. حتی گیرهای مسنی هم که سالم بوده و هیچ بیماری یا ناتوانی مربوط به فرآیند پیر شدن را ندارند، نمی توانند بعضی از تطابق ها را در این بازی ها انجام بدهند. با این اوصاف گیرهای مسن که ناتوانی های جدی دارند، ممکن است به تطابق ها و راهکارهای بیشتری نیاز داشته باشند. خوشبختانه بنیاد بین المللی توسعه دهندگان بازی گروهی را روی موضوع دسترسی متمرکز کرده است. این بنیاد وب سایتی را ارائه کرده است که راهکارها و پیشنهادهای بسیاری را ارائه می کند تا گیرهایی از سنین مختلف با شرایط متفاوت و ناتوانی های شنوایی، حرکتی، بینایی و شناختی بتوانند این بازی ها را انجام بدهند.

امکانات شخصی سازی رایج مانند تنظیم کنتراست تصویر، ورودی های قابل تنظیم، کالیبراسیون رنگ، تنظیم میزان صدا و اضافه کردن شرح در هنگام بازی، در حال حاضر تحول بزرگی در دسترسی افراد مختلف به بازی ها ایجاد کرده اند. هرچه بازی های بیشتری از این امکانات بهره ببرند، افراد بیشتری توانایی انجام این بازی ها را خواهند داشت. بدون ایجاد امکان دسترسی بهتر، توسعه دهندگان بازی به سختی می توانند مخاطبان مسن تر خودشان را حفظ کنند و راضی نگه دارند. این در حالی است که براساس گزارش منتشر شده از سوی دپارتمان خدمات سلامتی و انسانی ایالات متحده آمریکا، بیش از یک سوم افراد ۶۵ ساله و بالاتر ناتوانی دارند. مطالعات دیگر در این زمینه نشان می دهند که تعداد افراد مبتلا به ناتوانی فیزیکی و شناختی در میان این دسته از افراد بیشتر هم هست. بعضی محدودیت ها و مشکلات ناشی از بالا رفتن سن گیرهای مسن را حتی پیش از آنکه واقعا به ناتوانی دچار شوند، از انجام بعضی بازی های خاص محروم می کنند. برای مثال کاهش سرعت واکنش می تواند انجام بعضی بازی های ویدئویی را برای این افراد غیرممکن کند، در حالی که این مشکل شاید در فعالیت های روزانه و عادی چندان به نظر نرسد.

در جست و جوی معنا

بازی ها باید جالب و البته معنادار باشند تا بتوانند نظر گیرها را به خودشان جلب کنند. گیرهای مو سفید هم مانند مخاطبان جوان گستره متفاوتی از بازی ها را انجام می دهند. گیرهای مسن تر به خصوص از انجام بازی هایی لذت می برند که یک چالش فکری و داستان بالغ و جالبی را ارائه کنند. آنها معمولاً تمایلی به انجام بازی هایی که نیاز به سرعت واکنش بالا یا بسیار خشن، ندارند. همچنین بررسی ها نشان می دهد که مسن ترها احساس می کنند صنعت بزرگ گیم توجه چندانی به آنها نمی کند، بسیاری از بازی های ویدئویی از همان بازی های قبلی الگوبرداری می شوند که تاکید زیادی بر گرافیک داشته و چندان محتوای معنادار یا خلاقانه ای ندارند. در حال حاضر بازاریابی بازی های ویدئویی ویژه مسن ترها به طور گسترده و بیشتر روی مزایا و فوایدی که برای سلامتی آنها دارند، متمرکز شده است تا شیوه سرگرم کننده یا معنادار بازی ها. بازی هایی که صرفاً برای تقویت ذهن و جلوگیری از بیماری هایی مانند آلزایمر به بازار عرضه می شوند، نمونه هایی از این اهداف برای بازاریابی هستند. در حالی که بازی های مشابه می توانند برای گیرهای مو سفید مناسب و مفید باشند، اما تحقیقات و شواهد علمی تایید نمی کنند که این بازی ها می توانند فرآیند کاهش توانایی های شناختی این افراد را کاهش داده یا وارونه کنند. صرف نظر از بازی های ویژه سلامتی، سهم کمی از بازارهای بازی های ویدئویی به گیرهای مسن اختصاص دارد و هر وقت بازی خاصی برای این دسته از افراد ارائه می شود، اغلب تقلید و الگوبرداری شده هستند و حتی برای شوخی به کار برده می شوند.

پتانسیل بکر و دست نخورده

با همه اینها هنوز پتانسیل های دست نخورده زیادی در صنعت بازی های ویدئویی ویژه گیرهای مو سفید است. با این اوصاف انتظار می رود آینده این صنعت بسیار روشن و امیدوار کننده باشد. در واقع به همین دلیل هم هست که انتظار می رود بازی های ویدئویی در آینده ای نه چندان دور دوران بازنشستگی و پیری ما را تغییر داده و متحول کنند. با توجه به آنکه بازی های ویدئویی جدید تعامل فکری و جسمی بیشتری را از گیرها طلب می کنند، انتظار می رود به سلامتی جسمی و روحی افراد مسن کمک زیادی بکنند. نباید فراموش کرد که دنیای بسیار بزرگی ورای بازی های ساده مانند سودوکو و بازی های فکری برای گیرهای مو سفید وجود دارد که می تواند جذابیت های متفاوتی برای آنها داشته باشد، بنابراین توسعه دهندگان بازی های ویدئویی باید به تدریج خودشان را برای آینده صنعت گیم که بتواند پاسخگوی نیاز تمام گیرها و به خصوص گیرهای مو سفید باشد، آماده کنند.

منبع: بیژن اینسایدر



آرشیو ملی از بازی های ایرانی تهیه می شود

آرشیو ملی از بازی های ایرانی تهیه می شود

۴ حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

مهر مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «بخش زیادی از بازی های رایانه ای در گذشته از قفل های پیامکی و غیره استفاده می کرد. ما می خواهیم که امروز سامانه فعال سازی اکثر آنها غیر فعال است. به همین دلیل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در صدد برآمدن آرشیو ملی بازی های رایانه ای را به صورت دیجیتالی جمع آوری کند تا امکان استفاده مجدد آنها فراهم شود. این آرشیو پس از تهیه در اختیار فروشگاه های دیجیتالی قرار می گیرد و آنان می توانند به راحتی به عرضه این بازی ها بر بستر اینترنت و اینترنت داخلی بپردازند.»

بازی سازان وام دریافت می کنند

بازی سازان وام دریافت می کنند
ایرنا، کارگروه بازی های رایانه ای در سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور، شرایط دریافت وام را از جمله «عضویت قطعی شرکت متقاضی در سازمان نظام صنفی رایانه ای» و «تولید حداقل یک عنوان بازی در گذشته برای هر پلتفرم یا داشتن پروژه های در دست تولید» به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارائه کردند و مورد موافقت این بنیاد نیز قرار گرفت.

بازی های ویدئویی دوران بازنشستگی را برای همیشه تغییر می دهند جمعیت رو به رشد گیمرهای مو سفید

تعداد گیمرهای آمریکایی ۵۰ ساله و بیشتر در سال ۲۰۱۵ به ۲۷ درصد رسیده است

ندا لهردی: نوجوانانی که در اوایل دهه ۱۹۷۰ عاشق بازی های آرکید (دستگاه های بازی سکه ای)، شهر بازی ها و پارک های تفریحی بودند حالا برای بازنشستگی آماده می شوند، اما اغلب آنها هرگز انجام بازی های ویدئویی را کنار نمی گذارند. در واقع به نظر نمی رسد که آنها به این زودی ها از علاقه شان به بازی های ویدئویی صرف نظر کنند.

بررسی های بنیاد نرم افزارهای سرگرمی نشان می دهد که میزان گیمرهای آمریکایی ۵۰ ساله و بیشتر به سرعت رو به افزایش است. این تعداد که در سال ۱۹۹۹ تنها ۹ درصد بوده، در سال ۲۰۱۵ به ۲۷ درصد رسیده است. جالب است بدانید که این روند جهانی است. تحقیقاتی که فدراسیون نرم افزارهای تعاملی اروپا در سال ۲۰۱۲ انجام داد نشان می دهد که ۲۷ درصد از افراد ۵۵ تا ۶۴ ساله بازی های ویدئویی را انجام می دهند. در سال ۲۰۱۵ در استرالیا ۴۱ درصد از جمعیت ۶۵ تا ۷۴ ساله بازی ویدئویی انجام می داده اند. این اعداد و ارقام شاید زیاد به نظر برسند، اما تنها بخش کوچکی از جمعیت سالمند علاقه مند به بازی های ویدئویی هستند. جمعیت نسل گیمرهای مو سفید اما به بزرگی جمعیت دانش آموزان و دانشجویان علاقه مند به بازی های ویدئویی و ورزش های مجازی نیست. در حال حاضر تعداد گیمرهای آمریکایی بالای ۵۰ سال به ۲۷ میلیون نفر می رسد که انتظار می رود این تعداد تا سال ۲۰۴۵ به ۱۰۵ میلیون نفر برسد. محققان معتقدند انجام بازی های ویدئویی برای گیمرهایی که سال های پایانی عمر خود را می گذرانند، می تواند نتایج خوبی برای سلامتی آنها داشته باشد. در حالی که تصور می شود انجام بازی های ویدئویی چیزی نیست که اغلب مسن ترها به آن تمایل داشته باشند، بررسی های آکادمیک خبر از مزایا و منافع خوب این کار برای این دسته از افراد دارد. این بررسی ها نشان می دهد که انجام بازی های ویدئویی ذهن و بدن افراد مسن را فعال کرده و به آنها در برقراری روابط اجتماعی بهتر کمک می کند. با در نظر گرفتن اینکه اغلب افراد مسن از انزوای اجتماعی و کاهش توانایی های فیزیکی و شناختی مربوط به بالا رفتن سن رنج می برند، انجام بازی های ویدئویی می تواند روند مسن تر شدن و بالا رفتن سن افراد را متحول کند. برای توسعه و ترویج این فرهنگ، لازم است توسعه دهندگان بازی های ویدئویی شیوه طراحی و تولید بازی های ویدئویی را تغییر داده و ظرفیت لازم برای گیمرهای مو سفید را در نظر بگیرند. چالش های متناسب

