

۱۳۹۵/۰۲/۰۶

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





APR 25 2016

دوشنبه ۶ اردیبهشت

۱۳۹۵
م
۲۵

اذان مغرب ۲۰:۰۵

اذان ظهر ۱۳:۰۲

طلوع آفتاب ۶:۱۹

اذان صبح ۴:۴۸



قیمت ایزمباده ای (ریال)		
▲ ۳	۳۰۳۰۴	دلار
▲ ۶۱	۳۴۰۷۷	یورو
▲ ۱۰۱	۴۳۷۴۵	پوند
▲ ۱۵۹	۲۷۲۶۱	صدین
▲ ۱	۸۲۵۱	درهم امارات
▲ ۶۵	۳۱۰۲۷	فرانک

قیمت ایز (تومان)	
۳۴۷۳	دلار
۳۹۱۵	یورو
۵۰۰۵	پوند
۳۱۲۰	صدین
۹۴۹	درهم امارات
۱۲۴۰	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۴۳۹۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۲۲۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۲۱۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۴۳۰۰۰	نیم سکه
۲۸۸۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	مراقب رفتار هویتی بچه ها در فضای مجازی باشید	ابرار
۳	تمرکز بر اپلیکیشن نویسی و حمایت از بازی های رایانه ای	مهرنگار
۳	عوارض بازی های رایانه ای کمتر از مواد مخدر نیست	فناوران
۴	کیفی سازی بازی های داخلی در شرایط پسابرجام	نگارگری و انجمن ایران ISNA
۴	کیفی سازی بازی های داخلی در شرایط پسابرجام	شمانیوز
۵	کیفی سازی بازی های داخلی در شرایط پسابرجام	کشاورزنیوز
۵	درآمد بازار جهانی بازی به 100 میلیارد دلار می رسد	عصر ایران
۶	خرید ریالی "گلش آو کلنز" در ایران امکان پذیر شد+ تصاویر	باشگاه خبرنگاران
۷	رقابت دانش آموزان دختر در 4 رشته/آغاز رقابت تئاتر دوره اول متوسطه	خبرگزاری پانا
۷	کیفی سازی بازی های داخلی در شرایط پسابرجام	ITNA انبار فناوری اطلاعات
۸	نتیجه "برجام" در بازی "گلش آف کلنز" پدیدار شد!	جهان
۸	مجازی تیراندازی کنید!	جام جم آنلاین JameJam Online
۸	راه مقابله با بازیهای اعتیادآور رایانه ای	میزان
۱۰	15 میلیارد تومان برای حمایت از کسب وکارهای نوپا پرداخت می شود	خبرگزاری فارس
۱۰	رقابت ۵ هزار دانش آموز در یازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی موسسه فرهنگی تبیان	تبستان
۱۱	5 هزار دانش آموز در جشنواره پروژه های تبیان شرکت می کنند	خبرگزاری پانا
۱۲	پرداخت ۱۵ میلیارد تومان برای حمایت از کسب وکارهای نوپا	دنیای بانک
۱۳	نتیجه "برجام" در بازی "گلش آف کلنز" پدیدار شد!	انویس
۱۳	نتیجه "برجام" در بازی "گلش آف کلنز" پدیدار شد!	شیرین

۱۳	90 درصد فعالیت های موسسه تبیان به صورت اینترنتی است	
۱۴	کیفی سازی بازی های داخلی در شرایط پسابرجام	
۱۵	حمایت 15 میلیاردی برای کسب و کارهای نوین	
۱۵	انتخاب 100 گروه برتر در جشنواره پروژه های دانش آموزی	
۱۶	حمایت ویژه از کسب و کارهای نوپا	
۱۷	اعطای وام به کسب و کارهای نوپا	
۱۷	رقابت ۵ هزار دانش آموز در جشنواره اختراعات	
۱۸	۱۵ میلیارد تومان برای حمایت از کسب و کارهای نوپا پرداخت می شود	
۱۸	150 میلیارد ریال تسهیلات برای حمایت از کسب و کارهای نوپا اختصاص یافت	
۱۹	کیفی سازی بازی های داخلی در شرایط پسابرجام	
۱۹	۱۵ میلیارد تومان برای حمایت از کسب و کارهای نوپا پرداخت می شود	
۲۱	از صدای سخن گیم ندیدم خوش تر!	

تعداد محتوا : ۳۲



خبرگزاری

۹

مجله

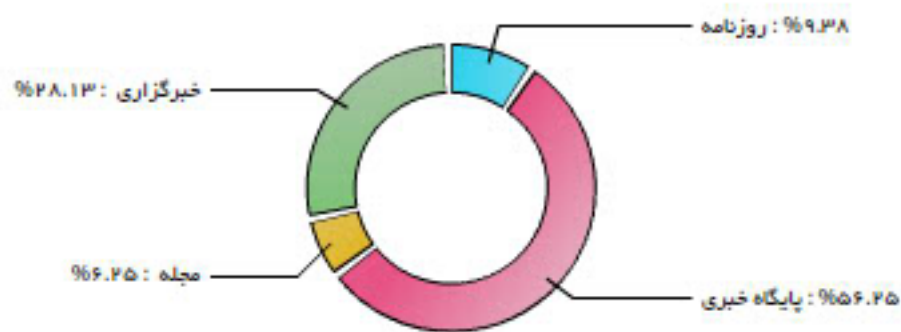
۲

پایگاه خبری

۱۸

روزنامه

۳



هشدار پلیس به خانواده‌ها:

مراقب رفتار هویتی بچه‌ها در فضای مجازی باشید



خانواده‌ها مراقب انتخاب هویت نوجوانان در شبکه‌های اجتماعی و بازی‌های آنلاین فضای سایبر باشند. به گزارش مهر، رئیس اداره پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا با اشاره به افزایش بازیهای آنلاین گفت: با توجه به آسبهبانی هستیم که آینده کودکان و نوجوانان را تهدید می‌کند. سرهنگ رضا آذرترخش تصریح کرد: هدم نظارت صحیح والدین بر فعالیت آنلاین کودکان و نوجوانان و همچنین نظارت بر فعالیت دوستان مجازی فرزندان خود باعث می‌شود آنها به راحتی در دام مجرمین سایبری بیفتند و به راحتی از آنها سوء استفاده شود. وی افزود: بازیهای آنلاین بهترین بستر برای مجرمین سایبری است که بتوانند کودکان و نوجوانان را فریب دهند و شوم خود کنند. این مسئول با اشاره به این موضوع که نوجوانان با توجه به دوران بلوغ و احساسات و شور این دوره گفت: برخی از نوجوانان با توجه به محدودیت‌های مالی که دارند در این دوره به دنبال به دست آوردن منابع مالی برای مطرح کردن خود هستند. لذا دست به هر اقدامی می‌زنند و بستر فضای سایبر را بسیار مناسب برای کارهای خود می‌بینند. رئیس اداره پیشگیری از جرائم سایبری

غیراخلاقی و غیره داشتند تا احساس بازی با شارژ اینترنت به وی ارسال کنند. سرهنگ آذرترخش با اشاره به این دست ساده انگاری‌های نوجوانان در فضای سایبر به خانواده‌ها توصیه کرد: خانواده‌ها بایستی با هوشیاری بیشتری مراقب فعالیت آنلاین فرزندان خود باشند حتی اگر این فعالیت حضور در شبکه‌های اجتماعی یا بازی آنلاین یا آنلاین باشد. چرا که تهدیدات فضای سایبر علیه کودکان و نوجوانان بی شمار است. رئیس اداره پیشگیری از جرائم سایبری پلیس فتا ناجا با بیان اینکه غفلت از فرزندان در فضای سایبر می‌تواند مشکلات متعددی را برای فرزندان و خانواده‌ها فراهم آورد، گفت: ضرورت دارد که خانواده‌ها با افزایش دانش IT (فناوری اطلاعات) و سواد رسانه‌ای از ایجاد و عمیق تر شدن شکاف بین نسلی جلوگیری کنند. وی شکاف نسلی عمیق بین والدین و فرزندان در خصوص فضای سایبر را چالش دانست که می‌تواند آینده و سلامت فرزندان را به خطر اندازد. سرهنگ آذرترخش در پایان با اشاره به آدرس سایت و ایمیل پلیس فتا آن را در چرخه ارتباطی با شهروندان خواند و اظهار داشت: پلیس فتا از هموطنان درخواست می‌کند در صورت مواجهه با موارد مشکوک آن را از طریق سایت پلیس فتا به آدرس Cyberpolice.ir بخش ارتباطات مردمی گزارش کنند.

