

۱۳۹۵/۰۲/۱۴

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





MAY 03 2016

سه شنبه ۱۴ اردیبهشت

۱۳
۲۲
م
۵

اذان صبح ۴:۳۶ طلوع آفتاب ۶:۱۰ اذان ظهر ۱۳:۰۱ اذان مغرب ۲۰:۱۲



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۶	۳۰۳۲۱	دلار
▲ ۲۵۸	۳۴۹۷۲	یورو
▲ ۲۳۵	۴۴۵۲۹	پوند
▲ ۶۱	۲۸۵۶۵	صدین
▲ ۲	۸۲۵۶	درهم امارات
▲ ۱۸۵	۳۱۷۸۰	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۴۶۰	دلار
۳۹۹۸	یورو
۵۰۸۰	پوند
۳۲۶۰	صدین
۹۴۸	درهم امارات
۱۲۵۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۰۷۲۵۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۴۶۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۴۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۴۰۰۰۰	نیم سکه
۲۹۵۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	شرکت های فعال بازیهای رایانه ای تسهیلات می گیرند	ایران
۲	عطای 15 میلیارد ریال تسهیلات به سازندگان بازی های رایانه ای	
روزنامه ابرار اقتصادی		
۳	اعطای 15 میلیارد ریال تسهیلات به سازندگان بازی های رایانه ای	مناقصه مزایه
روزنامه های وطن امروز، اقتصاد پویا		
۳	اعطای 15 میلیارد ریال تسهیلات به سازندگان بازی های رایانه ای	اقتصادی
۴	اعطای 15 میلیارد ریال تسهیلات به سازندگان بازی های رایانه ای	ویا
۴	تصویب اعطای تسهیلات به شرکت های فعال در حوزه بازی های رایانه ای	اقتصادیپیا
۴	بازدید نایب رییس شورای شهر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای	فناوران
۴	خبر کوتاه	وطن امروز
۵	مخاطب داخلی را به سمت بازی های ایرانی هدایت کنیم	چون
۵	مخاطب داخلی را به سمت بازی های ایرانی هدایت کنیم	رسالت
۵	برگزاری اولین دوره رسمی مسابقات بازی های رایانه ای دانش آموزی در اصفهان	خبرگزاری زینا
۶	قوانین مرتبط با بازی های رایانه ای از ابتدا تاکنون	باشگاه خبرنگاران
۶	روغمایی از بزرگترین بازار توزیع دیجیتال بازی های رایانه ای در بهمن 95	خبرگزاری صبا
۷	حمایت از بازی های رایانه ای با محتوای قرآنی در سال 95	خبرگزاری قرآنی International Quran News Agency
۹	بازی های رایانه ای صاحب «برنامه» شد/ ارتباط با بازارهای جهانی	خبرگزاری مهر
۱۱	حمایت از بازی های رایانه ای قرآنی در سال 95	خبرگزاری قرآنی International Quran News Agency
۱۲	اعلام برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال 95	خبرگزاری صدا و سیما

۱۳

لزوم شناساندن بازی ایرانی به جامعه جهانی

خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

۱۴

رشته بازی های رایانه ای در دانشگاه ایجاد می شود

خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

۱۵

رشته بازی های رایانه ای در دانشگاه آزاد

خبرگزاری پانا

۱۶

حمایت، نظارت و جریان سازی؛ برنامه های سال 95 صنعت بازی های رایانه ای

خبرگزاری فارس

۱۷

اعلام برنامه های سال 95 بنیاد ملی بازی های رایانه ای از زبان مدیرعامل این بنیاد

خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی آنا
Azad News Agency ANA

تعداد محتوا : ۲۵



خبرگزاری

روزنامه

۱۲

۱۳



شرکت‌های فعال بازیهای رایانه‌ای تسهیلات می‌گیرند



وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات از تصویب اعطای تسهیلات ۱۵ میلیارد ریالی به شرکت‌های فعال در حوزه بازی‌های رایانه‌ای خبر داد. به گزارش «ایران»، حسین صمیمی دبیر وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات

از بررسی و تأیید تسهیلات از محل وجوه اداره شده به شرکت‌های فعال در حوزه بازی‌های رایانه‌ای خبر داد و گفت: پس از تهیه و ابلاغ دستورالعمل اعطای تسهیلات به شرکت‌های بازی ساز رایانه‌ای، توسط وزارت ICT کارگروه ویژه‌ای با محوریت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و متشکل از خبرگان این حوزه، نمایندگان حوزه وزارت ارتباطات و نماینده کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان تشکیل شد. وی افزود: پس از تعیین محورهای اعطای تسهیلات و فراخوان ثبت نام شرکت‌های متقاضی، بررسی و ارزیابی درخواست‌ها توسط این کارگروه انجام و ۱۲ شرکت از سوی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای جهت اخذ تسهیلات به دبیرخانه وجوه اداره شده معرفی شدند.

مدیر کل توسعه فناوری وزارت ارتباطات ادامه داد: پس از دریافت لیست شرکت‌های منتخب و طرح آن در جلسه کارگروه وجوه اداره شده به ریاست وزیر ارتباطات، مبلغی بالغ بر ۱۵ میلیارد ریال جهت اعطای تسهیلات به این شرکت‌ها از طریق پست بانک ایران به تصویب رسید.



عطای ۱۵ میلیارد ریال تسهیلات به سازندگان بازی‌های رایانه‌ای

پرورش فکری کودکان و نوجوانان تشکیل شد. وی افزود: پس از تعیین محورهای اعطای تسهیلات و فراخوان ثبت نام شرکت‌های متقاضی، بررسی و ارزیابی درخواست‌ها توسط این کارگروه انجام و ۱۲ شرکت از سوی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای جهت اخذ تسهیلات به دبیرخانه وجوه اداره شده معرفی شدند.

مدیر کل توسعه فناوری وزارت ارتباطات ادامه داد: پس از دریافت لیست شرکت‌های منتخب و طرح آن در جلسه روز گذشته کارگروه وجوه اداره شده به ریاست وزیر ارتباطات، مبلغی بالغ بر ۱۵ میلیارد ریال جهت اعطای تسهیلات به این شرکت‌ها از طریق پست بانک ایران، به تصویب رسید.

دبیر وجوه اداره شده وزارت ICT، با اشاره به معرفی ۱۲ شرکت از سوی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای جهت اخذ تسهیلات از تصویب اعطای بالغ بر ۱۵ میلیارد ریال تسهیلات به این شرکت‌ها از طریق پست خبر داد. دبیر وجوه اداره شده وزارت ICT، از بررسی و تأیید تسهیلات از محل وجوه اداره شده به شرکت‌های فعال در حوزه بازی‌های رایانه‌ای خبر داد. صمیمی افزود: پس از تهیه و ابلاغ دستورالعمل اعطای تسهیلات به شرکت‌های بازی ساز رایانه‌ای، توسط وزارت ICT کارگروه ویژه‌ای با محوریت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و متشکل از خبرگان این حوزه، نمایندگان حوزه وزارت ICT و نماینده کانون

در وزارت ارتباطات تصویب شد

اعطای ۱۵ میلیارد ریال تسهیلات به سازندگان بازی‌های رایانه‌ای

دبیر وجوه اداره شده وزارت ICT، با اشاره به معرفی ۱۲ شرکت از سوی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای جهت اخذ تسهیلات از تصویب اعطای بالغ بر ۱۵ میلیارد ریال تسهیلات به این شرکت‌ها از طریق پست خیر داد.

به گزارش فارس، دبیر وجوه اداره شده وزارت ICT، از بررسی و تأیید تسهیلات از محل وجوه اداره شده به شرکت‌های فعال در حوزه بازی‌های رایانه‌ای خبر داد. صمیمی افزود: پس از تهیه و ابلاغ دستورالعمل اعطای تسهیلات به شرکت‌های بازی ساز رایانه‌ای، توسط وزارت ICT کارگروه ویژه‌ای با محوریت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و متشکل از خبرگان این حوزه، نمایندگان حوزه وزارت ICT و نماینده کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان تشکیل شد.

وی افزود: پس از تعیین محورهای اعطای تسهیلات و فراخوان ثبت نام شرکت‌های متقاضی، بررسی و ارزیابی درخواست‌ها توسط این کارگروه انجام و ۱۲ شرکت از سوی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای جهت اخذ تسهیلات به دبیرخانه وجوه اداره شده معرفی شدند. مدیر کل توسعه فن‌آوری وزارت ادامه داد: پس از دریافت لیست شرکت‌های منتخب و طرح آن در جلسه روز گذشته کارگروه وجوه اداره شده به ریاست وزیر ارتباطات، مبلغی بالغ بر ۱۵ میلیارد ریال جهت اعطای تسهیلات به این شرکت‌ها از طریق پست بانک ایران، به تصویب رسید.

اعطای ۱۵ میلیارد ریال تسهیلات به سازندگان بازی‌های رایانه‌ای

اخذ تسهیلات به دبیرخانه وجوه اداره شده معرفی شدند. مدیر کل توسعه فناوری وزارت ارتباطات ادامه داد: پس از دریافت لیست شرکت‌های منتخب و طرح آن در جلسه روز گذشته کارگروه

وجوه اداره شده به ریاست وزیر ارتباطات، مبلغی بالغ بر ۱۵ میلیارد ریال جهت اعطای تسهیلات به این شرکت‌ها از طریق پست بانک ایران، به تصویب رسید.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و متشکل از خبرگان این حوزه، نمایندگان حوزه وزارت ICT و نماینده کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان تشکیل شد.

وی افزود: پس از تعیین محورهای اعطای تسهیلات و فراخوان ثبت نام شرکت‌های متقاضی، بررسی و ارزیابی درخواست‌ها توسط این کارگروه انجام و ۱۲ شرکت از سوی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای جهت

دبیر وجوه اداره شده وزارت ICT از بررسی و تأیید تسهیلات از محل وجوه اداره شده به شرکت‌های فعال در حوزه بازی‌های رایانه‌ای خبر داد.

به گزارش تسنیم، حسین صمیمی با بیان این مطلب اظهار کرد: پس از تهیه و ابلاغ دستورالعمل اعطای تسهیلات به شرکت‌های بازی‌ساز رایانه‌ای، توسط وزارت ICT کارگروه ویژه‌ای با محوریت



مخاطب داخلی را به سمت بازی های ایرانی هدایت کنیم

مرتضی طلائی، نایب رئیس شورای اسلامی شهر تهران در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عدم هماهنگی عرضه و تقاضا در حوزه محصولات فرهنگی اشاره کرد و به هدایت مخاطبان به سمت محصولات فرهنگی بومی تأکید کرد.

به گزارش خبرگزاری فارس، رئیس پلیس سابق تهران بزرگ دلیل آشفتنگی فرهنگی فعلی در جامعه را نتیجه عدم هدایت تقاضا به محصولات بومی دانست و گفت: بین عرضه و تقاضا تفاوت مشخصی وجود دارد و باید تلاش شود تا عرضه و تقاضا در حوزه بازی های رایانه ای به یکدیگر نزدیک شوند. وی به اهمیت اتاق فکر و روابط عمومی در امور فرهنگی اشاره کرد و گفت: باید در حوزه بازی های رایانه ای افکار مخاطبان و بازی بازان داخلی را شناسایی و کاری کرد که به تولیدات داخلی تمایل پیدا کنند.

مرتضی طلائی در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای:

مخاطب داخلی را به سمت بازی های ایرانی هدایت کنیم

مرتضی طلائی، نایب رئیس شورای اسلامی شهر تهران در بازدید از بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عدم هماهنگی عرضه و تقاضا در حوزه محصولات فرهنگی اشاره کرد و به هدایت مخاطبان به سمت محصولات فرهنگی بومی تأکید کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رئیس پلیس سابق تهران بزرگ دلیل آشفتنگی فرهنگی فعلی در جامعه را نتیجه عدم هدایت تقاضا به محصولات بومی دانست و گفت: بین عرضه و تقاضا تفاوت مشخصی وجود دارد و باید تلاش شود تا عرضه و تقاضا در حوزه بازی های رایانه ای به یکدیگر نزدیک شوند.



