

۱۳۹۵/۰۲/۰۵

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات





قیمت ایزمباده ای (ریال)		
-	۳۰۳۰۱	دلار
-	۳۴۰۱۶	یورو
-	۴۳۶۴۴	پوند
-	۲۷۱۰۲	صدین
-	۸۲۵۰	درهم امارات
-	۳۰۹۶۲	فرانک

قیمت ایز (تومان)	
۳۴۶۶	دلار
۳۹۲۰	یورو
۵۰۰۸	پوند
۳۱۲۰	صدین
۹۵۰	درهم امارات
۱۲۴۳	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۴۲۳۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۲۱۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۲۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۴۴۰۰۰	نیم سکه
۲۸۹۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها	اقتصادیپیا
۴	صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان ها	اقتصادی
۵	به دنبال صادرات اپلیکیشن به دیگر کشورها هستیم	شروع
روزنامه تفاهم		
۶	واگذاری فعالیت های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی	نفاست
۷	بازی «ایران 57» نیاز به حمایت جدی دارد	صدا
۷	خبر کوتاه	حمایت
۸	بازی موبایلی که 30 میلیون بار دانلود شد	Vivannews
۹	22 صفحه حاوی لینک های دانلود بازی «انقلاب 1979» فیلتر شد	lqna مركز آي قراآن International Quran News Agency
۹	بازی موبایلی که 30 میلیون بار دانلود شد	پانگه خبر پانگه خبر ebnews
۹	فیلتر لینک دانلود بازی "انقلاب 1979"	نسیم nasimonline خبرگزاری نسیم
۱۰	نامزدهای جوایز گوگل پلی امسال را ببینید	digikala.com
۱۰	کشف ضبط بازی های رایانه ای غیرمجاز درملایر	خبرگزاری پانا 122255
۱۱	نامزدهای جشنواره Google Play Awards معرفی شدند	کافه فیلتر
۱۱	نامزدهای جوایز گوگل پلی معرفی شدند	
۱۲	نامزدهای جوایز گوگل پلی معرفی شدند	55
۱۲	فیلتر ۲۲ صفحه دارای لینک های دانلود بازی انقلاب ۱۹۷۹ !	برسام 1555
۱۲	سواد رسانه ای مردم را باید گسترش دهیم/ وزارتخانه های دیگر، وزارت ارشاد را تنها نگذارند	خبرگزاری آریا
۱۳	بازی موبایلی که 30 میلیون بار دانلود شد	سایت خبری تعلیمی ۲۴ ساعت

۱۴

راه مقابله با بازیهای اعتیادآور رایانه ای

آفتاب
Aftabnews

۱۵

راه مقابله با بازیهای اعتیادآور رایانه ای



۱۶

مارک زاکربریگ کیست



تعداد محتوا : ۲۴



مجله

۱

پایگاه خبری

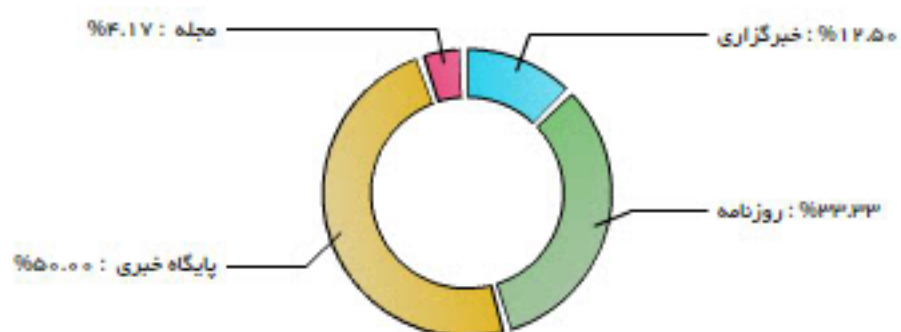
۱۲

روزنامه

۸

خبرگزاری

۳



عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران: سید علی حسینی

صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش بنیان‌ها

می‌شود گذاشته است. عضو هیات عامل 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؛ مخصوصاً راهاندازی شتاب‌دهنده‌ها و مسابقاتی که تحت عنوان رویدادهای آخر هفته برگزار می‌شود و 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 ثبت‌نام 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، جوایز کمی 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 پارانه‌ای سخن می‌گوییم، شاید همه فکر کنند بازی است، اما بازی‌های رایانه‌ای امروز مجموعه‌ای از بازی‌ها هست 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.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن‌نویسی و صادرات آنها، توجه به شرکت‌های نوپا و بازی‌های رایانه‌ای را از محورهای ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد.

خسرو سلجوقی در گفت‌وگو با ایسنا، با بیان اینکه در جشنواره امسال در تداوم برنامه‌های سال گذشته روی سه بخش تمرکز شده و هدف معرفی افراد موفق و ممتاز این رشته است که الگوسازی برای جوانان داشته باشد، گفت: در بخش اول بیشتر هدف این است که روی اپلیکیشن‌نویسی و شرکت‌های نوپا که کارهای نوینی را انجام داده و نوآوری داشته‌اند تمرکز شود.

وی با بیان اینکه در سال‌های گذشته روی نرم‌افزارنویسی و اپلیکیشن‌نویسی ماثور چندانی داده نشده بود، گفت: در سال گذشته بیش از ۵۰ هزار نرم‌افزار نوشته شده بود و به نظر می‌آید که باید نمونه‌های موفق‌تری 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 بالاخص در مقوله سرویس و خدماتی که روی تلفن همراه داده



هستیم که یک سری آموزش‌های مربوط به دوره‌های کارشناسی، ارشد و دکتری بازی‌های رایانه‌ای را هم در کشور فعال کنیم.

وی با اشاره به حضور و نقش بخش خصوصی در جشنواره فاوا اظهار کرد: از سازمان نظام صنفی رایانه‌ای (تصر) به عنوان نماینده بخش خصوصی استفاده و سعی می‌کنیم کارها را با آنها هماهنگ کنیم. حداقل در دولت تدبیر و امید با سازمان نصر هماهنگ پیش رفتیم و کارهایی از قبیل وام وجوه اداره شده، برگزاری جشنواره، داوری‌ها و ارزیابی‌ها توسط آنها انجام می‌شود و در شورای سیاست‌گذاری و اجرا و برنامه‌ریزی نیز حضور دارند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران همچنین به واگذاری فعالیت‌های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی اشاره و بیان کرد: این یک تعامل دوجانبه است، هم بخش خصوصی باید خودش را آماده کرده و علاقه‌مند باشد و هم برای بخش دولتی یک اعتماد قلبی حاصل شده باشد که این کار از طرف خصوصی شدنی است. اما به نظر می‌رسد ارتباط‌ها نسبت به سال‌های قبل خیلی بیشتر شده است.

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

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

سلجوقی در ادامه افزود: تنوعی از حمایت‌های معنوی و مادی مطرح و همکاری‌های نزدیکی بین معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، شورای عالی فضای مجازی، سازمان فناوری اطلاعات، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و معاونت فناوری و نوآوری ایجاد شده؛ به اضافه اینکه یک کارگروه مختص وام وجوه اداره شده برای بازی‌های رایانه‌ای تشکیل دادیم و همچنین به دنبال این

جشنواره فناوری اطلاعات برگزار می‌شود

صادرات اپلیکیشن و توجه به دانش‌بنیان‌ها

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن‌نویسی و صادرات آنها، توجه به شرکت‌های نوپا و بازی‌های رایانه‌ای را از محورهای ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد.