پلیس فتا ناجا افزود: متأسفانه نوجوانان برای اخذ فالو و جلب محبوبیت و مطرح کردن خود در شبکه‌های اجتماعی و یا بازیهای آنلاین اقدام به تغییر ظاهری هویت جنسیتی خود در فضای مجازی می‌کنند و با تهیه عکس جنس مخالف جنسیتی حقیقی خود در شبکه‌های اجتماعی و یا بازیهای گروهی آنلاین و اقدام به فعالیت می‌کنند. فعالیتی که جنسیتی حقیقی آنها نیست و ادامه این رفتار بر شخصیت روحی و روانی و رفتار آنها تأثیر می‌گذارد. سرهنگ آذرترخش ادامه داد: به عنوان مثال در برخی شبکه‌ها اجتماعی و به خصوص بازیهای کامپیوتری و آنلاین مثل گلش اف گلنز شاهد نوجوان پسری بوده

ایم که برای جمع آوری احساس و راه پایی به مراحل بالاتر، خود را به دروغ مونث معرفی کرده و با فریب سایر کاربران در فضای مجازی با دروغ‌های متعدد نقش یک دختر را بازی می‌کند که این امر در آینده می‌تواند بحرانهای روحی و روانی برای این فرد ایجاد مشکل کند چرا که غمی رخم بطور عمومی متأسفانه بودن در فضای مجازی* در حقیقت فضای سایبر فضای دشر و پگ بوده و کلیه احساسات و ردیهای کاربران به صورت دیجیتال و مستند باقی می‌ماند. این مسئول با اشاره به چتهای اینگونه افسرد در شبکه‌های اجتماعی با دیگر کاربران گفت: برخی کاربران با اهداف شوم و پلید از این کاربر نقضای ارسال تصاویر

تمرکز بر اپلیکیشن نویسی و حمایت از بازی‌های رایانه‌ای

عضو هیات‌عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن‌نویسی و صادرات آنها و توجه به شرکت‌های نوپا و بازی‌های رایانه‌ای را از محورهای ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد. به گزارش اسپندا، خسرو سلجوقی با بیان اینکه جشنواره امسال در ندایم برنامه‌های سال گذشته بر ۳ بخش تمرکز شده و هدف معرفی افراد موفق و ممتاز این رشته است که الگوسازی برای جوانان داشته باشد، گفت: در بخش نخست بیشتر هدف این است که روی اپلیکیشن‌نویسی و شرکت‌های نوپا که کارهای نوپویی را انجام داده و نوآوری داشته‌اند تمرکز شود. وی با بیان اینکه در سال‌های گذشته روی نرم‌افزارنویسی و اپلیکیشن‌نویسی مأمور چندانی داده نشده بود، گفت: در سال گذشته بیش از ۵۰ هزار نرم‌افزار نوشته شده بود و به نظر می‌آید که باید نمونه‌های موفق که توانستند کسب‌وکار و صادرات کنند را بیشتر به جامعه معرفی کرد. همان‌طور که فناوری در دنیا با سرعت روی تلفن‌های همراه و اپلیکیشن‌نویسی متمرکز شده، این دوره از جشنواره نیز خودش را با این مقوله منطبق‌تر دیده و تمرکزش را روی نوآوری و به‌ویژه در مقوله سرویس و خدماتی که روی تلفن همراه داده می‌شود، گذاشته است. عضو هیات‌عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران بخش دوم این جشنواره را توجه به شرکت‌های نوپا دانست و افزود: امسال بیشتر از سال‌های گذشته به شرکت‌های نوپا توجه شده، به‌ویژه راه‌اندازی شتاب‌دهنده‌ها و مسابقاتی که با عنوان رویدادهای آخر هفته برگزار می‌شود فضایی را فراهم کرده که بتوانیم بیشتر در خدمت استارت‌آپ‌ها باشیم. سلجوقی با اشاره به نحوه شرکت استارت‌آپ‌ها به دو روش ثبت‌نام از طریق شبکه‌های مجازی و حضوری افزود: در این بخش تمرکز بیشتر بر اساس میزان صادرات، اشتغال و نوآوری است که به هر کدام از این شاخص‌ها امتیازهایی داده شده و علاوه بر جایزه معنوی که معرفی این افراد از طریق رسانه‌های جمعی است، جوایزی هم گذاشته شده که در روز مسابقه اعلام خواهد شد. وی بازی‌های رایانه‌ای را محور سوم جشنواره اعلام کرد و توضیح داد: وقتی از بازی‌های رایانه‌ای سخن می‌گوییم، شاید همه فکر کنند بازی است، اما بازی‌های رایانه‌ای امروز مجموعه‌ای از بازی‌هاست که آموزش و تغییر رفتار و کارهای فرهنگی از طریق آن انجام می‌شود و حتی نوعی از آموزش سلامت و بحث بهداشت در بازی‌های رایانه‌ای نهفته است. امروز بازی‌های رایانه‌ای به معنای اخس بازی نیست بلکه ابزاری برای ایجاد تغییر در رفتارهای اجتماعی، اقتصادی، بهداشتی و آموزشی جامعه است. به علاوه اینکه در قدیم بازی فقط مخصوص کودکان بود، امروز بازی برای تمام سنین است و ابزارهایی که در قدیم شاید به میدان محدود بود، امروز به یک تلفن همراه، تبلت و لپ‌تاپ محدود شده و نوع بازی‌ها اجتماعی و انفرادی بوده و قدرت مأمور زیادی به مقوله بازی داده است.

عوارض بازی‌های رایانه‌ای کمتر از مواد مخدر نیست

کارشناسان اجتماعی بر این باورند که زبان‌ها و مضرات سونامی اعتیاد به بازی‌های رایانه‌ای کمتر از اعتیاد به مصرف مواد مخدر نیست و سیستم عصبی مغز را به مرور زمان مختل می‌کند.

ایرنا - به گفته آنان عدم آموزش صحیح به کودکان و نوجوانان، معرفی نکردن بازی‌های رایانه‌ای و انواع آن به طور غیر صحیح، آشنا نبودن کاربران به زبان رایانه، در دسترس بودن بازی‌های غیراستاندارد رایانه‌ای که در ایجاد و بروز پرخطرگری موثرند از عواملی است که منجر به اعتیاد شده است.

مجید اهری کارشناس اجتماعی در این زمینه می‌گوید: ورود فناوری‌های نو به جامعه بدون بسترسازی فکری و فرهنگی دارای ناهنجاری‌های بیشتر از محاسن آن خواهد بود.

وی ادامه می‌دهد: یکی از این فناوری‌ها بازی‌های رایانه‌ای است که در قالب نرم‌افزار و سی دی بدون کنترل و نظارت عرضه می‌شود، متأسفانه هیجان‌های روحی، اضطراب، استرس، کابوس‌های شبانه از آسیب‌های اولیه این بازی‌ها بوده و بلوغ زودرس و آموزش خشونت اصلی‌ترین عوارض آن است.

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

(۱۴۰۲-۰۱-۲۵)

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 خبرنگار 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 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 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 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 پرنرنگ 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 موافقت کاری جلوگیری کرده و به کیفی سازی کمک می کند.

**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.**

(۱۴۰۲-۰۱-۲۵)

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 خبرنگار 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 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 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 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 بیش 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 موزی کاری جلوگیری کرده و به کیفی سازی کمک می کند.

انتهای پیام



کشاورزنیوز

کیفی سازی بازی های داخلی در شرایط پسابرجام (۱۴۰۲-۱۴۰۳)

کشاورزنیوز: 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 خبرنگار ایستا، با بیان اینکه هنوز در شروع کار برای ساخت بازی های رایانه ای هستیم، ...

کشاورزنیوز:

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 خبرنگار 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 بیش 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 موزی کاری جلوگیری کرده و به کیفی سازی کمک می کند.

انتهای پیام



صنایع ایران

درآمد بازار جهانی بازی به ۱۰۰ میلیارد دلار می رسد (۱۴۰۲-۱۴۰۳)

بازار کنسول های بازی ویدئویی همچنان منبع پائیات درآمد باقی می ماند که رشد سالانه ۴.۵ درصدی و رسیدن به درآمد ارزیابی شده ۲۹ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) میلیارد دلار در سال ۲۰۱۶ برای آن پیش بینی شده است اما بزرگترین تغییر بین رایانه های شخصی و تلفن های همراه صورت می گیرد.

عصرایران: محمد مهدی حیدرپور - بازار جهانی بازی به شکوفایی خود ادامه داده و بنابر ارزیابی صورت گرفته در گزارشی که به تازگی توسط شرکت پژوهشی نیوزو (NewZoo) منتشر شده درآمد آن طی سال ۲۰۱۶ به ۹۹.۶ میلیارد دلار می رسد. چین همچنان بزرگترین مصرف کننده بازی های ویدئویی باقی می ماند و سهمی ۲۵ درصدی از درآمد جهانی خواهد داشت.

به گزارش "گروه علم و فناوری" عصرایران، بنابر اعلام نیوزو، سهم چین از درآمد بازار جهانی بازی ۲۴.۴ میلیارد دلار ارزیابی شده است. این رقم نسبت به درآمد ۲۱.۲ میلیارد دلاری در سال ۲۰۱۵ افزایش یافته و همچنین نسبت به درآمد ۱۰ میلیارد دلاری سال ۲۰۱۲ بیش از دو برابر شده است. آمریکای شمالی دومین بازار بزرگ مصرف کننده بازی های ویدئویی است که درآمد ۲۵.۴ میلیارد دلاری برای آن در سال ۲۰۱۶ پیش بینی شده است.

بازار کنسول های بازی ویدئویی همچنان منبع باثبات درآمد باقی می ماند که رشد سالانه ۴.۵ درصدی و رسیدن به درآمد ارزیابی شده ۲۹ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۶ برای آن پیش بینی شده است اما بزرگترین تغییر بین رایانه های شخصی و تلفن های همراه صورت می گیرد. درآمد بازی های رایانه ای ۳۱.۹ میلیارد دلار ارزیابی شده است. این در شرایطی است که نیوزو پیشی گرفتن بخش تلفن همراه از رایانه شخصی برای نخستین بار در زمینه درآمد بازی را پیش بینی کرده است. بازار تبلت رشدی مطابق انتظارات نداشته اما ترکیب درآمد آن با بخش تلفن همراه رقم ۳۶.۹ میلیارد دلاری را نشان می دهد.

بازی های تلفن همراه در چین روند رو به رشد خود را ادامه خواهند داد، در شرایطی که آهنگ رشد در بازار رایانه های شخصی کند می شود. درآمد بازی های تلفن همراه در سال ۲۰۱۶ برابر با ۱۰ میلیارد دلار پیش بینی شده که افزایش ۴۱ درصدی نسبت به سال ۲۰۱۵ را نشان می دهد. انتظار می رود تا سال ۲۰۱۹ درآمد این بخش در چین به ۱۳.۹ میلیارد دلار برسد که سهمی ۴۸ درصدی از درآمد بازی های ویدئویی را به خود اختصاص خواهد داد. برای خواندن مطالب بیشتر در زمینه علم و فناوری به اینجا مراجعه کنید.