اگر مسن ترها همچنان یک گیمر علاقه مند باقی مانده یا در همین سنین به یک گیمر تبدیل بشوند، بازی های ویدئویی باید برای آنها در دسترس باشد. این به معنای آن است که بازی ها باید چالش های آموزشی را ارائه کنند که برای مخاطبان مسن شان بهینه سازی شده باشد. با این حال اما حتی بازی های ویدئویی خوب و شناخته شده هم چندان برای گیمرهای مو سفید که تجربه کم و محدودی در انجام بازی های ویدئویی دارند، بهینه سازی نشده اند. اغلب این بازی ها پیچیدگی هایی دارند که برای گیمرهای جوان و نوجوان جذابیت دارد و تنها بعضی از گیمرهای بالای ۵۰ سال به انجام آنها ترغیب می شوند. گاهی اصطلاحات و میاتبرهای به کار برده شده در بعضی از بازی ها برای اغلب گیمرهای مسن سخت و گیج کننده است. حتی گیمرهای مسنی هم که سالم بوده و هیچ بیماری یا ناتوانی مربوط به فرآیند پیر شدن را ندارند، نمی توانند بعضی از تطابق ها را در این بازی ها انجام بدهند. با این اوصاف گیمرهای مسن که ناتوانی های جدی دارند، ممکن است به تطابق ها و راهکارهای بیشتری نیاز داشته باشند. خوشبختانه بنیاد بین المللی توسعه دهندگان بازی گروهی را روی موضوع دسترسی متمرکز کرده است. این بنیاد وب سایتی را ارائه کرده است که راهکارها و پیشنهادها بسیاری را ارائه می کند تا گیمرهایی از سنین مختلف با شرایط متفاوت و ناتوانی های ششایی، حرکتی، بینایی و شناختی بتوانند این بازی ها را انجام بدهند.

امکانات شخصی سازی رایج مانند تنظیم کنتراست تصویر، ورودی های قابل تنظیم، کالیبراسیون رنگ، تنظیم میزان صدا و اضافه کردن شرح در هنگام بازی، در حال حاضر تحول بزرگی در دسترسی افراد مختلف به بازی ها ایجاد کرده اند. هرچه بازی های بیشتری از این امکانات بهره ببرند، افراد بیشتری توانایی انجام این بازی ها را خواهند داشت. بدون ایجاد امکان دسترسی بهتر، توسعه دهندگان بازی به سختی می توانند مخاطبان مسن تر خودشان را حفظ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کنند و راضی نگه دارند. این در حالی است که براساس گزارش منتشر شده از سوی دپارتمان خدمات سلامتی و انسانی ایالات متحده آمریکا، بیش از یک سوم افراد ۶۵ ساله و بالاتر ناتوانی دارند. مطالعات دیگر در این زمینه نشان می‌دهند که تعداد افراد مبتلا به ناتوانی فیزیکی و شناختی در میان این دسته از افراد بیشتر هم هست. بعضی محدودیت‌ها و مشکلات ناشی از بالا رفتن سن گیرهای مسن را حتی پیش از آنکه واقعا به ناتوانی دچار شوند، از انجام بعضی بازی‌های خاص محروم می‌کنند. برای مثال کاهش سرعت واکنش می‌تواند انجام بعضی بازی‌های ویدئویی را برای این افراد غیرممکن کند، در حالی که این مشکل شاید در فعالیت‌های روزانه و عادی چندان به نظر نرسد.

در جست و جوی معنا

بازی‌ها باید جالب و البته معنادار باشند تا بتوانند نظر گیرها را به خودشان جلب کنند. گیرهای مو سفید هم مانند مخاطبان جوان گستره متفاوتی از بازی‌ها را انجام می‌دهند. گیرهای مسن‌تر به خصوص از انجام بازی‌هایی لذت می‌برند که یک چالش فکری و داستان‌باف و جالبی را ارائه کنند. آنها معمولا تمایلی به انجام بازی‌هایی که نیاز به سرعت واکنش بالا یا بسیار خشن، ندارند. همچنین بررسی‌ها نشان می‌دهد که مسن‌ترها احساس می‌کنند صنعت بزرگ گیم توجه چندان به آنها نمی‌کند، بسیاری از بازی‌های ویدئویی از همان بازی‌های قبلی الگوبرداری می‌شوند که تاکید زیادی بر گرافیک داشته و چندان محتوای معنادار یا خلاقانه‌ای ندارند. در حال حاضر بازاریابی بازی‌های ویدئویی ویژه مسن‌ترها به طور گسترده و بیشتر روی مزایا و فوایدی که برای سلامتی آنها دارند، متمرکز شده است تا شیوه سرگرم‌کننده یا معنادار بازی‌ها. بازی‌هایی که صرفا برای تقویت ذهن و جلوگیری از بیماری‌هایی مانند آلزایمر به بازار عرضه می‌شوند، نمونه‌هایی از این اهداف برای بازاریابی هستند. در حالی که بازی‌های مشابه می‌توانند برای گیرهای مو سفید مناسب و مفید باشند، اما تحقیقات و شواهد علمی تایید نمی‌کنند که این بازی‌ها می‌توانند فرآیند کاهش توانایی‌های شناختی این افراد را کاهش داده یا وارونه کنند. صرف نظر از بازی‌های ویژه سلامتی، سهم کمی از بازارهای بازی‌های ویدئویی به گیرهای مسن اختصاص دارد و هر وقت بازی خاصی برای این دسته از افراد ارائه می‌شود، اغلب تقلید و الگوبرداری شده هستند و حتی برای شوخی به کار برده می‌شوند.

پتانسیل بکر و دست نخورده

با همه اینها هنوز پتانسیل‌های دست نخورده زیادی در صنعت بازی‌های ویدئویی ویژه گیرهای مو سفید است. با این اوصاف انتظار می‌رود آینده این صنعت بسیار روشن و امیدوارکننده باشد. در واقع به همین دلیل هم هست که انتظار می‌رود بازی‌های ویدئویی در آینده‌ای نه چندان دور دوران بازتستگی و پیری ما را تغییر داده و متحول کنند. با توجه به آنکه بازی‌های ویدئویی جدید تعامل فکری و جسمی بیشتری را از گیرها طلب می‌کنند، انتظار می‌رود به سلامتی جسمی و روحی افراد مسن کمک زیادی بکنند. نباید فراموش کرد که دنیای بسیار بزرگی برای بازی‌های ساده مانند سودوکو و بازی‌های فکری برای گیرهای مو سفید وجود دارد که می‌تواند جذابیت‌های متفاوتی برای آنها داشته باشد، بنابراین توسعه دهندگان بازی‌های ویدئویی باید به تدریج خودشان را برای آینده صنعت گیم که بتواند پاسخگوی نیاز تمام گیرها و به خصوص گیرهای مو سفید باشد، آماده کنند.

ebbr۰۲۸



دستاورد جدید برجام در بازی «گلش آو کلنز» پدیدار شد! (۱۴۰۲/۰۲/۰۶)

شرکت سوپرسل که تولیدکننده بازی محبوب گلش آو کلنز است، در تازه‌ترین اقدام خود پول رایج ایران را نیز معتبر شمرده و از این به بعد ایرانی‌ها نیازی به خرید جیم و یا سکه از طریق ارزهای خارجی نیستند.

به گزارش جام نیوز، وب‌سایت «هون ترو بیت» در گزارشی با عنوان (شرکت سوپرسل هلندی بازی گلش آو کلنز را با ریال ایران همخوان کرد) نوشت: از این به بعد جوانان ایرانی هم می‌توانند برای پیشبرد بازی خود از ریال استفاده کنند!

این وب‌سایت که مخصوص بازی‌های پرطرفدار تلفن همراه است، در تازه‌ترین خبر خود نوشت: شرکت سوپرسل که تولیدکننده بازی محبوب گلش آو کلنز است در تازه‌ترین اقدام خود پول رایج ایران را نیز معتبر شمرده و از این به بعد ایرانی‌ها نیازی به خرید اکسیر و یا سکه از طریق ارزهای خارجی نیستند.

این بازی موبایلی که به شدت در میان ایرانی‌ها مخصوصا جوانان طرفدار دارد، اکنون در کافه بازار نیز موجود است و از این به بعد مردم ایران می‌توانند برای پرداخت و پیشبرد بازی خود با ارز ایرانی خیلی راحت‌تر، این اقدام را انجام دهند.

این وب‌سایت افزود: پیش از این بسیاری از ایرانی‌ها به خاطر نداشتن و یا سخت بودن کارت‌های اعتباری مرتبط با بانک‌های خارجی، دسترسی راحتی برای خرید سکه و بالا بردن رتبه خود در بازی نداشتند، اما اکنون با رفع تحریم‌ها این مهم نیز امکان‌پذیر شده است. گزارش‌ها حاکی از این است که شرکت سوپرسل با رفع این مشکل جوانان ایرانی، درآمد خود را از بازار ایران تا ۳۰ درصد افزایش دهد.

۶۳ درصد از موبایل‌بازهای ایرانی، بازی گلش آو کلنز را روی گوشی‌های خود دارند و روزانه چندین ساعت را صرف این بازی می‌کنند.

این اقدام را می‌توان یکی از همان گشایش‌هایی دانست که برخی از مقامات دولت یازدهم وعده آن را در دوران پسابرجام به مردم داده بودند. زین پس جوانان ایرانی به راحتی می‌توانند با واحد پول رایج کشور، جیب بازی‌سازهای غربی را پر کرده و شرکت‌های اروپایی را از مواهب پسابرجام که حتما شکرگزار آن هستند و کفران نعمت نمی‌کنند، بهره‌مند کنند.

