

۱۳۹۵/۰۲/۰۸

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





APR 27 2016

چهارشنبه ۰۸
اردیبهشت

۱۳۰۲

اذان صبح ۴:۴۵ طلوع آفتاب ۶:۱۷ اذان ظهر ۱۳:۰۲ اذان مغرب ۲۰:۰۷



قیمت ایز مبادله ای (ریال)		
-	۳۰۳۰۹	دلار
▲ ۱۰۹	۳۴۲۵۸	یورو
▲ ۲۷۵	۴۴۱۹۸	پوند
▼ ۳۷	۲۷۲۸۶	صدین
▲ ۱	۸۲۵۳	درهم امارات
▲ ۴۹	۳۱۱۳۸	فرانک

قیمت ایز (تومان)	
۳۴۷۷	دلار
۳۹۳۳	یورو
۵۰۸۰	پوند
۳۱۴۰	صدین
۹۵۰	درهم امارات
۱۳۴۸	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۵۱۱۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۳۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۲۷۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۴۱۰۰۰	نیم سکه
۲۹۱۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	تصویب پرداخت 15 میلیارد تومان وام به کسب و کارهای نوپای IT	فناوران
روزنامه فرصت امروز		
۲	زمان برگزاری شش دوره رویداد «تجربه بازی ساز» مشخص شد	آسیا
۳	حمایت 5 میلیارد تومانی وزارت ارتباطات از کسب و کارهای نوپا	فرصت امروز
۴	درآمد بازار جهانی اپلیکیشن ها دو برابر می شود	دیپاسک انحصار
۴	معرفی بازی موبایلی کلاچ	مستر بازی
۵	درآمد بازار جهانی اپلیکیشن ها دو برابر می شود	55
۶	بازی های رایانه ای ما به ندرت صادراتی هستند	بازاریابی و بازاریابی ایران ISNA
۶	بازی های رایانه ای ما به ندرت صادراتی هستند	شمانیوز
۷	حمایت ۵ میلیارد تومانی وزارت ارتباطات از کسب و کارهای نوپا	فرصت
۷	زمان برگزاری شش دوره آتی رویداد «تجربه بازی ساز» مشخص شد	بازاریابی ایران
۸	جنگال بازی رایانه ای جدید درباره داعش	پایگاه خبری تحلیل
۸	بازی های رایانه ای ما به ندرت صادراتی هستند	
۹	درآمد بازار جهانی اپلیکیشن ها دو برابر می شود	تغییر ایران
۱۰	بازی رایانه ای «ایران ۵۷»، نیاز به حمایت جدی دارد	فنا
۱۰	بازی های رایانه ای ما به ندرت صادراتی هستند	تحلیل امروز
۱۱	بازی های رایانه ای ایرانی به درد صادرات نمی خوردند!	بازاریابی
۱۱	درآمد بازار جهانی اپلیکیشن ها دو برابر می شود	بازاریابی و بازاریابی ایران ebinews
۱۲	بازی های رایانه ای ایرانی به درد صادرات نمی خوردند!	بازاریابی و بازاریابی ایران 24

۱۳	برگزاری جشنواره 'ایده های خلاق بازی' در اصفهان	
۱۳	13 پروژه بازی سازی برای دریافت وام وجوه اداره شده تأیید شد	
۱۴	آماده نبودن بازی های رایانه ای برای صادرات	
۱۴	تصویب پرداخت ۱۵ میلیارد تومان وام به کسب و کارهای نوپای IT	
۱۵	15 میلیارد تومان برای حمایت از کسب و کارهای نوپا پرداخت می شود	
۱۵	فصل تابستان منتظر بازی ایرانی «جنون سیاه: تله ذهن» باشید	
۱۶	بازی های رایانه ای ۲۰ میلیون مخاطب در ایران دارند/ حوزه مطالعات بازی صرفاً به بیان پشت پرده بازی های غربی محدود می شود	
۱۶	فصل تابستان منتظر بازی ایرانی «171#&جنون سیاه: تله ذهن&187#» باشید	
۱۷	فصل تابستان منتظر بازی ایرانی «جنون سیاه: تله ذهن» باشید	

تعداد محتوا : ۲۸



روزنامه

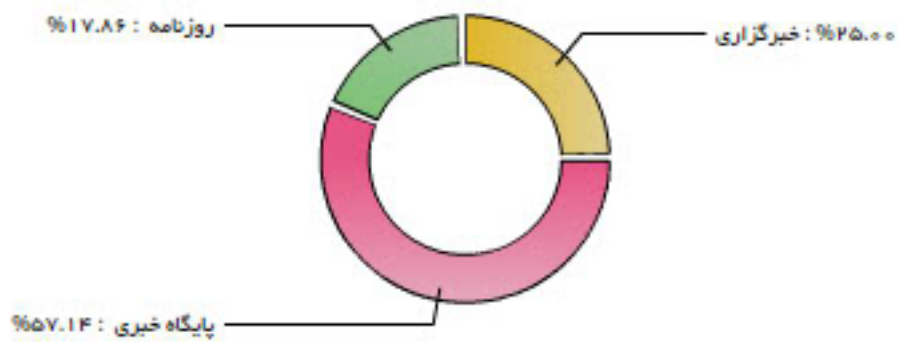
۵

پایگاه خبری

۱۶

خبرگزاری

۷



منابع دیگر : روزنامه فرصت امروز

تصویب پرداخت ۱۵ میلیارد تومان وام به کسب و کارهای نوپای IT

نویا تشکیل شده است. تیم ترگزوره وجهه تازه شده گفت در این بلی طرح بحث دولت نجات و ایجاد اشتغال ماندگار از پارامترهای مهم است. همچنین با توجه آمینواری نسبت به اجرایی شدن تعهدنامه جهت حمایت از کسب و توسعه کسب و کارهای نوپا گفت در این چهارچوب مشکلاتی با وزارت علوم ایجاد گرفته تا اطلاعات مربوط به نیازهای فعال در حوزه ICT در اختیار وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات قرار دهند. وی از اعلام مشخصات که با ایجاد ملی برای فعالی راههای برای حمایت از شرکتهای بازرگانی راههای خبر داد و گفته به زودی این شرکتها نیز جهت فعالی تسهیلات معرفی خواهند شد. گفته وی تا کنون در قالب وام وجود تازه شده ۱۰۴ میلیارد تومان جهت اعطای به شرکتها در کشور در حوزه IT مصوب شده است که مراحل دریافت خود را طی می کنند.

رمان عنوان کرد و گفت مبلغ یکصد میلیارد ریال توسط صندوق کارآفرینی امید و پنجاه میلیارد ریال از محل منابع وزارت صراف برای حمایت از کسب و کارهای نوپا پرداخت می شود. وی بر ضرورت نحوه تخصیص وام نیز گفت. بخش عمده تسهیلات به شرکتهای نوپایی اعطای می شود که در پارکهای علم و فناوری، مراکز رشد و با 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 بوده و حداقل یک عضو هیات علمی با سابقه حیات انسانی داشته که در آنها فعال باشد اعطای می شود. مدیر کل توسعه فناوری و معیشت خدمات فنی مهندسی، با بیان این که مبلغ این وام ۱۰۰ میلیون تومان با کارمزده پایین در نظر گرفته شده است. افزود کارگروه ویژه مستشاران از نمایندگان وزارت و نمایندگان صندوق بر خصوص نفوس این نهادها، شیوه های اجرایی، بررسی و ارزیابی طرح های شرکت های

در پی امضای توافقنامه همکاری مشترک بین وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و صندوق کارآفرینی امید، نخستین جلسه کارگروه ویژه حمایت از کسب و کارهای نوپا برگزار شد. در خصوص روند اجرایی نگاهنامه تصمیم گیری شد. وزارت ارتباطات - همچنین مدیر کارگروه ویژه اشاره شده با بیان این که هر ساعتی را که وجهه اشاره شده حمایت از شرکت های نوپا دیده شده بود و با توجه به ظرفیت خوبی کشور در این زمینه به ویژه نقش مهم این شرکتها در ایجاد کسب و کارهای جدید و اشتغالزایی جوانان این توافقنامه منعقد شد. مدیر کل توسعه فناوری و معیشت خدمات فنی مهندسی افزود در این توافقنامه صندوق کارآفرینی امید حمایت از شرکت های نوپایی فعال در حوزه ICT که از سوی وزارت معرفی می شوند را به منظور توسعه فضای کارآفرینی و اشتغالزایی توسط بخش خصوصی، بر عهده دارد. همچنین مدت این توافقنامه را پنج سال و مبلغ آن را یکصد و پنجاه میلیارد

زمان برگزاری شش دوره رویداد «تجربه بازی ساز» مشخص شد

«تجربه بازی ساز» به عنوان رویدادی جهت انتقال تجربیات بازی سازان به یکدیگر، 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. 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 پرسش و پاسخ صورت می گیرد.

حمایت ۵ میلیارد تومانی وزارت ارتباطات از کسب و کارهای نوپا



وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد، مبلغ ۵ میلیارد ریال (۵ میلیارد تومان) از محل منابع این وزارتخانه صرفاً برای حمایت از کسب و کارهای نوپا پرداخت می‌شود.

به گزارش روابط عمومی وزارت ارتباطات، در پی انطای توافقنامه همکاری مشترک بین وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و صندوق کارآفرینی امید، نخستین جلسه کارگروه ویژه حمایت از کسب و کارهای نوپا، برگزار و در خصوص روند اجرایی تفاهوتنامه تصمیم‌گیری شد.

حسین حسینی، دبیر کارگروه ویژه اداره شده وزارت ارتباطات گفت، در ساختار وام ویژه اداره شده حمایت از شرکت‌های نوپا دیده نشده بود و با توجه به ظرفیت خوب کشور در این زمینه به‌ویژه نقش مهم این شرکت‌ها در ایجاد کسب و کارهای جدید و اشتغال‌زایی جوانان، این توافق‌نامه منعقد شد.

مدیرکل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی وزارت ارتباطات افزود: در این توافق‌نامه، صندوق کارآفرینی امید، حمایت از شرکت‌های نوپای فعال در حوزه ICT را که از سوی وزارت معرفی می‌شوند، به منظور توسعه فضای کارآفرینی و اشتغال‌زایی توسط بخش خصوصی، بر عهده دارد. تصمیمی مدت این توافق‌نامه را پنج سال و مبلغ آن را ۵۰ میلیارد ریال (۵ میلیارد تومان) عنوان کرد و گفت: مبلغ ۱۰۰ میلیارد ریال توسط صندوق کارآفرینی امید و ۵۰ میلیارد ریال (۵ میلیارد تومان) از محل منابع وزارت صرفاً برای حمایت از کسب و کارهای نوپا پرداخت می‌شود.