خرید ریالی "کش آو کلنز" در ایران امکان پذیر شد + تصاویر (۱۳۹۷/۰۲/۰۵)

شرکت فنلاندی "سوپرسل" از این پس فروش بازی های طراحی شده برای تلفن های هوشمند را در ایران با ریال انجام می دهد.

به گزارش گروه بین الملل باشگاه خبرنگاران جوان به نقل از ونچریت: به دنبال امضای قرارداد رسمی کافه بازار، یک برنامه آنلاین ارائه دهنده انواع بازی و نرم افزار در ایران، با استودیوی "سوپرسل"، یک شرکت توسعه بازی تلفن هوشمند در فنلاند، در ۲۴ مارس (۵ فروردین) از این پس کاربران ایرانی بازی برطرفدار "کلش آو کلنز" می توانند با دانلود آن از کافه بازار، از امکان خرید درون برنامه ای به صورت مستقیم و از طریق کارت های شتاب بهره مند شوند. با فراهم شدن این امکان، برای خرید الماس و دسترسی به آیتم هایی که با پرداخت درون برنامه ای آزاد می شوند دیگر ددرسهای خرید گیفت کارد و ... را نخواهید داشت و حالا می توانید به صورت قانونی و با پرداخت هزینه از طریق کارت های شتاب، به راحتی خریدهای خود را انجام دهید. کارشناسان کافه بازار ضمن تایید این خبر، از کلیه کاربران بازی خواست تا در صورت بروز هر گونه مشکل در خرید درون برنامه ای از بخش تنظیمات درون بازی و بخش پشتیبانی با آنها در تماس باشند.

آخرین به روز رسانی کلش آو کلنز (نسخه ۸.۲۱۲.۹) در کافه بازار موجود است که در آن امکان خرید درون برنامه ای اضافه شده است. درآمد سوپرسل بوسیله فروش الماس در جریان بازی فراهم می شود که به کمک آن می توان سرعت بازی را افزایش داد. اما یکی از مشکلات همیشگی کاربران ایرانی، ناتوانایی در خرید این الماس ها به صورت مستقیم بود که آن ها را مجبور می کرد تا با پرداخت میلی بیشتر و از طریق واسطه هایی که حتی در برخی مواقع موجب از دست دادن حساب کاربری شان می شد، اقدام به خرید این الماس ها کنند.

با قراردادی که میان کافه بازار و سوپرسل امضا شد، این الماس ها به صورت ریالی در اختیار کاربران قرار می گیرد، بدین صورت که کاربران قادر هستند تا با استفاده از کارت های شتاب و حساب خودشان در کافه بازار، الماس ها را به صورت مستقیم و بدون واسطه خریداری کنند. برای این منظور، باید کاربر بازی را به صورت مستقیم از کافه بازار دانلود کند و اگر کلش آف کلنز را از محل دیگری نصب کرده باشد، می تواند آن را پاک و مجددا اقدام به نصب آن از بازار کند تا بتواند امکان خرید ریالی را به دست آورد.

آمارها نشان می دهد ۶۴ درصد از علاقه مندان به بازی های موبایل در ایران، "کلش آو کلنز"، ۳۰ درصد "کلش رویال" و ۹ درصد "کلش آو کینگز" بازی می کنند. بازی های نام برده شده همگی محصول شرکت سوپرسل هستند و می توان گفت هیچ شرکت خارجی دیگری در ایران وجود ندارد که بتواند با سوپرسل رقابت کند.

جدول زیر میزان محبوبیت بازی های موبایل را در ایران نشان می دهد:



سی و چهارمین دوره مسابقات فرهنگی و هنری دانش آموزان آذربایجان شرقی / رقابت دانش آموزان دختر در ۴ رشته / آغاز رقابت تئاتر دوره اول متوسطه (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۶)

مسئول سی و چهارمین دوره مسابقات فرهنگی و هنری دانش آموزان آذربایجان شرقی گفت: در دومین روز مسابقات دانش آموزان دختر در چهار رشته به رقابت می پردازند

مقداد جعفری در گفت و گو با خبرنگار پانا از آذربایجان شرقی گفت: دومین روز مسابقات فرهنگی و هنری استان آذربایجان شرقی در شنبه ۶ اردیبهشت ماه با رقابت دانش آموزان دختر در رشته های تئاتر دوره اول متوسطه، وبلاگ نویسی، بازی های رایانه ای و تشریح الکترونیکی برگزار می شود. وی افزود: در نمایش صحنه ای برای دانش آموزان دختر دوره اول متوسطه ۱۰ گروه از مناطق و نواحی آذربایجان شرقی به روی صحنه رقابت می روند. جعفری تصریح کرد: نمایش عروسکی نیز با شرکت ۶ گروه از دانش آموزان دوره اول متوسطه برگزار می شود این در حالی است که در رشته نقالی ۵ گروه از نواحی و مناطق استان در دوره اول متوسطه هنر نمایشی می کنند. دبیر اجرایی مسابقات خاطر نشان ساخت: رشته وبلاگ نویسی نیز با حضور ۲۰ دانش آموز دختر از نواحی و مناطق مختلف استان در حال برگزاری است.



کیفی سازی بازی های داخلی در شرایط پسابرجام (۹۵/۰۱/۲۶-۹۵/۰۱/۲۷)

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

به گزارش اینستا از ایستاد 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 نتواند 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 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 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 خاطر نشان کرد: به نظر می رسد که فضای مناسب در حال حاضر فراهم شده و طی یکی دو سال آینده شاهد تفاوت های اساسی حضور پرتنگ 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 موازی کاری جلوگیری کرده و به کیفی سازی کمک می کند.

**ون ترو بیت گزارش داد: نتیجه "برجام" در بازی "گلش آف گلنز" پدیدار شد!** (۱۳۹۴/۰۲/۰۱ - ۰۱:۵۲)

شرکت سوپرسل که تولید کننده بازی محبوب گلش آف گلنز 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 سرویس سیاسی جام نیوز، وب سایت "ون ترو بیت" در گزارشی با عنوان (شرکت سوپرسل هلندی بازی گلش آف گلنز 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 پر طرفداری گوشی های هوشمند است در تازه ترین خبر خود نوشت: شرکت سوپر سل که تولید کننده بازی محبوب گلش آف گلنز 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 گلنز را روی گوشی های خود دارند و روزانه چندین ساعت را صرف این بازی می کنند.

۵۰۱
نظر ۱۷**مجازی تیراندازی کنید!** (۱۳۹۴/۰۲/۰۱ - ۰۱:۳۲)

ورزش تیراندازی از آن ورزش هایی نیست که بشود هر روز و هر ساعت سراغ آن رفت، زیرا برای انجام چنین ورزشی حتما باید به باشگاه تیراندازی بروید مگر این که بشود راه حلی پیدا کرد که دنیای واقعی را به شکلی به دنیای مجازی راه داد. iTarget یک سیل تیراندازی دیجیتال است که با کمک کلت دستی لیزری اش دقیقا یک تیراندازی واقعی را برای شما شبیه سازی می کند.

به گزارش جام جم کلیک، شاید پیش خود فکر کنید این وسیله بیشتر شبیه بازی های رایانه ای قدیمی است که باید با تفنگ های پلاستیکی مرغابی ها را شکار می کردید، اما واقعیت این است که آی تارگت تمام قوانین فیزیکی حاکم بر تیراندازی واقعی را شبیه سازی کرده و به شما این امکان را می دهد تا مهارت تیراندازی خود را افزایش دهید.

همچنین آی تارگت رکوردهای ثبت شده شما را به گوشی همراهتان انتقال می دهد تا با دوستان و رقبای خود به اشتراک بگذارید و از راه دور یک چالش دو یا چند نفره را تجربه کنید. این وسیله سرگرمی دیجیتال قیمتی ۹۹ دلاری دارد و از این هفته وارد بازار جهانی می شود.

منبع: ضمیمه کلیک

**راه مقابله با بازیهای اعتیاد آور رایانه ای** (۱۳۹۴/۰۲/۰۱ - ۰۱:۳۰)

گسترش بازی های اعتیاد آور در رایانه اکنون به یک معضل تبدیل شده بطوری که به گفته کارشناسان برخی افراد جامعه بویژه کودکان از طریق این ابزار با مشکلات رفتاری و روحی مواجه شده اند.

به گزارش قدس آنلاین به نقل از ایرنا، بر اساس آخرین بررسی های بنیاد علوم رفتاری که از ابتدای سال ۹۲ تا پایان سال ۹۳ بین چهار هزار و ۶۵۰ نوجوان هشت تا ۱۴ ساله در تهران، اصفهان، ابر، رودبار، رشت و کاشان انجام شده ۳۰ درصد نوجوانان به بازی های رایانه ای اعتیاد دارند و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آمارهای غیر رسمی این رقم را تا ۰ درصد تخمین می‌زند.

اعتیاد به بازی های رایانه ای اتفاقی نگران کننده در کشورمان بوده که حتی در کشورهای آسیای شرقی، اروپایی و آمریکایی هم این گونه نمی‌افتد. برپا بودن قانون کپی رایت و پیش بینی نظام قدرتمندی برای رده بندی سنی باعث کنترل این معضل بوده بطوری که فروشگاه های فروش بازی های ویدئویی، بازی ای را جز با تایید این موارد عرضه نمی‌کنند.