خسرو سلجوقی در گفت‌وگو با ایسنا، با بیان اینکه در جشنواره امسال در تداوم برنامه‌های سال گذشته روی سه بخش تمرکز شده و هدف معرفی افراد موفق و ممتاز این رشته است که الگوسازی برای جوانان داشته باشد، گفت: در بخش اول بیشتر هدف این است که در اپلیکیشن‌نویسی و شرکت‌های نوپا که کارهای نوینی را انجام داده و نوآوری داشته‌اند تمرکز شود. وی با بیان اینکه در سال‌های گذشته در نرم‌افزارنویسی و اپلیکیشن‌نویسی مانور چندانی داده نشده بود، گفت: در سال گذشته بیش از ۵۰ هزار نرم‌افزار نوشته شده بود و به نظر می‌آید که باید نمونه‌های موفق‌تری 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 بالاخص در مقوله سرویس و خدماتی که روی تلفن همراه داده می‌شود گذاشته است. عضو هیات عامل 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؛ مخصوصاً راه‌اندازی شتاب‌دهنده‌ها و مسابقاتی که تحت عنوان رویدادهای آخر هفته برگزار می‌شود و 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 ثبت‌نام حضوری افزود: در این بخش تمرکز بیشتر بر اساس میزان صادرات، اشتغال و نوآوری است که به هرکدام از این شاخص‌ها امتیازهایی داده شده و علاوه بر جایزه معنوی که معرفی این افراد از طریق رسانه‌های جمعی است، جوایز کمی 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 بازی‌ها هست 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. عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با تأکید بر اهمیت بازی‌های رایانه‌ای خاطرنشان کرد: امروز بازی‌های رایانه‌ای به معنای اخلاص 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 ایزارهایش که در قدیم شاید به میدان محدود بود، امروز به یک تلفن همراه و تبلت و لپ‌تاپ محدود شده و نوع بازی‌ها اجتماعی و انفرادی بوده و قدرت مانور زیادی به مقوله بازی داده است.

سلجوقی در ادامه افزود: تنوعی از حمایت‌های معنوی و مادی مطرح و همکاری‌های نزدیکی بین معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، شورای عالی فضای مجازی، سازمان فناوری اطلاعات، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و معاونت فناوری و نوآوری ایجاد شده؛ به اضافه اینکه یک کارگروه مختص وام و جوره اداره‌شده برای بازی‌های رایانه‌ای تشکیل دادیم و همچنین به دنبال این هستیم که یک سری آموزش‌های مربوط به دوره‌های کارشناسی، ارشد و دکتری بازی‌های رایانه‌ای را هم در کشور فعال کنیم.

وی با اشاره به حضور و نقش بخش خصوصی در جشنواره فاوا اظهار کرد: از سازمان نظام صنفی رایانه‌ای (نصر) به عنوان نماینده بخش خصوصی استفاده و سعی می‌کنیم کارها را با آنها هماهنگ کنیم. حداقل در دولت تدبیر و امید با سازمان نصر هماهنگ پیش رفتیم و کارهایی از قبیل وام و جوره اداره‌شده، برگزاری جشنواره، داوری‌ها و ارزیابی‌ها توسط آنها انجام می‌شود و در شورای سیاست‌گذاری و اجرا و برنامه‌ریزی نیز حضور دارند. عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران همچنین به واگذاری فعالیت‌های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی اشاره و بیان کرد: این یک تعامل دوجانبه است، هم بخش خصوصی باید خودش را آماده کرده و علاقه‌مند باشد و هم برای بخش دولتی یک اعتماد قلبی حاصل شده باشد که این کار از طرف خصوصی شدنی است. اما به نظر می‌رسد ارتباط‌ها نسبت به سال‌های قبل خیلی بیشتر شده است.

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

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران:

به دنبال صادرات اپلیکیشن به دیگر کشورها هستیم

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

وی با بیان اینکه در سال های گذشته روی نرم افزار نویسی و اپلیکیشن نویسی مانور چندانی داده نشده بود، گفت: در سال گذشته بیش از ۵۰ هزار نرم افزار نوشته شده بود و به نظر می آید که باید نمونه های موفق که توانستند کسب و کار و صادرات کنند را بیشتر به جامعه معرفی کرد. همان طور که فناوری در دنیا با سرعت روی تلفن های همراه و اپلیکیشن نویسی متمرکز شده، این دوره از جشنواره نیز خودش را با این مقوله منطبق تر دیده و تمرکزش را روی نوآوری و بالاخص در مقوله سرویس و خدماتی که روی تلفن همراه داده می شود گذاشته است. عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران بخش دوم این جشنواره را توجه به شرکت های نوپا دانست و افزود: امسال بیشتر از سال های گذشته به شرکت های نوپا توجه شده؛ مخصوصاً راه اندازی شتاب دهنده ها و مسابقاتی که تحت عنوان رویدادهای آخر هفته برگزار می شود و

فضایی را فراهم کرده که بتوانیم بیشتر در خدمت استارت آپ ها باشیم. سلجوقی با اشاره به نحوه شرکت استارت آپ ها به دو روش ثبت نام از طریق شبکه های مجازی و ثبت نام حضوری افزود: در این بخش تمرکز بیشتر بر اساس میزان صادرات، اشتغال و نوآوری است که به هر کدام از این شاخص ها امتیازهایی داده شده و علاوه بر جایزه معنوی که معرفی این افراد از طریق رسانه های جمعی است، جوایز کمی هم گذاشته شده که در روز مسابقه اعلام خواهد شد. وی بازی های رایانه ای را محور سوم جشنواره اعلام کرد و توضیح داد: وقتی از بازی های رایانه ای سخن می گوئیم، شاید همه فکر کنند بازی است، اما بازی های رایانه ای امروز مجموعه ای از بازی ها هست که آموزش و تغییر رفتار و کارهای فرهنگی از طریق آن انجام می شود و حتی نوعی از آموزش سلامت و بحث بهداشت در بازی های رایانه ای نهفته است.

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

در ادامه افزود: تنوعی از حمایت های معنوی و مادی مطرح و همکاری های نزدیکی بین معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شورای عالی فضای مجازی، سازمان فناوری اطلاعات، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و معاونت فناوری و نوآوری ایجاد شده؛ به اضافه اینکه یک کارگروه مختص وام و جوه اداره شده برای بازی های رایانه ای تشکیل دادیم و همچنین به دنبال این هستیم که یک سری آموزش های مربوط به دوره های کارشناسی، ارشد و دکتری بازی های رایانه ای را هم در کشور فعال کنیم. وی با اشاره به حضور و نقش بخش خصوصی در جشنواره قوا اظهار کرد: از سازمان نظام صنفی رایانه ای (نصر) به عنوان نماینده بخش خصوصی استفاده و سعی می کنیم کارها را با آنها هماهنگ کنیم. حناقل در دولت تدبیر و امید با سازمان نصر هماهنگ پیش رفتیم و کارهایی از قبیل وام و جوه اداره شده، برگزاری جشنواره، داوری ها و ارزیابی ها توسط آنها انجام می شود و در شورای سیاست گذاری و اجرا و برنامه ریزی نیز حضور دارند. عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران همچنین به واگذاری فعالیت های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی اشاره و بیان کرد: این یک تعامل دوجانبه است، هم بخش خصوصی باید خودش را آماده کرده و علاقه مند باشد و هم برای بخش دولتی یک اعتماد قلبی حاصل شده باشد که این کار از طرف خصوصی شدنی است. اما به نظر می رسد ارتباط ها نسبت به سال های قبل خیلی بیشتر شده است. ششمین جشنواره ارتباطات و فناوری اطلاعات (قوا)، در تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه، همزمان با روز جهانی ارتباطات برگزار خواهد شد.