بلیزهای دانش آموزش در جریان باشند برگزاری اولین دوره رسمی مسابقات بازی های رایانه ای دانش آموزی

در اصفهان (۱۴۰۲/۰۱/۲۵)

کمیته بازی ها و ورزش های الکترونیک هیات انجمن های ورزشی استان اصفهان با همکاری اداره کل آموزش و پرورش استان اصفهان اولین دوره رسمی مسابقات بازی های رایانه ای دانش آموزی استان اصفهان (انتخابی تیم استان) را برگزار می کند.

به گزارش برنا از اصفهان رئیس کمیته بازی ها و ورزش های الکترونیک استان اصفهان با اعلام این خبر گفت: با رای زنی و جلسات مختلفی که با آموزش و پرورش استان اصفهان داشتیم قرار شد اولین دوره رسمی مسابقات بازی های رایانه ای دانش آموزی اصفهان را در تیرماه امسال برگزار کنیم.

محمد مهدی کاظمی افزود: نوگروه دختران و پسران می توانند در این رقابت ها شرکت نمایند. آغاز ثبت نام از ۱۵ اردیبهشت ماه لغایت ۲۰ خردادماه در مدارس سراسر استان می باشد که با مراجعه به دفتر مدیریت مدارس ثبت نام انجام می شود و بعد از اتمام امتحانات پایان سال تحصیلی رقابت ها آغاز خواهد شد. وی ادامه داد: مسابقات دختران در روز های ۲۴ و ۲۵ تیرماه و مسابقات پسران در روز های ۳۰ و ۳۱ تیرماه در مجموعه تفریحی ورزشی جهانگردی واقع در خیابان هزار جریب بعد از دانشگاه مهاجر برگزار می شود.

کاظمی اظهار داشت: مراسم اختتامیه و اهدا حکم قهرمانی و جوایز نفرات برتر، یکم مردادماه برگزار می شود و به نفرات اول تا سوم هر رشته و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نیز مدارس برتر جوایز نقیسی اهداء خواهیم کرد. علاقمندان به شرکت در این رقابت ها رشته های مسابقات به شرح زیر اعلام می شود:

الف) مسابقات کنسول در رشته های :

۱) FIFA CONSOL ۲۰۱۶

۲) PES CONSOL ۲۰۱۶

۳) Blue

ب) بازیهای رایانه ای در رشته های :

۱) FIFA PC ۲۰۱۶

۲) PES PC ۲۰۱۶

ج) المپیک بازیهای تحرکی (کینکت)

خبرنگار سمیه مسرور



قوانین مرتبط با بازی های رایانه ای از ابتدا تاکنون (۱۳۱۳-۱۳۰۶-۱۳۰۰)

قانون مالکیت معنوی (کیی رایت) یکی از سرشناس ترین قوانین بین المللی است که کمک کرده تا ساختار تولید، نشر و عرضه محصولات دیجیتالی تسهیل شود.

به گزارش گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های یارانه ای؛ مقوله فرهنگ و کار فرهنگی مسئله ای است که همیشه نیازمند ساختارهای قانونی و حمایتی صحیح برای پیشرفت است. از ابتدای پیدایش پدیده ای بنام بازی های رایانه ای و به طور کلی نرم افزارها و رسانه های دیجیتالی؛ مقوله قانون حمایت از این آثار و هم چنین مدیریت قانونی آن ها مورد توجه قرار گرفت.

با این که در کشور ما قانون مالکیت معنوی رعایت نمی شود اما قوانین بسیاری در سال های گذشته تبیین شده که مستقیم یا غیرمستقیم با مقوله بازی های رایانه ای مرتبط هستند و متأسفانه بسیاری از فعالان این حوزه با این قوانین آشنایی نداشته و گاهی نمی دانند که چنین قوانینی در کشور وجود دارد.

در پرونده ی پیشرو تلاش شده تا به صورت کامل و جامع، تمامی قوانین موجود در کشور در حوزه بازی های رایانه ای و هر آن چه به این حوزه مربوط می شود را جمع آوری کنیم تا بتوان از آن به عنوان مرجعی در حوزه قوانین بازی کشور استفاده نمود.

تاریخچه قوانین و مقررات حاکم بر «تولید»، «تشریح» و «عرضه» بازی های رایانه ای در ایران

در مورد تاریخ پیدایش اولین بازی رایانه ای روایت های متفاوتی منتشر شده است. برخی ماشین های الکترونیکی را که با استفاده از سکه یا ژتون امکان سرگرمی را فراهم می کردند اولین گونه بازی های رایانه ای می دانند و برخی دیگر کنسول «Brown Box» یا «جعبه قهوه ای» را که در سال ۱۹۶۷ منتشر شد، پدر بازی های رایانه ای امروزی قلمداد می کنند.

اما مسلم است که علی رغم تولید و عرضه تجاری ده ها کنسول بازی ویدئویی در فاصله سال های ۱۹۷۲ تا ۱۹۸۰، بازی های ویدئویی از ابتدای دهه هشتم قرن بیستم میلادی به پدیده ای همه گیر تبدیل شدند.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد رونمایی از بزرگترین بازار توزیع دیجیتالی بازی های رایانه ای در بهمن ۹۵ (۱۳۱۳-۱۳۰۶-۱۳۰۰)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از رونمایی از بزرگترین بازار توزیع دیجیتالی بازی های رایانه ای در بهمن ۹۵ خبر داد.

به گزارش خبرنگار رسانه خبرگزاری تسنیم، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری امروز خود ضمن تشریح برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۵ اظهار داشت: امسال نخستین سالی است که قبل از شروع سال جدید برنامه عملیاتی مشخصی برای کل سال تدوین شده است.

وی ادامه داد: اقدام مذکور با تشکیل واحد توسعه و سرمایه انسانی به سنجش نیازهای خانواده ها، صنعت بازی سازی و بازی سازان پرداخت که نتیجه آن بودجه ریزی عملیاتی برای اقداماتی که در طول سال انجام خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای اتفاقات سال جاری را در ۳ حوزه جریان سازی، نظارت و حمایت انجام خواهد داد. در حوزه جریان سازی بخشی به نام برقراری ارتباط با جامعه بین المللی مدنظر است که روند آن با توجه به رفع تحریم ها و علاقه مندی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سرمایه گذاران در این بخش بهتر خواهد شد البته راهنمای مشخصی برای سرمایه گذاران خارجی در کشور نداریم لذا کتابچه ای با عنوان فضای کسب و کار بازی های رایانه ای در حال تدوین است که تابستان امسال رونمایی می شود.

کریمی قدوسی در ادامه تشریح برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سال ۹۵ گفت: در اسفند سال جاری ۲ کنفرانس بین المللی در برج میلاد در حوزه بازی ها برگزار می شود، همچنین مجموعه ای به نام «تهران گیم کانکت» (TGC) به عنوان محیطی برای معرفی و ارائه توانمندی بازی سازان ایرانی به دنیا خواهد بود. همچنین کنفرانس بین المللی بازی های جدی رایانه ای در پاییز ۹۵ که شامل بازی هایی برای آموزش و حتی درمان است برگزار خواهد شد که نتیجه آن می تواند مورد استفاده نهادهای مختلف باشد.

وی افزود: همچنین مسابقات بازی سازی در تابستان امسال با ۲ دانشگاه ترکیه و فرانسه و مسابقات بازی سازی استانی با همکاری دانشگاه های مختلف در کشور برای شناسایی بازی سازان مستعد در شهرستان ها برگزار می شود. همچنین بحث حمایت از گیمرهای برجسته کشور نیز در فعالیت های سال جاری مدنظر است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: در بحث فعالیت های تحلیل بازار نیز پیمایشی در حال انجام است که تا پایان خرداد به پایان می رسد و نتایج آن عوایل تیرماه اعلام می شود که در نتیجه اطلاعات ما که از ۲ سال پیش به روز نشده بود، به روز خواهد شد. همچنین بحث پیمایش بازی های موبایلی در تابستان سال جاری به اتمام می رسد. تشریح تخصصی مطالعات بازی نیز در حال تهیه و انتشار است که در اختیار دانشگاه ها قرار می گیرد.

کریمی قدوسی با اشاره به بحث رونمایی از تبلیغات بازی های رایانه ای در سایت این بنیاد افزود: قرار است بازی های رایانه ای ایرانی که براساس رأی مردم با استقبال روبه رو شده اند در سایت این بنیاد تبلیغ شود که قطعا به فروش آنها کمک خواهد کرد. همچنین بحث برگزاری کلاس های آموزشی برای خانواده ها در سرای محل را داریم که تمرکز ما در مرحله اول در شهر تهران و با هدف استفاده صحیح از بازی های رایانه ای است. وی خاطرنشان کرد: در بحث فرهنگسازی نیز آموزش نیروهای امور تربیتی آموزش و پرورش را مدنظر داریم که از این طریق وارد لایه مدارس شویم که از طریق مربیان امور تربیتی معضلات استقاده غیرصحیح از بازی های رایانه ای به کودکان و نوجوانان آموزش داده شود. همچنین بنا داریم رشته بازی سازی رایانه ای را در مقطع کارشناسی ارشد در دانشگاه آزاد ایجاد کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در بحث حمایت امسال سامانه ای به نام سامانه «چه جوری» راه اندازی خواهد شد که بازی سازان می توانند از طریق این سامانه به پاسخ سوالات خود در این حوزه دسترسی پیدا کنند. همچنین سامانه «گامیوتر جایز» مربوط به کار و کارایی این حوزه است که محتوای آموزشی تولیدشده داخلی و خارجی در حوزه بازی های رایانه ای در آن در دسترس است.

کریمی قدوسی ادامه داد: همچنین بحث حمایت از میزبانی بازی های رایانه ای ایرانی آن لاین را داریم که اواخر بهار بسته حمایتی آن در اختیار بازی سازان قرار خواهد گرفت. تابستان امسال مسابقات بازی های رایانه ای خواهیم داشت که مرحله مقدماتی آن در ماه رمضان و مرحله نهایی آن در شهریورماه برگزار خواهد شد.

وی اظهار امیدواری کرد که در صورت تصویب در شورای عالی فضای مجازی تخفیف های موثری برای تبلیغ بازی های رایانه ای در صداوسیما و شهرداری لحاظ شود. امسال جشنواره بازی های رایانه ای در ششم اسفندماه برگزار می شود که بحث برگزاری نمایشگاه در همان زمان مطرح خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه براساس تعاملات برقرار شده با وزارت ارتباطات بازی سازان می توانند از وام های کم بهره برای ساخت بازی استفاده کنند گفت: بازی های قرآنی در این وقت از اولویت برخوردار هستند ضمن اینکه بسته ارتقای صنعت بازی های رایانه ای ۲ در تعامل با معاونت فناوری ریاست جمهوری در حال راه اندازی است.

کریمی قدوسی همچنین از رونمایی بزرگترین بازار توزیع دیجیتالی بازی های رایانه ای در بهمن ۹۵ خبر داد. وی در پاسخ به سوال خبرنگاری مبنی بر تعداد هولوگرام های نصب شده بر بازی های رایانه ای تصریح کرد: تعداد الصاق هولوگرام ها سال به سال کمتر می شود و این نشان می دهد توزیع بازی ها به صورت فیزیکی در حال کاهش و توزیع آنها به صورت دیجیتالی در حال افزایش است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین در پاسخ به سوال دیگری مبنی بر اینکه بازی سازان مبلغ وام هایی که به آنها برای ساخت بازی داده می شود را کم می دانند، گفت: ما در این زمینه باید سخت گیری داشته باشیم چرا که باید مطمئن شویم یک طرح به نتیجه و به فروش می رسد و احیانا با برشکستگی روبه رو نمی شود لذا از ۵۷ طرحی که برای دریافت وام ثبت نام کرده بودند تنها ۱۲ طرح تأیید شد.

کریمی قدوسی در پایان در خصوص اعتبار بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سال ۹۵ نیز تصریح کرد: اعتباری که سال گذشته به ما اختصاص داده شد حدود ۵ میلیارد تومان بود اما اعتباری که برای سال جاری روی کاغذ مطرح شده است، حدود ۱۲ میلیارد تومان و با افزایش ۱۰۰ درصدی است اما به واقع نمی توان گفت چه مبلغی از آن به بنیاد تخصیص داده می شود.