•• عوارض بازیهای رایانه ای کمتر از اعتیاد به مواد مخدر نیست
کارشناسان اجتماعی بر این باورند که زیانها و مضرات سوتامی اعتیاد به بازیهای رایانه ای کمتر از اعتیاد به مصرف مواد مخدر نیست و سیستم عصبی مغز را به مرور زمان مختل می‌کند.

به گفته آنان عدم آموزش صحیح به کودکان و نوجوانان، معرفی نکردن بازی های رایانه ای و انواع آن به طور غیر صحیح، آشنا نبودن کاربران به زبان رایانه، در دسترس بودن بازی های غیراستاندارد رایانه ای که در ایجاد و بروز پرخاشگری موثرند از عواملی است که منجر به اعتیاد شده است.

•• ورود فناوریهای نو بدون بسترسازی فکری
مجید ابهری کارشناس اجتماعی در این زمینه می‌گوید: ورود فناوریهای نو به جامعه بدون بسترسازی فکری و فرهنگی دارای تاهنجاریهای بیشتر از محاسن آن خواهد بود.

وی ادامه می‌دهد: یکی از این فناوریها بازیهای رایانه ای است که در قالب نرم افزار و سی دی بدون کنترل و نظارت عرضه می‌شود، متأسفانه هیجتهای روحی، اضطراب، استرس، کابوسهای شبانه از آسیب های اولیه این بازیها بوده و بلوغ زودرس و آموزش خشونت اصلی ترین عوارض آن است.

•• ۹۰ درصد بازیهای رایانه ای وارداتی است
ابهری با بیان اینکه در هر کشور برای بازیها طیف سنی و نظارت وجود دارد، می‌افزاید: متأسفانه بیش از ۹۰ درصد از بازیهای موجود در بازار بدون نظارت و کنترل بوده و وارداتی هستند که با هدف زشتی زدایی از خشونت عرضه می‌شوند.

وی تصریح می‌کند: کشتارها در قالب بازی و تیراندازی باعث بروز سندرم دنیای خیبت در نوجوانان و جوانان می‌شود که این تاهنجاری موجب عادی شدن خشونت در افراد شده یعنی بدون هیچ گونه ترس یا اضطراب می‌توانند عامل خشونت باشند و تماشاچی صحنه های خشن شوند.

•• خانواده ها مقصرند
این کارشناس اجتماعی می‌گوید: خانواده ها به خاطر سرگرم شدن فرزندان نباید اجازه دهند که آنها هر بازی را بخواهند از سوپر محله خود تهیه کنند، سازمانها و نهادهای متولی عرضه این بازیها، بر نظارت همزمان با تولید بازیهای بر اساس موازین دینی و فرهنگی جامعه ما اقدام کنند.

وی ادامه می‌دهد: به عنوان مثال جنگ های ایران با بیگانگان و یا موضوع عاشورا را دستمایه آموزشی قرار دهند، متأسفانه فعالیت های کمی در این زمینه صورت گرفته و شاهد نسل خشن در آینده ای نزدیک خواهیم بود که همین افراد ممکن است به هر نوع خشونت در خانه و جامعه دست بزنند.

•• بروز رفتارهای ضد اجتماعی
سازمان سرلک یک کارشناس اجتماعی در این زمینه می‌گوید: هر نوع بازی رایانه ای می‌تواند در بروز رفتارهای ضد اجتماعی و ناسازگاری موثر و موجب اضطراب فرد شوند.

وی با بیان اینکه چنین بازی هایی باعث وسواس، رفتارهای اعتیاد گونه و ضد اجتماعی، خالی شدن عواطف و مشکلات سلامتی شوند، اظهار می‌دارد: عادت به هر چیزی دیگر به غیر از مواد مخدر هم چون بازی های رایانه ای نیز اعتیاد محسوب می‌شود، این رفتار با تاثیر روی وظایف سیستم اعصاب مرکزی موجب تغییر در رفتار شخص از جمله سرخوشی، خشم و عصبانیت و اختلال در خلق و خوی مانند اضطراب و افسردگی می‌شود.

•• والدین نظارت کنند
سرلک ادامه می‌دهد: والدین باید نظارت بیشتر بر روی بازیهای رایانه ای فرزندان خود داشته باشند و در ساعات معینی اجازه انجام بازی های رایانه ای تحت نظارت خود دهند البته ممکن است کودکان و نوجوانان در قبال والدین کمی مقاومت نشان دهند اما به مرور زمان به نظم استفاده از رایانه عادت می‌کنند.

این کارشناس اجتماعی می‌افزاید: باید صمیمیت و ارتباط صحیح بین فرزندان و خانواده بیشتر باشد تا زمینه استفاده از چنین بازی هایی کمتر فراهم شود.

•• بازیهای فکری و معمایی پیشنهاد می‌شود
سرلک پیشنهاد می‌دهد: استفاده از بازی های فکری و معمایی یکی از راه های رشد خلاقیت و نوآوری کودکان است. بازی هایی که بیشتر سلول های مغزی را به کار وادار و فکر آنان را درگیر کند و نرم افزارهای آموزشی می‌توانند نقش مهمی در این زمینه داشته باشند.

وی توصیه می‌کند: بهتر است گاهی پدر و مادرها هم در انجام بازی با کودکان همراه شوند و بازی های دسته جمعی می‌تواند به صمیمیت روابط خانواده و ایجاد رقابت سالم در میانشان کمک کند.

بنیاد خانواده مهمترین نهادی است که می‌تواند جلوی سوتامی اعتیاد به بازیهای رایانه ای را میان کودکان و نوجوانان بگیرد و از رشد نسل خشن و پرخاشگر پیشگیری کند.

متولیان فرهنگی نیز باید بسترهایی را برای لوقات فراغت و سرگرمی ها افراد ایجاد کنند و به پیشگیری اولیه درباره اعتیاد به بازیهای رایانه ای بپردازند.



دبیر کارگروه وام وجوه اداره شده وزارت ارتباطات: ۱۵ میلیارد تومان برای حمایت از کسب و کارهای نوپا پرداخت می شود (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

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 تفاهنامه تصمیم گیری شد.

به گزارش سرویس فناوری اطلاعات و ارتباطات خبرگزاری تسنیم، حسین صمیمی با بیان اینکه در ساختار وام وجوه اداره شده حمایت از شرکت های نوپا دیده شده 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 یکمصد و پنجاه میلیارد ریال عنوان کرد و گفت: مبلغ یکمصد 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 تفاه 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.



دبیر یازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی موسسه فرهنگی تبیان: رقابت ۵ هزار دانش آموز در یازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی موسسه فرهنگی تبیان (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

خبرگزاری تسنیم: دبیر یازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی موسسه فرهنگی تبیان گفت: امسال در این جشنواره ۵ هزار دانش آموز دختر و پس از هر سه مقطع تحصیلی دبستان، دوره اول و دوم متوسطه با یکدیگر رقابت می کنند.

به گزارش خبرنگار تسنیم، الناز فطیرخورتی، دبیر یازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی موسسه فرهنگی تبیان و مدیر مرکز یادگیری موسسه تبیان امروز در نشست خبری گفت: ثبت نام یازدهمین جشنواره بین المللی پروژه های دانش آموزی موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان و دانشگاه شهید بهشتی در رشته های مختلف در سه بخش غرفه های نمایشگاهی، سمینارهای علمی و مسابقات از طریق سایت www.tebyan.com از تاریخ ۱۳ آبان ماه مصادف با روز دانش آموز آغاز و تا پایان بهمن ادامه داشت.

وی در ادامه افزود: در این دوره از جشنواره در مجموع ۷ هزار دانش آموز به همراه دبیران راهنمایان ثبت نام کردند که پس از داورانی مرحله اول و جشنواره های استانی (خراسان و اصفهان) تعداد ۵ هزار دانش آموز به همراه دبیران راهنمایان در قالب ۱۴۰۰ گروه برای شرکت در جشنواره پایانی دعوت شدند.

وی با بیان اینکه یازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی در تاریخ ۹ و ۱۰ اردیبهشت مصادف با هفته معلم در دانشگاه شهید بهشتی تهران برگزار می شود، اظهار کرد: در بخش مسابقات گرایش هایی همچون هوافضا (راکت آبی، گلابدر و هاورکرافت)، ریاتیک (مسیریاب، جنگجو، نمایشی)، سازه های ماکارونی، فوتومیکروگرافت، کوره های خورشیدی، ماشین های کمیکار، بازی سازی، برنامه نویسی و کاپ فیزیک ایران و ... برگزار خواهد شد.

دبیر یازدهمین جشنواره بازی های دانش آموزی موسسه فرهنگی تبیان در ادامه تصریح کرد: همچنین در بخش سمینارها و غرفه های نمایشگاهی دانش آموزان می توانند در شاخه های مختلف علوم همچون فنی، مهندسی، علوم اجتماعی و انسانی، علوم پایه، هنر و معماری، معارف اسلامی، علوم زیستی، پزشکی و نانو شرکت کنند.

مدیر مرکز یادگیری موسسه تبیان با بیان اینکه دستاوردها و پروژه های دانش آموزان توسط اساتید دانشگاه داورانی خواهد شد، اظهار کرد: (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گروه‌های برگزیده علاوه بر اهدای جوایز نفیس نقدی تندیس ویژه ابداعات و اختراعات موسسه تبیان را نیز دریافت می‌کنند. وی با اشاره به اهداف این نمایشگاه ادامه داد: گسترش فرهنگ پژوهشگری در بین دانش‌آموزان، ایجاد زمینه‌های ظهور خلاقیت و توانایی‌های بالقوه دانش‌آموزان، آرایه و عرضه دستاوردهای پژوهشی و فناوری آینده‌سازان ایران اسلامی، توسعه همکاری‌ها و مبادلات علمی و فنی مراکز پژوهشی و دستگاه‌های اجرایی، ایجاد انگیزه برای بالا بردن سطح علمی جهت تولید علم و جنبش نرم‌افزاری، افزایش حساسیت جامعه نسبت به پژوهش و متجلی کردن نتایج آن و تدوین نقش و اهمیت بالای تفکر و پژوهش از اهداف برگزاری این جشنواره است.