واگذاری فعالیت‌های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی



فرهنگی از طریق آن انجام می‌شود. عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران با اشاره به حضور و نقش بخش خصوصی در جشتواره فاوا اظهار کرد: از سازمان نظام صنفی رایانه‌ای (نصر) به عنوان نماینده بخش خصوصی استفاده و سعی می‌کنیم کارها را با آنها هماهنگ کنیم. سلجوقی همچنین به واگذاری فعالیت‌های اجرایی فناوری اطلاعات به بخش خصوصی اشاره و بیان کرد: این یک تعامل دوجانبه است، هم بخش خصوصی باید خودش را آماده کرده و علاقه‌مند باشد و هم برای بخش دولتی یک اعتماد قلبی حاصل شده باشد که این کار از طرف خصوصی شدنی است. اما به نظر می‌رسد ارتباط‌ها نسبت به سال‌های قبل خیلی بیشتر شده است. گفتنی است، ششمین جشتواره ارتباطات و فناوری اطلاعات (فاوا)، در تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه، هم زمان با روز جهانی ارتباطات برگزار خواهد شد.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران تمرکز بر اپلیکیشن‌نویسی و صادرات آنها، توجه به شرکت‌های نوپا و بازی‌های رایانه‌ای را از محورهای ششمین جشتواره ارتباطات و فناوری اطلاعات اعلام کرد. خسرو سلجوقی در گفت‌وگو با ایستا، با بیان اینکه در جشتواره امسال در تداوم برنامه‌های سال گذشته روی سه بخش تمرکز شده و هدف معرفی افراد موفق و ممتاز این رشته است که الگوسازی برای جوانان داشته باشد، گفت: در بخش اول بیشتر هدف این است که روی اپلیکیشن‌نویسی و شرکت‌های نوپا که کارهای نویسی را انجام داده و نوآوری داشته‌اند تمرکز شود. وی بخش دوم این جشتواره را توجه به شرکت‌های نوپا دانست و افزود: امسال بیشتر از سال‌های گذشته به شرکت‌های نوپا توجه شده؛ مخصوصاً راه‌اندازی شتاب‌دهنده‌ها و مسابقاتی که تحت عنوان رویدادهای آخر هفته برگزار می‌شود و 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 ثبت‌نام حضوری افزود: در این بخش تمرکز بیشتر بر اسامی میزان صادرات، اشتغال و نوآوری است. وی بازی‌های رایانه‌ای را محور سوم جشتواره اعلام کرد و توضیح داد: بازی‌های رایانه‌ای امروز مجموعه‌ای از بازی‌ها هست که آموزش و تغییر رفتار و کارهای

بازی «ایران ۵۷» نیاز به حمایت جدی دارد



پس از انتشار بازی «انقلاب ۱۹۷۹» که روایتی مخدوش از انقلاب اسلامی است، انتقادهایی از بازیسازان در مورد عدم تولید بازی «انقلاب اسلامی ایران» صورت گرفت. در حالی که بیش از سه سال است یکی از بازیسازان داخلی، تولید یک بازی با موضوع انقلاب را در دستور کار خود دارد. بازی ایرانی «ایران ۵۷» با حمایت مرکز هنرهای رقومی بسیج و توسط استودیو رساناشکوه کویر ساخته می‌شود.

عماد رحمانی مدیرعامل این استودیو می‌گوید نگارش بازی‌نامه این اثر را از سال ۹۲ و در دوره کارشناسی ارشدش آغاز کرده و سپس با حداقل‌های مالی و حمایتی تولید این بازی را شروع کرده است.

او اعتقاد دارد با این هزینه‌ها نمی‌توان با حجمه بازی‌هایی همچون «انقلاب ۱۹۷۹» مقابله کرد چرا که این بازی‌ها با ده‌ها برابر هزینه تولید بیشتر ساخته شده‌اند.

نخستین خبر اینکه پیر و اخطار جدی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مبنی بر فیلتر شدن صفحات و سایت‌هایی که اقدام که به انتشار لینک دانلود بازی «انقلاب ۱۹۷۹» نمایند، تاکنون ۲۲ صفحه فیلتر شده است. معاون نظارت و ارزشیابی این بنیاد از فیلتر شدن ۲۲ صفحه حاوی لینک‌های دانلود این بازی خبر داد و گفت: طی همکاری مستقیم با کمیته مصادیق مجرمانه، هر سایتی که اقدام به انتشار لینک‌های دانلود بازی «انقلاب ۱۹۷۹» کند فیلتر خواهد شد. جواد امیری ادامه داد: علاوه بر فضای مجازی، نظارت دقیق و کاملی در فروشگاه‌های عرضه محصولات فرهنگی و بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد و با توزیع کنندگانی که این بازی را عرضه کند قاطعانه و طبق قانون برخورد خواهد شد.

مبارزه الکترونیکی وزارت اقتصاد با فسادهای بزرگ مالیاتی (قسمت دوم)

برای بازی‌های خارجی بوده است که هیچ یک موفقیت چشمگیری کسب نکرده‌اند. نکته تامل برانگیز دیگر در حوزه بازی‌های رایانه‌ای این است که حتی جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز از این که بازی در ایران صاحب ندارد نیز گلايه‌مند است (۲۱). گفتنی است تنها در یک قلم، سالانه ۲۰۰ میلیارد تومان پول از کشور بابت انجام بازی کُش و به واسطه گیم‌های ایرانی خارج می‌شود.

● نظر پروفسور بزرگ ایرانی درباره امواج موبایل

پارازیت‌های ارسالی جهت ایجاد اختلال در تصاویر و برنامه شبکه‌های ماهواره‌ای و همچنین امواج منتشره توسط دکل‌های مخابراتی و گوشی تلفن همراه یکی از بحث‌برانگیزترین موضوعات مشترک حوزه سلامت و فناوری اطلاعات در ایران است که با بیش از ۱۷ سال سابقه، همچنان منتج به استخراج یک نظر واحد و در عین حال قطعی نشده است. این موضوع هفته گذشته و ضمن برگزاری پنجمین سمپوزیوم فدراسیون جهانی انجمن‌های جراحان مغز و اعصاب که با حضور پروفسور سمعی در تهران برگزار شد بار دیگر به چالش کشیده شد.

در این مراسم یکی از نمایندگان افکار عمومی، تحلیل رییس بیمارستان علوم عصبی هانوفر را در این خصوص پرسید. اما نظر ایشان نیز تا حدودی به اظهارات دکتر هاشمی وزیر بهداشت شباهت داشت. به طوری که هر دو اثبات زیان ده بودن یا نبودن امواج مخابراتی را امری بسیار مشکل دانستند. بر اساس این گزارش، تا کنون بررسی‌های بسیاری توسط مراکز علمی در ایران و جهان در مورد این موضوع خاص صورت گرفته که برخی از آنها حامل جهت‌گیری و برخی مستقل انجام شده است. اما نقطه مشترک بسیاری از یافته‌ها بر این اساس استوار بوده است که چنانچه تجهیزات ارتباطی اعم از دکل‌های مخابراتی و گوشی‌های تلفن همراه از کیفیت و استانداردهای لازم برخوردار باشند، لزومی بابت نگرانی از امواج آنها وجود ندارد.



رأندگی نیز به وقوع پیوسته است و به گفته وزیر اقتصاد در صدد ایجاد مداخله در پرونده‌های بزرگ مالیاتی است. هر چند آقای وزیر خبری از زمان بهره‌برداری این سامانه تاکنون ارایه نکرده است، اما با توجه به فرارسیدن فصل ارایه اظهارنامه‌های مالیاتی چنانچه کلید این سامانه روشن شود می‌تواند جهش در آمدی قابل توجهی را برای دولت ایجاد کند.

● متولیان بازی‌های رایانه‌ای، اندر خم یک کوچه

در حالی که اعتیاد گیم‌های ایرانی به بازی‌های رایانه‌ای و همچنین خروج میلیونی ارز از کشور به واسطه بازی، از مرز هشدار عبور کرده و به مرحله بحران رسیده است، متولیان دولتی پس از سال‌ها اتلاف وقت و صرف بودجه در این حوزه در یافته‌اند که می‌بایست برای مواجهه با این چالش، کاری بکنند.