حمایت از بازی های رایانه ای با محتوای قرآنی در سال ۹۵ (۱۳۹۵-۱۴۰۱/۰۱/۲۵)

گروه فضای مجازی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: براساس تعامل با وزارت ارتباطات به صورت خاص در قالب وام کم بهره از بازی های رایانه ای قرآنی حمایت خواهیم کرد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، نشست خبری حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با محوریت ارائه برنامه های سال ۹۵ بنیاد، پیش از ظهر امروز سه شنبه ۱۴ اردیبهشت ماه برگزار شد. کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اشاره به تشکیل واحد توسعه و سرمایه انسانی در بنیاد اظهار کرد: با تشکیل این واحد نیازهای خانواده ها در حوزه گیم مورد بررسی قرار خواهد گرفت و بر مبنای بررسی ها (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برنامه ریزی صورت می گیرد.

وی افزود: امسال برای اولین سال موفق شدیم که بودجه عملیاتی را داشته باشیم یعنی از ابتدای سال برنامه های یکساله مان کاملا مشخص است. همچنین برنامه های بنیاد در سه بخش: جریان سازی، حمایت و نظارت برنامه ریزی و اجرایی می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برنامه هایی در راستای جریان سازی، گفت: برقراری ارتباط با جامعه بین المللی یکی از برنامه های ما در سال ۹۵ به شمار می رود که بر این اساس کتابچه فضای کسب و کار بازی های رایانه ای در تابستان امسال منتشر می شود. همچنین برگزاری کنفرانس بین المللی در سوم تا پنجم اسفندماه در برج میلاد یکی از این برنامه ها محسوب می شود.

وی بیان کرد: کنفرانس بازی های جدی در پاییز امسال از دیگر برنامه های بنیاد به شمار می رود. کاربرد بازی های جدی برای آموزش و درمان و مورد استفاده نهادها و سازمان های مختلف است.

کریمی قدوسی اظهار کرد: مسابقه بازی سازی در تابستان امسال با مشارکت انیستیتو بازی سازی و کشور ترکیه، انیستیتو بازی سازی با پاریس برگزار می شود. نتایج آمار جدید صنعت بازی های رایانه ای تیرماه منتشر می شود.

وی بیان کرد: حمایت های مادی و معنوی از گیرمهای برجسته کشور از تابستان امسال آغاز خواهد شد. همچنین آمار و ارقامی که از صنعت گیم منتشر می شد مربوط به سال ۹۲ است که این آمارها به روزرسانی و پیمایش آن ۱۱ خرداد به اتمام می رسد و در نهایت تیرماه منتشر و اعلام عمومی می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: پیمایش بازی های رایانه ای موبایلی بطور خاص در تابستان انجام خواهد شد. همچنین نشریه تخصصی مطالعات بازی به زودی منتشر و هم اکنون تا چهارتسخه از این نشریه آماده است.

وی یادآور شد: رونمایی از تبلیغات بازی های رایانه ای نیز انجام خواهد شد که همراه براساس شایسته سالاری یک بازی در سایت بنیاد تبلیغ و رونمایی می شود. همچنین این بازی براساس رأی مردم خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: برگزاری کلاس های آموزشی برای خانواده در فرهنگسرای محله ها و سرای محله از دیگر برنامه های بنیاد به شمار می رود که البته امسال تمرکزمان بر شهر تهران خواهد بود.

وی بیان کرد: نمایشگاه محلی در ۴ نقطه کلیدی شهر تهران در پاییز و زمستان امسال برگزار خواهد شد.

کریمی قدوسی اظهار کرد: اقدامی با ستاد بازی های غیرمجاز انجام داده ایم مبنی بر اینکه نیروهای امور تربیتی آموزش و پرورش را آموزش خواهیم داد. قصدمان با ایجاد این ستاد آموزش استفاده صحیح از بازی هاست.

وی افزود: از سال گذشته تاملاتی را آغاز کرده ایم مبنی بر اینکه رشته بازی سازی را در مقطع ارشد در دانشگاه آزاد ایجاد کنیم و امسال این اتفاق رقم خواهد خورد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: سامانه «چچوری» را برنامه ریزی کرده ایم تا فضایی برای بازی سازان باشد و بتوانند پرسش های خود را انجام دهند.

وی یادآور شد: امسال سه آزمایشگاه و مراکز پژوهشی را در سه دانشگاه معتبر تهران ایجاد خواهیم کرد که تا کنون دانشگاه تهران قطعی شده است. همچنین آزمایشگاه تست بازی های موبایلی که سال گذشته ایجاد شد امسال با نام تجربه کاربردی توسعه خواهد یافت.

کریمی قدوسی اظهار کرد: امسال از پنج پایان نامه کارشناسی و ۱۰ پایان نامه کارشناسی ارشد و ۱۰ پایان نامه دکترا حمایت خواهیم کرد.

وی بیان کرد: در بهار امسال حمایت از بازی های آنلاین را در دستور کار خود قرار خواهیم داد. همچنین مشاوره تلفنی و اینترنتی به خانواده های ایرانی برای استفاده صحیح از بازی ها در پاییز امسال رونمایی می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: تابستان امسال مسابقات بازی های رایانه ای را خواهیم داشت که مراحل مقدماتی در ماه رمضان و پایان شهریورماه مراحل نهایی آن برگزار می شود.

تخفیف تبلیغاتی برای بازی های رایانه ای

وی با اشاره به مصوبات شورای عالی فضای مجازی تصریح کرد: در این مصوبات دو اتفاق مهم رخ داد که می توان به گرفتن تخفیف های مؤثر در صدوسیما و شهرداری بود که هم اکنون صحبت هایی با این دو نهاد انجام شده است تا شاهد تبلیغ ۹۰ درصدی در صدوسیما و تخفیف مناسبی در بیلبوردهای شهری باشیم. کریمی قدوسی اظهار کرد: قطعا امسال ششمین جشنواره بازی های رایانه ای را برگزار خواهیم کرد که پیش بینی می شود این جشنواره ششم اسفندماه همزمان با تهران گیم کانکت باشد.

وی بیان کرد: برای برگزاری نمایشگاه بازی های رایانه ای صحبت هایی با بخش خصوصی انجام شده است اما به دلیل آنکه مصلی شهریورماه جای خالی ندارد، پیش بینی می شود که در اسفندماه این جشنواره را در برج میلاد برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: براساس تعامل با وزارت ارتباطات به صورت خاص در قالب وام کم بهره از بازی های قرآنی حمایت خواهیم کرد.

وی یادآور شد: ۱۵ اسفندماه سال گذشته بسته امضای صنعت ۲ را با معاونت علمی، فناوری ریاست جمهوری را با مبلغ بیش از هشت میلیارد تومان منعقد کردیم که از این مبلغ، دو میلیارد تومان پرداخت شد. امسال هم این بسته را خواهیم داشت.

رونمایی از بزرگترین بازار دیجیتال توزیع بازی های رایانه ای

کریمی قدوسی اظهار کرد: بزرگترین اتفاق سال ۹۵، رونمایی از بزرگترین بازار دیجیتال توزیع بازی های رایانه ای خواهد بود که این رونمایی در بهمن یا اسفندماه است.

وی بیان کرد: در سال ۹۲ هجده میلیون، در سال ۹۳ نه میلیون و سیصد هولوگرام، در سال ۹۴ هفت میلیون و ششصد هولوگرام داده شده است. علت کاهش این رقم در سال های اخیر به دلیل توسعه بازی های دیجیتال آنلاین بوده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: مزایده بازی های خارجی ۱۵ هرماه آغاز می شود و ۲۰ هرماه مجوز عرضه داده می شود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همچنین پیش از مجوز این بازی ها در رده بندی سنی قرار می گیرد. وی با اشاره به تأخیر در اعطای مجوز گفت: تأخیر را قبول دادم اما اگر دیوار را شیشه ای کنیم، قطعا مشکلات بیشتر خواهد شد. کریمی قدوسی اظهار کرد: در طرح وام وجوه اداری شده، ۵۷ طرح آمد که از این تعداد ۱۲ طرح مورد تأیید قرار گرفت. وام را تنها به کسانی ارائه کردیم که مطمئن بودیم با شکست روبرو نخواهند شد و قطعا فروش دارند. وی به تعداد ناشران فعال اشاره کرد و گفت: ۱۲ ناشر بازی وجود دارد که از این تعداد ۶ ناشر فعال هستند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: سال گذشته پنج میلیارد تومان به بنیاد اختصاص داده شد که چهار میلیارد و ۲۰۰ تومان تخصیص یافت. امسال هم ۱۲ میلیارد تومان به بنیاد اختصاص داده شده است که باید منتظر بهائیم که چند درصد تخصیص می یابد. اعتبارات مان رشد بیش از ۱۰۰ درصدی داشت.



بازی های رایانه ای صاحب «برنامه» شد / ارتباط با بازار های جهانی (۱۳۹۵-۱۳۹۴-۱۳۹۳)

به گزارش خبرنگار مهر، نشست خبری حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف تشریح برنامه های این بنیاد در سال ۹۵ پیش از ظهر امروز سه شنبه ۱۴ اردیبهشت ماه در محل ساختمان مرکزی بنیاد برگزار شد. در ابتدای این نشست قدوسی ضمن تسلیت شهادت امام موسی کاظم(ع) گفت: گزارش عملکرد بنیاد در سال ۹۴ پیش از این در قالب دفترچه ای تدوین شده و در دسترس اهالی رسانه قرار دارد و به همین دلیل این نشست را بیشتر به برنامه های سال جاری اختصاص خواهیم داد. قدوسی ادامه داد: به جرأت می توان گفت این برای اولین بار است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای بعد از نزدیک به ۸ سالی که از عمر آن می گذرد، سال خود را با برنامه آغاز می کند. واحد توسعه و سرمایه انسانی در بنیاد سعی کرده اند با بررسی نیازهای صنعتی بازی سازان و خانواده ها به ارزیابی دقیقی از اولویت های ما در این عرصه دست پیدا کنند و با توجه به بودجه محدودی هم که در اختیار داریم سعی کردیم برای سال جاری با بودجه ریزی کاملا عملیاتی پیش برویم. به همین دلیل هم امروز می توانیم بگوییم که در طول سال جاری چه کارهایی انجام خواهیم داد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه با اشاره به «جریان سازی، حمایت و نظارت» به عنوان سه وظیفه اصلی این بنیاد به تشریح برنامه های سال ۹۵ در این سه حوزه پرداخت.

تلاش برای برقراری ارتباط با جامعه بین الملل

قدوسی درباره جریان سازی گفت: با توجه به رفع تحریم ها این خلاء احساس شد که ما هیچ راهنمایی برای ورود سرمایه گذاران خارجی در حوزه بازی های رایانه ای نداریم و به همین دلیل برقراری ارتباط با جامعه بین الملل را در دستور کار قرار داده ایم و در همین راستا کتابی پیرامون کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای ایران در دست تدوین است. این کتاب در آینده ای نزدیک در اختیار اتاق بازرگانی سایر کشورها و دیگر مراکز اقتصادی قرار خواهد گرفت. وی ادامه داد: در این کتاب قوانین بازی سازی در ایران و نکات محتوایی لازم در این زمینه به طور کامل تبیین شده تا فعالان خارجی بتوانند از طریق آن آشنایی بیشتری با بازار ایران به دست بیاورند.

قدوسی در ادامه به برگزاری دو کنفرانس بین الملل در سال ۹۵ اشاره کرد و گفت: اسفندماه امسال شاهد برگزاری یکی از بزرگترین رویدادها در حوزه بازی های رایانه ای در برج میلاد خواهیم بود. کنفرانس TGC (تهران گیم کانکت) رویدادی است که تلاش داریم تبدیل به محیطی برای درک بین المللی بازار بازی های رایانه ای در ایران شود.