وی در خصوص نحوه تخصیص وام اظهار داشت: بخش عمده‌ای از تسهیلات به شرکت‌های نوپایی اطلاق می‌شود که در پارک‌های علم و فناوری، مراکز رشد یا سناب‌دهنده‌ها مستقر بوده و از سوی این نهادها به ما معرفی می‌شوند. بخش دیگر هم به شرکت‌های دانشگاهی که مورد تأیید دانشگاه بوده و حداقل یک عضو هیأت علمی یا محقق هیأت امنای دانشگاه در آنها فعال باشد، اطلاق می‌شود. مدیرکل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی، با بیان اینکه سقف این وام ۱۰۰ میلیون تومان یا 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 ارزیابی طرح‌ها بحث دولتمندیات و ایجاد اشتغال ماندگار از پارامترهای مهم است.

حسینی با ابراز امیدواری نسبت به اجرایی شدن تفاهوتنامه جهت حمایت از ایجاد و توسعه کسب و کارهای 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 دهند.

وی همچنین از اجسام کل مشترک، با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای حمایت از شرکت‌های بازی‌ساز رایانه‌ای خبر داد و گفت: به‌زودی شرکت‌های بازی‌ساز رایانه‌ای منتخب نیز جهت اعطای تسهیلات معرفی خواهند شد. به گفته مدیرکل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی تاکنون در قالب وام ویژه اداره شده، ۲۰۲ میلیارد تومان جهت اعطای شرکت‌های فناور در حوزه IT مصوب شده است که مراحل دریافت خود را طی می‌کنند.

تا چهار سال آینده در آمد بازار جهانی اپلیکیشن ها دو برابر می شود

انتظار می رود میزان دانلود اپلیکیشن تا سال ۲۰۲۰ با نرخ رشد ۱/۸ برابری به ۳۷۸ میلیارد برسد. دنیای اقتصاد: موبایل های هوشمند و تبلت ها در سال های اخیر به محبوب ترین گجت های شخصی و همراه در سراسر دنیا تبدیل شده اند. این گجت های هوشمند اما محبوبیت خودشان را به اپلیکیشن های متنوع و متفاوتی که برای آنها ارائه شده اند، مدیون هستند. در حقیقت همین اپلیکیشن ها باعث شده اند تا کار با این گجت ها جذاب و کاربردی بشود. با این اوصاف است که در طول سال ها، اپلیکیشن ها بازاری بزرگ و پررونق ایجاد کرده اند که با سرعت زیادی رشد می کند.

حالا بررسی های انجام شده نشان می دهد بازار جهانی اپلیکیشن ها در چهار سال آینده رشد بیشتری را نسبت به زمان شکل گیری این بازار در ۸ سال گذشته، به دست خواهد آورد. این بررسی ها که توسط موسسه تحقیقاتی Ovum انجام شده است، نشان می دهد درآمد حاصل از فروش جهانی اپلیکیشن ها در فاصله سال های ۲۰۱۶ تا ۲۰۲۰، بیش از سه برابر درآمد این بازار در فاصله سال های ۲۰۰۸ تا ۲۰۱۵ خواهد بود. با این حال اما اشباع بازار اپلیکیشن و افزایش درآمد حاصل از خرید اپلیکیشن ها توسط کاربران در بازارهای پیشرفته مانند آمریکا و اروپای غربی منجر به کاهش قابل توجه میزان دانلود اپلیکیشن ها تا سال ۲۰۲۰ خواهد شد. بررسی ها و تحقیقات اخیر در این مورد، درآمد جهانی بازار اپلیکیشن در طول چهار سال آینده تا بیش از دو برابر افزایش پیدا می کند. درآمد این بازار در فاصله سال های ۲۰۱۵ تا ۲۰۲۰ با نرخ رشد تا ۲/۲ برابر سریع تر از سرعت رشد این بازار در سال گذشته میلادی، افزایش خواهد یافت. کارشناسان و تحلیلگران بازار انتظار دارند که درآمد این بازار تا سال ۲۰۲۰ به بیش از ۲۹ میلیارد دلار برسد. این در حالی است که درآمد بازار جهانی اپلیکیشن ها در سال ۲۰۱۵ برابر ۳۶ میلیارد دلار بوده است. در همین حال میزان دانلود اپلیکیشن هم رو به افزایش است، اما با سرعتی کندتر از گذشته. انتظار می رود میزان جهانی دانلود اپلیکیشن تا سال ۲۰۲۰ با نرخ رشد ۱/۸ برابری به ۳۷۸ میلیارد دانلود برسد. این در حالی است که میزان جهانی دانلود اپلیکیشن در سال ۲۰۱۵ برابر ۲۱۱ میلیارد دانلود بوده است. بازارهای در حال رشد و نه چندان توسعه یافته یک عامل کلیدی در روند رشد بازار جهانی اپلیکیشن ها هستند و بیشترین و سریع ترین روند رشد را در میزان دانلود و درآمد حاصل از آن، در طول پنج سال آینده به دست خواهند آورد. به طور خاص، همان طور که تمایل و استقبال از تکنولوژی های جدید در کشورهای توسعه یافته و پیشرفته بیشتر است، طبیعتاً درآمد آنها هم بیشتر خواهد بود. با این اوصاف چندان عجیب و دور از ذهن هم به نظر نمی رسد که بازارهای بزرگ و پیشرفته بیشترین سهم از درآمد بازار جهانی اپلیکیشن را در دوره پیش بینی شده تا سال ۲۰۲۰ به دست بیاورند. در این میان جالب است بدانید چین که به سرعت در حال رشد است، بیش از نیمی از درآمد اپلیکیشن در سراسر دنیا را به خودش اختصاص داده است و به زودی به برترین بازار اپلیکیشن از نظر میزان درآمد تبدیل خواهد شد. صنعت بزرگ و گسترده بازی های موبایل در چین هم کمک قابل توجهی به میزان دانلود اپلیکیشن و رشد درآمد از این طریق در این کشور خواهد کرد.

در سال های آینده درآمد حاصل از دانلود اپلیکیشن به سرعت به عامل بسیار مهم و تاثیرگذار بر فروش بازار سخت افزار تبدیل خواهد شد. پیش بینی ها نشان می دهد که روند رشد بازار جهانی موبایل های هوشمند در چند سال آینده به طرز چشمگیری کند خواهد شد. صرف نظر از رکورد فروش در فصل تعطیلات سال نو (فصل چهارم سال میلادی گذشته)، سال ۲۰۱۵ احتمالاً آخرین سال با رشد دو رقمی برای میزان صادرات جهانی موبایل های هوشمند خواهد بود. بازارهای بزرگ و پیشرفته مهم ترین عامل کاهش فروش موبایل های هوشمند در سال گذشته میلادی بوده اند. با این حال بازارهایی مانند اروپا و چین آمار فروش خوبی را برای خودشان به ثبت رساندند. این در حالی است که بازارهای در حال توسعه همچنان به رشد سریع میزان صادرات و فروش خودشان ادامه می دهند. به طور خاص هند و اندونزی کمک زیادی به افزایش سهم و رشد صادرات بازار جهانی موبایل های هوشمند در طول چند سال آینده خواهند کرد. در واقع نباید فراموش کرد که روند رشد بازار جهانی موبایل های هوشمند و تا حدودی تبلت ها تاثیر چشمگیری بر روند حاکم بر بازار جهانی اپلیکیشن ها می گذارند. گزارش جدید موسسه تحقیقاتی Ovum نشان می دهد که بازار جهانی موبایل های هوشمند همچنان با سرعتی ثابت در حال رشد است تا نفوذ بیشتری در بازار کشورهای در حال توسعه داشته باشد. کارشناسان این موسسه تخمین می زنند که بازار جهانی موبایل های هوشمند تا سال ۲۰۲۱ به صادرات ۲/۱ میلیارد دستگاهی برسد. رشد صادرات در چند سال گذشته بیشتر ناشی از کاهش قیمت موبایل های هوشمند و افزایش میزان دسترسی افراد به این گجت ها در کشورهای در حال توسعه بوده است. به عنوان مثال متوسط قیمت فروش یک موبایل هوشمند در هندوستان در فاصله سال های ۲۰۱۰ تا ۲۰۱۵ تقریباً نصف شده است.

با وجود کاهش نسبی نفوذ موبایل های هوشمند، پیش بینی می شود صادرات موبایل های هوشمند به هندوستان در طول پنج سال آینده به سرعت رشد کند. با این همه هندوستان هنوز راه طولانی برای عبور و غلبه بر چین به عنوان بزرگ ترین بازار موبایل های هوشمند در جهان، پیش روی خود دارد. انتظار می رود هندوستان در سال ۲۰۱۶ حدود ۱۰ درصد از کل بازار جهانی موبایل های هوشمند را در اختیار بگیرد، در حالی که این سهم برای چین برابر ۳۰ درصد است. گویا با ادامه روند خرید و استفاده از موبایل های هوشمند در سراسر کشورهای جهان، جنگ پلت فرم ها هم رو به پایان است. بررسی ها نشان می دهد که دو پلت فرم اندروید و iOS در سال ۲۰۱۵، ۹۷/۳ درصد از کل بازار جهانی موبایل های هوشمند را به خودشان اختصاص بدهند. این در حالی است که مجموع سهم این دو پلت فرم در سال ۲۰۱۴ برابر ۹۶/۳ درصد بوده است. شرکت اپل سال میلادی گذشته را با فروش قوی و قابل توجه در فصل چهارم یا فصل تعطیلات به پایان رساند. با این حال اما این شرکت هنوز شاهد کاهش نسبی رشد سالانه و سهم خود از بازار جهانی است. در واقع حضور رقیب بزرگ و همیشگی یعنی شرکت سامسونگ و ورود رقبای جدید مانند هوآوی کار را برای اپل سخت تر کرده است.

معرفی بازی موبایلی کلاچ (۰۱۰۴-۱۵/۰۲/۱۸)

«کلاچ» نام یک بازی موبایلی است که توسط استودیو مستقل «آسمانی آبی» ساخته می شود. این استودیو پیش تر تجربه ساخت (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) عناوینی هم چون «آب های آبی» را داشت که جایزه متعددی را دریافت کرده است.

عصر بانک: به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، 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 تیم های مستقل پرافتخار است که کار خود را از مرکز رشد بازی سازی آغاز کرد و اعضای این تیم با ساخت بازی «آب های آبی» نشان دادند که ظرفیت بسیار خوبی را دارا هستند.

طبق گفته سازندگان بازی، این مجموعه با اتکا به تخصص و تجربه اعضای خود هم اکنون 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.

لخبر آنلاین



درآمد بازار جهانی اپلیکیشن ها دو برابر می شود (۲۰۲۰-۲۰۱۵)

انتظار می رود میزان دانلود اپلیکیشن تا سال ۲۰۲۰ با نرخ رشد ۱/۸ برابری به ۳۷۸ میلیارد برسد

۵۵ آنلاین: موبایل های هوشمند و تبلت ها در سال های اخیر به محبوب ترین گجت های شخصی و همراه در سراسر دنیا تبدیل شده اند. این گجت های هوشمند اما محبوبیت خودشان را به اپلیکیشن های متنوع و متفاوتی که برای آنها ارائه شده اند، مدیون هستند. در حقیقت همین اپلیکیشن ها باعث شده اند تا کار با این گجت ها جذاب و کاربردی بشود. با این اوصاف است که در طول سال ها، اپلیکیشن ها بازاری بزرگ و پررونق ایجاد کرده اند که با سرعت زیادی رشد می کند.