در همین راستا هفته گذشته امیر خوراکیان، معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور بر لزوم تدوین نقشه راه در زمینه بازی‌های رایانه‌ای تأکید کرد و اظهار داشت، باید بررسی کنیم که مسأله اساسی در زمینه بازی و کلید طلایی حل آن چیست تا بتوانیم بخش عمده‌ای از مسایل را حل کنیم. این اظهارات در حالی ابراز شد که با وجود دستگاه‌هایی همچون شورای عالی اطلاع‌رسانی، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و وزارت ارشاد که سال‌ها است روی این موضوع کار می‌کنند و نیز شورای عالی فضای مجازی که به تازگی به جمع این نهادها اضافه شده است، گمان می‌رفت مدت‌ها پیش مشکلات موجود در حوزه بازی‌های رایانه‌ای شناسایی شده باشد و برای این قفل فرهنگی نه صرفاً یک کلید طلایی، بلکه برنامه‌های فازبندی شده عملیاتی، مناسب و مطلوبی در نظر گرفته شود.

بر اساس این گزارش، از جمله اقداماتی که تاکنون توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به منظور هدایت و راهبری این مهم انجام شده است حمایت از تولید بازی‌های وطنی و ایجاد کمی‌رایت داخلی جهت برگزاری مزایده



بازی موبایلی که ۳۰ میلیون بار دانلود شد (۱۴۰۱/۰۱/۰۵)

Call of Duty: Heroes یک بازی موبایلی است که در تمام پلت فرم‌های موبایل حضور دارد.

Call of Duty: Heroes یک بازی موبایلی است که در تمام پلت فرم‌های موبایل حضور دارد. Call of Duty یکی از محبوب‌ترین بازی‌های دنیا است که در تمام پلت فرم‌ها مانند ویندوز یا مک می‌توان آن را بازی کرد. حالا این بازی هیجان انگیز در نسخه موبایل خود هم به آمار چشمگیری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رسیده است. این بازی در پلت فرم های اندروید آی او اس، ویندوز فون و اپ استور آمازون بیش از ۳۰ میلیون بار دانلود شده است CoD یک بازی اکشن از نوع اول شخص است که در اپ استور اپل رتبه ۶۷ را در بازی های استراتژیک کسب کرده است. از نظر درآمد CoD پردرآمدترین بازی دنیا است. این بازی مهیج از سال ۲۰۰۳ که اولین نسخه خود را وارد بازار کرد تا امروز بیش از ۱۵ میلیارد دلار درآمد داشته است. در نسخه جدید موبایل این بازی یعنی ۲.۴ هم چند مرحله جدید به بازی اضافه شده که کاربران بسیار از آن استقبال کرده اند. در نسخه جدید به هر کاربر تعداد محدودی منابع داده می شود و اگر موفق به پیروزی شود می تواند منابع بیشتری دریافت کند.



۲۲ صفحه حاوی لینک های دانلود بازی «انقلاب ۱۹۷۹» فیلتر شد (۹۵/۰۲/۰۵-۹۵/۰۲/۰۴)

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

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از فیلتر شدن ۲۲ صفحه حاوی لینک های دانلود این بازی خبر داد و گفت: طی همکاری مستقیم با کمیته مصادیق مجرمانه، هر سایتی که به انتشار لینک های دانلود بازی «انقلاب ۱۹۷۹» اقدام کند فیلتر خواهد شد. وی افزود: علاوه بر فضای مجازی، نظارت دقیق و کاملی در فروشگاه های عرضه محصولات فرهنگی و بازی های رایانه ای وجود دارد و با توزیع کننده ای که این بازی را عرضه کند قاطعانه و طبق قانون برخورد خواهد شد. لازم به ذکر است که بازی انقلاب ۱۹۷۹ روایتی مخدوش و جانب دارانه را از انقلاب اسلامی روایت می کند و با انتشار این بازی به هر نحو در داخل کشور برخورد می شود.



بازی موبایلی که ۳۰ میلیون بار دانلود شد (۹۵/۰۲/۰۵-۹۵/۰۲/۰۴)

به گزارش پایگاه خبری بانکداری الکترونیک از ای تی ایران Call of Duty: Heroes یک بازی موبایلی است که در تمام پلت فرم های موبایل حضور دارد. Call of Duty یکی از محبوب ترین بازی های دنیا است که در تمام پلت فرم ها مانند ویندوز یا مک می توان آن را بازی کرد. حالا این بازی هیجان انگیز در نسخه موبایل خود هم به آمار چشمگیری رسیده است. این بازی در پلت فرم های اندروید آی او اس، ویندوز فون و اپ استور آمازون بیش از ۳۰ میلیون بار دانلود شده است CoD یک بازی اکشن از نوع اول شخص است که در اپ استور اپل رتبه ۶۷ را در بازی های استراتژیک کسب کرده است. از نظر درآمد CoD پردرآمدترین بازی دنیا است. این بازی مهیج از سال ۲۰۰۳ که اولین نسخه خود را وارد بازار کرد تا امروز بیش از ۱۵ میلیارد دلار درآمد داشته است. در نسخه جدید موبایل این بازی یعنی ۲.۴ هم چند مرحله جدید به بازی اضافه شده که کاربران بسیار از آن استقبال کرده اند. در نسخه جدید به هر کاربر تعداد محدودی منابع داده می شود و اگر موفق به پیروزی شود می تواند منابع بیشتری دریافت کند.



فیلتر لینک دانلود بازی "انقلاب ۱۹۷۹" (۹۵/۰۲/۰۵-۹۵/۰۲/۰۴)

هر سایتی که اقدام به انتشار لینک های دانلود بازی "انقلاب ۱۹۷۹" کند، فیلتر خواهد شد.

به گزارش «نسیم آنلاین»، امیری معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در همکاری مستقیم با کمیته مصادیق مجرمانه، هر سایتی که اقدام به انتشار لینک های دانلود بازی «انقلاب ۱۹۷۹» کند فیلتر خواهد شد. امیری افزود: علاوه بر فضای مجازی، نظارت دقیق و کاملی در فروشگاه های عرضه محصولات فرهنگی و بازی های رایانه ای وجود دارد و با توزیع کننده ای که این بازی را عرضه کند قاطعانه و طبق قانون برخورد خواهد شد. بازی انقلاب ۱۹۷۹ روایتی مخدوش و جانبدارانه را از انقلاب اسلامی روایت می کند و با انتشار این بازی به هر نحو در داخل کشور برخورد می شود.



نامزدهای جوایز گوگل پلی امسال را ببینید (۱۱/۱۲-۱۵/۱۲/۱۴۰۱)

فقط فیلم‌ها جایزه نمی‌گیرند. شرکت گوگل از سال ۲۰۱۳ رقابت Google Play Awards را برگزار کرده است. این شرکت، لیست کاندیداهای امسال جوایز بازی‌های موجود در سرویس گوگل پلی (Google Play) را اعلام کرده است. این لیست شامل "بعضی از بهترین اپلیکیشن‌ها و بازی‌های گوگل پلی، از استارت‌آپ‌ها و اپلیکیشن‌های مستقل برجسته گرفته تا خلاقانه‌ترین‌ها و بهترین طراحی‌ها" است. برندگان این جوایز بعداً در نمایشگاه سی‌ام اردیبهشت اعلام خواهند شد.

گوگل پنج اپلیکیشن مختلف را در ده طبقه بندی متفاوت معرفی کرده و همه‌ی این نامزدها را یکجا جمع کرده تا کاربران بتوانند اپلیکیشن‌هایی که بیشتر از همه استقبال شده را امتحان کنند. این ده طبقه بندی شامل استارت‌آپ برجسته (Standout Startup)، اپلیکیشن مستقل برجسته (Standout Indie)، بهترین اپلیکیشن خانوادگی (Best Families App)، بهترین استفاده از مواد طراحی (Best use of Material Design)، بهترین استفاده از خدمات بازی گوگل (Best Use of Google Play Game Services)، پیشگامان (Early Adopter)، خلاقانه‌ترین (Most Innovative)، جهانی‌شو (Go Global)، بهترین اپلیکیشن (Best App)، بهترین بازی (Best Game) است.