جالب اینجاست که گروه‌های خرج کردن پول‌های ایرانی برای پر کردن جیب موسسات و شرکت‌های غربی بعد از پسابرجام به سرعت باز شده ولی افکار عمومی همچنان چشم به راه ورود فناوری‌های نوین و تسهیل‌تعاملات مالی و بانکی با بانک‌ها و موسسات اروپایی در دوران پسابرجام هستند.

دستاورد جدید برجام در بازی «گلش آو کلنز» پدیدار شد! (۲۰۲۲/۰۲/۰۹-۲۰۲۲/۰۲/۰۹)

شرکت سوپرسل که تولید کننده بازی محبوب گلش آو کلنز است، در تازه ترین اقدام خود پول رایج ایران را نیز معتبر شمرده و از این به بعد ایرانی ها نیازی به خرید جم و یا سکه از طریق ارزهای خارجی نیستند.

به گزارش عصر امروز، وب سایت «هون ترو بیت» در گزارشی با عنوان (شرکت سوپرسل هلندی بازی گلش آف کلنز را با ریال ایران همخوان کرد) نوشت: از این به بعد جوانان ایرانی هم می توانند برای پیشبرد بازی خود از ریال استفاده کنند!

این وب سایت که مخصوص بازی های پرطرفدار تلفن همراه است، در تازه ترین خبر خود نوشت: شرکت سوپرسل که تولید کننده بازی محبوب گلش آف کلنز است در تازه ترین اقدام خود پول رایج ایران را نیز معتبر شمرده و از این به بعد ایرانی ها نیازی به خرید اکسیر و یا سکه از طریق ارزهای خارجی نیستند. این بازی موبایلی که به شدت در میان ایرانی ها مخصوصا جوانان طرفدار دارد، اکنون در کافه بازار نیز موجود است و از این به بعد مردم ایران می توانند برای پرداخت و پیشبرد بازی خود با ارز ایرانی خیلی راحت تر، این اقدام را انجام دهند.

این وب سایت افزود: پیش از این بسیاری از ایرانی ها به خاطر نداشتن و یا سخت بودن کارت های اعتباری مرتبط با بانک های خارجی، دسترسی راحتی برای خرید سکه و بالا بردن رتبه خود در بازی نداشتند، اما اکنون با رفع تحریم ها این مهم نیز امکان پذیر شده است. گزارش ها حاکی از این است که شرکت سوپرسل با رفع این مشکل جوانان ایرانی، درآمد خود را از بازار ایران تا ۳۰ درصد افزایش دهد.

۶۳ درصد از موبایل باز های ایرانی، بازی گلش آف کلنز را روی گوشی های خود دارند و روزانه چندین ساعت را صرف این بازی می کنند. این اقدام را می توان یکی از همان گشایش هایی دانست که برخی از مقامات دولت یازدهم وعده آن را در دوران پسابرجام به مردم داده بودند. زین پس جوانان ایرانی به راحتی می توانند با واحد پول رایج کشور، جیب بازی سازهای غربی را پر کرده و شرکت های اروپایی را از مواهب برجام که حتما شکرگزار آن هستند و کفران نعمت نمی کنند، بهره مند کنند.

جالب اینجاست که گره های خرج کردن پول های ایرانی برای پر کردن جیب موسسات و شرکت های غربی بعد از برجام به سرعت باز شده ولی افکار عمومی همچنان چشم به راه ورود فناوری های نوین و تسهیل تعاملات مالی و بانکی با بانک ها و موسسات اروپایی در دوران پسابرجام هستند.

دستاورد جدید برجام در بازی «گلش آو کلنز» پدیدار شد! (۲۰۲۲/۰۲/۰۹-۲۰۲۲/۰۲/۰۹)

دولت بهار: شرکت سوپرسل که تولید کننده بازی محبوب گلش آو کلنز است، در تازه ترین اقدام خود پول رایج ایران را نیز معتبر شمرده و از این به بعد ایرانی ها نیازی به خرید جم و یا سکه از طریق ارزهای خارجی نیستند.

به گزارش دولت بهار، وب سایت «هون ترو بیت» در گزارشی با عنوان (شرکت سوپرسل هلندی بازی گلش آف کلنز را با ریال ایران همخوان کرد) نوشت: از این به بعد جوانان ایرانی هم می توانند برای پیشبرد بازی خود از ریال استفاده کنند!

این وب سایت که مخصوص بازی های پرطرفدار تلفن همراه است، در تازه ترین خبر خود نوشت: شرکت سوپرسل که تولید کننده بازی محبوب گلش آف کلنز است در تازه ترین اقدام خود پول رایج ایران را نیز معتبر شمرده و از این به بعد ایرانی ها نیازی به خرید اکسیر و یا سکه از طریق ارزهای خارجی نیستند. این بازی موبایلی که به شدت در میان ایرانی ها مخصوصا جوانان طرفدار دارد، اکنون در کافه بازار نیز موجود است و از این به بعد مردم ایران می توانند برای پرداخت و پیشبرد بازی خود با ارز ایرانی خیلی راحت تر، این اقدام را انجام دهند.

این وب سایت افزود: پیش از این بسیاری از ایرانی ها به خاطر نداشتن و یا سخت بودن کارت های اعتباری مرتبط با بانک های خارجی، دسترسی راحتی برای خرید سکه و بالا بردن رتبه خود در بازی نداشتند، اما اکنون با رفع تحریم ها این مهم نیز امکان پذیر شده است. گزارش ها حاکی از این است که شرکت سوپرسل با رفع این مشکل جوانان ایرانی، درآمد خود را از بازار ایران تا ۳۰ درصد افزایش دهد.

۶۳ درصد از موبایل باز های ایرانی، بازی گلش آف کلنز را روی گوشی های خود دارند و روزانه چندین ساعت را صرف این بازی می کنند. این اقدام را می توان یکی از همان گشایش هایی دانست که برخی از مقامات دولت یازدهم وعده آن را در دوران پسابرجام به مردم داده بودند. زین پس جوانان ایرانی به راحتی می توانند با واحد پول رایج کشور، جیب بازی سازهای غربی را پر کرده و شرکت های اروپایی را از مواهب برجام که حتما شکرگزار آن هستند و کفران نعمت نمی کنند، بهره مند کنند.

جالب اینجاست که گره های خرج کردن پول های ایرانی برای پر کردن جیب موسسات و شرکت های غربی بعد از برجام به سرعت باز شده ولی افکار عمومی همچنان چشم به راه ورود فناوری های نوین و تسهیل تعاملات مالی و بانکی با بانک ها و موسسات اروپایی در دوران پسابرجام هستند.

منبع: جام نیوز

دستاورد جدید برجام در بازی «کلش آو کلنز» پدیدار شد! (۱۴۰۲-۰۲/۰۱/۲۵)

شرکت سوپرسل که تولید کننده بازی محبوب کلش آو کلنز است، در تازه ترین اقدام خود پول رایج ایران را نیز معتبر شمرده و از این به بعد ایرانی ها نیازی به خرید جم و یا سکه از طریق ارزهای خارجی نیستند.

جام نیوز: وب سایت «هون ترو بیت» در گزارشی با عنوان (شرکت سوپرسل هندی بازی کلش آف کلنز را با ریال ایران همخوان کرد) نوشت: از این به بعد جوانان ایرانی هم می توانند برای پیشبرد بازی خود از ریال استفاده کنند!

این وب سایت که مخصوص بازی های پرطرفدار تلفن همراه است، در تازه ترین خبر خود نوشت: شرکت سوپرسل که تولید کننده بازی محبوب کلش آف کلنز است در تازه ترین اقدام خود پول رایج ایران را نیز معتبر شمرده و از این به بعد ایرانی ها نیازی به خرید اکسیر و یا سکه از طریق ارزهای خارجی نیستند. این بازی موبایلی که به شدت در میان ایرانی ها مخصوصا جوانان طرفدار دارد، اکنون در کافه بازار نیز موجود است و از این به بعد مردم ایران می توانند برای پرداخت و پیشبرد بازی خود با ارز ایرانی خیلی راحت تر، این اقدام را انجام دهند.

این وب سایت افزود: پیش از این بسیاری از ایرانی ها به خاطر نداشتن و یا سخت بودن کارت های اعتباری مرتبط با بانک های خارجی، دسترسی راحتی برای خرید سکه و کالا بردن رتبه خود در بازی نداشتند، اما اکنون با رفع تحریم ها این مهم نیز امکان پذیر شده است. گزارش ها حاکی از این است که شرکت سوپرسل با رفع این مشکل جوانان ایرانی، درآمد خود را از بازار ایران تا ۳۰ درصد افزایش دهد.

۶۳ درصد از موبایل باز های ایرانی، بازی کلش آف کلنز را روی گوشی های خود دارند و روزانه چندین ساعت را صرف این بازی می کنند. این اقدام را می توان یکی از همان گشایش هایی دانست که برخی از مقامات دولت یازدهم وعده آن را در دوران پسابرجام به مردم داده بودند. زین پس جوانان ایرانی به راحتی می توانند با واحد پول رایج کشور، جیب بازی سازهای غربی را پر کرده و شرکت های اروپایی را از مواهب برجام که حتما شکرگزار آن هستند و کفران نعمت نمی کنند، بهره مند کنند.

جالب اینجاست که گره های خرج کردن پول های ایرانی برای پر کردن جیب موسسات و شرکت های غربی بعد از برجام به سرعت باز شده ولی افکار عمومی همچنان چشم به راه ورود فناوری های نوین و تسهیل تعاملات مالی و بانکی با بانک ها و موسسات اروپایی در دوران پسابرجام هستند.