وی به دیگر کنفرانس این بنیاد در سال جاری هم اشاره کرد و گفت: کنفرانس بین المللی بازی های جدی هم پاییز امسال برگزار خواهد شد. بازی های جدی با رویکردهایی همچون آموزش، درمان و امور دیگر امروزه اهمیت بالایی در بازار بازی های رایانه ای پیدا کرده است و برگزاری این کنفرانس کمک خواهد کرد تا این حوزه مورد توجه نهادهای مختلف در ایران هم قرار بگیرد.

برگزاری مسابقات بازی سازی میان انستیتو ملی بازی های رایانه ای ایران و بازی سازان ترکیه و پاریس و برگزاری مسابقات استانی بازی سازی از تابستان امسال در دانشگاه های کشور از دیگر برنامه های بنیاد ملی در سال جاری خواهد بود.

حمایت از گیمرها

قدوسی در ادامه به حمایت مادی و معنوی از گیمرها اشاره کرد و گفت: گیمرها در سال های قبل غالبا در برنامه های حمایتی مغفول می ماندند اما امسال برنامه مفصلی برای حمایت از این گروه و تعریف هویت مشخص برای آن ها در نظر گرفته ایم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از تحلیل و تخمین بازار بازی های رایانه ای خبر داد و گفت: این پویش تا ۱۱ خردادماه به اتمام می رسد و از ابتدای تیرماه نتایج آن را منتشر خواهیم کرد. آمار موجود امروز مربوط به پویش سال ۹۲ است و امسال اطلاعات ما در این زمینه به روز خواهد شد. در کنار این پویش، پیمایش مستقلی هم با موضوع بازی های میابلی صورت خواهد گرفت.

قدوسی در ادامه از انتشار نشریه تخصصی مطالعات بازی به عنوان اولین ژورنال تخصصی پژوهشی در ایران در حوزه بازی های رایانه ای خبر داد و گفت: این نشریه از برج چهار به صورت منظم منتشر خواهد شد و برای همه دانشگاه ها و محافل تخصصی ارسال می شود.

وی به فرآیند طراحی شده برای رونمایی از بازی های رایانه ای براساس «شایسته سالاری» هم اشاره کرد و گفت: بر اساس این طراحی هر ماه یک بازی با تشخیص و انتخاب بازی سازان و مخاطبان برای رونمایی انتخاب می شود تا فرآیند آن کاملا شفاف باشد و این شایسته پویش نباید که بنیاد تنها برای بازی های تولید خود آئین رونمایی برگزار می کند.

آموزش به خانواده ها در سراهای محله، برگزاری نمایشگاه های محلی در نقاط مختلف تهران، آموزش نیروهای امور تربیتی در آموزش و پرورش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با همکاری ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز و نیز تلاش برای ایجاد رشته بازی سازی رایانه ای در مقطع ارشد دانشگاه آزاد از دیگر برنامه های بود که مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای در فهرست برنامه های سال ۹۵ به آن اشاره کرد.

تجهیز سه دانشگاه معتبر برای پژوهش در حوزه بازی های رایانه ای کرمی قدوسی در ادامه نشست به برنامه های بنیاد در حوزه «حمایت» پرداخت و ابتدا به طراحی سامانه ای تحت عنوان «چه جوری؟» با هدف ایجاد فضای برای گفتگو و تعامل مستقیم بازی سازان با یکدیگر اشاره کرد.

وی به برنامه ریزی برای تجهیز سه دانشگاه معتبر در جهت تبدیل شدن به مراکز پژوهشی در حوزه بازی های رایانه ای اشاره کرد و گفت: در این زمینه توافقات با دانشگاه تهران به مرحله نهایی رسیده و هنوز دو دانشگاه دیگر مشخص نشده اند.

طراحی سامانه «سی جی جایز» با هدف بازاریابی برای فعالان حوزه بازی های رایانه ای و نیز رونمایی از سامانه ای آموزشی با هدف ارائه محتوای آموزشی به بازی سازان از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد برای سال جاری خواهد بود.

کرمی قدوسی همچنین از حمایت هدفمند از پایان نامه های کارشناسی، کارشناسی ارشد و دکتری خبر داد و گفت: این جنس حمایت ها تا پیش از این هیچ گاه هدفمند نبوده و برای اولین بار برای این منظور بودجه ای در نظر گرفته ایم تا ۵ پایان نامه کارشناسی، ۱۰ پایان نامه ارشد و ۱۰ پایان نامه دکترا را به صورت مستقیم مورد حمایت قرار دهیم.

طراحی بسته های حمایتی برای میزبانی بازی های ایرانی آنلاین هم از دیگر برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سال ۹۵ خواهد بود. سومین حوزه تبیین برنامه های بنیاد حوزه «نظارت» بود که کرمی قدوسی در این بخش به رونمایی از سامانه مشاوره تلفنی و اینترنتی به خانواده ها در راستای استفاده صحیح از بازی های رایانه ای در پاییز امسال اشاره کرد.

وی همچنین گفت: از مصوبات شورای عالی فضای مجازی هم انتظار داریم که با گرفتن تخفیف از صداوسیما و شهرداری به منظور تبلیغ بازی های رایانه ای موافقت شود.

ادامه نشست خبری مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به پرسش اهالی رسانه اختصاص داشت که قدوسی در این بخش و در پاسخ به سوالی درباره حمایت از بازی های قرآنی گفت: براساس برنامه ریزی ای که داشته ایم بازی های قرآنی از مزیت ویژه ای برای بهره مندی از تسهیلات کم بهره ویژه بازی سازان برخوردار خواهند بود.

وی به برگزاری قطعی جشنواره ششم بازی های رایانه ای هم اشاره کرد و گفت: با بخش خصوصی برای برگزاری نمایشگاه وارد مذاکره شده ایم و تازه ترین خبر در این باره این است که امکان اجاره مصلای به دلیل پر بودن برنامه آن ها میسر نشده و شاید بتوانیم اسفندماه این نمایشگاه را در برج میلاد برگزار کنیم.

نمی توانیم با بودجه خودمان نمایشگاه برگزار کنیم کرمی قدوسی تصریح کرد: با توجه به شرایط مالی بنیاد ما نمی توانیم با بودجه خودمان نمایشگاه برگزار کنیم و حالا که بخش خصوصی پای کار آمده است باید ببینیم چه زمانی برای برگزاری این رویداد به توافق خواهیم رسید.

وی در بخش دیگری از اظهاراتش گفت: یکی از بزرگترین اتفاقات امسال تحقق وعده ای است که من در سال ۹۲ مطرح کردم و آن برنامه ریزی برای افتتاح بزرگترین بازار دیجیتال عرضه بازی ها خواهد بود که این بازار در بهمن یا اسفند امسال رونمایی خواهد شد. تحلیل ما این است که رونمایی از این بازار بزرگترین اتفاق در این عرصه محسوب می شود.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای در پاسخ به سوال دیگری درباره تعداد هولوگرام های استفاده شده از سوی ناشران در سال گذشته گفت: ما در سال ۹۲ نزدیک به ۱۸ میلیون هولوگرام برای بازی های رایانه ای به ناشران دادیم که این آمار در سال گذشته به ۷ میلیون ۶۰۰ هزار رسید. این نشان دهنده واقعیتهای است که در کف بازار در جریان است و ما باید به جای عرضه فیزیکی به فکر سامان دهی بازارهای دیجیتال در حوزه بازی های رایانه ای باشیم.

وی همچنین درباره تأخیر در صدور مجوز بازی ها هم به زمان بر بودن این فرآیند به نسبت یک فیلم سینمایی اشاره کرد و گفت با توجه به طراحی سامانه اطلاع رسانی همه ناشران می توانند از لحظه تحویل بازی با بنیاد تا زمان صدور مجوز گام به گام در جریان مراحل کار قرار بگیرند و شاید اینگونه دیگر شائبه ای به وجود نیاید.

افزایش ۱۰ درصدی بودجه بنیاد در سال ۹۵

به گفته قدوسی در حال حاضر به صورت اسمی ۱۲ تاجر بازی های رایانه ای در کشور وجود دارد که به صورت واقعی ۶ شرکت فعال هستند. میزان بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای تحقق برنامه های اعلام شده هم سوال یکی دیگر از رسانه ها بود که قدوسی در پاسخ به آن گفت: بودجه ما در سال گذشته ۵ میلیارد تومان بود و از این میزان ۴ میلیارد تومان آن تخصیص پیدا کرد. امسال و روی کاغذ بودجه در نظر گرفته شده برای بنیاد ۱۲ میلیارد تومان است که افزایش بیش از ۱۰۰ درصدی را نشان می دهد اما هنوز این بودجه نهایی نشده و مشخص نیست چه بخشی از آن تخصیص داده شود. در هر حال ما با توجه به همین افزایش بودجه برنامه ریزی خود را انجام دادیم و امیدواریم در این زمینه با مشکل تخصیص اعتبار مواجه نشویم.

حمایت از بازی های رایانه ای قرآنی در سال ۹۵ (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

گروه فضای مجازی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: براساس تعامل با وزارت ارتباطات به صورت خاص در قالب وام کم بهره از بازی های رایانه ای قرآنی حمایت خواهیم کرد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، نشست خبری حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با محوریت ارائه برنامه های سال ۹۵ بنیاد، پیش از ظهر امروز سه شنبه ۱۴ اردیبهشت ماه برگزار شد. کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اشاره به تشکیل واحد توسعه و سرمایه انسانی در بنیاد اظهار کرد: با تشکیل این واحد نیازهای خانواده ها در حوزه گیم مورد بررسی قرار خواهد گرفت و بر مبنای بررسی ها برنامه ریزی صورت می گیرد.

وی افزود: امسال برای اولین سال موفق شدیم که بودجه عملیاتی را داشته باشیم یعنی از ابتدای سال برنامه های یکساله مان کاملا مشخص است. همچنین برنامه های بنیاد در سه بخش: جریان سازی، حمایت و نظارت برنامه ریزی و اجرایی می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برنامه هایی در راستای جریان سازی، گفت: برقراری ارتباط با جامعه بین المللی یکی از برنامه های ما در سال ۹۵ به شمار می رود که بر این اساس کتابچه فضای کسب و کار بازی های رایانه ای در تابستان امسال منتشر می شود. همچنین برگزاری کنفرانس بین المللی در سوم تا پنجم اسفندماه در برج میلاد یکی از این برنامه ها محسوب می شود.

وی بیان کرد: کنفرانس بازی های جدی در پاییز امسال از دیگر برنامه های بنیاد به شمار می رود. کاربرد بازی های جدی برای آموزش و درمان و مورد استفاده نهادها و سازمان های مختلف است.

کریمی قدوسی اظهار کرد: مسابقه بازی سازی در تابستان امسال با مشارکت انیستیتو بازی سازی و کشور ترکیه، انیستیتو بازی سازی با پاریس برگزار می شود. نتایج آمار جدید صنعت بازی های رایانه ای تیرماه منتشر می شود.

وی بیان کرد: حمایت های مادی و معنوی از گیمرهای برجسته کشور از تابستان امسال آغاز خواهد شد. همچنین آمار و ارقامی که از صنعت گیم منتشر می شد مربوط به سال ۹۴ است که این آمارها به روزرسانی و پیمایش آن ۱۱ خرداد به اتمام می رسد و در نهایت تیرماه منتشر و اعلام عمومی می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: پیمایش بازی های رایانه ای موبایلی بطور خاص در تابستان انجام خواهد شد. همچنین نشریه تخصصی مطالعات بازی به زودی منتشر و هم اکنون تا چهارنسخه از این نشریه آماده است.

وی یادآور شد: رونمایی از تبلیغات بازی های رایانه ای نیز انجام خواهد شد که همراه براساس شایسته سالاری یک بازی در سایت بنیاد تبلیغ و رونمایی می شود. همچنین این بازی براساس رأی مردم خواهد بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: برگزاری کلاس های آموزشی برای خانواده در فرهنگسرای محله ها و سرای محله از دیگر برنامه های بنیاد به شمار می رود که البته امسال تمرکزمان بر شهر تهران خواهد بود.

وی بیان کرد: نمایشگاه محلی در ۴ نقطه کلیدی شهر تهران در پاییز و زمستان امسال برگزار خواهد شد.