حالا بررسی های انجام شده نشان می دهد بازار جهانی اپلیکیشن ها در چهار سال آینده رشد بیشتری را نسبت به زمان شکل گیری این بازار در ۸ سال گذشته، به دست خواهد آورد. این بررسی ها که توسط موسسه تحقیقاتی Ovum انجام شده است، نشان می دهد درآمد حاصل از فروش جهانی اپلیکیشن ها در فاصله سال های ۲۰۱۶ تا ۲۰۲۰، بیش از سه برابر درآمد این بازار در فاصله سال های ۲۰۰۸ تا ۲۰۱۵ خواهد بود. با این حال اما اشباع بازار اپلیکیشن و افزایش درآمد حاصل از خرید اپلیکیشن ها توسط کاربران در بازارهای پیشرفته مانند آمریکا و اروپای غربی منجر به کاهش قابل توجه میزان دانلود اپلیکیشن ها تا سال ۲۰۲۰ خواهد شد. بر اساس بررسی ها و تحقیقات اخیر در این مورد، درآمد جهانی بازار اپلیکیشن در طول چهار سال آینده تا بیش از دو برابر افزایش پیدا می کند. درآمد این بازار در فاصله سال های ۲۰۱۵ تا ۲۰۲۰ با نرخ رشد تا ۲/۲ برابر سریع تر از سرعت رشد این بازار در سال گذشته میلادی، افزایش خواهد یافت. کارشناسان و تحلیلگران بازار انتظار دارند که درآمد این بازار تا سال ۲۰۲۰ به بیش از ۷۹ میلیارد دلار برسد. این در حالی است که درآمد بازار جهانی اپلیکیشن ها در سال ۲۰۱۵ برابر ۳۶ میلیارد دلار بوده است. در همین حال میزان دانلود اپلیکیشن هم رو به افزایش است، اما با سرعتی کندتر از گذشته. انتظار می رود میزان جهانی دانلود اپلیکیشن تا سال ۲۰۲۰ با نرخ رشد ۱/۸ برابری به ۳۷۸ میلیارد دانلود برسد. این در حالی است که میزان جهانی دانلود اپلیکیشن در سال ۲۰۱۵ برابر ۲۱۱ میلیارد دانلود بوده است. بازارهای در حال رشد و نه چندان توسعه یافته یک عامل کلیدی در روند رشد بازار جهانی اپلیکیشن ها هستند و بیشترین و سریع ترین روند رشد را در میزان دانلود و درآمد حاصل از آن، در طول پنج سال آینده به دست خواهند آورد. به طور خاص، همان طور که تمایل و استقبال از تکنولوژی های جدید در کشورهای توسعه یافته و پیشرفته بیشتر است، طبیعتاً درآمد آنها هم بیشتر خواهد بود. با این اوصاف چندان عجیب و دور از ذهن هم به نظر نمی رسد که بازارهای بزرگ و پیشرفته بیشترین سهم از درآمد بازار جهانی اپلیکیشن را در دوره پیش بینی شده تا سال ۲۰۲۰ به دست بیاورند. در این میان جالب است بدانید چین که به سرعت در حال رشد است، بیش از نیمی از دانلود اپلیکیشن در سراسر دنیا را به خودش اختصاص داده است و به زودی به برترین بازار اپلیکیشن از نظر میزان درآمد تبدیل خواهد شد. صنعت بزرگ و گسترده بازی های موبایل در چین هم کمک قابل توجهی به میزان دانلود اپلیکیشن و رشد درآمد از این طریق در این کشور خواهد کرد.

در سال های آینده درآمد حاصل از دانلود اپلیکیشن به سرعت به عامل بسیار مهم و تاثیرگذار بر فروش بازار سخت افزار تبدیل خواهد شد. پیش بینی ها نشان می دهد که روند رشد بازار جهانی موبایل های هوشمند در چند سال آینده به طرز چشمگیری کند خواهد شد. صرف نظر از رکورد فروش در فصل تعطیلات سال نو (فصل چهارم سال میلادی گذشته)، سال ۲۰۱۵ احتمالاً آخرین سال با رشد دو رقمی برای میزان صادرات جهانی موبایل های هوشمند خواهد بود. بازارهای بزرگ و پیشرفته مهم ترین عامل کاهش فروش موبایل های هوشمند در سال گذشته میلادی بوده اند. با این حال بازارهایی مانند اروپا و چین آمار فروش خوبی را برای خودشان به ثبت رسانند. این در حالی است که بازارهای در حال توسعه همچنان به رشد سریع میزان صادرات و فروش خودشان ادامه می دهند. به طور خاص هند و اندونزی کمک زیادی به افزایش سهم و رشد صادرات بازار جهانی موبایل های هوشمند در طول چند سال آینده خواهند کرد. در واقع نباید فراموش کرد که روند رشد بازار جهانی موبایل های هوشمند و تا حدودی تبلت ها تاثیر چشمگیری بر روند حاکم بر بازار جهانی اپلیکیشن ها می گذارند. گزارش جدید موسسه تحقیقاتی Ovum نشان می دهد که بازار جهانی موبایل های هوشمند همچنان با سرعتی ثابت در حال رشد است تا نقوذ بیشتری در بازار کشورهای در حال توسعه داشته باشد. کارشناسان این موسسه تخمین می زنند که بازار جهانی موبایل های هوشمند تا سال ۲۰۲۱ به صادرات ۲/۱ میلیارد دستگاهی برسد. رشد صادرات در چند سال گذشته بیشتر ناشی از کاهش قیمت موبایل های هوشمند و افزایش میزان دسترسی افراد به این گجت ها در کشورهای در حال توسعه بوده است. به عنوان مثال متوسط قیمت فروش یک موبایل هوشمند در هندوستان در فاصله سال های ۲۰۱۰ تا ۲۰۱۵ تقریباً نصف شده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با وجود کاهش نسبی نفوذ موبایل های هوشمند، پیش بینی می شود صادرات موبایل های هوشمند به هندوستان در طول پنج سال آینده به سرعت رشد کند. با این همه هندوستان هنوز راه طولانی برای عبور و غلبه بر چین به عنوان بزرگ ترین بازار موبایل های هوشمند در جهان، پیش روی خود دارد. انتظار می رود هندوستان در سال ۲۰۱۶ حدود ۱۰ درصد از کل بازار جهانی موبایل های هوشمند را در اختیار بگیرد، در حالی که این سهم برای چین برابر ۳۰ درصد است. گویا با ادامه روند خرید و استفاده از موبایل های هوشمند در سراسر کشورهای جهان، جنگ پلت فرم ها هم رو به پایان است. بررسی ها نشان می دهد که دو پلت فرم اندروید و iOS در سال ۲۰۱۵، ۹۷/۳ درصد از کل بازار جهانی موبایل های هوشمند را به خودشان اختصاص بدهند این در حالی است که مجموع سهم این دو پلت فرم در سال ۲۰۱۴ برابر ۹۶/۳ درصد بوده است. شرکت اپل سال میلادی گذشته را با فروش قوی و قابل توجه در فصل چهارم یا فصل تعطیلات به پایان رساند. با این حال اما این شرکت هنوز شاهد کاهش نسبی رشد سالانه و سهم خود از بازار جهانی است. در واقع حضور رقیب بزرگ و همیشگی یعنی شرکت سامسونگ و ورود رقبای جدید مانند هواوی کار را برای اپل سخت تر کرده است.

منبع: دنیای اقتصاد



مسئول کمیسیون شبکه سازمان نصر مطرح کرد بازی های رایانه ای ما به ندرت صادراتی هستند (۱۳۹۵-۰۲-۰۸)

عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور با تاکید بر حضور افراد شایسته و توانمند در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای، از آماده نبودن کنونی این بازی ها برای صادرات و حضور در بازار جهانی سخن گفت.

آزاد معروفی در گفت و گو با خبرنگار ایسنا، با اشاره به جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اظهار کرد: آنچه که در این جشنواره به سازمان نظام صنفی رایانه ای سپرده شده در رابطه با صادرات نرم افزار است که در این حوزه متأسفانه بازی های ما به ندرت به جایی رسیدند که قابلیت صادرات را داشته باشند.

وی به وضعیت بازی های رایانه ای و امکان حضور در بازار جهانی اشاره و بیان کرد: آنچه که از آمار و اطلاعات دریافت می شود این است که بازی های رایانه ای هنوز به آنجا نرسیده که بتواند صادر شود و باید بیشتر در این زمینه تلاش و امکانات و اهمیت بیشتری به آنها داده شود تا بازی ها بتوانند خود را در سطح جهانی مطرح کنند.

عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) کشور با تاکید بر حمایت از شرکت های نوپا در جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: از شرکت های دانش بنیان و مسائل مربوط به استارتاپ ها حمایت های گوناگونی از جمله ایجاد پارک های فناوری می شود، اما اینکه تا چه حد مفید بوده و فرایند کار چگونه است باید نتایج آن را در آینده دید.

معروفی ادامه داد: باید بیشتر در حوزه نرم افزار مطالعه شود و روش های دقیق تری برای این موضوع انتخاب شود. مسائل صادراتی، گمرکی، تحریم هایی که وجود داشته، همه مشکلاتی را ایجاد می کند که این موضوع آن طور که باید و شاید نباشد و البته در حال حاضر هیچ یک از این شرایط آن طور که باید و شاید فراهم نیست.

مسئول کمیسیون بازار سازمان نصر با بیان اینکه ما افراد بسیار شایسته ای داریم که در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، افزود: افراد بسیار توانایی هستند که دانش لازم را دارند و اگر امکانات و تسهیلات بیشتری در اختیار آنها قرار بگیرد می توانند در بازار جهانی قدم علم کنند.



عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور با تاکید بر حضور افراد شایسته و توانمند در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای، از آماده نبودن کنونی این بازی ها برای صادرات و حضور در بازار جهانی سخن گفت. بازی های رایانه ای ما به ندرت صادراتی هستند (۱۳۹۵-۰۲-۰۸)

عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور با تاکید بر حضور افراد شایسته و توانمند در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای، از آماده نبودن کنونی این بازی ها برای صادرات و حضور در بازار جهانی سخن گفت.

آزاد معروفی در گفت و گو با خبرنگار ایسنا، با اشاره به جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اظهار کرد: آنچه که در این جشنواره به سازمان نظام صنفی رایانه ای سپرده شده در رابطه با صادرات نرم افزار است که در این حوزه متأسفانه بازی های ما به ندرت به جایی رسیدند که قابلیت صادرات را داشته باشند.

وی به وضعیت بازی های رایانه ای و امکان حضور در بازار جهانی اشاره و بیان کرد: آنچه که از آمار و اطلاعات دریافت می شود این است که بازی های رایانه ای هنوز به آنجا نرسیده که بتواند صادر شود و باید بیشتر در این زمینه تلاش و امکانات و اهمیت بیشتری به آنها داده شود تا بازی ها بتوانند خود را در سطح جهانی مطرح کنند.

عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) کشور با تاکید بر حمایت از شرکت های نوپا در جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: از شرکت های دانش بنیان و مسائل مربوط به استارتاپ ها حمایت های گوناگونی از جمله ایجاد پارک های فناوری می شود، اما اینکه تا چه حد مفید بوده و فرایند کار چگونه است باید نتایج آن را در آینده دید.

معروفی ادامه داد: باید بیشتر در حوزه نرم افزار مطالعه شود و روش های دقیق تری برای این موضوع انتخاب شود. مسائل صادراتی، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گمرکی، تحریم هایی که وجود داشته، همه مشکلاتی را ایجاد می کند که این موضوع آن طور که باید و شاید نباشد و البته در حال حاضر هیچ یک از این شرایط آن طور که باید و شاید فراهم نیست.

مسوول کمیسیون بازار سازمان نصر با بیان اینکه ما افراد بسیار شایسته ای داریم که در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، افزود: افراد بسیار توانایی هستند که دانش لازم را دارند و اگر امکانات و تسهیلات بیشتری در اختیار آنها قرار بگیرد می توانند در بازار جهانی قد علم کنند.

انتهای پیام



حمایت ۵ میلیارد تومانی وزارت ارتباطات از کسب و کارهای نوپا (۱۳۹۸-۱۳۹۹-۰۱-۰۱)

وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد: مبلغ ۵۰ میلیارد ریال (۵ میلیارد تومان) از محل منابع این وزارتخانه صرفاً برای حمایت از کسب و کارهای نوپا پرداخت می شود.

به گزارش روابط عمومی وزارت ارتباطات، در پی امضای توافقنامه همکاری مشترک بین وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و صندوق کارآفرینی امید، نخستین جلسه کارگروه ویژه حمایت از کسب و کارهای نوپا، برگزار و در خصوص روند اجرایی تفاهم نامه تصمیم گیری شد.

حسین صمیمی، دبیر کارگروه ویژه اداره شده وزارت ارتباطات گفت: در ساختار وام و جوجه اداره شده حمایت از شرکت های نوپا دیده نشده بود و باتوجه 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 توافق نامه منعقد شد.

مدیرکل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی وزارت ارتباطات افزود: در این توافق نامه، صندوق کارآفرینی امید، حمایت از شرکت های نوپای فعال در حوزه ICT را که از سوی وزارت معرفی می شوند، به منظور توسعه فضای کارآفرینی و اشتغال زایی توسط بخش خصوصی، بر عهده دارد.

صمیمی مدت این توافق نامه را پنج سال و مبلغ آن را ۱۵۰ میلیارد ریال (۱۵ میلیارد تومان) عنوان کرد و گفت: مبلغ ۱۰۰ میلیارد ریال توسط صندوق کارآفرینی امید و ۵۰ میلیارد ریال (۵ میلیارد تومان) از محل منابع وزارت صرفاً برای حمایت از کسب و کارهای نوپا پرداخت می شود.

وی در خصوص نحوه تخصیص وام اظهار داشت: بخش عمده ای از تسهیلات به شرکت های نوپایی اعطا می شود که در پارک های علم و فناوری، 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 تأیید دانشگاه بوده و حداقل یک عضو هیأت علمی یا منجوز هیأت امنای دانشگاه در آنها فعال باشد، اعطا می شود.

مدیرکل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی، 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 آیین نامه ها، شیوه های اجرایی، بررسی و ارزیابی طرح های شرکت های نوپا تشکیل شده است. در ارزیابی طرح ها، بحث دوام، ثبات و ایجاد اشتغال ماندگار از پارامترهای مهم است.

صمیمی با ابراز امیدواری نسبت به اجرایی شدن تفاهم نامه جهت 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 دهند.

وی همچنین از انجام کار مشترک با بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از شرکت های بازی ساز رایانه ای خبر داد و گفت: به زودی شرکت های بازی ساز رایانه ای منتخب نیز جهت اعطای تسهیلات معرفی خواهند شد. به گفته مدیرکل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی تاکنون در قالب وام و جوجه اداره شده، ۱۰۴ میلیارد تومان جهت اعطا به شرکت های فناوری در حوزه IT مصوب شده است که مراحل دریافت خود را طی می کنند.



زمان برگزاری شش دوره آتی رویداد «تجربه بازی ساز» مشخص شد (۱۳۹۸-۱۳۹۹-۰۱-۰۱)

ایران «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 پرسش و پاسخ صورت می گیرد.

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

ردیف

ماه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... روز

اردیبهشت

۲۳

خرداد

۱۳

تیر

۲۴

مرداد

۲۱

شهریور

۱۸

**جنگال بازی رایانه ای جدید درباره داعش (۹۵/۰۲/۰۸-۹۵/۰۲-۰۸)**

توزیع یک بازی رایانه ای درباره داعش از سوی یک شرکت تولید بازی های رایانه ای در لهستان جنگال ساز شد.

به گزارش ملیت به نقل از 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.

جنگال بازی رایانه ای جدید درباره داعش

برچسب ها: داعش ، بازی رایانه ای

**بازی های رایانه ای ما به ندرت صادراتی هستند (۹۵/۰۲/۰۸-۹۵/۰۲-۰۸)**

عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور با تأکید بر حضور افراد شایسته و توانمند در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای، از آماده نبودن کنونی این بازی ها برای صادرات و حضور در بازار جهانی سخن گفت.

به گزارش بازار خبر، آزاد معروفی با اشاره به جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اظهار کرد: آنچه که در این جشنواره به سازمان نظام صنفی رایانه ای سپرده شده در رابطه با صادرات نرم افزار است که در این حوزه متأسفانه بازی های ما به ندرت به جایی رسیدند که قابلیت صادرات را داشته باشند. وی به وضعیت بازی های رایانه ای و امکان حضور در بازار جهانی اشاره و بیان کرد: آنچه که از آمار و اطلاعات دریافت می شود این است که بازی های رایانه ای هنوز به آنجا نرسیده که بتواند صادر شود و باید بیشتر در این زمینه تلاش و امکانات و اهمیت بیشتری به آنها داده شود تا بازی ها (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بتوانند خود را در سطح جهانی مطرح کنند. عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) کشور با تأکید بر حمایت از شرکت های نوپا در جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: از شرکت های دانش بنیان و مسائل مربوط به استارتاپ ها حمایت های گوناگونی از جمله ایجاد پارک های فناوری می شود، اما اینکه تا چه حد مفید بوده و فرایند کار چگونه است باید نتایج آن را در آینده دید.

مرفوقی ادامه داد: باید بیشتر در حوزه نرم افزار مطالعه شود و روش های دقیق تری برای این موضوع انتخاب شود. مسائل صادراتی، گمرکی، تحریم هایی که وجود داشته، همه مشکلاتی را ایجاد می کند که این موضوع آن طور که باید و شاید نباشد و البته در حال حاضر هیچ یک از این شرایط آن طور که باید و شاید فراهم نیست.

مسوول کمیسیون بازار سازمان نصر با بیان اینکه ما افراد بسیار شایسته ای داریم که در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، افزود: افراد بسیار توانایی هستند که دانش لازم را دارند و اگر امکانات و تسهیلات بیشتری در اختیار آنها قرار بگیرد می توانند در بازار جهانی قدم کنند.

منبع: ایسنا

تجارت ایران

تا چهار سال آینده در آمد بازار جهانی اپلیکیشن ها دو برابر می شود (۲۰۲۰-۲۰۲۴)

انتظار می رود میزان دانلود اپلیکیشن تا سال ۲۰۲۰ با نرخ رشد ۱/۸ برابری به ۳۷۸ میلیارد برسد

موبایل های هوشمند و تبلت ها در سال های اخیر به محبوب ترین گجت های شخصی و همراه در سراسر دنیا تبدیل شده اند. این گجت های هوشمند اما محبوبیت خودشان را به اپلیکیشن های متنوع و متفاوتی که برای آنها ارائه شده اند، مدیون هستند. در حقیقت همین اپلیکیشن ها باعث شده اند تا کار با این گجت ها جذاب و کاربردی شود. با این اوصاف است که در طول سال ها، اپلیکیشن ها بازاری بزرگ و پررونق ایجاد کرده اند که با سرعت زیادی رشد می کند. حالا بررسی های انجام شده نشان می دهد بازار جهانی اپلیکیشن ها در چهار سال آینده رشد بیشتری را نسبت به زمان شکل گیری این بازار در ۸ سال گذشته، به دست خواهد آورد. این بررسی ها که توسط موسسه تحقیقاتی Ovum انجام شده است، نشان می دهد درآمد حاصل از فروش جهانی اپلیکیشن ها در فاصله سال های ۲۰۱۶ تا ۲۰۲۰، بیش از سه برابر درآمد این بازار در فاصله سال های ۲۰۰۸ تا ۲۰۱۵ خواهد بود. با این حال اما اشباع بازار اپلیکیشن و افزایش درآمد حاصل از خرید اپلیکیشن ها توسط کاربران در بازارهای پیشرفته مانند آمریکا و اروپای غربی منجر به کاهش قابل توجه میزان دانلود اپلیکیشن ها تا سال ۲۰۲۰ خواهد شد. بر اساس بررسی ها و تحقیقات اخیر در این مورد، درآمد جهانی بازار اپلیکیشن در طول چهار سال آینده تا بیش از دو برابر افزایش پیدا می کند. درآمد این بازار در فاصله سال های ۲۰۱۵ تا ۲۰۲۰ با نرخ رشد تا ۲/۲ برابر سریع تر از سرعت رشد این بازار در سال گذشته میلادی، افزایش خواهد یافت. کارشناسان و تحلیلگران بازار انتظار دارند که درآمد این بازار تا سال ۲۰۲۰ به بیش از ۳۹ میلیارد دلار برسد. این در حالی است که درآمد بازار جهانی اپلیکیشن ها در سال ۲۰۱۵ برابر ۳۶ میلیارد دلار بوده است. در همین حال میزان دانلود اپلیکیشن هم رو به افزایش است، اما با سرعتی کندتر از گذشته. انتظار می رود میزان جهانی اپلیکیشن تا سال ۲۰۲۰ با نرخ رشد ۱/۸ برابری به ۳۷۸ میلیارد دانلود برسد. این در حالی است که میزان جهانی اپلیکیشن در سال ۲۰۱۵ برابر ۲۱۱ میلیارد دانلود بوده است. بازارهای در حال رشد و نه چندان توسعه یافته یک عامل کلیدی در روند رشد بازار جهانی اپلیکیشن ها هستند و بیشترین و سریع ترین روند رشد را در میزان دانلود و درآمد حاصل از آن، در طول پنج سال آینده به دست خواهند آورد. به طور خاص، همان طور که تمایل و استقبال از تکنولوژی های جدید در کشورهای توسعه یافته و پیشرفته بیشتر است، طبیعتاً درآمد آنها هم بیشتر خواهد بود. با این اوصاف چندان عجیب و دوزخ ذهن هم به نظر نمی رسد که بازارهای بزرگ و پیشرفته بیشترین سهم از درآمد بازار جهانی اپلیکیشن را در دوره پیش بینی شده تا سال ۲۰۲۰ به دست بیاورند. در این میان جالب است بدانید چین که به سرعت در حال رشد است، بیش از نیمی از دانلود اپلیکیشن در سراسر دنیا را به خودش اختصاص داده است و به زودی به برترین بازار اپلیکیشن از نظر میزان درآمد تبدیل خواهد شد. صنعت بزرگ و گسترده بازی های موبایل در چین هم کمک قابل توجهی به میزان دانلود اپلیکیشن و رشد درآمد از این طریق در این کشور خواهد کرد.