جنگال بازی رایانه ای جدید درباره داعش (۱۴۰۲-۰۲/۰۱/۲۵)

توزیع یک بازی رایانه ای درباره داعش از سوی یک شرکت تولید بازی های رایانه ای در لهستان جنگال ساز شد. به گزارش عصر ایران این بازی که "دفاع در برابر داعش" نام دارد از سوی شرکت لهستانی "destructive creations" تولید و روانه بازار شده است. موضوع این بازی حمله به اروپا و تلاش برای اشغال این قاره از سوی نیروهای داعش در سال ۲۰۲۰ و دفاع در برابر این حمله است. محتوی این بازی و نیز اقدام این شرکت لهستانی در استفاده از نام داعش در رسانه ها و شبکه های اجتماعی بازتاب گسترده ای داشته و انتقادات زیادی درباره اقدام این شرکت لهستانی را در پی داشته است.

خرید جم کلش آو کلنز، مستقیم از خود بازی با ریال و شبکه شتاب (۱۴۰۲-۰۲/۰۱/۲۵)

نوشته شده توسط وحید علی محمدی اگر بازی Clash of Clans را محبوبترین بازی استراتژیک موبایل بدانیم، حداقل باید بگوییم که این بازی یکی از پرطرفدارترین بازی های موبایل است که در هر کویو برزنی می بینیم که افراد از حداقل وقت خود استفاده کرده و این بازی را انجام می دهند. حال به نظر شرکت سوپرسل که توسعه دهنده این بازی است به فکر کاربران بی شمار ایرانی خود افتاده است و پرداخت درون برنامه در این بازی را توسط پول ریال ایران ممکن کرده است.

تا قبل از این کاربران ایرانی قادر به خرید از محصولات و به همان اصطلاح بازی که Gem نامیده می شوند، باید از واحد پول های متداول نظیر دلار، یورو و یا کارت های اعتباری مانند Visa و Master استفاده می کردند که عملاً انجام مستقیم این کار ممکن برای کاربر ایرانی ممکن نبوده است.

اما به نظر می رسد با حرکات جدیدی که در راستای مذاکرات و تبادلات اقتصادی ایران با کشورهای اروپایی صورت گرفته است، مسئولین و مدیران سوپرسل تصمیم به این گرفته اند که ایرانی ها نیز بتوانند بدون دردسر و استفاده از سایت ها و یا منابع ثالث، به صورت مستقیم و از داخل برنامه یا درگاه های متصل به شتاب، اقدام به خرید Gem در داخل بازی نمایند.

پیش از این اگر شما درخواست خرید GEM را داشتید باید به سایت های ایرانی رجوع می کردید که ب صورت مستقیم بتوانید از طریق درگاه های آنان اقدام به خرید Gem نمایید. البته راه دومی هم این میان بود که خیلی دردسر بیشتری داشت و شما نیاز به داشتن اعتبار های Visa و امثال آن (نامنه دارد ...)

(ادامه خبر ...) داشتید تا بتوانید جم بخرید. با بروزرسانی جدید کفش این مشکلات مرتفع گردیده و شما با هر کارت شتابی می توانید به خرید جم اقدام کنید. در مورد قیمت ها هم باید به شما دوستان بگویم که تقریباً معادل دلاری که تا پیش از این داشتیم به ریال (با قیمت ارز مبادله ای در بازار) تبدیل شده و شما تنها نیاز به پرداخت همان مبلغ خواهید داشت. برای مثال بسته ای که ۵۰۰ جم را به شما بدهد با قیمت ۱۶۹.۹۹۹ ریال به روش خواهد رفت و بسته ی ۱۲۰۰ تایی جم نیز ۳۴۹.۹۹۹ ریال خواهد بود و در آخر بسته ی ۱۴۰۰۰ تایی جم نیز ۳.۳۹۹.۹۹۹ ریال. البته شما برای دسترسی به این امکان لازم است که نسخه بازی خود را بروز کنید و این کار را می توانید از طریق کافه بازار و یا گوگل پلی استور انجام دهید.



عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات تاکید کرد: کیفی سازی بازی های داخلی در شرایط بسیار حاد

(۱۳۹۷-۰۱-۱۲)

اقتصاد امروز - عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران درباره لزوم حمایت از بازی های تولید داخل با افزایش قیمت بازی های خارجی و کیفی کردن بازی ها در شرایط حل تحریم و حضور در بازار رقابتی جهانی توضیح داد.

خسرو سلجوقی در گفت و گو با ایستا، با بیان اینکه هنوز در شروع کار برای ساخت بازی های رایانه ای هستیم، گفت: گران کردن بازی های خارجی نوعی حمایت از بازار داخلی است. همیشه در همه جای دنیا برای حمایت از تولید داخلی یک سری محدودیت و تشویق ایجاد می شود. محدودیت این است که قیمت محصولات خارجی بالا باشد که بتواند با بازار داخلی رقابت کند، تشویق این است که قیمت تمام شده بخش داخلی ارزان تر از قسمت بازار جهانی باشد که مشتری بیشتری داشته باشد.

وی افزود: این سیاست مختص ایران نیست و اکثر کشورهای دنیا برای حمایت از تولید داخلی معمولاً این نوع سیاست ها را دارند ولی اگر این حمایت تداوم داشته باشد منجر به عدم رشد خواهد شد. نوع حمایت باید طوری باشد که به مرور زمان قدرت رقابت با بازارهای جهانی را داشته باشد و طبیعتاً آن زمان بحث ترفقه و این نوع حمایت ها برداشته می شود.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تأکید بر تفاوت کیفیت بازی های داخلی با خارجی توضیح داد: بالاخره باید بپذیریم که اولاً غرب بازی سازی را خیلی زودتر از ما شروع کرده و دوم اینکه سرمایه گذاری حجمی انجام داده است. همچنین بسیاری از ما هنوز به بازی نگاه سرگرمی داریم و به چشم تولیدی و سرمایه ای به آن نگاه نمی کنیم و این رویکرد خودش به مرور زمان ایجاد خواهد شد و برای آن باید کار بیشتری انجام دهیم.

سلجوقی با اشاره به تحریم ها و تأثیر آن بر تولید و فروش بازی های رایانه ای بیان کرد: مقوله تحریم از مواردی بود که باعث شد ما در زمینه فروش بازی ها نتوانیم زیاد موفق شویم. برای مثال این طور نبود که ما اصلاً بازی در حد کیفیت جهانی نداشته باشیم، بلکه حتی اگر یک بازی در حد کیفیت جهانی درست می کردیم نمی توانستیم بفروشیم و طبیعتاً به نظر می رسد پس از تحریم دست ما یک مقدار از این جهت باز شده است.

وی در ادامه به تأثیر لغو تحریم ها بر سرمایه گذاری در بازی های داخلی و کیفی سازی بازی ها اشاره کرد و افزود: در چنین شرایطی سرمایه گذار خارجی و داخلی در این بخش سرمایه گذاری می کنند. سرمایه گذاری که چندین میلیارد دلار برای یک بازی هزینه کرده انتظار برگشت سرمایه اش را دارد که پیش از این چون بازی تولید شده نمی توانست در بازار جهانی حضور داشته باشد، اجازه فروش نداشت لذا سرمایه اش از بین می رفت.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران در پایان خاطرنشان کرد: به نظر می رسد که فضای مناسب در حال حاضر فراهم شده و طی یکی دو سال آینده شاهد تفاوت های اساسی حضور پررنگ در بازارهای جهانی خواهیم بود. همین هماهنگی و یکپارچگی که بین عناصر تصمیم ساز کشور مثل شورای عالی فضای مجازی، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، سازمان فناوری اطلاعات ایران، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری وجود دارد، موجب تمرکز داده ها، اقدامات و هم افزایی شده، از موانعی کاری جلوگیری کرده و به کیفی سازی کمک می کند.



رقابت ۵ هزار دانش آموز در جشنواره اختراعات (۱۳۹۷-۰۱-۱۲)

یازدهمین دوره جشنواره پروژه های دانش آموزی موسسه فرهنگی تیان و دانشگاه شهید بهشتی امسال به گونه ای بود که ۵ هزار دانش آموز دختر و پسر از هر سه مقطع تحصیلی دبستان، دوره اول و دوم متوسطه با یکدیگر رقابت می کنند.

به گزارش خبرنگار حوزه آموزش و پرورش گروه علمی پزشکی باشگاه خبرنگاران جوان ، الناز قطیر خورانی دبیر جشنواره حوزه های دانش آموزی در نشست خبری بیان کرد: ثبت نام یازدهمین جشنواره بین المللی پروژه های دانش آموزی موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تیان و دانشگاه شهید بهشتی در رشته های مختلف در سه بخش غرفه های نمایشگاهی، سمینارهای علمی و مسابقات از طریق سایت تیان انجام شد.

وی ادامه داد: از این تعداد ۵ هزار دانش آموز در قالب ۱۴۰۰ گروه به جشنواره پایانی دعوت شدند که استان خراسان و اصفهان، بیشترین آمار را به خود اختصاص دادند.

قطیر خورانی افزود: از بین این تعداد، ۹۸۰ نفر از دانش آموزان شهرهای دیگر از شهرستان های تهران ثبت نام کردند، همچنین در بخش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مسابقات گرایش‌هایی همچون هوافضا (راکت آبی گلاید، پاور کرافت)، رباتیک (مسیر یاب، جنگجو نمایشی) سازه های ماکارونی (اتومیکرو گراف) کوره های خورشیدی، بازی سازی، برنامه نویسی و کاپ فیزیک ایران، برگزار می شود.

وی تاکید کرد: دستاوردها و پروژه های دانش آموزان توسط اساتید دانشگاه، داوری خواهد شد و گروه های برگزیده علاوه بر اهدای جوایز تندیس ویژه ابداعات و اختراعات تبیان را دریافت می کنند.