کریمی قدوسی اظهار کرد: اقدامی با ستاد بازی های غیرمجاز انجام داده ایم مبنی بر اینکه نیروهای امور تربیتی آموزش و پرورش را آموزش خواهیم داد. قصدمان با ایجاد این ستاد آموزش استفاده صحیح از بازی هاست.

وی افزود: از سال گذشته تاملاتی را آغاز کرده ایم مبنی بر اینکه رشته بازی سازی را در مقطع ارشد در دانشگاه آزاد ایجاد کنیم و امسال این اتفاق رقم خواهد خورد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: سامانه «چچوری» را برنامه ریزی کرده ایم تا فضایی برای بازی سازان باشد و بتوانند پرسش های خود را انجام دهند.

وی یادآور شد: امسال سه آزمایشگاه و مراکز پژوهشی را در سه دانشگاه معتبر تهران ایجاد خواهیم کرد که تا کنون دانشگاه تهران قطعی شده است. همچنین آزمایشگاه تست بازی های موبایلی که سال گذشته ایجاد شد امسال با نام تجربه کاربردی توسعه خواهد یافت.

کریمی قدوسی اظهار کرد: امسال از پنج پایان نامه کارشناسی و ۱۰ پایان نامه کارشناسی ارشد و ۱۰ پایان نامه دکترای حمایت خواهیم کرد.

وی بیان کرد: در بهار امسال حمایت از بازی های آنلاین را در دستور کار خود قرار خواهیم داد. همچنین مشاوره تلفنی و اینترنتی به خانواده های ایرانی برای استفاده صحیح از بازی ها در پاییز امسال رونمایی می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: تابستان امسال مسابقات بازی های رایانه ای را خواهیم داشت که مراحل مقدماتی در ماه رمضان و پایان شهریورماه مراحل نهایی آن برگزار می شود.

تخفیف تبلیغاتی برای بازی های رایانه ای

وی با اشاره به مصوبات شورای عالی فضای مجازی تصریح کرد: در این مصوبات دو اتفاق مهم رخ داد که می توان به گرفتن تخفیف های مؤثر در صدوسیما و شهرداری بود که هم اکنون صحبت هایی با این دو نهاد انجام شده است تا شاهد تبلیغ ۹۰ درصدی در صدوسیما و تخفیف مناسبی در بیلبردهای شهری باشیم. کریمی قدوسی اظهار کرد: قطعا امسال ششمین جشنواره بازی های رایانه ای را برگزار خواهیم کرد که پیش بینی می شود این جشنواره ششم اسفندماه همزمان با تهران گیم کانکت باشد.

وی بیان کرد: برای برگزاری نمایشگاه بازی های رایانه ای صحبت هایی با بخش خصوصی انجام شده است اما به دلیل آنکه مصلی شهریورماه جای خالی ندارد، پیش بینی می شود که در اسفندماه این جشنواره را در برج میلاد برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: براساس تعامل با وزارت ارتباطات به صورت خاص در قالب وام کم بهره از بازی های قرآنی حمایت خواهیم کرد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی یادآور شد: ۱۵ اسفندماه سال گذشته بسته امضای صنعت ۲ را با معاونت علمی، فناوری ریاست جمهوری را با مبلغ بیش از هشت میلیارد تومان منعقد کردیم که از این مبلغ، دو میلیارد تومان پرداخت شد. امسال هم این بسته را خواهیم داشت.

رونمایی از بزرگترین بازار دیجیتال توزیع بازی های رایانه ای
کریمی قدوسی اظهار کرد: بزرگترین اتفاق سال ۹۵، رونمایی از بزرگترین بازار دیجیتال توزیع بازی های رایانه ای خواهد بود که این رونمایی در بهمن یا اسفندماه است.

وی بیان کرد: در سال ۹۲ هجده میلیون، در سال ۹۳ نه میلیون و سیصد هولوگرام، در سال ۹۴ هفت میلیون و ششصد هولوگرام داده شده است. علت کاهش این رقم در سال های اخیر به دلیل توسعه بازی های دیجیتال آنلاین بوده است.

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای تصریح کرد: مزایده بازی های خارجی ۱۵ هرامه آغاز می شود و ۲۰ هرامه مجوز عرضه داده می شود. همچنین پیش از مجوز این بازی ها در رده بندی سنی قرار می گیرد.

وی با اشاره به تأخیر در اعطای مجوز گفت: تأخیر را قبول دادم اما اگر دیوار را شیشه ای کنیم، قطعا مشکلات بیشتر خواهد شد.
کریمی قدوسی اظهار کرد: در طرح وام وجوه اداری شده، ۵۷ طرح آمد که از این تعداد ۱۲ طرح مورد تأیید قرار گرفت. وام را تنها به کسانی ارائه کردیم که مطمئن بودیم با شکست روبرو نخواهند شد و قطعا فروش دارند.

وی به تعداد ناشران فعال اشاره کرد و گفت: ۱۲ ناشر بازی وجود دارد که از این تعداد ۶ ناشر فعال هستند.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: سال گذشته پنج میلیارد تومان به بنیاد اختصاص داده شد که چهار میلیارد و ۲۰۰ تومان تخصیص یافت. امسال هم ۱۲ میلیارد تومان به بنیاد اختصاص داده شده است که باید منتظر بهمانیم که چند درصد تخصیص می یابد. اعتبارات مان رشد بیش از ۱۰۰ درصدی داشت.



اعلام برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۵ (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: میزان و تعداد برنامه های این بنیاد در سال ۹۵ براساس میزان بودجه پیش بینی شده مشخص شده است.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای که در سالن همایش های این مرکز برگزار شد افزود: برنامه های این بنیاد در سال ۹۵ در سه بخش جریان سازی، حمایت و نظارت تقسیم بندی می شود که در هریک از این بخش ها برنامه هایی از سوی بنیاد مشخص شده است.

وی افزود: برگزاری کلاس های آموزشی برای خانواده ها بصورت متمرکز در شهر تهران به منظور استفاده صحیح از بازی های رایانه ای از جمله برنامه های است که برای سال ۹۵ در نظر گرفته شده است.

کریمی قدوسی گفت: برای فرهنگ سازی و جلوگیری از انتشار بازی های غیرمجاز بجز جلوگیری که از سوی ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز انجام گرفته، نیروهای تربیتی از سوی آموزش و پرورش برای آموزش به دانش آموزانی دبیرستانی در نظر گرفته شده است.

وی افزود: تعاملاتی در سال گذشته درخصوص راه اندازی رشته بازی سازی در مقطع کارشناسی ارشد در دانشگاه آزاد صورت گرفته است که امسال هم ادامه دارد.

کریمی قدوسی ادامه داد: راه اندازی سامانه "چچوری" برای ایجاد فضایی مناسب به منظور انعکاس سوالات بازی سازان از یکدیگر در یک فضای مشخص، ایجاد ۳ آزمایشگاه و مرکز پژوهشی در خصوص بازی های رایانه ای، رونمایی از سامانه آموزشی بازی های رایانه ای تا پایان اردیبهشت امسال، حمایت از پایان نامه های کارشناسی، کارشناسی ارشد و دکتری، حمایت از بازی های ایرانی آنلاین، ایجاد مشاوره تلفنی و اینترنتی برای خانواده ها از جمله برنامه های این بنیاد در سال ۹۵ است.

وی با اشاره به اینکه در تابستان امسال مسابقات بازی های رایانه ای برگزار می شود گفت: مسابقات نیازمند حمایت است.

کریمی قدوسی در خصوص جشنواره بازی های رایانه ای در سال ۹۵ افزود: امسال ششمین جشنواره بازی های رایانه ای در اسفند برگزار می شود که هم اکنون درخصوص مکان نمایشگاه این جشنواره در حال جمع بندی هستیم.

وی در خصوص حمایت از بازی های قرآنی هم گفت: براساس تعاملاتی که با وزارت ارتباطات صورت گرفته است وام کم بهره برای افرادی که در این عرصه و بازی سازی در بازی های قرآنی فعالیت می کنند در نظر گرفته شده است.

کریمی قدوسی در ادامه به یکی از بزرگترین اتفاقات سال ۹۵ اشاره کرد و گفت: در بهمن و اسفند امسال بزرگترین بازار توزیع دیجیتال بازی های رایانه ای راه اندازی می شود با توجه به اینکه در عرصه موبایل بازار وجود دارد ولی در عرصه رایانه چنین بازاری وجود ندارد بنابراین با حمایت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری این بازار ایجاد می شود.

وی در خصوص وضعیت هولوگرام در کشور هم گفت: در سال ۹۲ حدود ۱۸ میلیون هولوگرام داده شده بود که تعداد این هولوگرام ها در سال گذشته تنها ۷ میلیون و ۶۰۰ مورد بوده که در این باره با کاهش جدی روبرو بودیم.

کریمی قدوسی درخصوص ارتباطات بین المللی در عرصه بازی های رایانه ای گفت: شرکت های خارجی ایران را به عنوان یک جبهه سیاه در عرصه بازی سازی می شناسند یعنی اصلا اطلاعات کاملی از ایران در این عرصه ندارند به همین علت از جمله بزرگترین اتفاقاتی که در سال ۹۵ رخ می دهد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برگزاری نمایشگاه گیم تهران در اسفند ۹۵ با حضور ۳۰ کشور جهان است. وی افزود: هنوز میزان دقیق بازی های رایانه ای ساخته شده مشخص نیست ولی در سال ۹۴ حدود ۱۶۳ بازی ساخته شده است. کریمی قدوسی در پایان درخصوص اعتبار بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در سال گذشته میزان اعتباری که در نظر گرفته شده بود ۵ میلیارد تومان بود که فقط ۴ میلیارد و ۲۰۰ میلیون تومان تخصیص یافت و امسال میزان اعتبار ۱۳ میلیارد تومانی بر روی کاغذ در نظر گرفته شده است که باید ببینیم چه میزان تخصیص می یابد.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تاکید کرد لزوم شناساندن بازی ایرانی به جامعه جهانی (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۱۳۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن اعلام برنامه های این بنیاد برای سال ۱۳۹۵ از لزوم برقراری ارتباط با جامعه بین المللی در کنفرانس های برگزار شده سخن گفت.

به گزارش خبرنگار ایسنا، حسن کریمی قدوسی امروز در نشست خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر برنامه ریزی برای سال ۱۳۹۵ برای اولین بار گفت: با تشکیل کارگروه توسعه و سرمایه انسانی، نیازهای صنعت بازی را بررسی و برای آن برنامه ریزی کردیم و برای کارهایی که می خواهیم انجام دهیم بودجه عملیاتی داریم.

وی با اشاره به جریان سازی، حمایت و نظارت به عنوان سه وظیفه اساسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: در حوزه جریان سازی یک بخش به اسم برقراری ارتباط با جامعه بین المللی داریم با توجه به لنو تحریم ها و علاقه مندی سرمایه گذاران، زیرا در حال حاضر هیچ راهنمایی برای سرمایه گذاران خارجی وجود ندارد. همچنین کتابچه ای با عنوان کسب و کار صنعت بازی های رایانه ای در حال انتشار است که برای شناساندن بازی های ایرانی به کشورهای مختلف داده می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری کنفرانس های بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای بیان کرد: در اسفند ماه سال جاری در برج میلاد مجموعه ای به اسم TGC - Tehran Game Connect - برای صحبت با اسپانسرهای داخلی و خارجی و محیطی است برای کسانی که می خواهند بازی های ایران را درک کنند و در قالب یک فضای تجاری وارد کشور شوند برگزار می شود.

کریمی در ادامه افزود: همچنین کنفرانس بازی های جدی (serious games) در پاییز امسال برگزار می شود و با توجه به اکوسیستم ایران این بازی ها با محوریت آموزش، درمان، آموزش پزشکان می تواند مورد توجه قرار بگیرد.