اگر شما هم به «کنفرانس نرم‌افزار توسعه‌دهندگان گوگل» (Google I/O) که توسط این شرکت در شهر سانفرانسیسکو برگزار می‌شود می‌روید، می‌توانید در مراسم شرکت کنید. این برنامه در سالن هفت این کنفرانس برگزار می‌شود. هم چنین می‌توانید بخش زنده‌ی آن را از طریق اپلیکیشن Google I/O ببینید یا نزدیک شدن به مراسم، گوگل اطلاعات بیشتری در اختیار می‌گذارد.

با دیجیکالا هم همراه شوید و نامزدهای این رقابت را در عکس‌ها مشاهده کنید. عکس‌ها دو دسته‌اند. یک دسته از عکس‌ها نامزدها را در طبقه بندی‌های مربوط به آن‌ها نشان می‌دهد. بعضی دیگر با جزئیات بیشتر نامزدها را معرفی می‌کند.

منبع: Phone Arena



کشف وضبط بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز در ملایر (۱۲/۱۲-۱۵/۱۲/۱۴۰۱)

رئیس اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی ملایر گفت: در طول ۳ ماه گذشته با بازرسی‌های مشتری‌کی که صورت گرفته، بیش از سه هزار سی‌دی حاوی محصولات و بازی‌های غیرمجاز کشف و ضبط شده و به مراجع ذیربط تحویل داده شده است.

به گزارش پانا از همدان، غلامرضا جمالی‌زاده در جلسه ستادهای صیانت از محصولات فرهنگی و هنری و مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز شهرستان ملایر، اظهار کرد: تقریباً همه این کشفیات از فروشگاه‌ها و صنوف غیرمرتبط با عرضه محصولات فرهنگی و بازی‌سراها بوده‌اند که این امر بیانگر لزوم نظارت بیشتر بر سایر صنوف است.

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

جمالی‌زاده اظهار کرد: پس از تشکیل ستاد مبارزه با بازی‌های رایانه‌ای غیرمجاز با ساختار جدید، در طول ۳ ماه گذشته بازرسی‌هایی از صنوف مختلف انجام شده؛ اما واقعیت این است که با توجه به ورود فناوری‌های جدید و راه‌های آسان برای تهیه تولیدات و بازی‌های غیرمجاز، باید در زمینه فرهنگ درست استفاده از محصولات، بالا بردن سطح سواد دیجیتال خانواده‌ها و غنی‌سازی فکری و فرهنگی جامعه تلاش کرد.

رئیس اداره فرهنگ و ارشاد اسلامی ملایر بر لزوم فرهنگ‌سازی در زمینه نحوه استفاده از آثار فرهنگی و بازی‌های رایانه‌ای تأکید کرد و خواستار جدیت اعضا این ستاد در سطح شهرستان و ارائه طرح‌های عملیاتی برای تقویت عملکرد ستاد شد.

در این جلسه مقرر شد ضمن تشکیل جلسه مشترک و توجیهی با مسئولان بازی‌سراها (گیم‌نت) و فروشگاه‌های عرضه محصولات فرهنگی و هنری شهرستان، از سایر صنوف نیز بازرسی‌های گسترده صورت پذیرد و متخلفان با حکم دادستانی مورد تعقیب قضائی قرار بگیرند.



نامزدهای جشنواره Google Play Awards معرفی شدند (۱۴۰۳-۱۴۰۲/۰۱/۰۱)

خوب اگرچه که هنوز زمان برگزاری جشنواره Academy Awards نرسیده، اما گوگل فهرست نامزدهای امسال خود را برای دریافت جایزه گوگل پلی معرفی کرده است.

این فهرست شامل برخی از بهترین اپلیکیشن ها و بازی های موجود در فروشگاه پلی می شود؛ از عناوین ساده شرکت های نوپا گرفته تا خلاقانه ترین و پیشرفته ترین آنها!

گوگل در مجموع ۱۰ دسته بندی متفاوت برای فهرست خود تعریف کرده که در هر کدام از آنها ۵ عنوان متفاوت قرار دارد.

دسته بندی منتخبین گوگل شامل Standout Startup, Standout Indie, Best Families App, Best use of Material Design, Best Game و Best Use of Google Play Game Services, Early Adopter, Go Global, Most Innovative, Best App می گردد.

برندگان این جشنواره طی مراسم Google I/O که قرار است ۱۹ می در سالن کنفرانس های گوگل در مانتین ویو برگزار شود، معرفی خواهند شد. شما می توانید فهرست کامل نامزدهای دریافت جایزه گوگل پلی را هم اکنون در ادامه این مطلب مشاهده نمایید.



نامزدهای جوایز گوگل پلی معرفی شدند (۱۴۰۳-۱۴۰۲/۰۱/۰۱)

فقط فیلم ها جایزه نمی گیرند. شرکت گوگل از سال ۲۰۱۳ رقابت Google Play Awards را برگزار کرده است. این شرکت، لیست کاندیداهای امسال جوایز بازی ها و برنامه های موجود در سرویس گوگل پلی (Google Play) را اعلام کرده است.

به گزارش بازار خبر، فقط فیلم ها جایزه نمی گیرند. شرکت گوگل از سال ۲۰۱۳ رقابت Google Play Awards را برگزار کرده است. این شرکت، لیست کاندیداهای امسال جوایز بازی ها و برنامه های موجود در سرویس گوگل پلی (Google Play) را اعلام کرده است. این لیست شامل "بعضی از بهترین اپلیکیشن ها و بازی های گوگل پلی، از استارت آپ ها و اپلیکیشن های مستقل برجسته گرفته تا خلاقانه ترین ها و بهترین طراحی ها" است. برندگان این جوایز بعد از ظهر سی ام اردیبهشت اعلام خواهند شد.

گوگل پنج اپلیکیشن مختلف را در ده طبقه بندی متفاوت معرفی کرده و همه ی این نامزدها را یکجا جمع کرده تا کاربران اندروید بتوانند اپلیکیشن هایی که بیشتر از همه استقبال شده را امتحان کنند. این ده طبقه بندی شامل استارت آپ برجسته (Standout Startup)، اپلیکیشن مستقل برجسته (Standout Indie)، بهترین اپلیکیشن خانوادگی (Best Families App)، بهترین استفاده از زبان طراحی متریال (Best use of Material Design)، بهترین استفاده از خدمات گوگل پلی (Best Use of Google Play Game Services)، پیشگامان (Early Adopter)، خلاقانه ترین (Most Innovative)، جهانی شو (Go Global)، بهترین اپلیکیشن (Best App) و بهترین بازی (Best Game) است.

اگر شما هم به «کنفرانس توسعه دهندگان گوگل» (Google I/O) که توسط این شرکت در شهر سانفرانسیسکو برگزار می شود می روید، می توانید در مراسم شرکت کنید. این برنامه در سالن هفت این کنفرانس برگزار می شود. هم چنین می توانید پخش زنده ی آن را از طریق اپلیکیشن Google I/O ببینید. با نزدیک شدن به مراسم، گوگل اطلاعات بیشتری در اختیار می گذارد.

با ما همراه شوید و نامزدهای این رقابت را در عکس ها مشاهده کنید. عکس ها دو دسته اند. یک دسته از عکس ها نامزدها را در طبقه بندی های مربوط به آن ها نشان می دهد. بعضی دیگر با جزئیات بیشتر نامزدها را معرفی می کند.

منبع: مجله دیجی کالا

نامزدهای جوایز گوگل پلی معرفی شدند (۱۳۹۴-۰۵/۰۲/۰۱)

فقط فیلم‌ها جایزه نمی‌گیرند. شرکت گوگل از سال ۲۰۱۳ رقابت Google Play Awards را برگزار کرده است. این شرکت، لیست کاندیداهای اسامال جوایز بازی‌ها و برنامه‌های موجود در سرویس گوگل پلی (Google Play) را اعلام کرده است.