دبیر جشنواره حوزه های دانش آموزی در پایان گفت: در یازدهمین دوره این جشنواره که در تاریخ نهم و دهم اردیبهشت ماه، برگزار می شود، برای نخستین بار مسابقه مارتن برنامه نویسی، و تولید محتوای دیجیتال، با نظارت مستقیم آزمایشگاه خدمات ارزش افزوده تلقن همراه دانشگاه شریف و مسابقه بازی سازی در ۲ گرایش بازی های کامپیوتری، و بازی های تلفن همراه و تبلت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سطح دانش آموزی برگزار می شود.



فناوری

حمایت سازمان فناوری اطلاعات از تصمیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی های خارجی باید به نفع داخلی ها گران شوند

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران درباره لزوم حمایت از بازی های تولید داخل با افزایش قیمت بازی های خارجی و کیفی کردن بازی ها در شرایط حل تحریم و حضور در بازار رقابتی جهانی توضیح داد.

ایستا- خسرو سلجوقی با بیان اینکه هنوز در شروع کار برای ساخت بازی های رایانه ای هستیم، گفت: گران کردن بازی های خارجی نوعی حمایت از بازار داخلی است. همیشه در همه جای دنیا برای حمایت از تولید داخلی یک سری محدودیت و تشویق ایجاد می شود. محدودیت این است که قیمت محصولات خارجی بالا باشد که بتواند با بازار داخلی رقابت کند، تشویق این است که قیمت تمام شده بخش داخلی ارزان تر از قسمت بازار جهانی باشد که مشتری بیشتری داشته باشد و ی افزود: این سیاست مختص ایران نیست و اکثر کشورهای دنیا برای حمایت از تولید داخلی معمولاً این نوع سیاست ها را دارند ولی اگر این حمایت تداوم داشته باشد منجر به عدم رشد خواهد شد. نوع حمایت باید طوری باشد که به مرور زمان قدرت رقابت با بازارهای جهانی را داشته باشد و طبیعتاً آن زمان بحث ترفه و این نوع حمایت ها برداشته می شود.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تاکید بر تفاوت کیفیت بازی های داخلی با خارجی توضیح داد: بالاخره باید بپذیریم که اولاً غرب بازی سازی را خیلی زودتر از ما شروع کرده و دوم اینکه سرمایه گذاری حجمی انجام داده است. همچنین بسیاری از ما هنوز به بازی نگاه سرگرمی داریم و به چشم تولیدی و سرمایه ای به آن نگاه نمی کنیم و این رویکرد خودش به مرور زمان ایجاد خواهد شد و برای آن باید کار بیشتری انجام دهیم.

سلجوقی در مورد تحریم ها و تاثیر آن بر تولید و فروش بازی های رایانه ای گفت: مقوله تحریم از مواردی بود که باعث شد ما در زمینه فروش بازی ها نتوانیم زیاد موفق شویم. برای مثال این طور نبود که ما اصلاً بازی در حد کیفیت جهانی نداشته باشیم، بلکه حتی اگر یک بازی در حد کیفیت جهانی درست می کردیم نمی توانستیم بفروشیم و طبیعتاً به نظر می رسد پس از تحریم دست ما یک مقدار از این جهت باز شده است.

وی به تاثیر لغو تحریم ها بر سرمایه گذاری در بازی های داخلی و کیفی سازی بازی ها پرداخت و افزود: در چنین شرایطی سرمایه گذار خارجی و داخلی در این بخش سرمایه گذاری می کنند. سرمایه گذاری که چندین میلیارد دلار برای یک بازی هزینه کرده انتظار برگشت سرمایه اش را دارد که پیش از این چون بازی تولید شده نمی توانست در بازار جهانی حضور داشته باشد، اجازه فروش نداشت بنابراین سرمایه اش از بین می رفت.



تجدید نظر

دستاورد جدید برجام در بازی «گلش آف کلنز» پدیدار شد! (۰۱۱۴-۰۱/۰۱/۲۰۲۲)

شرکت سوپرسل که تولید کننده بازی محبوب گلش آف کلنز است، در تازه ترین اقدام خود پول رایج ایران را نیز معتبر شمرده و از این به بعد ایرانی ها نیازی به خرید چم و یا سکه از طریق ارزهای خارجی نیستند.

به گزارش گروه رسانه های خبرگزاری تسنیم، وب سایت «هون ترو بیت» در گزارشی با عنوان (شرکت سوپرسل هلندی بازی گلش آف کلنز را با ریال ایران همخوان کرد) نوشت: از این به بعد جوانان ایرانی هم می توانند برای پیشبرد بازی خود از ریال استفاده کنند!

این وب سایت که مخصوص بازی های پرطرفدار تلقن همراه است، در تازه ترین خبر خود نوشت: شرکت سوپرسل که تولید کننده بازی محبوب گلش آف کلنز است در تازه ترین اقدام خود پول رایج ایران را نیز معتبر شمرده و از این به بعد ایرانی ها نیازی به خرید اکسیر و یا سکه از طریق ارزهای خارجی نیستند.

این بازی موبایلی که به شدت در میان ایرانی ها مخصوصاً جوانان طرفدار دارد، اکنون در کافه بازار نیز موجود است و از این به بعد مردم ایران می توانند برای پرداخت و پیشبرد بازی خود با ارز ایرانی خیلی راحت تر، این اقدام را انجام دهند.

این وب سایت افزود: پیش از این بسیاری از ایرانی ها به خاطر نداشتن و یا سخت بودن کارت های اعتباری مرتبط با بانک های خارجی، (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) دسترسی راحتی برای خرید سکه و بالا بردن رتبه خود در بازی نداشتند اما اکنون با رفع تحریم ها این مهم نیز امکان پذیر شده است. گزارش ها حاکی از این است که شرکت سوپرسل با رفع این مشکل جوانان ایرانی، درآمد خود را از بازار ایران تا ۳۰ درصد افزایش دهد.

۶۳ درصد از موبایل باز های ایرانی، بازی کلش آف کلنز را روی گوشی های خود دارند و روزانه چندین ساعت را صرف این بازی می کنند. این اقدام را می توان یکی از همان گشایش هایی دانست که برخی از مقامات دولت یازدهم وعده آن را در دوران پسابرجام به مردم داده بودند. زین پس جوانان ایرانی به راحتی می توانند با واحد پول رایج کشور، جیب بازی سازهای غربی را پر کرده و شرکت های اروپایی را از مواهب برجام که حتما شکرگزار آن هستند و کفران نعمت نمی کنند، بهره مند کنند.

جالب اینجاست که گره های خرج کردن پول های ایرانی برای پر کردن جیب موسسات و شرکت های غربی بعد از برجام به سرعت باز شده ولی افکار عمومی همچنان چشم به راه ورود فناوری های نوین و تسهیل تعاملات مالی و بانکی با بانک ها و موسسات اروپایی در دوران پسابرجام هستند.

منبع: کیهان



دستاورد جدید برجام در بازی «کلش آف کلنز» پدیدار شد! (۱۴۰۱/۰۱/۲۵)

شرکت سوپرسل که تولید کننده بازی محبوب کلش آف کلنز است، در تازه ترین اقدام خود پول رایج ایران را نیز معتبر شمرده و از این به بعد ایرانی ها نیازی به خرید جیم و یا سکه از طریق ارزهای خارجی نیستند.

کارگزار آنلاین: وب سایت «ون ترو بیت» در گزارشی با عنوان (شرکت سوپرسل هلندی بازی کلش آف کلنز را با ریال ایران همخوان کرد) نوشت: از این به بعد جوانان ایرانی هم می توانند برای پیشبرد بازی خود از ریال استفاده کنند!

این وب سایت که مخصوص بازی های طرفدار تلقن همراه است، در تازه ترین خبر خود نوشت: شرکت سوپرسل که تولید کننده بازی محبوب کلش آف کلنز است در تازه ترین اقدام خود پول رایج ایران را نیز معتبر شمرده و از این به بعد ایرانی ها نیازی به خرید اکسیر و یا سکه از طریق ارزهای خارجی نیستند.

این بازی موبایلی که به شدت در میان ایرانی ها مخصوصا جوانان طرفدار دارد، اکنون در کافه بازار نیز موجود است و از این به بعد مردم ایران می توانند برای پرداخت و پیشبرد بازی خود با ارز ایرانی خیلی راحت تر، این اقدام را انجام دهند.

این وب سایت افزود: پیش از این بسیاری از ایرانی ها به خاطر نداشتن و یا سخت بودن کارت های اعتباری مرتبط با بانک های خارجی، دسترسی راحتی برای خرید سکه و بالا بردن رتبه خود در بازی نداشتند، اما اکنون با رفع تحریم ها این مهم نیز امکان پذیر شده است. گزارش ها حاکی از این است که شرکت سوپرسل با رفع این مشکل جوانان ایرانی، درآمد خود را از بازار ایران تا ۳۰ درصد افزایش دهد.

۶۳ درصد از موبایل باز های ایرانی، بازی کلش آف کلنز را روی گوشی های خود دارند و روزانه چندین ساعت را صرف این بازی می کنند. این اقدام را می توان یکی از همان گشایش هایی دانست که برخی از مقامات دولت یازدهم وعده آن را در دوران پسابرجام به مردم داده بودند. زین پس جوانان ایرانی به راحتی می توانند با واحد پول رایج کشور، جیب بازی سازهای غربی را پر کرده و شرکت های اروپایی را از مواهب برجام که حتما شکرگزار آن هستند و کفران نعمت نمی کنند، بهره مند کنند.

جالب اینجاست که گره های خرج کردن پول های ایرانی برای پر کردن جیب موسسات و شرکت های غربی بعد از برجام به سرعت باز شده ولی افکار عمومی همچنان چشم به راه ورود فناوری های نوین و تسهیل تعاملات مالی و بانکی با بانک ها و موسسات اروپایی در دوران پسابرجام هستند.