در سال های آینده درآمد حاصل از دانلود اپلیکیشن به سرعت به عامل بسیار مهم و تاثیرگذار بر فروش بازار سخت افزار تبدیل خواهد شد. پیش بینی ها نشان می دهد که روند رشد بازار جهانی موبایل های هوشمند در چند سال آینده به طرز چشمگیری کند خواهد شد. صرف نظر از رکورد فروش در فصل تعطیلات سال نو (فصل چهارم سال میلادی گذشته)، سال ۲۰۱۵ احتمالاً آخرین سال با رشد دو رقمی برای میزان صادرات جهانی موبایل های هوشمند خواهد بود. بازارهای بزرگ و پیشرفته مهم ترین عامل کاهش فروش موبایل های هوشمند در سال گذشته میلادی بوده اند. با این حال بازارهایی مانند اروپا و چین آمار فروش خوبی را برای خودشان به ثبت رسانند. این در حالی است که بازارهای در حال توسعه همچنان به رشد سریع میزان صادرات و فروش خودشان ادامه می دهند. به طور خاص هند و اندونزی کمک زیادی به افزایش سهم و رشد صادرات بازار جهانی موبایل های هوشمند در طول چند سال آینده خواهند کرد. در واقع نباید فراموش کرد که روند رشد بازار جهانی موبایل های هوشمند و تا حدودی تبلت ها تاثیر چشمگیری بر روند حاکم بر بازار جهانی اپلیکیشن ها می گذارند. گزارش جدید موسسه تحقیقاتی Ovum نشان می دهد که بازار جهانی موبایل های هوشمند همچنان با سرعتی ثابت در حال رشد است تا نقوذ بیشتری در بازار کشورهای در حال توسعه داشته باشد. کارشناسان این موسسه تخمین می زنند که بازار جهانی موبایل های هوشمند تا سال ۲۰۲۱ به صادرات ۲/۱ میلیارد دستگاهی برسد. رشد صادرات در چند سال گذشته بیشتر ناشی از کاهش قیمت موبایل های هوشمند و افزایش میزان دسترسی افراد به این گجت ها در کشورهای در حال توسعه بوده است. به عنوان مثال متوسط قیمت فروش یک موبایل هوشمند در هندوستان در فاصله سال های ۲۰۱۰ تا ۲۰۱۵ تقریباً نصف شده است.

با وجود کاهش نسبی نقوذ موبایل های هوشمند، پیش بینی می شود صادرات موبایل های هوشمند به هندوستان در طول پنج سال آینده به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سرعت رشد کند. با این همه هندوستان هنوز راه طولانی برای عبور و غلبه بر چین به عنوان بزرگ ترین بازار موبایل های هوشمند در جهان، پیش روی خود دارد. انتظار می رود هندوستان در سال ۲۰۱۶ حدود ۱۰ درصد از کل بازار جهانی موبایل های هوشمند را در اختیار بگیرد، در حالی که این سهم برای چین برابر ۳۰ درصد است. گویا با ادامه روند خرید و استفاده از موبایل های هوشمند در سراسر کشورهای جهان، جنگ پلت فرم ها هم رو به پایان است. بررسی ها نشان می دهد که دو پلت فرم اندروید و iOS در سال ۲۰۱۵، ۹۷/۳ درصد از کل بازار جهانی موبایل های هوشمند را به خودشان اختصاص بدهند. این در حالی است که مجموع سهم این دو پلت فرم در سال ۲۰۱۴ برابر ۹۶/۳ درصد بوده است. شرکت اپل سال میلادی گذشته را با فروش قوی و قابل توجه در فصل چهارم یا فصل تعطیلات به پایان رساند. با این حال اما این شرکت هنوز شاهد کاهش نسبی رشد سالانه و سهم خود از بازار جهانی است. در واقع حضور رقیب بزرگ و همیشگی یعنی شرکت سامسونگ و ورود رقبای جدید مانند هوآوی کار را برای اپل سخت تر کرده است.



بازی رایانه ای «ایران ۵۷»، نیاز به حمایت جدی دارد (۱۳۹۴-۰۱-۲۵)

پس از انتشار بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که روایتی مخدوش از انقلاب اسلامی است، انتقادهایی از بازی سازان در مورد عدم تولید بازی «انقلاب اسلامی ایران» صورت گرفت. در حالی که بیش از ۳ سال است یک بازی ساز داخلی تولید یک بازی با موضوع انقلاب را در دستور کار خود داشته است.

به گزارش خبرگزاری دانا؛ 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 این استودیو 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 حجمه بازی هایی هم چون «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.



بازی های رایانه ای ما به ندرت صادراتی هستند (۱۳۹۴-۰۱-۲۵)

ترابر نیوز: عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور با تاکید بر حضور افراد شایسته و توانمند در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای، از آماده نمودن کنونی این بازی ها برای صادرات و حضور در بازار جهانی سخن گفت.

ترابر نیوز:

آزاد معروفی در گفت و گو با ایسا، با اشاره به جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اظهار کرد: آنچه که در این جشنواره به سازمان نظام صنفی رایانه ای سپرده شده در رابطه با صادرات نرم افزار است که در این حوزه متأسفانه بازی های ما به ندرت به جایی رسیدند که قابلیت صادرات را داشته باشند.

وی به وضعیت بازی های رایانه ای و امکان حضور در بازار جهانی اشاره و بیان کرد: آنچه که از آمار و اطلاعات دریافت می شود این است که بازی های رایانه ای هنوز به آنجا نرسیده که بتواند صادر شود و باید بیشتر در این زمینه تلاش و امکانات و اهمیت بیشتری به آنها داده شود تا بازی ها بتوانند خود را در سطح جهانی مطرح کنند.

عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) کشور با تاکید بر حمایت از شرکت های نوپا در جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: از شرکت های دانش بنیان و مسائل مربوط به استارتاپ ها حمایت های گوناگونی از جمله ایجاد پارک های فناوری می شود، اما اینکه تا چه حد مفید بوده و فرایند کار چگونه است باید نتایج آن را در آینده دید.

معروفی ادامه داد: باید بیشتر در حوزه نرم افزار مطالعه شود و روش های دقیق تری برای این موضوع انتخاب شود. مسائل صادراتی، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گمرکی، تحریم هایی که وجود داشته، همه مشکلاتی را ایجاد می کند که این موضوع آن طور که باید و شاید نباشد و البته در حال حاضر هیچ یک از این شرایط آن طور که باید و شاید فراهم نیست.

مسوول کمیسیون بازار سازمان نصر با بیان اینکه ما افراد بسیار شایسته ای داریم که در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، افزود: افراد بسیار توانایی هستند که دانش لازم را دارند و اگر امکانات و تسهیلات بیشتری در اختیار آنها قرار بگیرد می توانند در بازار جهانی قدم علم کنند. انتهای پیام



بازی های رایانه ای ایرانی به درد صادرات نمی خورند! (۹۵/۰۲/۰۸)

فناوری اطلاعات - ارتباطات - ایستا نوشت: عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور با تاکید بر حضور افراد شایسته و توانمند در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای، از آماده نبودن کنونی این بازی ها برای صادرات و حضور در بازار جهانی سخن گفت.

آزاد معروفی با اشاره به جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اظهار کرد: آنچه که در این جشنواره به سازمان نظام صنفی رایانه ای سپرده شده در رابطه با صادرات نرم افزار است که در این حوزه متأسفانه بازی های ما به ندرت به جایی رسیدند که قابلیت صادرات را داشته باشند.

وی به وضعیت بازی های رایانه ای و امکان حضور در بازار جهانی اشاره و بیان کرد: آنچه که از آمار و اطلاعات دریافت می شود این است که بازی های رایانه ای هنوز به آنجا نرسیده که بتواند صادر شود و باید بیشتر در این زمینه تلاش و امکانات و اهمیت بیشتری به آنها داده شود تا بازی ها بتوانند خود را در سطح جهانی مطرح کنند.

عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) کشور با تاکید بر حمایت از شرکت های نوپا در جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: از شرکت های دانش بنیان و مسائل مربوط به استارتاپ ها حمایت های گوناگونی از جمله ایجاد پارک های فناوری می شود، اما اینکه تا چه حد مفید بوده و فرایند کار چگونه است باید نتایج آن را در آینده دید.

معروفی ادامه داد: باید بیشتر در حوزه نرم افزار مطالعه شود و روش های دقیق تری برای این موضوع انتخاب شود. مسائل صادراتی، گمرکی، تحریم هایی که وجود داشته، همه مشکلاتی را ایجاد می کند که این موضوع آن طور که باید و شاید نباشد و البته در حال حاضر هیچ یک از این شرایط آن طور که باید و شاید فراهم نیست.

مسوول کمیسیون بازار سازمان نصر با بیان اینکه ما افراد بسیار شایسته ای داریم که در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، افزود: افراد بسیار توانایی هستند که دانش لازم را دارند و اگر امکانات و تسهیلات بیشتری در اختیار آنها قرار بگیرد می توانند در بازار جهانی قدم علم کنند.

۵۶۵۶



درآمد بازار جهانی اپلیکیشن ها دو برابر می شود (۹۵/۰۲/۰۸)

انتظار می رود میزان دانلود اپلیکیشن تا سال ۲۰۲۰ با نرخ رشد ۱/۸ برابر به ۳۷۸ میلیارد برسد به گزارش پایگاه خبری بانکداری الکترونیک موبایل های هوشمند و تیلت ها در سال های اخیر به محبوب ترین گجت های شخصی و همراه در سراسر دنیا تبدیل شده اند. این گجت های هوشمند اما محبوبیت خودشان را به اپلیکیشن های متنوع و متفاوتی که برای آنها ارائه شده اند، مدیون هستند. در حقیقت همین اپلیکیشن ها باعث شده اند تا کار با این گجت ها جذاب و کاربردی بشود. با این اوصاف است که در طول سال ها، اپلیکیشن ها بازاری بزرگ و پررونق ایجاد کرده اند که با سرعت زیادی رشد می کند.