فطیرخورانی خاطرنشان کرد: در یازدهمین دوره این جشنواره برای نخستین بار مسابقه ماراثن برنامه‌نویسی و تولید محتوای دیجیتال با نظارت مستقیم آزمایشگاه خدمات ارزش افزوده تلفن همراه دانشگاه صنعتی شریف و مسابقه بازی سازی در دو گرایش بازی‌های کامپیوتری و بازی‌های تلفن همراه و تبلت با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سطح دانش‌آموزی برگزار خواهد شد.

وی ادامه داد: همچنین چهارمین دوره مسابقات کاپ فیزیک ایران نیز همزمان با برگزاری یازدهمین جشنواره پروژه‌های دانش‌آموزی تبیان برگزار خواهد شد. دبیر یازدهمین جشنواره پروژه‌های دانش‌آموزی موسسه فرهنگی تبیان با بیان اینکه ۹۸۰ دانش‌آموز از ۵ هزار دانش‌آموز شرکت‌کننده شهرستانی می‌باشند بیان کرد: عمدتاً ۷۰ درصد شرکت‌کنندگان را دختران و ۳۰ درصد را پسران تشکیل می‌دهند.

وی با اشاره به انتخاب برترین‌های این جشنواره افزود: از ۱۴۰۰ تیم شرکت‌کننده ۱۰۰ تیم به عنوان تیم برتر انتخاب شدند. وی ادامه داد: به تفرات برتر این جشنواره کارت هدیه، لوح تقدیر و تندیس تبیان به عنوان جایزه اهدا خواهد شد و گروه‌های تقدیر از طریق سایت تبیان اعلام خواهند شد.

فطیرخورانی با بیان اینکه این جشنواره یک جشنواره استعدادیابی است، اظهار کرد: داوران این جشنواره از اساتید دانشگاه شهید بهشتی هستند. این دانش‌آموزان برای ارزیابی به بنیاد ملی خوارزمی معرفی می‌شوند. سال گذشته ۹۱ تیم برتر داشتیم و بیش از ۲۰۰ نفر تقدیر شدند.



مدیر مرکز یادگیری موسسه فرهنگی و اطلاع‌رسانی تبیان: ۵ هزار دانش‌آموز در جشنواره پروژه‌های تبیان شرکت می‌کنند (۹۵/۰۱/۲۵)

مدیر مرکز یادگیری موسسه فرهنگی و اطلاع‌رسانی تبیان گفت: ۵ هزار دانش‌آموز در قالب ۱۴۰۰ تیم دانش‌آموزی در سه بخش سمینارهای علمی، غرفه‌های نمایشگاهی و مسابقات در یازدهمین دوره جشنواره پروژه‌های دانش‌آموزی موسسه فرهنگی اطلاع‌رسانی تبیان در دانشگاه شهید بهشتی به رقابت می‌پردازند.

به گزارش خبرنگار آموزش و پرورش پانا؛ الناز فطیرخورانی در نشست خبری یازدهمین جشنواره پروژه‌های دانش‌آموزی که صبح امروز ۶ اردیبهشت ماه در موسسه فرهنگی اطلاع‌رسانی تبیان برگزار شد اظهار داشت: ۱۰ سال است که از جشنواره پروژه‌های دانش‌آموزی موسسه فرهنگی اطلاع‌رسانی تبیان می‌گذرد و به خوبی در سطح مدارس و آموزشگاه‌ها جا افتاده است. امسال نیز توسط وزارت آموزش و پرورش اطلاع‌رسانی خوبی در ۹۲۳ پژوهش‌سرای دانش‌آموزی کشور صورت گرفت و دانش‌آموزان زیادی از تاریخ ۱۳ آبان سال گذشته طرح‌های و پروژه‌های خود را ثبت نام کردند.

وی افزود: هدف اصلی از برگزاری جشنواره پروژه‌های دانش‌آموزی گسترش فرهنگ تحقیق و پژوهش از طریق فضای مجازی است تا این موضوع را اثبات کند که آموزش می‌تواند یک طرفه و تنها از طریق معلم نباشد و فرایند یادگیری از طریق پروژه و پژوهش نیز می‌تواند انجام شود و دانش‌آموزان بر روی یک موضوع خاص فعالیت کنند.

مدیر مرکز یادگیری موسسه فرهنگی و اطلاع‌رسانی تبیان ادامه داد: از ۱۳ آبان ماه پروژه‌ها و محتوای غنی روی سایت موسسه فرهنگی و اطلاع‌رسانی تبیان قرار گرفت و دانش‌آموزان با هدایت مشاوره طرح‌هایی را انتخاب کردند که ۸۰ تا ۹۰ درصد هدایت دانش‌آموزان به صورت مجازی و توسط انجمن علمی موسسه صورت گرفت.

وی گفت: تا اسفند ماه حدود ۷ هزار دانش‌آموز در این جشنواره شرکت کردند که در همین ماه داوران اولیه صورت گرفت و در استان‌هایی که بیشترین شرکت‌کننده را داشتند یعنی استان‌های اصفهان و خراسان شمالی جشنواره‌های استانی برگزار شد و آثار دانش‌آموزان به صورت حضوری داوران شد و برترین‌ها معرفی شدند که در استان اصفهان ۲۱ اسفند ماه و در استان خراسان شمالی ۲۱ و ۲۲ اسفندماه برگزار شد و مابقی استان‌ها از طریق قایلهایی که بصورت مجازی آمده بود مورد داوران قرار گرفت و ۵ هزار دانش‌آموز انتخاب شدند که در روزهای ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه در استانه هفته معلم در دانشگاه شهید بهشتی تهران حاضر می‌شوند که همه دانش‌آموزان به همراه مدیر راهنمای خود حضور می‌یابند.

خورانی اضافه کرد: دانش‌آموزان در سه بخش غرفه‌های نمایشگاهی، سمینارهای علمی و مسابقات در قالب ۱۴۰۰ گروه شرکت می‌کنند. که در بخش سمینارها و غرفه‌های نمایشگاهی دانش‌آموزان می‌توانند در رشته‌های علوم همچون فنی و مهندسی، علوم اجتماعی انسانی، علوم پایه، هنر معماری، معارف اسلامی، علوم زیستی و پزشکی و ناتو به رقابت می‌پردازند.

وی گفت: در بخش مسابقات نیز گرایش‌هایی همچون هوا فضا شامل راکت آبی، گلابدر و هاورکرافت، رباتیک شامل مسیریاب، جنگجو و نمایشی، سازه‌های ماکاروتی، اتومیکروگراف، کوره‌های خورشیدی، ماشین‌های کمیکار، بادی سازی برای تلفن همراه و کامپیوترهای شخصی یا رایانه‌های شخصی، برنامه‌نویسی و کاپ فیزیک ایران یا کفا به رقابت می‌پردازند.

مدیر مرکز یادگیری موسسه فرهنگی و اطلاع‌رسانی تبیان ادامه داد: در بخش مسابقات شامل بازی سازی، بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) موسسه فرهنگی و اطلاع‌رسانی تیبان همکاری دارد که داوری توسط بنیاد ملی بازیهای رایانه ای انجام می شود. بخش مارتون برنامه نویسی نیز با کمک تیم دانشگاه شریف برای تلقن همراه و کامپیوترهای همراه انجام می شود.

وی گفت: چهارمین دوره کاپ فیزیک ایران کفا نیز که ۳ دوره برگزار شده است چهارمین دوره آن با همکاری دانشگاه شریف، دانشگاه علم و صنعت و دانشگاه شهید بهشتی و موسسه فرهنگی اطلاع رسانی تیبان در جشنواره یازدهم برگزار می شود.

خورانی ادامه داد: از حدود ۵ هزار دانش آموز شرکت کننده در یازدهمین دوره جشنواره ۹۸۰ دانش آموز شهرستانی هستند که از روز چهارشنبه پذیرش می شوند و در ۳ مقطع ابتدایی، متوسطه اول و دوم هستند که از مجموع دانش آموزان شرکت کننده ۷۰ درصد را دختران و ۳۰ درصد را پسران تشکیل می دهند.

وی اضافه کرد: در بخش سازه های ماکارونی ۱۸۰ تیم دانش آموزی حضور دارند و در بخش ریاتیک ۱۱۷ تیم دانش آموزی حضور دارند.

مدیر مرکز یادگیری موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تیبان ادامه داد: در نهایت ۱۰۰ تیم با موضوعات خاص توسط هیات داوران انتخاب می شوند که گروه های برگزیده علاوه بر اهدا جوایز نفیس نقدی تندیس ویژه ابداعات و اختراعات را از موسسه تیبان دریافت می کنند. همچنین گروه های تقدیری یک روز پس از اختتامیه جشنواره در سایت تیبان قرار می گیرد که تعداد آنها بیش از ۲۰۰ گروه خواهد بود.

وی افزود: هدف اصلی این جشنواره استعدادیابی است که بزرگترین جشنواره بعد از خوارزمی است و طی تفاهم نامه ای که با بنیاد ملی نخبگان داریم پروژه های خوب به بنیاد ملی نخبگان و جشنواره خوارزمی معرفی می شوند تا پس از تکمیل طرح و پروژه خود بتوانند در جشنواره خوارزمی معرفی شوند و نام آنها در بنیاد ملی نخبگان ثبت شود.