وی با اشاره به برگزاری مسابقات در حوزه بازی گفت: مسابقات بازی سازی در تابستان امسال بین انستیتو ملی بازی سازی و دو دانشگاه در ترکیه و پاریس برگزار می شود و دانشجویان این فضاها به ساختن بازی اقدام می کنند. همچنین مسابقات استانی بازی سازی از تابستان امسال به صورت ماهانه برگزار می شود در دانشگاه های معتبر کشور و قصد داریم در شهرستان ها نیز انجمن های بازی سازی ایجاد کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر حمایت مادی و معنوی از گیمرهای برجسته کشور به صورت دادن شخصیت حقوقی و اعتباربخشی بیان کرد: پیش از این گفته می شد ۱۸ میلیون و ۵۰۰ هزار گیمر داریم، اما فعالیت های تحلیل و تخمین بازار و آماری که از سال ۱۳۹۲ به روز رسانی نشده بود، تیر ماه امسال منتشر می شود و همچنین نشریه تخصصی مطالعات بازی به وجود خواهد آمد که اولین ژورنال پژوهش های بازی بوده که در تمام طول سال منتشر خواهد شد.

کریمی با اشاره به فرهنگ سازی در حوزه بازی های رایانه ای بیان کرد: در زمینه ی فرهنگ سازی رونمایی از تبلیغات بازی های رایانه ای براساس شایسته سالاری و رای گیمرها صورت می گیرد و همچنین برای خانواده ها در سراهای محله، کلاس های آموزشی برگزار می شود و بحث استفاده صحیح از بازی های رایانه ای به آنها آموزش داده می شود، می خواهیم رشته بازی سازی رایانه ای در سطح ارشد در دانشگاه آزاد را نیز ایجاد کنیم.

وی در ادامه افزود: با همکاری ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز در کنار فعالیت های سلبی آنان، آموزش نیروهای امور تربیتی آموزش و پرورش انجام می شود که به کودکان و نوجوانان مضرات استفاده غیرصحیح از بازی ها ارائه می شود. در زمینه نظارت نیز مشاوره های تلفنی و اینترنتی برای استفاده صحیح از بازی ها به خانواده ها داده می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حمایت به عنوان یکی از وظایف بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: در حال برنامه ریزی سامانه ای به نام «چه جوری» هستیم تا فضایی برای سازان باشد که سوالات شان را از یکدیگر بپرسند و همچنین در سه دانشگاه معتبر تهران که در حال حاضر دانشگاه تهران قطعی شده است سه آزمایشگاه و پایگاه در این حوزه ایجاد می کنیم.

کریمی ادامه داد: سال گذشته سامانه CG jobs راه اندازی شد که فضایی برای بازی سازی که می خواهند کار پیدا کنند و یا شرکت ها برای پیدا کردن نیرو بود. همچنین توسعه آزمایشگاه بازی در حال بررسی است که تعامل کاربر با بازی را نشان می دهد. ما در زمینه ی حمایت از پایان نامه های کارشناسی ارشد و دکترا و حمایت از میزبانی بازی های ایرانی آنلاین نیز اعتبارهایی را اختصاص دادیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای گفت: ششمین جشنواره احتمالاً اسفندماه سال جاری همزمان با TGC برگزار می شود. برای نمایشگاه نیز با بخش خصوصی صحبت کردیم که شاید آن هم در اسفند ماه و در برج میلاد تشکیل شود، زیرا بنیاد که در حال حاضر اعتبارات دریافتی اش برای برگزاری نمایشگاه قطع شده، نمی تواند به تنهایی این نمایشگاه را برگزار کند.

کریمی با تاکید بر حمایت از بازی سازها اظهار کرد: براساس تعامل با وزارت ICT تصویب شد برای بازی سازها وام کم بهره با پنج تا ۱۰ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) درصد سود داده شود و همچنین بسته ارتقاء صنعت دو با معاونت علمی ریاست جمهوری که در سال گذشته هشت میلیارد و ۶۰۰ میلیون دلار به آن اختصاص یافته بود تصویب شد.

وی با اشاره به برگزاری بازار دیجیتال بازی های کامپیوتری گفت: از بزرگ ترین اتفاقاتی که در بهمن ماه و اسفندماه می افتد برنامه ریزی برای توزیع بازی ها در بازار دیجیتال بازی های کامپیوتری است که آخر امسال شاهد رونمایی این بازار خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: از دو سال پیش اقدام به نظارت بر هولوگرام ها کردیم. در سال ۱۳۹۲ حدود ۱۷ میلیون هولوگرام، در سال ۱۳۹۳، ۹ میلیون و ۵۰۰ هزار و در سال ۱۳۹۴ حدود هفت میلیون و ۶۰۰ هزار هولوگرام برای انتشار بازی ها داده شد و کم شدن هولوگرام ها نشان از کاهش بازی های فیزیکی و افزایش بازی های دیجیتالی دارد.

کریمی با اشاره به صدور مجوز برای انتشار بازی های رایانه ای خارجی بیان کرد: پیش از این به همه ناشران برای انتشار یک بازی مجوز داده می شد، اما ما به خاطر نبودن کپی رایت تمهیدی اندیشیدیم که این فضا جمع شود و از اول سال جاری ماهانه ۲۰ مجوز برای عرضه بازی های خارجی داده می شود بدین ترتیب ۱۵ هر ماه مزایده ای برگزار شده و برنده مشخص شده و ۲۰ هر ماه رده بندی بازی ها اعلام می شود.

وی در پاسخ به دلیل تاخیر در صدور مجوز بازی های رایانه ای اعلام کرد: فرآیند نظارت بر بازی ها بیش از ۱۰۰ ساعت طول می کشد و دلیل تاخیر در صدور مجوز هم همین است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پایان خاطر نشان کرد: سال گذشته ما پنج میلیارد اعتبار داشتیم که چهار میلیارد و ۲۰۰ میلیون تومان آن تخصیص پیدا کرد. امسال نیز روی کاغذ نیز ۱۳ میلیارد تومان اعتبار داریم و باید دید چه میزان از آن تخصیص می یابد و البته بودجه بندی عملیاتی یعنی این که برای این اعتبارات برنامه ریزی کرده ایم.



مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: رشته بازی های رایانه ای در دانشگاه ایجاد می شود (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

تهران- ایرنا- مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از ایجاد رشته بازی های رایانه ای در دانشگاه آزاد اسلامی خبر داد.

حسن کریمی قدوسی روز سه شنبه ۱۴ اردیبهشت در نشست رسانه ای با تشریح برنامه های این بنیاد تا پایان سال ۹۵، اظهار داشت: به دنبال این هستیم تا رشته بازی های رایانه ای را در دانشگاه آزاد تاسیس کنیم.

وی در ادامه گفت: امسال برای اولین بار با تشکیل واحد توسعه و سرمایه انسانی در بنیاد به دنبال این هستیم تا با یک نیاز سنجی مناسب برنامه های یک ساله بنیاد را منظم و مدون به سرانجام برسانیم.

وی با اشاره به اینکه برنامه ها را بر اساس ۳ وظیفه اصلی بنیاد یعنی جریان سازی، حمایت و نظارت تقسیم بندی کرده ایم، افزود: در بخش جریان سازی با توجه به رفع تحریم ها و برقراری ارتباط با جامعه بین الملل، خارجی ها علاقمند به ارتباط با ایران در زمینه بازی های رایانه ای هستند بنابراین کتابچه ای درباره نحوه کسب و کار در بازی های رایانه ای ایران تدوین شده که تابستان امسال رونمایی خواهد شد و قوانین جاری کشور نیز در آن منتشر شده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ادامه داد: همچنین کنفرانس بین المللی تحت عنوان (میلاد تهران گیم) روزهای سوم، چهارم و پنجم اسفند ماه در برج میلاد برگزار خواهد شد که مهمانان خارجی برای درک بهتر محیط بازی در ایران و برگزاری کنفرانس های مختلف تجاری در حوزه بازی سازی در آن حضور خواهند داشت.

کریمی قدوسی با بیان اینکه کنفرانس بین المللی بازی های جدی را نیز پاییز امسال برای بحث آموزش و درمان برگزار خواهیم کرد، ادامه داد: استیو ملی بازی های رایانه ای با همکاری دانشگاه های ترکیه و پاریس به طور مجزا برنامه خواهند داشت تا دانشجویان طی چند روز بازی های مشترک با یکدیگر بسازند و یک فضای آموزشی دانشجویی برای تعامل بیشتر ایجاد شود.

برگزاری مسابقات استانی در تابستان امسال از دیگر برنامه هایی بود که کریمی قدوسی به آن اشاره کرد و گفت: با برگزاری این مسابقات قصد داریم هم فضایی را برای فعالیت بیشتر بازی سازان شهرستانی مهیا و در عین حال آنها را شناسایی کنیم.

وی در ادامه با اشاره به یکی دیگر از فعالیت هایی که توسط بخش پژوهش بنیاد انجام می شود، اظهار داشت: آخرین آمار پیمایشی ما درباره بازی های رایانه ای به سال ۹۳ بازمی گردد که خرداد ماه امسال اطلاعات به روز، از تعداد گیمر های ما با توجه به افزایش تیلت در خانه ها منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از دیگر برنامه های پیش روی بنیاد در سال جدید را شناسایی و اعتبار بخشیدن به گیمرهای حرفه ای، چاپ نخستین نشریه تخصصی مطالعاتی درباره بازی های رایانه ای و رونمایی هر ماهه از یک بازی رایانه ای عنوان کرد و گفت: همچنین کلاس های آموزشی را برای خانواده ها خواهیم داشت که البته امسال تمرکز بر تهران است.

وی هدف از این مراسم را رفتار صحیح خانواده ها درباره فرزندانشان از طریق بازی های رایانه ای عنوان کرد، و افزود: این مراسم در فرهنگسراهای محله ها برگزار خواهد شد.

کریمی قدوسی با اشاره به اینکه به دنبال این هستیم تا رشته بازی های رایانه ای را در دانشگاه آزاد تاسیس کنیم، گفت: همچنین ۴ نمایشگاه کلیدی در پاییز و زمستان در تهران خواهیم داشت که توسط ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیر مجاز انجام خواهد شد و در واقع این ستاد به جای کارهای سلبی این بار به بحث آموزش ورود خواهد کرد.

حمایت از پنج پایان نامه های کارشناسی، ۱۰ کارشناسی ارشد و ۱۰ دکتری درباره بازی های رایانه ای از دیگر محورهای سخنان کریمی قدوسی (ادامه دارد ..)

(ادامه خبر ...) بود که در توضیح آن گفت: این کار را امسال به صورت هدفمند انجام خواهیم داد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از دیگر برنامه های بنیاد تا پایان امسال را مشاوره های تلفنی و اینترنتی به خانواده ها و آزمایشگاه تست بازی در بنیاد بازی های رایانه ای عنوان کرد و افزود: ۳ آزمایشگاه و مرکز پژوهشی در ۳ دانشگاه معتبر که دانشگاه تهران آن قطعی شده خواهیم داشت که مثلا در بخش بازی های جدی تمرکز پژوهش آن بر یک دانشگاه باشد. وی افزود: در مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی ۲ اتفاق مهم افتاده است که یکی گرفتن تخفیف ویژه از صدا و سیما برای تبلیغ بازی های رایانه ای و دیگری رایزنی با شهرداری برای مجوز بیلوردهای سطح شهر با تخفیف است. کریمی قدوسی در ادامه و در پاسخ به سوال خبرنگاری درباره تعداد ناشران بازی های رایانه ای و میزان بودجه بنیاد در سال ۹۵ گفت: تقریبا ۱۲ ناشر در حوزه بازی های رایانه ای وجود دارد که ۶ تا از آنها فعال هستند. وی ادامه داد: درباره بودجه بنیاد نیز، سال گذشته ۵ میلیارد تومان اعتبار داشتیم که ۴ میلیارد و نیمی به بنیاد داده شد، امسال بودجه ۱۲ میلیارد تومانی تصویب شده که افزایش بیش از ۱۰۰ درصد داشته ایم و امیدواریم که تمامی آن مبلغ به بنیاد پرداخت شود. **۱۵۶۹۰۰۹۲۴۶۰۰**



گزارش بانا از تشریح برنامه های بنیاد بازیهای رایانه ای؛ رشته بازی های رایانه ای در دانشگاه آزاد (۱۵۰۱۰۱-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اشاره به برنامه های این بنیاد در سال جاری گفت: امسال برای اولین بار با تشکیل واحد توسعه و سرمایه انسانی در بنیاد به دنبال این هستیم تا با یک نیاز سنجی مناسب برنامه های یک ساله بنیاد را منظم و مدون به سرانجام برسانیم.