حالا بررسی های انجام شده نشان می دهد بازار جهانی اپلیکیشن ها در چهار سال آینده رشد بیشتری را نسبت به زمان شکل گیری این بازار در ۸ سال گذشته، به دست خواهد آورد. این بررسی ها که توسط موسسه تحقیقاتی Ovum انجام شده است، نشان می دهد درآمد حاصل از فروش جهانی اپلیکیشن ها در فاصله سال های ۲۰۱۶ تا ۲۰۲۰، بیش از سه برابر درآمد این بازار در فاصله سال های ۲۰۰۸ تا ۲۰۱۵ خواهد بود. با این حال اما اشباع بازار اپلیکیشن و افزایش درآمد حاصل از خرید اپلیکیشن ها توسط کاربران در بازارهای پیشرفته مانند آمریکا و اروپای غربی منجر به کاهش قابل توجه میزان دانلود اپلیکیشن ها تا سال ۲۰۲۰ خواهد شد. بر اساس بررسی ها و تحقیقات اخیر در این مورد، درآمد جهانی بازار اپلیکیشن در طول چهار سال آینده تا بیش از دو برابر افزایش پیدا می کند. درآمد این بازار در فاصله سال های ۲۰۱۵ تا ۲۰۲۰ با نرخ رشد تا ۲/۲ برابر سریع تر از سرعت رشد این بازار در سال گذشته میلادی، افزایش خواهد یافت. کارشناسان و تحلیلگران بازار انتظار دارند که درآمد این بازار تا سال ۲۰۲۰ به بیش از ۲۹ میلیارد دلار برسد. این در حالی است که درآمد بازار جهانی اپلیکیشن ها در سال ۲۰۱۵ برابر ۳۶ میلیارد دلار بوده است. در همین حال میزان دانلود اپلیکیشن هم رو به افزایش است، اما با سرعتی کندتر از گذشته. انتظار می رود میزان جهانی دانلود اپلیکیشن تا سال ۲۰۲۰ با نرخ رشد ۱/۸ برابر به ۳۷۸ میلیارد دانلود برسد. این در حالی است که میزان جهانی دانلود اپلیکیشن در سال ۲۰۱۵ برابر ۲۱۱ میلیارد دانلود بوده است. بازارهای در حال رشد و نه چندان توسعه یافته یک عامل کلیدی در روند رشد بازار جهانی اپلیکیشن ها هستند و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بیشترین و سریع ترین روند رشد را در میزان دانلود و درآمد حاصل از آن، در طول پنج سال آینده به دست خواهند آورد به طور خاص، همان طور که تمایل و استقبال از تکنولوژی های جدید در کشورهای توسعه یافته و پیشرفته بیشتر است، طبیعتا درآمد آنها هم بیشتر خواهد بود. با این اوصاف چندان عجیب و دور از ذهن هم به نظر نمی رسد که بازارهای بزرگ و پیشرفته بیشترین سهم از درآمد بازار جهانی اپلیکیشن را در دوره پیش بینی شده تا سال ۲۰۲۰ به دست بیاورند. در این میان جالب است بدانید چین که به سرعت در حال رشد است، بیش از نیمی از دانلود اپلیکیشن در سراسر دنیا را به خودش اختصاص داده است و به زودی به برترین بازار اپلیکیشن از نظر میزان درآمد تبدیل خواهد شد. صنعت بزرگ و گسترده بازی های موبایل در چین هم کمک قابل توجهی به میزان دانلود اپلیکیشن و رشد درآمد از این طریق در این کشور خواهد کرد.

در سال های آینده درآمد حاصل از دانلود اپلیکیشن به سرعت به عامل بسیار مهم و تاثیرگذار بر فروش بازار سخت افزار تبدیل خواهد شد. پیش بینی ها نشان می دهد که روند رشد بازار جهانی موبایل های هوشمند در چند سال آینده به طرز چشمگیری کند خواهد شد. صرف نظر از رکورد فروش در فصل تعطیلات سال نو (فصل چهارم سال میلادی گذشته)، سال ۲۰۱۵ احتمالا آخرین سال با رشد دو رقمی برای میزان صادرات جهانی موبایل های هوشمند خواهد بود. بازارهای بزرگ و پیشرفته مهم ترین عامل کاهش فروش موبایل های هوشمند در سال گذشته میلادی بوده اند. با این حال بازارهایی مانند اروپا و چین آمار فروش خوبی را برای خودشان به ثبت رساندند. این در حالی است که بازارهای در حال توسعه همچنان به رشد سریع میزان صادرات و فروش خودشان ادامه می دهند. به طور خاص هند و اندونزی کمک زیادی به افزایش سهم و رشد صادرات بازار جهانی موبایل های هوشمند در طول چند سال آینده خواهند کرد. در واقع نباید فراموش کرد که روند رشد بازار جهانی موبایل های هوشمند و تا حدودی تبلت ها تاثیر چشمگیری بر روند حاکم بر بازار جهانی اپلیکیشن ها می گذارند. گزارش جدید موسسه تحقیقاتی Ovum نشان می دهد که بازار جهانی موبایل های هوشمند همچنان با سرعتی ثابت در حال رشد است تا تقویم بیشتری در بازار کشورهای در حال توسعه داشته باشد. کارشناسان این موسسه تخمین می زنند که بازار جهانی موبایل های هوشمند تا سال ۲۰۲۱ به صادرات ۲/۱ میلیارد دستگاهی برسد. رشد صادرات در چند سال گذشته بیشتر ناشی از کاهش قیمت موبایل های هوشمند و افزایش میزان دسترسی افراد به این گجت ها در کشورهای در حال توسعه بوده است. به عنوان مثال متوسط قیمت فروش یک موبایل هوشمند در هندوستان در فاصله سال های ۲۰۱۰ تا ۲۰۱۵ تقریبا نصف شده است.

با وجود کاهش نسبی تقویم موبایل های هوشمند، پیش بینی می شود صادرات موبایل های هوشمند به هندوستان در طول پنج سال آینده به سرعت رشد کند. با این همه هندوستان هنوز راه طولانی برای عبور و غلبه بر چین به عنوان بزرگ ترین بازار موبایل های هوشمند در جهان، پیش روی خود دارد. انتظار می رود هندوستان در سال ۲۰۱۶ حدود ۱۰ درصد از کل بازار جهانی موبایل های هوشمند را در اختیار بگیرد، در حالی که این سهم برای چین برابر ۳۰ درصد است. گویا با ادامه روند خرید و استفاده از موبایل های هوشمند در سراسر کشورهای جهان، جنگ پلت فرم ها هم رو به پایان است. بررسی ها نشان می دهد که دو پلت فرم اندروید و iOS در سال ۲۰۱۵، ۹۷/۳ درصد از کل بازار جهانی موبایل های هوشمند را به خودشان اختصاص بدهند. این در حالی است که مجموع سهم این دو پلت فرم در سال ۲۰۱۴ برابر ۹۶/۳ درصد بوده است. شرکت اپل سال میلادی گذشته را با فروش قوی و قابل توجه در فصل چهار یا فصل تعطیلات به پایان رساند. با این حال اما این شرکت هنوز شاهد کاهش نسبی رشد سالانه و سهم خود از بازار جهانی است. در واقع حضور رقیب بزرگ و همیشگی یعنی شرکت سامسونگ و ورود رقبای جدید مانند هوآوی کار را برای اپل سخت تر کرده است. ادنیای اقتصاد



بازی های رایانه ای ایرانی به درد صادرات نمی خورند! (۱۰-۱۱-۱۳۹۴)

عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور با تاکید بر حضور افراد شایسته و توانمند در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای، از آماده نبودن کتونی این بازی ها برای صادرات و حضور در بازار جهانی سخن گفت.

رویداد ۲۴- عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور با تاکید بر حضور افراد شایسته و توانمند در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای، از آماده نبودن کتونی این بازی ها برای صادرات و حضور در بازار جهانی سخن گفت.

آزاد معروفی با اشاره به جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اظهار کرد: آنچه که در این جشنواره به سازمان نظام صنفی رایانه ای سپرده شده در رابطه با صادرات نرم افزار است که در این حوزه متأسفانه بازی های ما به ندرت به جایی رسیدند که قابلیت صادرات را داشته باشند.

وی به وضعیت بازی های رایانه ای و امکان حضور در بازار جهانی اشاره و بیان کرد: آنچه که از آمار و اطلاعات دریافت می شود این است که بازی های رایانه ای هنوز به آنجا نرسیده که بتواند صادر شود و باید بیشتر در این زمینه تلاش و امکانات و اهمیت بیشتری به آنها داده شود تا بازی ها بتوانند خود را در سطح جهانی مطرح کنند.

عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) کشور با تاکید بر حمایت از شرکت های نوپا در جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: از شرکت های دانش بنیان و مسائل مربوط به استارتاپ ها حمایت های گوناگونی از جمله ایجاد پارک های فناوری می شود، اما اینکه تا چه حد مفید بوده و فرایند کار چگونه است باید نتایج آن را در آینده دید.

معروفی ادامه داد: باید بیشتر در حوزه نرم افزار مطالعه شود و روش های دقیق تری برای این موضوع انتخاب شود. مسائل صادراتی، گمرکی، تحریم هایی که وجود داشته، همه مشکلاتی را ایجاد می کند که این موضوع آن طور که باید و شاید نباشد و البته در حال حاضر هیچ یک از این شرایط آن طور که باید و شاید فراهم نیست.

مسوول کمیسیون بازار سازمان نصر با بیان اینکه ما افراد بسیار شایسته ای داریم که در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، افزود: افراد بسیار توانایی هستند که دانش لازم را دارند و اگر امکانات و تسهیلات بیشتری در اختیار آنها قرار بگیرد می توانند در بازار جهانی قدم کنند.

ویژه هفته نکوداشت اصفهان / برگزاری جشنواره ایده های خلاق بازی در اصفهان (۱۳۰۴-۹۵/۰۱/۲۵)

اصفهان- ایرنا- جشنواره ایده های خلاق بازی به مناسبت هفته نکوداشت اصفهان از روز چهارشنبه به مدت سه روز در کتابخانه مرکزی برگزار می شود.

رئیس خانه خلاقیت و بازی های فکری درمورد این جشنواره به خبرنگار ایرنا گفت: نخستین جشنواره استانی ایده خلاق بازی در سال ۹۴ با ارسال فراخوان و برگزاری تعدادی کلاس آموزشی در گروه سنی ۹ تا ۲۵ سال برگزار شد که در نهایت پس از برگزاری این کلاس ها مقرر شد در اردیبهشت ۹۵ جشنواره ایده های خلاق بازی اجرایی شود.

صفیه سادات موسویان افزود: این جشنواره در سه بخش بازی های ریاتیک، رایانه ای و فیزیکال برگزاری می شود و علاقه مندان به شرکت در این برنامه می توانند از ۸ صبح تا ۸ شب آثار خود را به گالری شماره سه کتابخانه مرکزی تحویل دهند.

وی ادامه داد: نمایشگاه آثار در گالری سه کتابخانه مرکزی برای بازدید عموم دایر می شود و در نهایت این آثار مورد داوری تخصصی قرار گرفته و روانشناسان بازی و تولید کنندگان نیز از این نمایشگاه بازدید می کنند.

● انتخاب برترین های جشنواره با حضور داوران حرفه ای

وی تصریح کرد: پس از داوری، ۱۰ اثر در بخش حرفه ای و ۱۰ اثر در بخش شهروندی در سه حوزه بازی های ریاتیک، رایانه ای و فیزیکال برگزیده خواهد شد موسویان به برنامه اختصاصی دهم اردیبهشت اشاره کرد و گفت: کارگاه ذهن خلاق در روز جمعه با حضور 'معماریانی' استاد ذهن خلاق برگزار می شود.