خورانی ادامه داد: حدود ۱۲۰ داور از دانشگاه شهید بهشتی، بنیاد ملی بازیهای رایانه ای و دانشگاه صنعتی شریف به دقت آثار را بررسی می کنند به طور مثال در بخش سمینارها دانش آموزان نیم ساعت فرصت دارند طرح های خود را ارائه دهند. به دلیل اینکه موسسه فرهنگی تیبان یک موسسه فرهنگی است تنها بعد علمی گروه ها مدنظر نیست و شاخص هایی مانند حجاب و مسائل فرهنگی در انتخاب ۱۰۰ گروه برتر از بین ۱۴۰۰ گروه برتر انتخاب ملاک داوری قرار می گیرند.



دبیر کارگروه وام و جوه اداره شده وزارت ارتباطات: پرداخت ۱۵ میلیارد تومان برای حمایت از کسب و کارهای نوپا (۹۵/۰۱/۲۵)

دنیای بانک: 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 پایگاه خبری دنیای بانک، حسین صمیمی با بیان اینکه در ساختار وام و جوه 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 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 و جوه 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 خبر 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 و جوه 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.

**نتیجه "برجام" در بازی "گلش آف گلنز" پدیدار شد!** (۱۳۹۵-۰۱/۲۵)

وب سایت "ون ترو بیت" در گزارشی با عنوان (شرکت سوپرسل هلندی بازی گلش آف کلاتز 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 پر طرفدار تلفن همراه است در تازه ترین خبر خود نوشت: شرکت سوپرسل که تولید کننده بازی محبوب گلش آف کلاتز 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 کلاتز را روی گوشی های خود دارند و روزانه چندین ساعت را صرف این بازی می کنند.

**نتیجه "برجام" در بازی "گلش آف گلنز" پدیدار شد!** (۱۳۹۵-۰۱/۲۵)

شرکت سوپرسل که تولید کننده بازی محبوب گلش آف کلاتز 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.

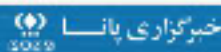
به گزارش شریان نیوز، وب سایت "ون ترو بیت" در گزارشی با عنوان (شرکت سوپرسل هلندی بازی گلش آف کلاتز را با ریال ایران همخوان کرد) نوشت: از این به بعد جوانان ایرانی هم می توانند برای پیشبرد بازی خود از ریال استفاده کنند.

این وب سایت که مخصوص بازی های پر طرفدار تلفن همراه است در تازه ترین خبر خود نوشت: شرکت سوپرسل که تولید کننده بازی محبوب گلش آف کلاتز 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 کلاتز را روی گوشی های خود دارند و روزانه چندین ساعت را صرف این بازی می کنند.

جام نیوز

**مدیر روابط عمومی موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان: ۹۰ درصد فعالیت های موسسه تبیان به صورت اینترنتی**

است (۱۳۹۵-۰۱/۲۵)

مدیر روابط عمومی موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان گفت: ۹۰ درصد فعالیت های موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان به صورت اینترنتی و در فضای مجازی صورت می گیرد و تنها ۱۰ درصد از فعالیت ها به صورت حضوری انجام می شود.

به گزارش خبرنگار آموزش و پرورش پانا؛ محمدرضا سلطانی شیرازی در نشست خبری یازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی که صبح امروز ۶ اردیبهشت ماه در موسسه فرهنگی اطلاع رسانی تبیان برگزار شد اظهار داشت: موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان از ابتدای فعالیت خود مثلث محتوا، کاربر و زیرساخت را مدنظر قرار داده است که یکی از فعالیت های این مرکز مدرسه اینترنتی یا همان مرکز یادگیری است که ۹۰ درصد فعالیت های آن به صورت اینترنتی و در فضای مجازی بوده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی افزود: این مرکز یادگیری همواره پاسخگویی سوالات دانش آموزان، خانواده‌ها و سایر مخاطبین خود بوده است و جشنواره پروژه‌های دانش آموزی نیز ۱۰ سال پیش آغاز شده و هر ساله ۱۳ آبان ماه مصادف با روز دانش آموز پروژه‌ها و طرح‌هایی را در وب سایت خود تعریف می‌کند که هدایت و مشاوره دانش آموزان بیشتر در فضای مجازی است.

مدیر روابط عمومی موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان ادامه داد: امسال نیز یازدهمین دوره جشنواره پروژه دانش‌آموزی موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان را خواهیم داشت که روزهای ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه برگزاری می‌شود که نمود نهایی دستاوردهای پژوهشی دانش آموزان است و در نهایت ۱۰۰ گروه برتر مورد تقدیر قرار می‌گیرد.

وی یادآور شد: برای برگزاری جشنواره ارگان‌ها و شرکت‌های مختلفی با موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان همکاری می‌کنند که در دوره یازدهم وزارت آموزش و پرورش همکاری بسیار خوبی با موسسه داشته تا کنون میزبان معاون پرورشی و فرهنگی وزارت آموزش و پرورش آقای حمیدرضا کفایش و مدیرکل آموزش و پرورش شهر تهران آقای اسفندیار چهاربند بوده که تفاهم نامه‌هایی را هم با این موسسه به امضا رسانده است.

سلطانی گفت: استانداری تهران در زمینه اطلاع رسانی، ارتباط خوبی با ما داشته و امیدواریم امسال استاندار تهران در اختتامیه جشنواره شرکت کند و همچنین شهرداری تهران در زمینه اطلاع رسانی همکاری‌هایی شایسته‌ای را ارائه داده است.

وی ادامه داد: امسال به صورت ویژه با وزارت نیرو و شرکت برق منطقه‌ای تهران و شرکت آب و فاضلاب شهر تهران همکاری‌هایی را برای بهینه‌سازی مصرف داشته ایم که این همکاری مشترک در فضای پروژه‌های دانش آموزی و برای حفظ منابع انرژی صورت گرفته زیرا تسل آینده مهمترین میراث داران انرژی در کشور هستند.

مدیر روابط عمومی موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان ادامه داد: همچنین شرکت خدمات ارتباطی رایتل به عنوان حامی جشنواره و بانک انصار نیز از جمله حامیان این جشنواره هستند علاوه بر آن تفاهم نامه‌ای را با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای داشتیم و باید از دانشگاه شهید بهشتی که طی این ۱۱ دوره همکاری خوبی با موسسه فرهنگی و اطلاع رسانی تبیان داشته است تقدیر و تشکر کنیم.

وی افزود: جشنواره پروژه‌های دانش آموزی روز پنجشنبه از ساعت ۸ صبح الی ۱۸ عصر و روز جمعه از ۸ صبح تا ۱۲ ظهر برگزار می‌شود و اختتامیه این جشنواره از ساعت ۱۶ تا ۱۹ روز ۱۰ اردیبهشت ماه برگزار می‌شود.

سلطانی ادامه داد: امیدواریم مهمان‌هایی از وزارت آموزش و پرورش، وزارت علوم و تحقیقات و فناوری و به طور ویژه ریاست سازمان تبلیغات اسلامی را در اختتامیه جشنواره داشته باشیم. شمار جشنواره موفقیت، انگیزه، نوآوری، رویش، کاوش و پشتکار است.



کفیی سازی بازی های داخلی در شرایط پسابرجام (۱۳۰۱-۱۳۰۰)

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

اتاق خبر: خسرو سلجوقی، 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 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 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 و طبیعتاً آن زمان بحث تعرفه و این نوع حمایت‌ها برداشته می‌شود.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تأکید بر تفاوت کیفیت بازی‌هایی داخلی با خارجی توضیح داد: بالاخره باید بپذیریم که اولاً غرب بازی‌سازی را خیلی زودتر از ما شروع کرده و دوم اینکه سرمایه‌گذاری حجیمی انجام داده 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. 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 می‌کردیم نمی‌توانستیم بفروشیم و طبیعتاً به نظر می‌رسد پس از تحریم دست ما یک مقدار از این جهت باز شده است.

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 تولید شده نمی‌توانست در بازار جهانی حضور داشته باشد، اجازه فروش نداشت لذا سرمایه‌اش از بین می‌رفت.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران در پایان خاطرنشان کرد: به نظر می‌رسد که فضای مناسب در حال حاضر فراهم شده و طی یکی دو سال آینده شاهد تفاوت‌های اساسی حضور پررنگ در بازارهای جهانی خواهیم بود. همین هماهنگی و یکپارچگی که بین عناصر تصمیم‌ساز کشور مثل شورای عالی فضای مجازی، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، سازمان فناوری اطلاعات ایران، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و معاونت علمی فناوری ریاست (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جمهوری وجود دارد، موجب تمرکز داده ها، اقدامات و هم افزایی شده، از موازی کاری جلوگیری کرده و به کیفی سازی کمک می کند.
منبع: ایسنا



دیر کارگروه وام و جوه اداره شده وزارت ارتباطات: حمایت ۱۵ میلیاردی برای کسب و کارهای نوین (۱۳۹۵/۰۲/۰۹)

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

به گزارش خبرگزاری اقتصاد ایران، حسین صمیمی با بیان اینکه در ساختار وام و جوه 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 مشتمل 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.

دیر کارگروه و جوه 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 تفاهت 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 خبر 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 و جوه 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.



انتخاب ۱۰۰ گروه برتر در جشنواره پروژه های دانش آموزی (۱۳۹۵-۹۵/۰۲/۰۹)

گروه فضای مجازی: دیر یازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی با اشاره به این موضوع که حجاب و نظم از جمله شاخص های داوری است، گفت: ۱۰۰ گروه برتر در عصر روز ۱۰ اردیبهشت ماه انتخاب و مورد تقدیر قرار خواهند گرفت.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکتا)، نشست خبری یازدهمین جشنواره پروژه های دانش آموزی پیش از ظهر امروز با حضور الناز فطیرخورتی، دیر جشنواره، محمدرضا سلطانی شیرازی، مدیر روابط عمومی مؤسسه تبیان و جمعی از اصحاب رسانه در مؤسسه برگزار شد.