به گزارش خبرنگار فرهنگی بانا؛ ظهر امروز نشست خبری تشریح برنامه های بنیاد بازی های رایانه ای با حضور حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد بازیهای رایانه ای در سالن کنفرانس بنیاد بازیهای رایانه ای برگزار شد.

در بخشی از این نشست کریمی قدوسی با اشاره به برنامه های سال جاری بنیاد بازی های رایانه ای گفت: به دنبال این هستیم تا رشته بازی های رایانه ای را در دانشگاه آزاد تاسیس کنیم؛ امسال برای اولین بار با تشکیل واحد توسعه و سرمایه انسانی در بنیاد به دنبال این هستیم تا با یک نیاز سنجی مناسب برنامه های یک ساله بنیاد را منظم و مدون به سرانجام برسانیم.

وی در ادامه خاطر نشان کرد: برنامه های بنیاد را بر ۳ وظیفه اصلی یعنی جریان سازی، حمایت و نظارت تقسیم بندی کرده ایم، در بخش جریان سازی با توجه به رفع تحریم ها و برقراری ارتباط با جامعه بین الملل، خارجی ها علاقمند به ارتباط با ایران در زمینه بازی های رایانه ای هستند بنابراین کتابچه ای درباره نحوه کسب و کار در بازی های رایانه ای ایران تدوین شده که تابستان امسال رونمایی خواهد شد و قوانین جاری کشور نیز در آن منتشر شده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در ادامه به برگزاری میلاد گیم اشاره کرد افزود: همچنین کنفرانس بین المللی تحت عنوان (میلاد تهران گیم) روزهای سوم، چهارم و پنجم اسفند ماه در برج میلاد برگزار خواهد شد که مهمانان خارجی برای درک بهتر محیط بازی در ایران و برگزاری کنفرانس های مختلف تجاری در حوزه بازی سازی در آن حضور خواهند داشت.

قدوسی در بخش دیگری از سخنان خود به برگزاری کنفرانس بین المللی بازی های جدی اشاره کرد و گفت: این کنفرانس را پاییز امسال برای بحث آموزش و درمان برگزار خواهیم کرد، انستیتو ملی بازی های رایانه ای با همکاری دانشگاه های ترکیه و پاریس به طور مجزا برنامه خواهند داشت تا دانشجویان طی چند روز بازی های مشترک با یکدیگر بسازند و یک فضای آموزشی دانشجویی برای تعامل بیشتر ایجاد شود.

وی اضافه کرد: برگزاری مسابقات استانی در تابستان امسال از دیگر برنامه هایی بود که کریمی قدوسی به آن اشاره کرد و گفت: با برگزاری این مسابقات قصد داریم هم فضایی را برای فعالیت بیشتر بازی سازان شهرستانی مهیا و در عین حال آنها را شناسایی کنیم.

وی در بخش دیگری از سخنان خود با اشاره به این مطلب که فعالیت هایی که توسط بخش پژوهش بنیاد انجام می شود، افزود: آخرین آمار پیمایشی ما درباره بازی های رایانه ای به سال ۹۳ بازمی گردد که خرداد ماه امسال اطلاعات به روز، از تعداد گیمر های ما با توجه به افزایش تیلت در خانه ها منتشر خواهد شد.

به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از دیگر برنامه های پیش روی بنیاد در سال جدید شناسایی و اعتبار بخشیدن به گیمرهای حرفه ای، چاپ نخستین نشریه تخصصی مطالعاتی درباره بازی های رایانه ای و رونمایی هر ماهه از یک بازی رایانه ای است، همچنین کلاس های آموزشی را برای خانواده ها خواهیم داشت که البته امسال تمرکز بر تهران است.

کریمی قدوسی با اشاره به اینکه به دنبال این هستیم تا رشته بازی های رایانه ای را در دانشگاه آزاد تاسیس کنیم، گفت: همچنین ۴ نمایشگاه کلیدی در پاییز و زمستان در تهران خواهیم داشت که توسط ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیر مجاز انجام خواهد شد و در واقع این ستاد به جای کارهای سلبی این بار به بحث آموزش ورود خواهد کرد، حمایت از پنج پایان نامه های کارشناسی، ۱۰ کارشناسی ارشد و ۱۰ دکتری درباره بازی های رایانه ای از دیگر محورهای سخنان کریمی قدوسی بود که در توضیح آن گفت: این کار را امسال به صورت هدفمند انجام خواهیم داد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از دیگر برنامه های بنیاد تا پایان امسال را مشاوره های تلفنی و اینترنتی به خانواده ها و آزمایشگاه تست بازی در بنیاد بازی های رایانه ای عنوان کرد و افزود: ۳ آزمایشگاه و مرکز پژوهشی در ۳ دانشگاه معتبر که دانشگاه تهران آن قطعی شده خواهیم داشت که مثلا در بخش بازی های جدی تمرکز پژوهش آن بر یک دانشگاه باشد.

وی افزود: در مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی ۲ اتفاق مهم افتاده است که یکی گرفتن تخفیف ویژه از صدا و سیما برای تبلیغ بازی های (ادامه دارد ..)

(ادامه خبر ...) رایانه ای و دیگری رایزنی با شهرداری برای مجوز بیلوردهای سطح شهر با تخفیف است. کریمی قدوسی در ادامه و در پاسخ به سوال خبرنگاری درباره تعداد ناشران بازی های رایانه ای و میزان بودجه بنیاد در سال ۹۵، گفت: تقریباً ۱۲ ناشر در حوزه بازی های رایانه ای وجود دارد که ۶ تا از آنها فعال هستند. وی ادامه داد: درباره بودجه بنیاد نیز، سال گذشته ۵ میلیارد تومان اعتبار داشتیم که ۴ میلیارد و نیمی به بنیاد داده شد، امسال بودجه ۱۲ میلیارد تومانی تصویب شده که افزایش بیش از ۱۰۰ درصد داشته ایم و امیدواریم که تمامی آن مبلغ به بنیاد پرداخت شود.



حمایت، نظارت و جریان سازی؛ برنامه های سال ۹۵ صنعت بازی های رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نخستین نشست خبری در سال ۹۵ به تشریح برنامه های امسال در سه محور اصلی حمایت، نظارت و جریان سازی پرداخت.

به گزارش خبرگزاری فارس، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با محوریت معرفی و تشریح برنامه های سال ۹۵ بنیاد، پیش از ظهر سه شنبه ۱۴ اردیبهشت ماه برگزار شد.

در ابتدای این جلسه مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ضمن اشاره به این نکته که سال ۹۵ بنیاد برای اولین سال موفق شده است برنامه ریزی مشخص و عملیاتی داشته باشد گفت: از همین ابتدای سال برنامه های یکساله مان کاملاً مشخص و مدون است. برنامه هایی که در سه محور جریان سازی، حمایت و نظارت برنامه ریزی و اجرایی می شود.

وی با اشاره به تشکیل واحد توسعه و سرمایه انسانی در بنیاد اظهار کرد: با تشکیل این واحد نیازهای خانواده ها در حوزه گیم مورد بررسی قرار خواهد گرفت و بر مبنای بررسی ها برنامه ریزی صورت می گیرد.

کریمی قدوسی با اشاره به برنامه هایی که در راستای جریان سازی، تدارک دیده شده گفت: برقراری ارتباط با جامعه بین المللی یکی از برنامه های ما در سال ۹۵ به شمار می رود که بر این اساس کتابچه فضای کسب و کار بازی های رایانه ای در تابستان امسال منتشر می شود. همچنین برگزاری کنفرانس بین المللی در اسفند ماه در برج میلاد از جمله این برنامه هاست.

وی بیان کرد: کنفرانس بازی های جدی در پاییز امسال از دیگر برنامه های بنیاد به شمار می رود. کاربرد بازی های جدی برای آموزش و درمان و مورد استفاده نهادها و سازمان های مختلف است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: مسابقه بازی سازی در تابستان امسال با مشارکت انستیتو ملی بازی سازی و کشور ترکیه و پاریس برگزار می شود.

وی بیان کرد: حمایت های مادی و معنوی از گیمرهای برجسته کشور از تابستان امسال آغاز خواهد شد.

کریمی قدوسی ضمن اشاره به اینکه آخرین آمار و لرقامی که تاکنون از صنعت گیم منتشر می شد مربوط به سال ۹۲ بوده است و برای بروز رسانی این اطلاعات تحقیقات جامعی صورت گرفته است که پیمایش آن ۱۱ خرداد به اتمام می رسد و در نهایت، تیرماه این آمارها به روزرسانی شده و سپس اعلام عمومی می شود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: پیمایش بازی های رایانه ای موبایلی به طور خاص در تابستان انجام خواهد شد. همچنین نشریه تخصصی مطالعات بازی به زودی منتشر می شود. نشریه ای که شاید اولین نشریه تحقیقاتی و پژوهشی این حوزه است و چند شماره از آن هم آماده انتشار است.

وی یادآور شد: در بحث فرهنگ سازی و با همکاری روابط عمومی برنامه مستمر رونمایی و تبلیغات بازی های رایانه ای را خواهیم داشت که همراه براساس شایسته سالاری و با رای مردم یک بازی انتخاب شده و کار معرفی و تبلیغ و رونمایی در مورد آن انجام خواهد گرفت. هدف هم اصلاً تبلیغ برای برنامه های بنیاد نیست.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: برگزاری کلاس های آموزشی برای خانواده در فرهنگ سرای محله ها و سرای محله از دیگر برنامه های بنیاد به شمار می رود که البته امسال تمرکزمان بر شهر تهران خواهد بود.

وی بیان کرد: نمایشگاه محلی در ۴ نقطه کلیدی شهر تهران در پاییز و زمستان امسال برگزار خواهد شد.

کریمی قدوسی اظهار کرد: برنامه ای با ستاد مبارزه با بازی های رایانه ای غیرمجاز ترتیب داده ایم مبنی بر اینکه نیروهای امور تربیتی آموزش و پرورش را آموزش خواهیم داد. قصدمان با ایجاد این ستاد آموزش استفاده صحیح از بازی هاست.

وی افزود: از سال گذشته تاملاتی را آغاز کرده ایم مبنی بر اینکه رشته بازی سازی را در مقطع ارشد در دانشگاه آزاد ایجاد کنیم و امسال این اتفاق رقم خواهد خورد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: سامانه «چچوری» را برنامه ریزی کرده ایم تا فضایی برای بازی سازان باشد و بتوانند پرسش های خود را بپرسند و به پاسخ برسند.

وی یادآور شد: امسال سه آزمایشگاه و مرکز پژوهشی را در سه دانشگاه معتبر تهران ایجاد خواهیم کرد که تاکنون دانشگاه تهران قطعی شده است و بقیه نیز به زودی نهایی خواهند شد. همچنین آزمایشگاه تست بازی های موبایلی که سال گذشته ایجاد شد امسال در جهت آزمایش تجربه کاربری (UX) توسعه خواهد یافت.

کریمی قدوسی اظهار کرد: امسال از پنج پایان نامه کارشناسی و ۱۰ پایان نامه کارشناسی ارشد و ۱۰ پایان نامه دکترای حمایت خواهیم کرد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی بیان کرد: در بهار امسال حمایت از بازی های آنلاین را در دستور کار خود قرار خواهیم داد. همچنین مشاوره تلفنی و اینترنتی به خانواده های ایرانی برای استفاده صحیح از بازی ها در پاییز امسال رونمایی می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: تابستان امسال مسابقات بازی های رایانه ای را خواهیم داشت که مراحل مقدماتی در ماه رمضان و پایان شهریورماه مراحل نهایی آن برگزار می شود.

وی با اشاره به مصوبات شورای عالی فضای مجازی تصریح کرد: در این مصوبات دو اتفاق مهم رخ داد که یکی گرفتن تخفیف های مؤثر در صدلوسیم و شهرداری بود که هم اکنون صحبت هایی با این دو نهاد انجام شده است تا شاهد تبلیغ ۹۰ درصدی در صدلوسیم و تخفیف مناسبی در بیلوردهای شهری باشیم.