زمان برگزاری شش دوره آتی رویداد «تجربه بازی ساز» مشخص شد (۱۴۰۱/۰۱/۲۵)

«تجربه بازی ساز» به عنوان رویدادی جهت انتقال تجربیات بازی سازان به یکدیگر، یکی از ابتکارات استیو ملی بازی سازی در سال گذشته بود که هر ماه برگزار می شد. زمان برگزاری شش دوره آتی این رویداد در سال جاری مشخص شده است.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استیو ملی بازی سازی جهت برنامه ریزی راحت تر بازی سازان زمان برگزاری شش دوره آتی را نهایی کرده است.

در این رویداد که تاکنون با حضور حداکثری بازی سازان برگزار شده، یک تیم بازی سازی به ارائه تجربیات خود می پردازد و در موضوعات مختلف و مرتبط نیز سخنرانی هایی همراه با پرسخ و پاسخ صورت می گیرد.

زمان برگزاری شش دوره آتی در جدول زیر قابل مشاهده است. نحوه ثبت نام در این رویدادها متعاقبا اعلام خواهد شد.

ردیف (ادامه دارد ...)

ادامه خبر ... ماه

روز

اردیبهشت

۲۳

خرداد

۱۳

تیر

۲۴

مرداد

۲۱

شهریور

۱۸



 سازمان امور اقتصادی و tài chính

دستاورد جدید برجام در بازی «کلش آو کلنز»! (۱۳۹۷-۰۲/۰۷-۰۱)

شرکت سوپرسل که تولید کننده بازی محبوب کلش آو کلنز است، در تازه ترین اقدام خود پول رایج ایران را نیز معتبر شمرده و از این به بعد ایرانی ها نیازی به خرید جم و یا سکه از طریق ارزهای خارجی نیستند.

به گزارش پایگاه ۵۹۸ به نقل از جام نیوز، وب سایت «ون ترو بیت» در گزارشی با عنوان (شرکت سوپرسل هلندی بازی کلش آف کلنز را با ریال ایران همخوان کرد) نوشت: از این به بعد جوانان ایرانی هم می توانند برای پیشبرد بازی خود از ریال استفاده کنند!

این وب سایت که مخصوص بازی های طرفدار تلقن همراه است، در تازه ترین خبر خود نوشت: شرکت سوپرسل که تولید کننده بازی محبوب کلش آف کلنز است در تازه ترین اقدام خود پول رایج ایران را نیز معتبر شمرده و از این به بعد ایرانی ها نیازی به خرید اکسیر و یا سکه از طریق ارزهای خارجی نیستند.

این بازی موبایلی که به شدت در میان ایرانی ها مخصوصا جوانان طرفدار دارد، اکنون در کافه بازار نیز موجود است و از این به بعد مردم ایران می توانند برای پرداخت و پیشبرد بازی خود با ارز ایرانی خیلی راحت تر، این اقدام را انجام دهند.

این وب سایت افزود: پیش از این بسیاری از ایرانی ها به خاطر نداشتن و یا سخت بودن کارت های اعتباری مرتبط با بانک های خارجی، دسترسی راحتی برای خرید سکه و بالا بردن رتبه خود در بازی نداشتند، اما اکنون با رفع تحریم ها این مهم نیز امکان پذیر شده است. گزارش ها حاکی از این است که شرکت سوپرسل با رفع این مشکل جوانان ایرانی، درآمد خود را از بازار ایران تا ۳۰ درصد افزایش دهد.

۶۳ درصد از موبایل باز های ایرانی، بازی کلش آف کلنز را روی گوشی های خود دارند و روزانه چندین ساعت را صرف این بازی می کنند.

این اقدام را می توان یکی از همان گشایش هایی دانست که برخی از مقامات دولت یازدهم وعده آن را در دوران پسابرجام به مردم داده بودند. زین پس جوانان ایرانی به راحتی می توانند با واحد پول رایج کشور، جیب بازی سازه های غربی را پر کرده و شرکت های اروپایی را از مواهب برجام که حتما شکرگزار آن هستند و کفران نعمت نمی کنند، بهره مند کنند.

جالب اینجاست که گره های خرج کردن پول های ایرانی برای پر کردن جیب موسسات و شرکت های غربی بعد از برجام باز شده ولی افکار عمومی همچنان چشم به راه ورود فناوری های نوین و تسهیل تاملات مالی و بانکی با بانک ها و موسسات اروپایی در دوران پسابرجام هستند.



 سازمان امور اقتصادی و tài chính

زمان برگزاری شش دوره آتی رویداد «تجربه بازی ساز» مشخص شد (۱۳۹۷-۰۲/۰۷-۰۱)

«تجربه بازی ساز» به عنوان رویدادی جهت انتقال تجربیات بازی سازان به یک دیگر، یکی از ابتکارات انستیتو ملی بازی سازی در سال گذشته بود که هر ماه برگزار می شد. زمان برگزاری شش دوره آتی این رویداد در سال جاری مشخص شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، انستیتو ملی بازی سازی جهت برنامه ریزی راحت تر بازی سازان زمان برگزاری شش دوره آتی را نهایی کرده است.

در این رویداد که تاکنون با حضور حداکثری بازی سازان برگزار شده، یک تیم بازی سازی به ارائه تجربیات خود می پردازد و در موضوعات مختلف و مرتبط نیز سخنرانی هایی همراه با پرسخ و پاسخ صورت می گیرد.

زمان برگزاری شش دوره آتی در جدول زیر قابل مشاهده است. نحوه ثبت نام در این رویدادها متناقیا اعلام خواهد شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... ردیف)

ماه

روز

اردیبهشت

۲۳

خرداد

۱۳

تیر

۲۴

مرداد

۲۱

شهریور

۱۸

**معرفی بازی موبایلی کلاچ (۱۳۵۴-۹۵/۰۲/۰۷)**

فناوری اطلاعات > بازی - «کلاچ» نام یک بازی موبایلی است که توسط استودیو مستقل «آسمانی آبی» ساخته می‌شود. این استودیو پیش‌تر تجربه ساخت عناوینی هم چون «آب‌های آبی» را داشت که جوایز متعددی را دریافت کرده است.

به گزارش خبرآنلاین و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی کلاچ در سبک اکشن رانندگی بوده و قرار است به زودی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار به صورت رایگان عرضه شود.

استودیو آسمان آبی از تیم‌های مستقل پرافتخار است که کار خود را از مرکز رشد بازی‌سازی آغاز کرد و اعضای این تیم با ساخت بازی «آب‌های آبی» نشان دادند که ظرفیت بسیار خوبی را دارا هستند.

طبق گفته سازندگان بازی، این مجموعه با اتکا به تخصص و تجربه اعضای خود هم‌اکنون بر روی بیش از پنج پروژه بزرگ و کوچک فعالیت دارد و «کلاچ» محصولی است که مراحل تولیدی خود را پشت سر گذاشته و به زودی منتشر خواهد شد.

۵۶۵۶

**معرفی بازی موبایلی کلاچ (۱۳۵۴-۹۵/۰۲/۰۷)**

«کلاچ» نام یک بازی موبایلی است که توسط استودیو مستقل «آسمانی آبی» ساخته می‌شود. این استودیو پیش‌تر تجربه ساخت عناوینی هم چون «آب‌های آبی» را داشت که جوایز متعددی را دریافت کرده است.

به گزارش خبرآنلاین و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی کلاچ در سبک اکشن رانندگی بوده و قرار است به زودی در فروشگاه دیجیتالی کافه بازار به صورت رایگان عرضه شود.

استودیو آسمان آبی از تیم‌های مستقل پرافتخار است که کار خود را از مرکز رشد بازی‌سازی آغاز کرد و اعضای این تیم با ساخت بازی «آب‌های آبی» نشان دادند که ظرفیت بسیار خوبی را دارا هستند.

طبق گفته سازندگان بازی، این مجموعه با اتکا به تخصص و تجربه اعضای خود هم‌اکنون بر روی بیش از پنج پروژه بزرگ و کوچک فعالیت دارد و «کلاچ» محصولی است که مراحل تولیدی خود را پشت سر گذاشته و به زودی منتشر خواهد شد.

۵۶۵۶

**دستاوردهای جدید برجام در بازی «کلش»** (۱۳۹۷/۰۱/۰۷-۱۳۹۷/۰۱/۰۷)

جام نیوز: وب سایت «ون ترو بیت» در گزارشی با عنوان (شرکت سوپرسل هلندی بازی کلش آف کلنز را با ریال ایرن همخوان کرد) نوشت: از این به بعد جوانان ایرانی هم می توانند برای پیشبرد بازی خود از ریال استفاده کنند!

این وب سایت که مخصوص بازی های برطرفدار تلفن همراه است، در تازه ترین خبر خود نوشت: شرکت سوپرسل که تولید کننده بازی محبوب کلش آف کلنز است در تازه ترین اقدام خود پول رایج ایران را نیز معتبر شمرده و از این به بعد ایرانی ها نیازی به خرید اکسیر و یا سکه از طریق ارزهای خارجی نیستند.

این بازی موبایلی که به شدت در میان ایرانی ها مخصوصا جوانان طرفدار دارد، اکنون در کافه بازار نیز موجود است و از این به بعد مردم ایران می توانند برای پرداخت و پیشبرد بازی خود با ارز ایرانی خیلی راحت تر، این اقدام را انجام دهند.

این وب سایت افزود: پیش از این بسیاری از ایرانی ها به خاطر نداشتن و یا سخت بودن کارت های اعتباری مرتبط با بانک های خارجی، دسترسی راحتی برای خرید سکه و بالا بردن رتبه خود در بازی نداشتند، اما اکنون با رفع تحریم ها این مهم نیز امکان پذیر شده است. گزارش ها حاکی از این است که شرکت سوپرسل با رفع این مشکل جوانان ایرانی، درآمد خود را از بازار ایران تا ۳۰ درصد افزایش دهد.