● نمایش ایده ها در برنامه فرش قرمز

وی به برنامه فرش قرمز این جشنواره که روز دهم اردیبهشت از ساعت ۱۱ تا ۱۴ در کتابخانه مرکزی برگزار می شود، اشاره کرد و افزود: در این برنامه که با عنوان فرش قرمز ایده شوی بازی های خلاق نام دارد که افراد منتخب اجازه دارند به مدت ۲ دقیقه از طرح خود دفاع کنند در نهایت طرح مورد قضاوت داوران قرار گرفته و نفرات اول تا سوم در هر گروه مشخص می شوند.

موسویان بیان کرد: در جشنواره ایده های بازی، بازی های رایانه ای جدید و یا بازی های که از نوغ و خلاقیت فرد بهره مند شوند، استفاده می شود بنابراین بهتر است در بازی های ریاتی و فیزیکالی ماکت بازی به صورت کامل نمایش داده شود.

وی با اشاره به مراسم اختتامیه برنامه گفت: این برنامه همراه با اهدای لوح تقدیر و تندیس جشنواره همراه با جوایز نفیس به نفرات اول تا سوم روز جمعه دهم اردیبهشت ماه از ساعت ۱۶ تا ۱۸ بعداز ظهر برگزار می شود.

وی خاطرنشان کرد: از مهمترین اتفاقات جالبی که قرار است در کنار این جشنواره انجام شود برگزاری نمایشگاهی با حضور سه گروه ساخت بازی های رایانه ای، سازه ماکارونی و ماشین دومینو است که درب ورودی کتابخانه مرکزی برای ساخت ماکت های خود تلاش می کنند.

ت/۷۱۳۵/۶۰۲۲



توسط کارگروهی با مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۱۳ پروژه بازی سازی برای دریافت وام و جوه اداره شده تأیید شد (۱۳۰۴-۹۵/۰۱/۲۵)

پس از تشکیل کارگروه وام و جوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات مختص بازی سازان، از بین طرح های ارسالی در نهایت ۱۳ طرح مورد تأیید کارگروه قرار گرفت تا وام خود را دریافت کنند.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، تاکنون ۵۴ طرح و پروژه مرتبط با بازی سازی از سوی ۴۹ شرکت در سامانه وزارت خانه ثبت شده بود.

از بین این طرح های ارسالی، در فاز نخست ۳۴ طرح توسط وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دلیل نداشتن شرایط اولیه دریافت وام، نقص مدارک یا عدم توجه فنی یا تجاری مردود اعلام شد.

سپس کارگروه وام با مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان ناظر طرح ها و پروژه ها برگزار شد و در نهایت ۱۳ طرح را به تصویب نهایی رساند.

پروژه های تأیید شده در چهار بخش تفکیک شده اند؛ ۳ طرح مختص ایجاد زیرساخت، یک طرح مختص بازاریابی و کمک به توسعه صادرات، ۶ طرح مختص تولید بازی های موبایلی و ۳ طرح نیز به تولید بازی های رایانه ای شخصی اختصاص دارد.

رقم وام تأیید شده برای ۹ طرح کم تر از ۱۰۰ میلیون تومان و ۴ طرح بالای ۱۰۰ میلیون تومان بود. بر این اساس مجموع ارزش ریالی تمامی طرح ها به حدود ۲ میلیارد تومان می رسد.

لازم به یادآوری است که ثبت نام جهت دریافت وام بازی سازان از محل جوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در سال جاری ادامه دار خواهد بود و پس از رسیدن طرح ها به حد نصاب کارگروه تشکیل شده و طرح ها مورد بررسی قرار می گیرند.

**آماده نبودن بازی های رایانه ای برای صادرات (۹۵/۰۲/۰۸-۰۲۰۰۸)**

تجارت نیوز: عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور با تاکید بر حضور افراد شایسته و توانمند در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای، از آماده نبودن کنونی این بازی ها برای صادرات و حضور در بازار جهانی سخن گفت.

آزاد معروفی با اشاره به جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اظهار کرد: آنچه که در این جشنواره به سازمان نظام صنفی رایانه ای سپرده شده در رابطه با صادرات نرم افزار است که در این حوزه متأسفانه بازی های ما به ندرت به جایی رسیدند که قابلیت صادرات را داشته باشند.

وی به وضعیت بازی های رایانه ای و امکان حضور در بازار جهانی اشاره و بیان کرد: آنچه که از آمار و اطلاعات دریافت می شود این است که بازی های رایانه ای هنوز به آنجا نرسیده که بتواند صادر شود و باید بیشتر در این زمینه تلاش و امکانات و اهمیت بیشتری به آنها داده شود تا بازی ها بتوانند خود را در سطح جهانی مطرح کنند.

عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) کشور با تاکید بر حمایت از شرکت های نوپا در جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: از شرکت های دانش بنیان و مسائل مربوط به استارتاپ ها حمایت های گوناگونی از جمله ایجاد پارک های فناوری می شود، اما اینکه تا چه حد مفید بوده و فرایند کار چگونه است باید نتایج آن را در آینده دید.

به گزارش ایسنا، معروفی ادامه داد: باید بیشتر در حوزه نرم افزار مطالعه شود و روش های دقیق تری برای این موضوع انتخاب شود. مسائل صادراتی، گمرکی، تحریم هایی که وجود داشته، همه مشکلاتی را ایجاد می کند که این موضوع آن طور که باید و شاید نباشد و البته در حال حاضر هیچ یک از این شرایط آن طور که باید و شاید فراهم نیست.

مسئول کمیسیون بازار سازمان نصر با بیان اینکه ما افراد بسیار شایسته ای داریم که در حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای فعالیت می کنند، افزود: افراد بسیار توانایی هستند که دانش لازم را دارند و اگر امکانات و تسهیلات بیشتری در اختیار آنها قرار بگیرد می توانند در بازار جهانی قدم علم کنند.

**تصویب پرداخت ۱۵ میلیارد تومان وام به کسب و کارهای نوپای IT (۹۵/۰۲/۰۸-۰۲۰۰۸)**

صمیمی دبیر کارگروه وجوه اداره شده با بیان این که 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 اشتغالزایی جوانان، این توافقنامه، منعقد شد.

مدیر کل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی افزود: در این توافقنامه، صندوق کارآفرینی امید، حمایت از شرکت های نوپای فعال در حوزه ICT که از سوی وزارت معرفی می شوند را به منظور توسعه فضای کارآفرینی و اشتغالزایی توسط بخش خصوصی، بر عهده دارد.

صمیمی مدت این توافقنامه را پنج سال و مبلغ آن را یکصد و پنجاه میلیارد ریال عنوان کرد و گفت: مبلغ یکصد میلیارد ریال توسط صندوق کارآفرینی امید و پنجاه میلیارد ریال از محل منابع وزارت صرفا برای حمایت از کسب و کارهای نوپا پرداخت می شود.

وی در خصوص نحوه تخصیص وام نیز گفت: بخش عمده تسهیلات به شرکت های نوپایی اعطا می شود که در پارک های علم و فناوری، مراکز رشد و 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 بوده و حداقل یک عضو هیات علمی یا مجوز هیات امنای دانشگاه در آنها فعال باشد، اعطا می شود.

مدیرکل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی، با بیان این که 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 آیین نامه ها، شیوه های اجرایی، بررسی و ارزیابی طرح های شرکت های نوپا تشکیل شده است.

دبیر کارگروه وجوه اداره شده گفت: در ارزیابی طرح ها، بحث دوام، ثبات و ایجاد اشتغال ماندگار از پارامترهای مهم است. صمیمی با ابراز امیدواری نسبت به اجرایی شدن تفاهم نامه جهت 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 دهند.

وی از انجام کار مشترک با بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از شرکت های بازی ساز رایانه ای خبر داد و گفت: به زودی این شرکت ها نیز جهت اعطای تسهیلات معرفی خواهند شد. به گفته وی، تا کنون در قالب وام وجوه اداره شده، ۱۰۴ میلیارد تومان جهت اعطا به شرکت های فناور در حوزه IT مصوب شده است که مراحل دریافت خود را طی می کنند.

به اشتراک بگذارید: تویتور فیسبوک گوگل پلاس اینستاگرام لینکدین

۱۵ میلیارد تومان برای حمایت از کسب و کارهای نوپا پرداخت می شود (۱۳۹۵-۱۵/۰۷/۰۶)

به گزارش پایگاه خبری «عصر اعتبار» به نقل از تسنیم، حسین صمیمی 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. مدیر کل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی وزارت ارتباطات افزود: در این توافقنامه، صندوق کارآفرینی امید حمایت از شرکت های نوپای فعال در حوزه ICT که از سوی وزارت ارتباطات معرفی می گردند 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 یکصد و پنجاه میلیارد ریال عنوان کرد و گفت: مبلغ یکصد میلیارد ریال توسط صندوق کارآفرینی امید و پنجاه میلیارد ریال از محل منابع وزارت ارتباطات صرفاً برای حمایت از کسب و کارهای نوپا پرداخت می شود. وی درباره نحوه تخصیص وام نیز ابراز کرد: بخش عمده ای از تسهیلات به شرکت های نوپایی اعطا می شود که در پارک های علم و فناوری، 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 بوده و حداقل یک عضو هیات علمی با مجوز هیات امنای دانشگاه در آنها فعال باشد، اعطا می گردد. او با بیان اینکه سقف این وام ۱۰۰ میلیون تومان با کارمزد پایین در نظر گرفته شده است، افزود: کارگروه ویژه مشکل از نمایندگان وزارت و نمایندگان صندوق در خصوص تدوین آیین نامه ها، شیوه های اجرایی، بررسی و ارزیابی طرح های شرکت های نوپا تشکیل شده است. دبیر کارگروه وجوه اداره شده خاطر نشان کرد: در ارزیابی طرح ها، بحث دوام، ثبات و ایجاد اشتغال ماندگار از پارامترهای مهم است. صمیمی با ابراز امیدواری نسبت به اجرایی شدن تفاهم نامه جهت 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. وی همچنین از انجام کار مشترک با بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از شرکت های بازی ساز خیر داد و گفت: به زودی شرکت های بازی ساز رایانه ای منتخب نیز جهت اعطای تسهیلات معرفی خواهند شد. به گفته او تاکنون در قالب وام وجوه اداره شده، ۱۰۴ میلیارد تومان جهت اعطا به شرکت های فناور در حوزه II مصوب شده است که مراحل دریافت خود را طی می کنند. جهت دریافت آخرین اخبار از طریق تلگرام به کانال اختصاصی عصر اعتبار (<http://telegramme/asretebar>) بپیوندید. برای دریافت آخرین نسخه از نرم افزار تلگرام اینجا را کلیک کنید.