۵۵نالین: فقط فیلم‌ها جایزه نمی‌گیرند. شرکت گوگل از سال ۲۰۱۳ رقابت Google Play Awards را برگزار کرده است. این شرکت، لیست کاندیداهای اسامال جوایز بازی‌ها و برنامه‌های موجود در سرویس گوگل پلی (Google Play) را اعلام کرده است. این لیست شامل "بعضی از بهترین اپلیکیشن‌ها و بازی‌های گوگل پلی، از استارت‌آپ‌ها و اپلیکیشن‌های مستقل برجسته گرفته تا خلاقانه‌ترین‌ها و بهترین طراحی‌ها" است. برندگان این جوایز بعداً نظرسنجی ام‌آر‌دی‌پشت اعلام خواهند شد.

گوگل پنج اپلیکیشن مختلف را در ده طبقه بندی متفاوت معرفی کرده و همه‌ی این نامزدها را یکجا جمع کرده تا کاربران اندروید بتوانند اپلیکیشن‌هایی که بیشتر از همه استقبال شده را امتحان کنند. این ده طبقه بندی شامل استارت‌آپ برجسته (Standout Startup)، اپلیکیشن مستقل برجسته (Standout Indie)، بهترین اپلیکیشن خانوادگی (Best Families App)، بهترین استفاده از زبان طراحی متریال (Best use of Material Design)، بهترین استفاده از خدمات گوگل پلی (Best Use of Google Play Game Services)، پیشگامان (Early Adopter)، خلاقانه‌ترین (Most Innovative)، جهانی‌شو (Go Global)، بهترین اپلیکیشن (Best App) و بهترین بازی (Best Game) است.

اگر شما هم به «کنفرانس توسعه دهندگان گوگل» (Google I/O) که توسط این شرکت در شهر سانفرانسیسکو برگزار می‌شود می‌روید، می‌توانید در مراسم شرکت کنید. این برنامه در سالن هفت این کنفرانس برگزار می‌شود. هم چنین می‌توانید پخش زنده‌ی آن را از طریق اپلیکیشن Google I/O ببینید. با نزدیک شدن به مراسم، گوگل اطلاعات بیشتری در اختیار می‌گذارد.

با ما همراه شوید و نامزدهای این رقابت را در عکس‌ها مشاهده کنید. عکس‌ها دو دسته‌اند. یک دسته از عکس‌ها نامزدها را در طبقه بندی‌های مربوط به آن‌ها نشان می‌دهد. بعضی دیگر با جزئیات بیشتر نامزدها را معرفی می‌کند.

منبع: مجله دیجی کالا

فیلتر ۲۲ صفحه دارای لینک‌های دانلود بازی انقلاب ۱۹۷۹! (۱۳۹۴-۰۵/۰۲/۰۱)

به گزارش پایگاه خبری فناوری اطلاعات برسام و به نقل از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، معاون نظارت و ارزشیابی این بنیاد از فیلتر شدن ۲۲ صفحه حاوی لینک‌های دانلود این بازی خبر داد و گفت: طی همکاری مستقیم با کمیته مصادیق مجرمانه، هر سایتی که اقدام به انتشار لینک‌های دانلود بازی «انقلاب ۱۹۷۹» کند فیلتر خواهد شد.

جواد امیری ادامه داد: علاوه بر فضای مجازی، نظارت دقیق و کاملی در فروشگاه‌های عرضه محصولات فرهنگی و بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد و با توزیع کننده‌ای که این بازی را عرضه کند قاطعانه و طبق قانون برخورد خواهد شد.

لازم به ذکر است که بازی انقلاب ۱۹۷۹ روایتی مخدوش و جانب‌دارانه را از انقلاب اسلامی روایت می‌کند و با انتشار این بازی به هر نحو در داخل کشور برخورد می‌شود.

بروزترین اخبار دنیای تکنولوژی را در کانال رسمی برسام دنبال کنید.

یک کارشناس مطالعات فرهنگی و اجتماعی در گفتگو با آریا: سواد رسانه‌ای مردم را باید گسترش دهیم / وزارتخانه‌های دیگر، وزارت ارشاد را تنها نگذارند (۱۳۹۴-۰۵/۰۲/۰۱)

خبرگزاری آریا- باید به دنبال ایجاد هژمونی فرهنگی متناسب با سبک زندگی اسلامی ایرانی باشیم.

محمد صادق افراسیابی مدرس دانشگاه و کارشناس مطالعات فرهنگی و اجتماعی در گفتگو با خبرنگار فرهنگی آریا در خصوص بیانات رهبر معظم انقلاب در مورد اولویت‌های مسئولان در مصون‌سازی فرهنگی کشور، ملت و جوانان گفت: به نظر می‌رسد بهترین راه مصون‌سازی کشور از آسیب‌های فرهنگی و اجتماعی حمایت از پروژه‌ها و اقدامات عملیاتی با رویکرد ایجاد براساس مطالعات آینده‌پژوهانه و رصد مستمر فرهنگی است. در شرایطی که شبکه‌های اجتماعی، شبکه‌های ماهواره‌ای و رسانه‌های بیگانه، سالانه هزینه‌های زیادی را برای تولید برنامه و تشکیل اتاق‌های فکر با حضور نظریه‌پردازان و متخصصین رسانه‌ای می‌پردازند تا به شکل نرم به جامعه‌ی ایرانی نفوذ کنند و مردم را در مقابل حاکمیت قرار دهند و دشمن را دلسوز مردم و جامعه معرفی کنند، قطعاً (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در چنین شرایطی توجه به گسترش سواد رسانه‌ای مردم و جامعه ضرورت دارد. علاوه بر گسترش سواد رسانه‌ای لازم است به شکلی سیاستگذاری شود تا مردم بدانند که مسئولیت آینده‌ی کشور بر دوش خودشان است و اگر درست تصمیم بگیرند و درست اقدام کنند آینده‌ی روشن در انتظار ایشان است و اگر خدای ناکرده در دام پیام‌های فریبنده‌ی رسانه‌های بیگانه قرار گیرند، وضعیت تاسف‌باری خواهیم داشت و رفته رفته فرهنگ ایرانی اسلامی در جامعه کم‌رنگ خواهد شد. بنابراین تولید آثار فرهنگی پرمحتوا و جذاب و مشارکت در نهضت سوادآموزی رسانه‌ای یک مسئولیت اجتماعی همگانی است که باید به شکل ویژه به آن توجه شود و نباید به هیچ وجه از این مهم غفلت شود.

وی ادامه داد: همین‌طور لازم است بودجه‌های پژوهشی در اختیار پژوهشگران قرار گیرد تا بررسی کنند چگونه سایر کشورهایی که در گذشته و حال مورد نفوذ فرهنگ آمریکایی قرار گرفته‌اند، توانسته‌اند با تهدید نفوذ مقابله کنند. روسیه و چین به‌طور مشخص دو کشوری هستند که در زمینه‌ی مقابله با فرهنگ آمریکایی اقدامات مناسبی طراحی کرده‌اند و متأسفانه در حوزه‌ی علمی پژوهشی مرتبط با مطالعات و سیاستگذاری فرهنگی کمتر به تجربیات این دو کشور پرداخته می‌شود و ما برای تعامل اساتید و دانشجویان این دو کشور با دانشجویان و اساتید ایرانی برنامه‌ریزی مستحتمی انجام نداده‌ایم. همچنین لبنان از دیگر کشورهایی است که هر چند دارای روابط سیاسی و دیپلماتیک مناسبی با ایران است، اما هنوز نتوانسته‌ایم به شکل عملیاتی اقدامات مشترک فرهنگی با این کشور طراحی کنیم و خوب است امسال که سال اقدام و عمل است برخی پروژه‌های مشترک فرهنگی نظیر تولید فیلم سینمایی، تولید نرم‌افزار و بازی‌های رایانه‌ای مشترک در دستور کار مسئولین فرهنگی هر دو کشور قرار گیرد.