۶۳ درصد از موبایل باز های ایرانی، بازی کلش آف کلنز را روی گوشی های خود دارند و روزانه چندین ساعت را صرف این بازی می کنند.

این اقدام را می توان یکی از همان گشایش هایی دانست که برخی از مقامات دولت یازدهم وعده آن را در دوران پسابرجام به مردم داده بودند. زین پس جوانان ایرانی به راحتی می توانند با واحد پول رایج کشور، جیب بازی سازهای غربی را پر کرده و شرکت های اروپایی را از مواهب برجام که حتما شکرگزار آن هستند و کفران نعمت نمی کنند، بهره مند کنند.

جالب اینجاست که گره های خرج کردن پول های ایرانی برای پر کردن جیب موسسات و شرکت های غربی بعد از برجام به سرعت باز شده ولی افکار عمومی همچنان چشم به راه ورود فناوری های نوین و تسهیل معاملات مالی و بانکی با بانک ها و موسسات اروپایی در دوران پسابرجام هستند.

**فراخبر: سهم تولید بازی های رایانه ای در کشور** (۱۳۹۷/۰۱/۰۷-۱۳۹۷/۰۱/۰۷)

صنعت بازی سازی رایانه ای در کشور به رغم نوپا بودن، گرچه پیشرفت های زیادی داشته، اما با موانع بسیار زیادی نیز مواجه است که روند تبدیل شدن آن به یک صنعت قوی و ریشه دار در ایران را با کندی مواجه کرده است.

سهم تولید بازی های رایانه ای در کشور و مهم ترین محدودیت ها برای بازی سازان داخلی پژوهش خبری: شاید زمان دقیقی ورود اولین بازی رایانه ای به کشور را ندانیم اما از حدود بیست سال قبل بازی های رایانه ای در کشور وجود داشته است. امروزه بازی رایانه ای به یکی از فراگیرترین تفریحات افراد جامعه تبدیل شده است که تقریباً در همه سنین و همه سلاقی؛ مخاطبان و کاربران بسیاری دارد.

با گذشت هشت سال از تاسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف ساماندهی و حمایت از تولیدات داخلی و تولید حدود ۶۰۰ بازی داخلی با حمایت مستقیم و یا غیر مستقیم این نهاد، متأسفانه بازار عرضه و مصرف بازی های رایانه ای در داخل هنوز هم عمدتاً از طریق بازی های خارجی تأمین می شود و به رغم برخورداری از دانش فنی، فرهنگ غنی و ادبیات تعلیمی و حماسی و مهیج در تاریخ گذشته و معاصر که سوژه های متنوع و جذابی در اختیار طراحان و سناریو نویسان بازی های رایانه ای قرار می دهد، هنوز بازار فروش در تسخیر بازی های خارجی است و هنوز ما در این عرصه مصرف کننده ایم.

این در حالی است که بازی های رایانه ای سومین صنعت پول ساز دنیاست و با توجه به جنبه های اشتغال زایی و تولید ارز و کمک به رونق صادرات، توجه به گسترش تولید بازی های رایانه ای اهمیت بسزایی در جهت تحقق اهداف اقتصاد مقاومتی نیز خواهد داشت.

صنعت بازی سازی رایانه ای در کشور به رغم نوپا بودن، گرچه پیشرفت های زیادی (از جمله راه یافتن بازی های ایرانی به نمایشگاه های بین المللی بازی همچون Gamescom و Er و اضافه شدن به لیست بازی های شبکه Steam) داشته، اما با موانع بسیار زیادی نیز مواجه است که روند تبدیل شدن آن به یک صنعت قوی و ریشه دار در ایران را با کندی مواجه کرده است. نگاهی به آمارهای موجود در این ارتباط اهمیت آسیب شناسی این حوزه را روشن می کند.

بازی های رایانه ای از نگاه آمار

در ایران حدود ۵۰ میلیون نفر کاربر اینترنت هستند و بازی بازهای فعال چه با رایانه، تبلت و یا گوشی همراه حدود ۲۰ میلیون نفر هستند. هر ماه بین ۱۴۰ تا ۲۰۰ میلیارد تومان از سوی ایرانی ها صرف خرید بازی می شود. به طور متوسط ۱/۵ ساعت در روز برای آن در داخل کشور وقت صرف می شود.

این در حالی است که ۹۵ درصد از بازی های ویدیویی در بازار غیر بومی هستند. با توجه به این تعداد آمار و استفاده از بازی های ویدیویی، به ایجاد مرکز داده بازی های ملی نیازمندیم.

در سال های اخیر از طریق بنیاد ملی بازی های رایانه ای حدود ۶۰۰ بازی در سطح های مختلف تولید شده که برخی از آن ها در جشنواره های متعدد خارجی نیز جوایزی گرفته اند.

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 قرار دارد.

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 ۸/۳۴ 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بخش به زودی افسار صنعت گیم دنیا را در دست بگیرد. شرکت سوپرسل توانسته با بازی Clash of Clans تا پایان سال ۲۰۱۴، رقمی برابر با ۱.۸ میلیارد دلار (یعنی روزانه ۵ میلیون دلار) کسب کند.

طبق اعلام موسسه NEWZOO، ایران هم توانسته جایگاه ۳۶ 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. نکات قابل توجه

سطح کیفی بازی های داخلی مطابق با استانداردهای معقول تولید گیم در دنیا نیست و بازاریابی و تبلیغات مناسب نیز در این حوزه وجود ندارد. (وهاب احمدوند، مدیر شرکت یگانه افزار پویا، تولید کننده بازی رایانه ای "شکارچی سیاره")

ضرورت همکاری صدا و سیما در زمینه معرفی و تبلیغ بازی های ایرانی: مخاطبان گیم در کشور مطمئناً اگر از تلویزیون بیشتر نباشد کمتر نیست اما تاکنون تبلیغات تلویزیونی درستی برای بازی های بومی صورت نگرفته است. تلویزیون بیشتر به مضرات بازی های رایانه ای می پردازد و کمتر در زمینه نقش فرهنگ ساز و آموزنده گیم شاهد آرایه مطلب و گزارش در این رسانه بوده ایم. (وهاب احمدوند)

فراهم نبودن و ناکافی بودن زیرساختهای آموزش و تربیت نیروی انسانی کارآمد در صنعت بازیهای رایانه ای و توزیع عادلانه این امکانات در کشور. هزینههای تولید بازی در استودیوهای بازی بسیار بالاست و شرایط مطلوب در این امر میتواند توسط دولت و یا شرکت های خصوصی و یا ترکیبی از آنها فراهم شود.

ایجاد یک شبکه توزیع دیجیتالی: بسیاری از شرکت های بازی ساز رایانه ای به علت تحریم ها مجبور بودند برای رقابت در بازار بین المللی و حق حضور در آنها خود را با عنوان شرکت های خارجی معرفی کنند و به علت نبود شبکه توزیع دیجیتالی بسیاری از بازی ها نتوانستند خود را در بازار داخلی عرضه نمایند در مواردی هم بعضی از بازی های ایرانی فقط در خارج از کشور عرضه شدند. شبکه توزیع دیجیتالی می تواند تا حدی با پایین آوردن قیمت تولیدات و امکان عرضه گسترده تر بر بخشی از موانع رقابت با بازی های خارجی فائق آید.

در بخش توزیع بازی های خارجی ما به روز نیستیم برای همین مخاطبان به نسخه های غیر مجاز و داندلودی بازی ها با هزینه بسیار پایین تر از قیمت واقعی رو میآورند و این در حالی است که محدود سازی در این زمینه نیز امکان ندارد. تنها راه مقابله با آن نشر بازی های خارجی مجوز دار و اعمال رده بندی سنی مناسب همزمان با عرضه آن در خارج از کشور است.

اگر بازار بازی ها به سمت بین المللی شدن برود و هزینه تبلیغات و بازاریابی آن ها تامین بشود نقطه ضعف صنعت بازی سازی ما که همان تجاری سازی است حل می شود و به بازار داخل و خارج راه پیدا می کنیم.

مشکل زیرساختی حق تکثیر بازی های خارجی را حل کنند چون بازی های خارجی بدون هیچ حق تکثیر و موافقی در بازار داخلی با قیمت ارزان ارائه میشود و بازی های ما توان رقابت ندارند و باید ترفه ای بر این بازی ها بسته شود تا بازی ایرانی دیگر به عنوان بازی گران و فاقد بازار شناخته نشود.

نبود قانون کپی رایت، استاندارد نبودن تولیدات، تشکیل نشدن شبکه بازاریابی، توزیع و تبلیغات و بیتماپلی بخش خصوصی در سرمایه گذاری را می توان به عنوان موانع جدی در ایجاد صنعت بازی های رایانه ای در کشور و در نهایت تجاری سازی این بخش نام برد.

-اجرایی شدن مصوبات شورای عالی فضای مجازی: ما این همه این موارد را مطرح کردیم و حتی مصوبه آن را در شورای عالی فضای مجازی و کمیسیون ارتقای محتوا تصویب کردیم اما ابلاغ نشد و شورای عالی فضای مجازی نیز به قانون تبدیل نکرد تا بتوانیم فعالیت کنیم و برای قانونی شدن و ایجاد یک فرهنگ جدید در کشور در حوزه مصرف بازی رایانه ای نیاز به کمک رسانه ملی داریم و به علت کمبود بودجه حمایت های مالی نیز از این صنعت باید صورت گیرد. (دکتر مینایی)

بازی رایانه ای یک صنعت نوپا در کشور است و غرب پایه گذار آن است. کشورهای غربی از فناوری پیشرفته تری نسبت به ما برخوردارند و اگر ما انتظار جایگزینی بازی های رایانه ای داخلی با خارجی را در این مدت زمانی کوتاه داشته باشیم یک انتظار اشتباهی است بلکه باید با ارتقای سطح علمی در تولید و آرایه محصول داخلی در کنار محصولات خارجی قرار بگیریم و حق انتخاب را به مخاطب دهیم.