دیر جشنواره، با اشاره به روند برگزاری جشنواره پروژه های دانش آموزی اظهار کرد: یازدهمین دوره جشنواره روزهای پنجشنبه و جمعه (۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه) توسط بخش یادگیری تبیان و با هدف تحقیق و پژوهش از طریق فضای مجازی در مرکز همایش های بین المللی دانشگاه شهید بهشتی برگزار می شود.

وی افزود: ارسال پروژه ها از ۱۳ آبان ماه آغاز شد و تا پایان بهمن ماه به پایان رسید که در این جشنواره پنج هزار دانش آموز دختر و پسر از هر سه مقطع تحصیلی دبستان، دوره اول و دوم متوسطه با یکدیگر به رقابت می پردازند.

دیر جشنواره تصریح کرد: یازدهمین جشنواره بین المللی پروژه های دانش آموزی در سه بخش غرفه های نمایشگاهی، سمینارهای علمی و مسابقات از طریق سایت تبیان برگزار می شود.

وی بیان کرد: در مدت زمان ۱۳ آبان تا پایان بهمن ماه هزار دانش آموز ثبت نام کردند که پس از داوری مرحله اول و جشنواره های استانی (خراسان و اصفهان) پنج هزار دانش آموز در قالب یک هزار و چهارصد گروه به شرکت در جشنواره پایانی دعوت شدند. دلیل انتخاب این دو استان، تعداد آثارشان بود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فطیرخورانی اظهار کرد: در بخش مسابقات گرایش هایی همچون هوافضا (راکت آبی، گلاید، هاورکرافت)، رباتیک (مسیراب، جنگجو، نمایشی)، سازه های ماکارونی، فوتومیکروگراف، کوره های خورشیدی، بازی سازی، برنامه نویسی و کاب فیزیک ایران برگزار می شود.

وی یادآور شد: در بخش سمینارها و غرفه های نمایشگاهی دانش آموزان در شاخه های مختلف علوم همچون فنی مهندسی، علوم اجتماعی و انسانی، علوم پایه، هنر و معماری، معارف اسلامی، علوم زیستی، پزشکی و نانو شرکت می کنند.

دبیر جشنواره تصریح کرد: دستاوردها و پروژه های دانش آموزان توسط اساتید دانشگاه داوری خواهد شد و گروه های برگزیده علاوه بر اهدای جوایز نفیس نقدی، تندیس ویژه ابداعات و اختراعات مؤسسه تبیان را دریافت می کنند.

وی بیان کرد: 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 مبادلات علمی و فنی مراکز پژوهشی و دستگاه های اجرایی، ایجاد انگیزه برای بالابردن 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 به شمار می رود.

فطیرخورانی اظهار کرد: در یازدهمین دوره این جشنواره برای نخستین بار مسابقه ماراتون 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 خواهد شد.

وی با اشاره به اینکه ۷۰ درصد شرکت کنندگان را دختر و ۳۰ درصد را پسران تشکیل داده اند افزود: ۱۴۰۰ گروه در قالب گروه های دو نفره یا پنج نفره به رقابت با یکدیگر خواهند پرداخت. همچنین از میان ۹۸۰ دانش آموز، پنج هزار دانش آموز شرکت کننده از شهرستان ها هستند.

دبیر جشنواره تصریح کرد: ۱۸۰ تیم در بخش سازه های ماکارونی و ۱۱۷ گروه در بخش رباتیک بیشترین گروه شرکت کننده هستند.

وی بیان کرد: وزارت نیرو یکی از حامیان این جشنواره است و زمانی که پروژه ای دربارہ مصرف بهینه باشد، حمایت های لازم را از آن خواهد داشت.

فطیرخورانی با اشاره به این موضوع که ۱۰۰ گروه برتر در روز اختتامیه جشنواره تقدیر خواهد شد، گفت: حجاب، نظم و دیگر مباحث فرهنگی از جمله شاخص های انتخاب گروه ها به شمار می رود.

وی افزود: جشنواره پروژه های دانش آموزی بزرگترین جشنواره پس از جشنواره خوارزمی است که به استنادیابی دانش آموزان می پردازد.

دبیر جشنواره خاطر نشان کرد: گروه های برتر جشنواره به بنیاد ملی نخبگان و جشنواره خوارزمی معرفی خواهند شد.

وی ادامه داد: در سال گذشته ۹۱ گروه برتر انتخاب شد و امسال ۱۰۰ گروه برتر انتخاب خواهند شد. همچنین پیش بینی می شود که ۲۰۰ گروه تقدیری همچون دوره گذشته جشنواره خواهیم داشت.



حمایت ویژه از کسب و کارهای نوپا (۱۳۹۰-۱۳۹۱)

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 تفاهنامه تصمیم گیری شد.

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 تفاهنامه تصمیم گیری شد.

به گزارش تسنیم، حسین صمیمی با بیان اینکه در ساختار وام و وجه 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 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 و وجه 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 خبر داد و گفت: به زودی شرکت های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 فناوری در حوزه II مصوب شده است که مراحل دریافت خود را طی می کنند.



دبیر کارگروه وام وجوه اداره شده وزارت ارتباطات: اعطای وام به کسب و کارهای نوپا (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

دنیای بانک: 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 پایگاه خبری دنیای بانک، 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 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 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 خبر 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 فناوری در حوزه II مصوب شده است که مراحل دریافت خود را طی می کنند.



رقابت ۵ هزار دانش آموز در جشنواره اختراعات (۱۳۹۳-۹۵/۰۱/۲۵)

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 سردمدنیوز، الناز فطیر 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.

فطیر خورانی افزود: از بین این تعداد ۹۸۰ نفر از دانش آموزان شهرهای دیگر از شهرستان های تهران ثبت نام کردند، همچنین در بخش مسابقات گرایشهای همچون هوافضا (راکت آبی گلایدر، پاورکرافت)، رباتیک (مسیریاب، جنگجو نمایشی) سازه های ماکارونی (تومیکروگراف) کوره های خورشیدی، بازی سازی، برنامه نویسی و کاب 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 (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) تندیس ویژه ابداعات و اختراعات تیان 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.



عصر اعتبار

۱۵ میلیارد تومان برای حمایت از کسب و کارهای نوپا پرداخت می شود (۱۴۰۲-۱۵/۰۱/۲۵)

به گزارش پایگاه خبری «عصر اعتبار» به نقل از تسنیم، حسین صمیمی با بیان اینکه در ساختار وام و وجه 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 مشگل 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 و وجه 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 خبر 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 و وجه 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.



نخستین همایش ملی IRNA

۱۵۰ میلیارد ریال تسهیلات برای حمایت از کسب و کارهای نوپا اختصاص یافت (۱۴۰۲-۱۵/۰۱/۲۵)

تهران - ایرنا- مدیر کل توسعه فناوری و صدور خدمات فنی مهندسی درباره تفاهم نامه 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 تفاهم نامه 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، مراکز 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.

مدیر کل 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 مشگل از نمایندگان وزارتخانه و صندوق برای تدوین آیین نامه ها، شیوه های اجرایی، بررسی و ارزیابی طرح های شرکت های نوپا تشکیل شده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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.

مدیر کل 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 اعطای 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 اعطای می کند.

اقتصاد(۱)۲۰۷۸۰۰۲۰۱۶۶۱



اوانیوز

کفیی سازی بازی های داخلی در شرایط پسابرجام (۱۵۰۲-۱۴۰۱/۰۱/۰۱)

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 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 توضیح داد: بالاخره باید بپذیریم که لولا 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.

به گزارش فاونیوز از ایستاد 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 کیفیت 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 کیفیت سازی کمک می کند. به اشتراک بگذارید: توئیتر فیسبوک گوگل پلاس لینکدین اینستاگرام آپارات یوتیوب



اقتصاد

۱۵ میلیارد تومان برای حمایت از کسب و کارهای نوپا پرداخت می شود (۱۵۰۲-۱۴۰۱/۰۱/۰۱)

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 تفاهنامه تصمیم گیری شد.

اقتصاد پرس: 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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.

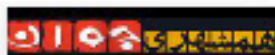
او با بیان اینکه سقف این وام ۱۰۰ میلیون تومان با کارمزد پایین در نظر گرفته شده است، افزود: کارگروه ویژه متشکل از نمایندگان وزارت و نمایندگان صندوق در خصوص تدوین آیین نامه ها، شیوه های اجرایی، بررسی و ارزیابی طرح های شرکت های نوپا تشکیل شده است.

دبیر کارگروه و جوه 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 خبر 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 و جوه 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.



موسیقی؛ یکی از مهم ترین اجزای بازی های کامپیوتری که خیلی هایمان با آن خاطره داریم از صدای سخن گیم ندیدم خوش تر! (قسمت اول)

موسیقی؛ یکی از مهم ترین اجزای بازی های کامپیوتری که خیلی هایمان با آن خاطره داریم

از صدای سخن گیم ندیدم خوش تر!