این مدرس دانشگاه در خصوص دیگر بیانات رهبر معظم انقلاب در خصوص حمایت از مجموعه‌های خودجوش مردمی نیز بیان کرد: ما در کشور ۲۰ هزار کانون فرهنگی هنری مسجد داریم که همه‌ی آن‌ها مجوز فعالیت خود را از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی دریافت کرده‌اند و این تعداد کمی نیست. به نظرم یکی از مواردی که مد نظر مقام معظم رهبری است آن‌طور که خود ایشان در سفر به استان خراسان شمالی فرمودند استفاده از ظرفیت‌های کانون‌های فرهنگی هنری مساجد کشور است. البته در برخی از بخشهای وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تمرکز خوبی برای حمایت از کانون‌های فرهنگی هنری مساجد کشور انجام شده است و من خبر دارم که مرکز توسعه‌ی فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تفاهم‌نامه‌های خوبی با کانونهای فرهنگی هنری مساجد کشور به امضاء رسانده است و اتفاقاً بخش عمده‌ی این تفاهم‌نامه‌ها عملیاتی شده است. بخش قضای مجازی و رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این حوزه اقدامات و حمایت‌های خوبی انجام داده است. اما باید در همه‌ی حوزه‌های تعامل میان کانون‌های فرهنگی هنری مساجد کشور و عرصه‌های فرهنگی و هنری نظیر سینما، تئاتر، روزنامه‌نگاری و ... شکل بگیرد و به شکل جدی دنبال شود. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مرکز توسعه‌ی فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال و شبکه‌ی ملی فرهنگ از جمله بخشهای موفق وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی هستند که از مجموعه‌های خودجوش مردمی در سراسر کشور حمایت کرده و از نیروهای مومن و انقلابی قدر دانی کرده‌اند.

مدیر گروه علمی تخصصی روابط عمومی دانشکده خبر در پایان افزود: مقام معظم رهبری از سال‌ها پیش تأکید کردند که فرهنگ در کشور ما مظلوم است و مجموع بیانات ایشان در دولت‌های مختلف ناظر به این است که همه‌ی دولت‌ها باید اهتمام ویژه‌ای به موضوع فرهنگ داشته باشند. برای اینکه شاهد رفع نگرانی‌ها و دغدغه‌های ایشان در حوزه‌های فرهنگی باشیم باید تمامی دستگاه‌ها و وزارتخانه‌ها دست به دست هم بدهند و این‌طور نباشد که حوزه‌ی فرهنگ را محدود به یک وزارتخانه‌ی خاص بدانیم. تمام طرح‌ها و اقدامات ما باید دارای پیوست فرهنگی باشد. ما باید به دنبال ایجاد هژمونی فرهنگی متناسب با سبک زندگی اسلامی ایرانی باشیم و انجام این کار صرفاً از طریق توجه وزارت آموزش و پرورش، وزارت ورزش و جوانان، سازمان صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران و البته وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و تمام نهادهای فرهنگی دیگر نسبت به انجام اقدامات عملیاتی و حمایت از سازمان‌های مردم‌نهاد امکان‌پذیر است.



ساعت ۲۴

بازی موبایلی که ۳۰ میلیون بار دانلود شد

ساعت ۲۴-Call of Duty: Heroes یک بازی موبایلی است که در تمام پلت فرم‌های موبایل حضور دارد.

Call of Duty: Heroes یک بازی موبایلی است که در تمام پلت فرم‌های موبایل حضور دارد. Call of Duty یکی از محبوب‌ترین بازی‌های دنیا است که در تمام پلت فرم‌ها مانند ویندوز یا مک می‌توان آن را بازی کرد. حالا این بازی همچنان انگیز در نسخه موبایل خود هم به آمار چشمگیری رسیده است. این بازی در پلت فرم‌های اندروید، آی‌اواس، ویندوز فون و اپ استور آمازون بیش از ۳۰ میلیون بار دانلود شده است. CoD یک بازی اکشن از نوع اول شخص است که در اپ استور اپل رتبه ۶۷ را در بازی‌های استراتژیک کسب کرده است. از نظر درآمد CoD پردرآمدترین بازی دنیا است. این بازی مهیج از سال ۲۰۰۳ که اولین نسخه خود را وارد بازار کرد تا امروز بیش از ۱۵ میلیارد دلار درآمد داشته است. در نسخه جدید موبایل این بازی یعنی ۲.۴ هم چند مرحله جدید به بازی اضافه شده که کاربران بسیار از آن استقبال کرده‌اند. در نسخه جدید به هر کاربر تعداد محدودی منابع داده می‌شود و اگر موفق به پیروزی شود می‌تواند منابع بیشتری دریافت کند.



راه مقابله با بازیهای اعتیادآور رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۵)

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.

آفتاب : 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 آمارهای غیر رسمی این رقم را ۱۰ درصد تخمین می زند. اعتیاد به بازی های رایانه ای اتفاقی نگران کننده در کشورمان بوده که حتی در کشورهای آسیای شرقی، اروپایی و آمریکایی هم این گونه نمی افتد. 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 نمی کنند.

●● عوارض بازیهای رایانه ای کمتر از اعتیاد به مواد مخدر نیست

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

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 پرخطرهای موثرند از عواملی است که منجر به اعتیاد شده است.

●● ورود فناوریهای نو بدون بسترسازی فکری

مجید ابهری کارشناس اجتماعی در این زمینه به خبرنگار ایرنا می گوید: ورود فناوریهای نو به جامعه بدون بسترسازی فکری و فرهنگی دارای ناهنجاریهای بیشتر از محاسن آن خواهد بود.

وی ادامه می دهد: یکی از این فناوریها بازیهای رایانه ای است که در قالب نرم افزار و سی دی بدون کنترل و نظارت عرضه می شود، 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، می افزاید: 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 می شوند.

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

●● خانواده ها مقصرند

این کارشناس اجتماعی می گوید: 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 می دهد: 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 می گوید: هر نوع بازی رایانه ای می تواند 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 می دارد: عادت به هر چیز دیگر به غیر از مواد مخدر هم چون بازی های رایانه ای نیز اعتیاد محسوب می شود، 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 می شود.

●● والدین نظارت کنند

سرلک ادامه می دهد: 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 می کنند.

این کارشناس اجتماعی می افزاید: 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 می شود

سرلک پیشنهاد می دهد: 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 می توانند نقش مهمی در این زمینه داشته باشند.

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

بنیاد خانواده مهمترین نهادی است که می تواند جلوی سونامی اعتیاد به بازیهای رایانه ای را میان کودکان و نوجوانان بگیرد و از رشد نسل خشن و پرخطر پیشگیری کند.

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



راه مقابله با بازیهای اعتیادآور رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

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 پایگاه خبری و اطلاع رسانی چماران، اعتیاد به بازی های رایانه ای اتفاقی نگران کننده در کشورمان بوده که حتی در کشورهای آسیای شرقی، اروپایی و آمریکایی هم این گونه نمی افتد.

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 نمی کنند.

عوارض بازیهای رایانه ای کمتر از اعتیاد به مواد مخدر نیست

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

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 به خبرنگار ایرنا می گوید: ورود فناوریهای نو به جامعه بدون بسترسازی فکری و فرهنگی دارای تاهنجاریهای بیشتر از محاسن آن خواهد بود.

وی ادامه می دهد: یکی از این فناوریها بازیهای رایانه ای است که در قالب نرم افزار و سی دی بدون کنترل و نظارت عرضه می شود، متأسفانه هیجانهایی روحی، اضطراب، استرس، کایوسهای 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، می افزاید: 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 می شوند.

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

خانواده ها مقصرند

این کارشناس اجتماعی می گوید: 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 می دهد: 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

سااسن سرلک یک کارشناس اجتماعی در این زمینه می گوید: هر نوع بازی رایانه ای می تواند 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 می دارد: عادت به هر چیز دیگر به غیر از مواد مخدر هم چون بازی های رایانه ای نیز اعتیاد محسوب می شود، 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 می شود.

والدین نظارت کنند

به گزارش ایرنا، سرلک ادامه می دهد: 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 می کنند.