باید به سمت جدی گرفتن صادرات در حوزه های نرم مانند حوزه نرم افزاری به جای نفت برویم. در بخش صادرات باید تاجر در خارج از کشور داشته باشیم و شرکت هایی تشکیل شوند که خدمات نشر در خارج کشور را به تولید کننده های نرم افزاری ایران ارائه دهند چرا که برنامه نویس ها در زمینه تبلیغ، بازاریابی و... تجربه کافی ندارند. در دنیای موبایل گروه ها و تیم های کوچک بسیاری در کشور فعال هستند که با کمترین هزینه بازی تولید می کنند که نه تنها ارزان است، بلکه قابل رقابت با محصولات خارجی است. حتی در این زمینه بازی های بسیار خوبی در اپ استور به عنوان برترین بازی معرفی شدند ولی برای اینکه به علت تحریم با مشکل فروش مواجه نشوند محصول خود را به نام کشورهای خارجی معرفی کردند. (محمد کریمی قدوسی قائم مقام بنیاد بازی های رایانه ای)

مشکل عمده در تولید بازی رایانه ای داخلی از حیث محتوایی است، ضعف محتوایی و بازی نامه نویسی و نبود استانداردهای لازم در این خصوص و ضعف آموزش در این حوزه است. نبود بودجه و سرمایه گذار واقعی، کمبود نیروی متخصص فنی برای تولید بازی رایانه ای، نبود سیستم توزیع مناسب برای بازی های رایانه ای تولید داخل نیز از دیگر موانع این کار است. (حجت الاسلام حبیب بنیسی کارشناس و سازنده بازی های رایانه ای)

بازی های روز خارجی در دنیا کمتر از ۷۰ دلار عرضه نمی شود اما همان بازی به فاصله ۲۴ تا ۴۸ ساعت در بازار ایران به قیمت ۲۰۰۰ تومان به فروش می رسد و تولید ملی را زیر سوال می برد و شما با هر کیفیتی هم بازی بسازید مطمئناً گیم ایرانی به سمت خرید بازی ایرانی نمی رود. جذاییت قاعدتاً از طریق رقابت ایجاد می شود و وقتی تولیدکننده ایرانی بداند از نظر قیمتی قدرت رقابت را در بازار خواهد داشت، قطعاً به سمت کیفی کردن بازی هایش می رود. (جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای)

ما در برابر نرم افزار ویندوز که محصول انحصاری مایکروسافت است قدرت رقابت نداریم و ناچاریم از چیزی که اعلام می کند تبعیت کنیم، اما بازی های ایرانی از کیفیت مناسبی برخوردارند و توان رقابت را دارند که با اندکی گران شدن بازی و توجیه پذیر شدن ساخت بازی عملاً بازی های کیفی ساخته شود، کما اینکه در حال حاضر هم بازی های شرکت های ما در حوزه موبایل با نمونه های خارجی برابری می کند. (جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای) (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تسریع در تشکیل شرکت های توزیع و بازاریابی بین المللی: اگر شرکت های توزیع و فروشنده در سطح بین المللی داشته باشیم می توانیم با نیروی کار ارزان، محصول تولید شده ارزان صادر کنیم. مهم ترین خلأ، نبود بحث بازرگانی و بازاریابی بین المللی است باید بازاریابی را در این زمینه تربیت کنیم تا بتواند تقاضاها را در دیگر کشورها شناسایی کرده و مطابق با آن، محصولات آبی تی تولید و صادر کنیم و مانع دیگر نبود شرکت های توزیع است. اگر شرکت های توزیع و فروشنده در سطح بین المللی داشته باشیم می توانیم با نیروی کار ارزان، محصول تولید شده ارزان صادر کنیم. (مینا مهرنوش، معاون توسعه صادرات سازمان توسعه تجارت جهانی)

باتوجه به محدودیت هایی که برای بازی سازان ایرانی در زمینه تولید بازی های کنسولی وجود دارد، طراحان و برنامه نویسان ما در تلاشند تا در سایر بخش های این صنعت به ویژه بازی های آنلاین فعالیت کنند.

علت استقبال از بازی های آنلاین به «فرصت امروز» گفت: این نوع بازی ها بیشتر گروهی هستند و کاربران می توانند در محیط مجازی بایکدیگر رقابت یا همکاری کنند به همین علت جذابیت در این بازی ها بیش از بازی های تک نفره است. 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. تولید گیم های آنلاین 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. البته قدرت سرور های خدمات دهنده به تعداد کاربران بستگی دارد که در بازی های آنلاین ایرانی این تعداد چندان بالا نیست. (مرتضی دولت آبادی از تولیدکنندگان بازی های رایانه ای)

بازی سازان بزرگ جهان در تلاشند تا با سرمایه گذاری در بازی های آنلاین سود بیشتری به دست آورند. بیشتر کارشناسان و تولیدکنندگان بازی های ویدیویی نیز معتقدند آینده بسیار روشنی پیش روی صنعت بازی های آنلاین وجود دارد و سرمایه گذاری در این بخش را هوشمندانه می دانند.

مهم ترین محدودیت ها

نبود حمایت ملی و مردمی از بازی های تولید داخل

رکود بازار فروش بازی های داخلی به دلیل نبود محیط کاری مناسب (شامل تولید مناسب، بازاریابی و تبلیغات و توزیع گسترده و هدفمند)

نبود قوانین و مقررات تسهیل کننده اعطای وام به شرکت های بازی ساز رایانه ای و دانش بنیان شدن این شرکت ها

-چالش جذب سرمایه گذاری داخلی و خارجی برای تولید انبوه بازی ها

تشکیل شرکت های توزیع و بازاریابی بین المللی

داشتن داستان با کیفیت و جذاب

-گرافیک بازی ها در مقایسه با بازی های خارجی

رقابت پذیری با بازی های رایانه ای خارجی

گران بودن بازی های تولید داخل در مقایسه با تولیدات خارجی و نبود اقدام های حمایتی (از جمله پرداخت یارانه تولید بازی) برای کاهش قیمت تولیدات داخلی و افزایش توان رقابت با انواع تولیدات خارجی ارزان تر و با کیفیتتر

رعایت نکردن حق مؤلف و تکثیر بی رویه و غیر مجاز بازی های خارجی که توان رقابت تولیدات داخلی را با توجه به قیمت بالایشان از آنها سلب میکند

نبود تبلیغات مناسب برای تولیدات داخلی و نقش رسانه ملی در این زمینه

برند سازی فرهنگی در تولید بازی ها

نیازسنجی با توجه به زاویه دید خانواده ها و مردم به مسئله

پژوهش خبری/آفریننده هدایتی



۱۵۰ میلیارد ریال تسهیلات برای حمایت از کسب و کارهای نوپا (۱۳۹۷-۱۳۹۸-۹۳۱۳۴)

مدیرکل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی درباره تفاهنامه امضا شده همکاری مشترک وزارت ارتباطات و صندوق کارآفرینی امید گفت: ۱۵۰ میلیارد ریال تسهیلات برای حمایت از کسب و کارهای نوپا در قالب این تفاهنامه اختصاص داده شد.

به گزارش ملت بازار، حسین صمیمی گفت: با هدف توسعه فضای کارآفرینی و اشتغالزایی از سوی بخش خصوصی، صندوق کارآفرینی امید در این توافقنامه حمایت از شرکت های نوپای فعال در بخش آی.سی.تی را برعهده دارد که از سوی این وزارتخانه معرفی می شوند.

وی مدت این توافقنامه را پنج سال عنوان کرد و گفت: مبلغ یکصد میلیارد ریال از سوی صندوق کارآفرینی امید و ۵۰ میلیارد ریال از محل منابع وزارتخانه برای حمایت از کسب و کارهای نوپا پرداخت می شود.

شیوه تخصیص وام

صمیمی درباره شیوه تخصیص وام اضافه کرد: بخش زیادی از تسهیلات به شرکت های نوپایی اعطا می شود که در پارک های علم و فناوری، مراکزهای رشد یا شتاب دهنده ها مستقرند و از سوی این نهادها معرفی می شوند. بخش دیگر نیز به شرکت های دانشگاهی مورد تایید دانشگاه ها تخصیص می یابد که دست کم یک عضو هیات علمی با مجوز هیات امنای دانشگاه در آنها فعال باشد.

مدیرکل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی اعلام کرد سقف وام یکصد میلیارد ریال با کارمزد پایین در نظر گرفته شده است.

وی افزود: کارگروهی ویژه متشکل از نمایندگان وزارتخانه و صندوق برای تنوین آیین نامه ها، شیوه های اجرایی، بررسی و ارزیابی طرح (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) های شرکت های نوپا تشکیل شده است. صمیمی گفت: در این چارچوب مکاتباتی با وزارت علوم انجام گرفته است تا اطلاعات مربوط به پارک های فعال در بخش آی.سی.تی را در اختیار وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات قرار دهند. مدیرکل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی از اقدام مشترک با بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از شرکت های فعال در آن زمینه خبر داد و گفت: بزودی شرکت های بازی ساز رایانه ای منتخب نیز برای اعطای تسهیلات معرفی می شوند. به گفته وی، تاکنون در قالب وام وجوه اداره شده، یک هزار و ۴۰ میلیارد ریال برای اعطا به شرکت های فناوری در بخش آی.سی.تی مصوب شده است که مراحل ارائه را طی می کند. وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در چارچوب ضوابط و مقررات موجود و برای حمایت از پروژه ها و طرح های توسعه ای اشتغال آفرین یا صادرات کالا و خدمات بخش های خصوصی و تعاونی غیردولتی از محل منابع داخلی شرکت های وابسته به وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات با عنوان وجوه اداره شده، تسهیلاتی را به شرکت های دارای شرایط اعطا می کند.

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

۱۳۹۵/۰۲/۰۷