میلاذ تیر داد

اگر اهل بازی های کامپیوتری باشید (حتی فقط در حد بازی با تلفن همراهتان) حتما بر اینان پیش آمده که موسیقی یک بازی را دوست داشته باشید و ممکن است بر اینان یاد آور خاطراتی هم باشد. به عقیده بسیاری از افراد متخصص، شنوایی مهم ترین حس انسان است و ما را به جهان اطرافمان متصل می کند. حتی مهم تر از حس بینایی! در هنرهای چندرسانه‌ای و چند وجهی‌ای مثل سینما و صنعت - هنر بزرگ و سود آور گیم هم، صدا و موسیقی وجه بسیار مهمی حساب می شود و نقش بزرگی در برقراری ارتباط با مخاطب بازی می کند. بسته به سن شما و میزان علاقه تان به دنیای بازی های کامپیوتری بازی هایی هستند که موسیقی آن را در ذهن دارید و حتی با شنیدن آن خاطرات تلخ و شیرینی را به یاد می آورید. از بازی های قدیمی مثل اولین شماره های ماریو (همان لوله کش سیبیلوی ایتالیایی که در ایران با نام قارچ خور معروف است) تا بازی های جدیدتر یا موسیقی های با کیفیت تر مثل god of war یا همان خدای جنگ و حتی جدیدترین و بهترین عنوانین روز مانند fallout 4 و witcher 3: wild hunt بازی سازان بزرگ، وسواس و هزینه ی زیادی برای بخش موسیقی بازی هایشان صرف می کنند و البته که آهنگسازان بزرگی هم این عرصه را جدی گرفته و در آن فعالیت دارند و بعضا آهنگسازهایی هستند که فعالیت شان را از همین دنیای بازی های کامپیوتری شروع کرده اند. موسیقی همان طور که در سینما، تئاتر، سریال ها و حتی تبلیغ های تلویزیونی مورد توجه است در بازی ها هم مهم و حیاتی است. در بین جوایزی که هر سال در مراسم مختلف (که مهم ترین آنها Video Game Awards یا VGAs است) به بازی ها داده می شود، بخش ویژه ای برای شاخه ی موسیقی بازی ها هم وجود دارد و این کاملا گویای اهمیت این قسمت است.



می گویند موسیقی کامل ترین هنر است و این قابلیت را دارد که به کمک دیگر هنرها مثل سینما بیاید و برای آن نقش مکمل را بازی کند. موسیقی می تواند روحی به دیگر هنرها بدهد و جلوه های حسی آنها را پررنگ تر و گیرا تر کند. دنیای رشته های هنری ای مثل سینما، تئاتر و... بعد از ورود موسیقی به این رشته ها معنی دیگری پیدا کرد و پیشرفت بزرگ و چشمگیری را به خود دید. این پیوند بین شاخه های هنر به اندازه ای است که امروز موسیقی یک فیلم سینمایی ملایمی مهم برای خوب یا ضعیف بودن آن اثر است. موسیقی در دنیای بازی های کامپیوتری هم نقش بزرگ و مهمی دارد. تنها کمی پس از تولد این هنر جدید یعنی گیم، پای موسیقی هم به این هنر جدید باز شد و جای خود را به خوبی در میان بازی ها باز کرد. خیلی زود موسیقی به شاخه ی جدا نشدنی در بازی های کامپیوتری تبدیل شد. در سال های اول موسیقی بازی ها و افکت ها مانند دیگر بخش های بازی ها بسیار ساده و ابتدایی بودند اما در طول این سال ها و با پیشرفت های تکنولوژی و فاکتورهای دیگر بگ بازی، موسیقی و افکت های صوتی هم پیشرفت فوق العاده ای داشته اند تا جایی که مهندسان و متخصصان بازی ساز و موسیقیدان ها با به پای هم به رشد و تکامل گیم کمک کردند و در این بین می توان گفت که حتی نقش هنرمندان بیشتر هم بوده و آنها توانسته اند با خلق آثاری جاسودان به بازی ها و موسیقی گیم هویت متفاوتی بخشند. البته صحبت از نقش موسیقی در بازی های کامپیوتری و بررسی آن بحثی



موسیقی؛ یکی از مهم ترین اجزای بازی های کامپیوتری که خیلی هایمان با آن خاطره داریم از صدای سخن گیم ندیدم خوش تر! (قسمت دوم)

وجود نداشت و تمام بار انتقال حس به مخاطب به عهده ی موسیقی متن بود و البته بازی های کامپیوتری به دلیل ذات فعل و انفعالی خود، مخاطب را در گیر حس های درون بازی می کنند. موسیقی متن از مهم ترین عوامل جذب گیمر هاست که به آنها اجازه می دهد بیشتر در حال و هوای بازی غرق شوند و از آن لذت ببرند اما این بخش از هنر بازی سازی نیز مانند تمام تکنولوژی ها و البته هنر ها فراز و فرودهایی داشته و این گونه نبوده که از ابتدا بازی های دارای کیفیت صدای امروز باشند بلکه به مرور زمان و با پیشرفت های دانش کامپیوتر، این هنر نیز تکامل یافته و به این مرحله رسیده است.

بازی بزرگان

دنیای گیم آهنگساز های بزرگ و خوشنام بسیاری را به خود دیده است. آکیرا یامانو کو، یکی از شناخته شده ترین و بهترین آهنگساز های گیم است که علاوه بر آهنگسازی بازی ها، سمت مدیر صدای بازی و طراح صدا را هم داشته است. این آهنگساز بزرگ زاپنی سال ها در کمیته ی کوتلمی مشغول فعالیت بوده و در کارنامه ی خود اسم بازی های مثل silent hill و contra: shattered soldier و shadow of damned را دارد. جالب است بدانید آهنگساز بازی soccer pro 98 که بسیاری از ما با آن خاطره داریم همین آکیرا یامانو کو است.

بیل براون (Bill Brown): براون یکی از آهنگساز های آمریکایی است که در بازی های مختلفی هنرنمایی کرده است و با سری بازی های Tom Clancy's Wolfenstein و سری بازی های دیگر مانند سری Wolfenstein و سری بازی undying، Shdow: Ultimate Destruction نیز همکاری داشته است.

گراش ۴۰ (crush 40): یکی از گروه های آهنگسازی است که به صورت اختصاصی برای سگا و دقیق تر برای سری بازی سونیک آهنگ می سازند و می خوانند. گروه نسروزی فرزندان فرشتگان که در آغاز برای بازی Nascar آهنگ می ساختند، با ورود Jun Senoue به عنوان هسته ی اصلی و گیتاریست و پیوستن Johnny Gioeli به عنوان خواننده، به Crush40 تغییر نام داده و از بازی Sonic Adventure در کسول دریم کست، به شکل انحصاری برای سگا و سونیک آهنگ ساخته اند.

کوچی کندو (Koji Kondo): کوچی کوندو مشهور ترین آهنگساز زاپنی است زیرا او آهنگ محبوب ترین بازی های دنیا را ساخته است: سری بازی های super Mario و The Legend of Zelda. او در سبک جاز و راک تبحر دارد و با تلفیق پیانو و کامپیوتر سبک ویژه ی خود را ارائه می دهد. او در پی فراخوان و درخواست استخدام نینتندو برای به کار گرفتن یک آهنگساز در سال ۱۹۸۴ به جرگه ی کارمندان نینتندو پیوست و پس از استقبال شگفت انگیز از ابر بازی سوپر ماریو، جای پای خود را محکم کرد و تاکنون به کار خود ادامه داده است از دیگر کار های وی می توان به pilowings، star Fox و super smash Bros اشاره کرد. نکته ی قابل توجه در مورد این آهنگساز این است که هنر آهنگسازی اش، کاملاً تجربی است و او تحصیلات آکادمیک در زمینه ی موسیقی ندارد. اما شاید از جالب ترین نکات در این مورد، آهنگسازی هانس زیمر، نابغه ی آلمانی موسیقی در دنیای بازی هاست. او تاکنون تنها آهنگساز دو بازی را بر عهده داشته ولی با هنرمایی خود در همین دو بازی، باعث شگفتی همگان شده و شاهکار هایی خیره کننده را خلق کرده است. این دو بازی call of duty 2: modern warfare و crisis 2 هستند. پس دفعه ی بعد که مشغول بازی شدید به صداها و موسیقی بیشتر دقت کنید.

طولانی است و ما تنها می خواهیم نگاهی کوتاه به موسیقی بازی ها و هنر مندایی که در این بخش فعالیت داشته اند، داشته باشیم.

قصه ی صدا

صداگذاری و موسیقی در بازی های کامپیوتری بسیار شبیه به این بخش در دنیای سینماست و همین می تواند اهمیت این بخش در بازی ها را نشان دهد. بخش صدا در گیم مانند سینما به سه شاخه دسته بندی می شود:

۱. صدای شخصیت ها (voice): در فیلم ها به شکل صدای بازی در سحنه یا صداگذاری روی شخصیت های فیلم در استودیو یا همان دوبله انجام می شود اما در بازی ها فقط می توان از روش استودیویی و با کمک صدایساز روی شخصیت های بازی صدا گذاشت.

۲. صدا های محیط و افکت های صوتی (sound effect): در بیشتر فیلم ها به صورت طبیعی و واقعی ایجاد و صدای بازی می شود، مانند بسته شدن در، راه رفتن، صدای موتور و ماشین و... البته در انیمیشن ها و فیلم های دیجیتال با جلوه های بصری و صوتی بسیار (مثل transformers) این صداها باید توسط تیم صداگذاری تولید، ضبط و روی فیلم گذاشته شود. در این مورد هم صدا های موجود در بازی ها ساختگی است و با روش دوم یعنی مثل انیمیشن ها ساخته می شود.

۳. موسیقی متن (background music): موسیقی متن یا

موسیقی زمینه مهم ترین و جذاب ترین بخش صدا و موسیقی فیلم ها و بازی هاست. نت ها و آوا های مختلف کمک بسیاری به انتقال حس فیلم و بازی می کنند. در بازی ها موسیقی متن اهمیتی به مراتب بیشتر از سینما دارد. به این دلیل که در بازی های قدیمی صدا گذاری شخصیت ها (voice)



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

۱۳۹۵/۰۲/۰۶