این کارشناس اجتماعی می افزاید: 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 می شود

سرلک پیشنهاد می دهد: 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 می توانند نقش مهمی در این زمینه داشته باشند.

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

بنیاد خانواده مهمترین نهادی است که می تواند جلوی سونامی 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 اوقات فراغت و سرگرمی ها افراد ایجاد کنند و به پیشگیری اولیه درباره اعتیاد به بازیهای رایانه ای بپردازند.



مارک زاکربرگ کیست (۱۳۸۴-۱۳۸۵-۱۳۸۶)

شخصیت شماره یک سال ۲۰۱۰، یکی از ۱۰ ثروتمند اول دنیا، رئیس فیسبوک و محبوب قلب ها! این ها اتفاقی است که مارک زاکربرگ آن ها را به همراه خود دارد. اما چطور او این عناوین را به دست آورده؟

به گزارش بولتن نیوز، مارک الیوت زاکر برگ متولد ۱۴ می ۱۹۸۴ در ایالت متحده آمریکا است. او یک برنامه نویس کامپیوتری، بنیانگذار و رئیس سایت شبکه اجتماعی فیس بوک است. مارک اکنون به عنوان مدیر اجرایی شرکت فیس بوک فعالیت می کند. او که تحصیل کرده دانشگاه هاروارد است، در سال ۲۰۰۴ به همراه چند تن از دوستان و هم کلاسی های خود، وب سایت فیسبوک را تأسیس کرد. مجله تایم که هر سال فهرستی از ۱۰۰ شخصیت تأثیرگذار جهان را منتشر می کند، نام زاکربرگ را ۴ بار در فهرست خود آورده و در سال ۲۰۱۰ نیز او را به عنوان شخصیت سال معرفی کرده است.

در حال حاضر دارایی خالص مارک زاکربرگ، که در حدود ۱۷ و نیم میلیارد دلار برآورد شده، او را به یکی از جوانترین میلیاردرهای جهان تبدیل کرده است. زندگی در دوره جوانی

در سال ۱۹۸۴ مارک زاکربرگ از پدری روانشناس و مادری دندان پزشک به دنیا آمد. زاکر برگ از دوره نوجوانی و زمان دبستان شروع به درخشیدن کرد و در همین زمان جوایزی را در زمینه علمی همچون ریاضیات، نجوم و فیزیک کسب نمود. او به غیر از زبان انگلیسی، به زبان های فرانسه، عبری، لاتین و یونانی باستان نیز مسلط است. بعدها او با یک دختر دو رگه چینی آمریکایی نامزد کرد و به همین انگیزه آموختن زبان چینی را هم شروع کرد. او در صفحه ی فیس بوک خود، علاقه مندی هایش را این طور لیست کرده است: «آزادی، ابداع روش هایی که روابط بین انسان ها را افزایش داده و به این وسیله آن ها بتوانند چیزهایی را که برای آن ها اهمیت دارد به اشتراک بگذارند، حرکت های انقلابی، گردش اطلاعات، محافظه کاری...» تا حالا این سوال برایتان پیش آمده که چرا ترکیب رنگ فیسبوک آبی است؟! جالب است بدانید که مارک نسبت به رنگ های قرمز و سبز دچار کوررنگی است!!! و همین باعث شده تا دید بهتری نسبت به رنگ آبی داشته و این رنگ را به عنوان رنگ قالب فیس بوک انتخاب کند.

دوره ی فعالیت به عنوان توسعه دهنده ی نرم افزار(سال های اولیه)

زاکربرگ کار با کامپیوتر را از دوران راهنمایی آغاز کرد. در سال های ۱۹۹۰ پدرش، Atari BASIC Programming را به او آموخت و بعدها برای او یک معلم خصوصی به نام Newman را استخدام کرد تا دانش او را در علوم کامپیوتری بالا ببرد. Newman به مارک لقب «تایفه ی کوچک» را داد؛ لقبی که همچنان بر روی او مانده است. زمانی که در دبیرستان درس می خواند دوره هایی را در زمینه توسعه نرم افزاری گذراند. او علاقه ی زیادی به توسعه ی برنامه های کامپیوتری، به خصوص در زمینه بازی ها و ابزارهای ارتباطی داشت.

Jose Antonio Vargas ژوآنتالیست معروف، در مورد مارک می نویسد: "در حالی که بچه ها بازی کامپیوتری می کردند، مارک در فکر ابداع چنین بازی هایی بود." خود مارک در مورد این زمان می گوید: "من دوستان نقاش زیادی داشتم که پیشم می آمدند و چیزهایی می کشیدند. من از آن نقاشی ها، بازی جدیدی می ساختم Vargas" این نکته را اضافه می کند که: "مارک تنها در یک زمینه استعداد نداشت و آدم تک بعدی نبود. او مدت ها کاپیتان تیم شمشیر بازی بود و توانست دیپلم مسابقه های ستی سالانه انگلستان را کسب کند. مارک نقاش توانمندی هم هست، آن روزها اشعار باستانی را خیلی خوب تقالی می کرد."

در حالی که بقیه بچه ها بازی کامپیوتری می کردند، مارک به ابداع این بازی ها فکر می کرد. مارک: "من دوستان نقاش زیادی داشتم که پیشم می آمدند، چیزهایی می کشیدند و من از آن نقاشی ها بازی جدیدی می ساختم"

سال های تحصیل در دانشگاه هاروارد

زمانی که در دانشگاه هاروارد شروع به تحصیل کرد، به عنوان تایفه ی برنامه نویسی شهرت پیدا کرده بود. او در رشته علوم کامپیوتری و روانشناسی درس می خواند. در سال دوم دانشگاه او برنامه ی CourseMatch را نوشت که به کاربران اجازه می داد با توجه به انتخاب دیگر دانشجویان، کلاس های درسی خود را انتخاب کنند و به این ترتیب آن ها را در تشکیل بهتر گروه های درسی کمک می کرد.

مدتی بعد، بر نامه ای را با نام Facemash طراحی کرد. این برنامه از دانشجویان می خواست که جذاب ترین چهره را در بین تعدادی عکس انتخاب کنند. هم اتفاقی زاکربرگ می گوید: "هدف او از ساخت این سایت، فقط و فقط ایجاد یک سرگرمی بود، ما کتاب هایی تحت عنوان فیس بوک (کتاب چهره ها) داشتم که این کتاب ها حاوی نام و عکس تمامی کسانی که در خوابگاه دانشجویان زندگی می کردند بود. مارک ساینی را راه اندازی کرد و دو عکس از دو خانم و دو آقا داخل آن قرار داد. این سایت از یوزرها می خواست که چهره ی جذاب تر را از بین آن عکس ها انتخاب کنند و بالاخره باتفاق آراء، یک نفر رتبه ی برتر را به خود اختصاص می داد."

سایت به مدت یک هفته پا برجا ماند اما بعد از یک هفته مسئولان دانشگاه مجبور شدند آن را تعطیل کنند؛ چون بر طرفداری آن باعث شده بود تا بخش زیادی از منابع سرور دانشگاه اشغال شده و دانشجویان نتوانند به سایت های دیگر دسترسی پیدا کنند. از طرف دیگر بعضی از دانشجویان از این که عکس های آن ها بدون اجازه استفاده شده بود، به دانشگاه شکایت کرده بودند. البته زاکربرگ به خاطر این عمل خود، در منظر عموم عذرخواهی کرد.

با این وجود در همان زمان، مارک متوجه شد که تعدادی از دانشجویان، از دانشگاه درخواست کرده اند که برای آن ها وب ساینی راه اندازی کند. که از طریق آن بتوانند مطالب خود را به اشتراک گذاشته و با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. مارک خیلی زود دست به کار شد و قبل از آنکه دانشگاه به خودش بجنبند، این پروژه را شروع کرد. پروژه ای دانشجویی که نتیجه آن ایجاد بزرگ ترین و محبوب ترین شبکه اجتماعی مجازی با نام فیس بوک شد.

منبع:مجله علمی ایران

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه

پوزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۲/۰۵