فصل تابستان منتظر بازی ایرانی «جنون سیاه: تله ذهن» باشید (۱۳۹۴-۱۵/۰۷/۰۸)

بازی «جنون سیاه: تله ذهن» یکی از بزرگ ترین بازی های ایرانی است که به دلیل ارائه های زیبا و خاص در سال های گذشته توجه بسیاری را به خود جلب کرده است. به تازگی و براساس قراردادی که فی مابین سازنده و ناشر به امضا رسیده، این اثر قرار است در فصل تابستان وارد بازار شود.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مدیر شرکت توسن گام، سازنده بازی در همین رابطه اعلام کرد: «از آنجا که در تولید جنون سیاه: تله ذهن تیم بزرگی در طی چندین سال درگیر پروسه تولید بودند و سعی در خلق اثری زیبا و جذاب داشتند برای ما همکاری در نشر با شرکتی معتبر و باورمند به بازی های ایرانی حائز اهمیت بود از همین رو سعی کردیم تا با مجموعه ای همکاری داشته باشیم که به این مهم ایمان داشته باشد». هادی جعفری ادامه داد: «از این رو پس از چند دور مذاکره در نهایت با شرکت گردو برای پخش بازی به تفاهم رسیدیم که یکی از شرکت های خوشنام در حوزه پخش نرم افزار است و امیدواریم با این مجموعه با قدرت در زمینه پخش بازی های رایانه ای مسیر خود را در این صنعت ادامه دهد». تولید این بازی بیش از ۴ سال در توسن گام به طول انجامید و این بازی در جشنواره سال گذشته بازی های رایانه ای تهران موفق به کسب افتخارات فراوان از جمله غزال زرین بهترین بازی اکشن ماجراجویی، غزال زرین بهترین داستان بازی، دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی، دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری و نامزدی در حوزه های دیگر شد.

لازم به ذکر است پس از اجرای طرح مزایده واگذاری انحصاری نشر بازی های رایانه ای توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناشران جهت دریافت کوبین مجازی که از آن جهت شرکت در مزایده استفاده می شود، به خرید، حمایت و نشر بازی های ایرانی ترغیب شده اند.



بازی های رایانه ای ۲۰ میلیون مخاطب در ایران دارند / حوزه مطالعات بازی صرفا به بیان پشت پرده بازی های غربی محدود می شود (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

مهدی حق وردی گفت: بازی رایانه ای به عنوان یک رسانه تاملی، ۲۰ میلیون مخاطب در ایران دارد و تقریباً ۴۰ میلیون ساعت در شبانه روز صرف آن می شود.

مهدی حق وردی، کارشناس و منتقد بازی های رایانه ای در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی فارس گفت: اگر در یک مقطع زمانی، فیلم و سینما، به عنوان یکی از رسانه های برتر مطرح بود، در حال حاضر، مطمئناً بازی های رایانه ای و ویدیویی، از برترین رسانه ها است.

این منتقد بازی های رایانه ای ادامه داد: بر اساس برخی آمارها، بازی رایانه ای به عنوان یک رسانه تاملی، ۲۰ میلیون مخاطب در ایران دارد و تقریباً ۴۰ میلیون ساعت در شبانه روز صرف آن می شود.

وی با بیان اینکه در میان موضوعات مختلف بازی های رایانه ای، مسئله مطالعات این پدیده مغفول مانده است، اظهار داشت: حوزه نقد و بررسی فنی بازی های رایانه ای، امری است که تقریباً همه نشریات، سایت ها و منتقدان بازی های رایانه ای بدان توجه می کنند.

حق وردی تصریح کرد: در حوزه مطالعات بازی های رایانه ای، رویکرد علوم انسانی و علوم اجتماعی مورد بی توجهی قرار گرفته است که از طریق آن می توان اثرات این رسانه بر مخاطبان و مفاهیم آن ها را بررسی کرد. به عنوان مثال برخی بازی ها در راستای نفوذ و تاثیرگذاری بر مخاطب تولید و منتشر می شوند.

این کارشناس تاکید کرد: مطالعات بازی های رایانه ای در کشورهای غربی به عنوان یک رشته تحصیلی مطرح است و برگزاری همایش های بین المللی، انتشار نشریات علمی- پژوهشی و برگزاری دوره های مطالعات بازی در سطح تحصیلات تکمیلی مؤید این مسئله است.

کارگردان مستند «لیست سیاه» با بیان اینکه در سالهای اخیر، توجه جدی به حوزه بازی های رایانه ای نشده است، خاطرنشان کرد: اگر بپذیریم که بازی های رایانه ای به عنوان یک صنعت در کنار ویژگی های همچون سرگرمی، رسانه تاملی موثر در حوزه قدرت نرم است، اقدامات جدی تری در این زمینه رقم می خورد.

حق وردی بیان کرد: حوزه مطالعات بازی رایانه ای علاوه بر افزایش سواد عموم درباره بازی های رایانه ای، می تواند عاملی برای ارتقا کیفیت تولیدات داخلی و تغییر نگاه به بازی از یک سرگرمی به عنوان صنعت- رسانه ای برای بیان محتوای مبتنی بر هنجارهای جامعه منجر شود.

این منتقد در همین راستا اظهار داشت: متأسفانه به دلیل نبود حمایت جدی و عدم تکمیل زنجیره تولید، حوزه مطالعات بازی هم صرفاً به بیان پشت پرده بازی های غربی که متناسب با فرهنگ ایرانی- اسلامی نیست، محدود شده است.

وی ادامه داد: نقد بازی های غربی هم بدلیل اینکه با استفاده از ظرفیت های آکادمیک کشور صورت نمی گیرد، باعث شده است که بسیاری از فعالان این عرصه، رویه منتقدان و کارشناسان حوزه مطالعات بازی رایانه ای را ضد بازی تلقی کنند و به همین خاطر کمتر شاهد ارتباط بین فعالان حوزه فنی بازی با حوزه علوم انسانی و اجتماعی هستیم و حتی گاه جایگاه چنین افرادی با عباراتی مانند توهم توطئه، تخطئه می شود.

حق وردی در بخش دیگری از سخنانش درباره ورود جشنواره عمار به عرصه بازی های رایانه ای بیان کرد: حضور عمار می تواند در جهت دادن افکار عمومی و مسئولان نسبت به توجه جدی تر به مقوله بازی های رایانه ای و اصلاح رویکرد سرگرمی محور به این حوزه نقش داشته باشد.

وی ادامه داد: مطمئناً تبیین درست اهمیت این حوزه از طرف جشنواره عمار، منجر به حمایت از تولید کنندگان و فعالان آن، شناسایی، حمایت و هدایت ظرفیت های استانی، زمینه سازی جهت بیان و تقویت فرصتهای این پدیده جدید می شود.

این منتقد بازی های رایانه ای با بیان اینکه عمار می تواند با چهره سازی فعالان این حوزه، در راستای حمایت معنوی آنها عمل کند، تصریح کرد: اطلاع رسانی و افزایش سواد بازی های رایانه ای می تواند هم افزایی افراد و گروه های مختلف را در پی داشته باشد.

حق وردی در همین باره افزود: به طور مثال، در برخی بازی های خارجی به خاطر جدی گرفتن عرصه بازی های رایانه ای، در کنار حمایت های مالی، کمک ها و مشاوره های اطلاعاتی، نظامی و... هم از بازی سازان می شود.

حق وردی تصریح کرد: توجه جشنواره عمار به موضوع بازی نامه و نقد و پژوهش در حوزه بازی های رایانه ای، زمینه برقراری و تقویت ارتباط میان بازی سازان و فعالان حوزه مطالعات بازی رایانه ای را فراهم می کند، حتی در این راستا می تواند از پایان نامه های دانشجویان تحصیلات تکمیلی در این حوزه با تکیه بر تولید دانش بومی و مبتنی بر ارزش های ایرانی- اسلامی حمایت کند.



فصل تابستان منتظر بازی ایرانی & #۱۷۱: جنون سیاه: تله ذهن & #۱۸۷: باشید (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

بازی «جنون سیاه: تله ذهن» یکی از بزرگ ترین بازی های ایرانی است که به دلیل ارائه های زیبا و خاص در سال های گذشته توجه بسیاری را به خود جلب کرده است. این اثر قرار است در فصل تابستان وارد بازار شود.

به گزارش خبرگزاری فارس، مدیر شرکت توسن گام، سازنده بازی در همین رابطه اعلام کرد: از آنجا که در تولید جنون سیاه: تله ذهن تیم بزرگی در طی چندین سال درگیر پروسه تولید بودند و سعی در خلق اثری زیبا و جذاب داشتند برای ما همکاری در نشر با شرکتی معتبر و باورمند به بازی های ایرانی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حائز اهمیت بود از همین رو سعی کردیم تا با مجموعه ای همکاری داشته باشیم که به این مهم ایمان داشته باشد. هادی جعفری ادامه داد: از این رو پس از چند دور مذاکره در نهایت با شرکت گردو برای پخش بازی به تفاهم رسیدیم که یکی از شرکت های خوشنام در حوزه پخش نرم افزار است و امیدواریم با این مجموعه با قدرت در زمینه پخش بازی های رایانه ای مسیر خود را در این صنعت ادامه دهد. تولید این بازی بیش از ۴ سال در توسن گام به طول انجامید و این بازی در جشنواره سال گذشته بازی های رایانه ای تهران موفق به کسب افتخارات فراوان از جمله غزال زرین بهترین بازی اکشن ماجراجویی، غزال زرین بهترین داستان بازی، دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی، دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری و نامزدی در حوزه های دیگر شد.



فصل تابستان منتظر بازی ایرانی «جنون سیاه: تله ذهن» باشید (۱۳۹۸-۱۳۹۷-۱۳۹۶)

بازی «جنون سیاه: تله ذهن» یکی از بزرگ ترین بازی های ایرانی است که به دلیل ارائه های زیبا و خاص در سال های گذشته توجه بسیاری را به خود جلب کرده است. این اثر قرار است در فصل تابستان وارد بازار شود.

به گزارش خبرگزاری فارس، مدیر شرکت توسن گام، سازنده بازی در همین رابطه اعلام کرد: از آنجا که در تولید جنون سیاه: تله ذهن تیم بزرگی در طی چندین سال درگیر پروسه تولید بودند و سعی در خلق اثری زیبا و جذاب داشتند برای ما همکاری در نشر با شرکتی معتبر و باورمند به بازی های ایرانی حائز اهمیت بود از همین رو سعی کردیم تا با مجموعه ای همکاری داشته باشیم که به این مهم ایمان داشته باشد. هادی جعفری ادامه داد: از این رو پس از چند دور مذاکره در نهایت با شرکت گردو برای پخش بازی به تفاهم رسیدیم که یکی از شرکت های خوشنام در حوزه پخش نرم افزار است و امیدواریم با این مجموعه با قدرت در زمینه پخش بازی های رایانه ای مسیر خود را در این صنعت ادامه دهد. تولید این بازی بیش از ۴ سال در توسن گام به طول انجامید و این بازی در جشنواره سال گذشته بازی های رایانه ای تهران موفق به کسب افتخارات فراوان از جمله غزال زرین بهترین بازی اکشن ماجراجویی، غزال زرین بهترین داستان بازی، دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی، دیپلم افتخار بهترین دستاورد هنری و نامزدی در حوزه های دیگر شد.

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

۱۳۹۵/۰۲/۰۸