کریمی قدوسی اظهار کرد: قطعاً امسال ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران را برگزار خواهیم کرد که پیش بینی می شود این جشنواره اسفندماه همزمان با تهران گیم کانکت باشد.

وی بیان کرد: برای برگزاری نمایشگاه بازی های رایانه ای صحبت هایی با بخش خصوصی انجام شده است اما به دلیل آنکه مصلی تهران شهریورماه جای خالی ندارد، پیش بینی می شود که در اسفندماه این جشنواره را در برج میلاد برگزار کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: براساس تعامل با وزارت ارتباطات به صورت خاص در قالب وام کم بهره از بازی های قرآنی حمایت خواهیم کرد.

وی یادآور شد: ۱۵ اسفندماه سال گذشته بسته امضای صنعت ۲ را با معاونت علمی، فناوری ریاست جمهوری را با مبلغ بیش از هشت میلیارد تومان منعقد کردیم که از این مبلغ، دو میلیارد تومان پرداخت شد. امسال هم این بسته را خواهیم داشت.

کریمی قدوسی اظهار کرد: بزرگترین اتفاق سال ۹۵، رونمایی از بزرگترین بازار دیجیتال توزیع بازی های رایانه ای خواهد بود که این رونمایی در بهمن یا اسفندماه است.

وی بیان کرد: در سال ۹۲ هجده میلیون، در سال ۹۳ نه میلیون و سیصد هولوگرام، در سال ۹۴ هفت میلیون و ششصد هولوگرام داده شده است. علت کاهش این رقم در سال های اخیر به دلیل توسعه بازی های دیجیتال بوده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: مزایده بازی های خارجی ۱۵ هرامه آغاز می شود و ۲۰ هرامه مجوز عرضه داده می شود. همچنین پیش از مجوز این بازی ها در رده بندی سنی قرار می گیرد.

کریمی قدوسی اظهار کرد: در طرح وام وجوه اداره شده، ۵۷ طرح آمد که از این تعداد ۱۲ طرح مورد تأیید قرار گرفت. وام را تنها به کسانی ارائه کردیم که مطمئن بودیم با شکست رویه رو نخواهند شد. چرا که این تسهیلات وام است و باید به بانک پس داده شود.



اعلام برنامه های سال ۹۵ بنیاد ملی بازی های رایانه ای از زبان مدیرعامل این بنیاد (۱۵/۰۲/۹۵-۱۵/۰۳/۹۵)

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور در نشست خبری امروز در مورد برنامه هایی که این بنیاد با سه رویکرد «جریان سازی»، «حمایت» و «نظارت» تدوین کرده، صحبت کرد و از طرح هایی که این بنیاد برای حمایت از بازی سازان، تعامل با بازی سازان خارجی و همچنین فرهنگ سازی در مورد استفاده غیرصحیح بازی های رایانه ای و بازی های غیرمجاز نام برد.

نسترن صائی، گروه علم و فناوری آنا- حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور در نشست خبری امروز درباره دستاوردهای و برنامه های امسال این بنیاد با اشاره به اینکه هشت سال از عمر این بنیاد می گذرد، گفت: «امسال نخستین سالی است که این بنیاد که قبل از شروع سال جدید برنامه عملیاتی مشخصی برای کل سال تدوین شده است. امسال سعی کرده ایم با تشکیل واحد توسعه و سرمایه انسانی، نیازهای صنعت بازی سازی و بازی سازان و خانواده ها را شناسایی و براساس آنها برنامه ریزی کرده ایم و نتیجه آن بودجه ریزی عملیاتی برای اقداماتی است که در طول سال انجام خواهد شد».

کریمی سه وظیفه اصلی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را «جریان سازی، حمایت و نظارت» دانست و گفت که برنامه های تدوین شده امسال این بنیاد بر این سه اصل است.

برنامه های جریان سازی

پیوستن به جامعه بازی سازان خارجی

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در برنامه های امسال خود قصد دارد ارتباط بیشتری با جامعه بازی سازان و صنعت بازی در خارج از کشور برقرار کند تا هم سرمایه گذاران و بازی سازان خارجی با بازار ایران آشنا شوند و هم بازی سازان خارجی بتوانند تجربیات و مهارت های خود را با بازی سازان ایرانی به اشتراک بگذارند.

کریمی قدوسی درباره برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای که در بخش جریان سازی تدوین شده، گفت: «با توجه به رفع تحریم ها این خلاء احساس شد که هیچ راهنمایی برای ورود سرمایه گذاران خارجی در حوزه بازی های رایانه ای نداریم و به همین دلیل برقراری ارتباط با جامعه بین الملل را در دستور کار قرار داده ایم و در همین راستا کتابچه ای پیرامون کسب و کار در بازار بازی های رایانه ای ایران در دست تدوین داریم. این کتاب در آینده ای نزدیک در اختیار اتاق بازرگانی سایر کشورها و دیگر مراکز اقتصادی قرار خواهد گرفت».

به گفته وی، در این کتابچه قوانین بازی سازی در ایران و بایدها و نبایدهای محتوای فرهنگی بازی های رایانه ای در ایران به طور کامل تبیین شده تا فعالان خارجی بتوانند بیشتر با بازار ایران آشنا شوند.

یکی دیگر از برنامه های این بنیاد در این بخش جریان سازی، برگزاری ۲ کنفرانس بین المللی است که قرار است سوم، چهارم و پنجم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اسفندماه امسال در برج میلاد دایر شوند. کریمی قدوسی در این مورد گفت: «اسفندماه امسال شاهد برگزاری یکی از بزرگترین رویدادها در حوزه بازی های رایانه ای در برج میلاد خواهیم بود. کنفرانس TGC (تهران گیم کانکت) رویدادی است که تلاش داریم تبدیل به محیطی برای درک بین المللی بازی های رایانه ای در ایران شود».

وی به دیگر کنفرانس این بنیاد در سال جاری هم اشاره کرد و گفت: «کنفرانس بین المللی بازی های جدی هم پاییز امسال برگزار خواهد شد. بازی های جدی با رویکردهایی همچون آموزش، درمان و امور دیگر امروزه اهمیت بالایی در بازار بازی های رایانه ای پیدا کرده است و برگزاری این کنفرانس کمک خواهد کرد تا این حوزه مورد توجه نهادهای مختلف در ایران هم قرار بگیرد. در واقع، این کنفرانس فرصتی برای اسپانسرهای خارجی و داخلی است تا درک بهتری از محیط بازی سازی در ایران داشته باشند این کنفرانس ها، فضای تجاری در اختیار سرمایه گذاران قرار می دهد تا بتوانند در این صنعت سرمایه گذاری امن داشته باشند».

وی در مورد برنامه دیگری در این بخش گفت: «برگزاری مسابقات بازی سازی میان استیتو ملی بازی های رایانه ای ایران و بازی سازان ترکیه و پاریس و برگزاری مسابقات استانی بازی سازی از تابستان امسال در دانشگاه های کشور از دیگر برنامه های بنیاد ملی در سال جاری خواهد بود».

برنامه های حمایتی

حمایت از گیم‌های برجسته ایرانی

کریمی قدوسی در این نشست خبری گفت که علاوه بر حمایت از بازی سازان، قصد داریم از تابستان امسال از گیم‌های برجسته کشورمان نیز حمایت مادی و معنوی کنیم تا هویت مشخص و اعتبار بخشی در این زمینه انجام دهیم.

وی همچنین از تحلیل و تخمین بازار بازی های رایانه ای ایران خبر داد و گفت: «نتایج پیمایش کلان صنعت بازی را از ابتدای تیرماه منتشر خواهیم کرد. آمار موجود امروز مربوط به پیمایش سال ۹۲ است و قصد داریم امسال اطلاعات مان را در این زمینه به روز کنیم. در کنار این پیمایش، پیمایش مستقلی هم با موضوع بازی های موبایلی انجام خواهیم داد».

وی اعلام کرد که در راستای فرهنگ سازی بازی های رایانه ای نخستین ژورنال را در مورد پژوهش های بازی در ایران منتشر خواهیم کرد که این نشریه از برج چهار به صورت منظم منتشر خواهد شد و برای همه دانشگاه ها و محافل تخصصی ارسال می شود.

وی به فرآیند طراحی شده برای رونمایی از بازی های رایانه ای براساس شایسته سالاری هم اشاره کرد و گفت: «بر اساس این طراحی هر ماه یک بازی با تشخیص و انتخاب بازی سازان و مخاطبان برای رونمایی انتخاب می شود تا فرآیند آن کاملاً شفاف باشد و این شائبه پیش نیاید که بنیاد تنها برای بازی های تولید خود آیین رونمایی برگزار می کند».

فرهنگ سازی در جامعه و به ویژه خانواده ها

کریمی قدوسی گفت که این بنیاد برنامه هایی در زمینه فرهنگ سازی بازی های رایانه ای دارد که از میان آنها می توان به برگزاری کلاس های آموزشی برای خانواده ها در سراهای محله اشاره کرد که فعلاً در تهران متمرکز شده است. در این کلاس ها، استفاده صحیح بازی های رایانه ای در خانواده آموزش داده خواهد شد. وی همچنین اعلام کرد که با همکاری ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز، قصد آموزش نیروهای امور تربیتی آموزش و پرورش را دارند تا به مسئولان و مدرسان مدارس در مورد مشکلات و معضلات استفاده غیرصحیح بازی ها و همچنین استفاده از بازی های غیرمجاز آگاه سازی کنند.

ایجاد رشته تحصیلی بازی سازی در دانشگاه آزاد اسلامی

به گفته مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: «امسال کارهای لازم را برای ایجاد رشته تحصیلی بازی سازی در مقطع کارشناسی ارشد آغاز خواهیم کرد و دانشگاه آزاد اسلامی نخستین دانشگاهی خواهد بود که در آن این رشته تدریس خواهد شد».

هنوز مشخص نیست که در کدام واحد دانشگاه آزاد قرار است این رشته ایجاد شود.

برنامه های حمایتی

دایر کردن سه آزمایشگاه در سه دانشگاه معتبر

کریمی قدوسی در ادامه نشست به برنامه های بنیاد در حوزه «حمایت» پرداخت و ابتدا به طراحی سامانه ای تحت عنوان «چچجوری» با هدف ایجاد فضایی برای گفتگو و تعامل مستقیم بازی سازان با یکدیگر اشاره کرد.

وی به برنامه ریزی برای تجهیز سه دانشگاه معتبر در جهت تبدیل شدن به مراکز پژوهشی در حوزه بازی های رایانه ای اشاره کرد و گفت: «در این زمینه توافقاتی با دانشگاه تهران به مرحله نهایی رسیده است و هنوز دو دانشگاه دیگر مشخص نشده اند».

سامانه بازاریابی، ارائه محتوای آموزشی و حمایت از بازی های ایرانی آنلاین

وی از طراحی سامانه «CG-Jobs» (شغل های گیم‌های کامپیوتری) خبر داد که با هدف بازاریابی برای فعالان حوزه بازی های رایانه ای راه اندازی خواهد شد تا در فضای آن، بازی سازان موفق به یافتن شغل های مورد نظرشان در شرکت های بازی سازی شوند و همینطور شرکت های بازی سازی نیروهای مورد نیازشان را شناسایی کنند.

وی در این راستا، از رونمایی از سامانه محتوای آموزشی با هدف ارائه محتوای آموزشی به بازی سازان نیز خبر داد که در آن محتواهای تولید شده و خارجی اعم از کتاب و فیلم در اختیار بازی سازان قرار داده می شود.

کریمی قدوسی همچنین از حمایت هدفمند از پایان نامه های کارشناسی، کارشناسی ارشد و دکتری خبر داد و گفت: «برای اولین بار برای این منظور اعتبار خاصی در نظر گرفته ایم تا به صورت هدفمند از ۵ تا ۱۰ پایان نامه حمایت قرار دهیم».

طراحی بسته های حمایتی برای میزبانی بازی های ایرانی آنلاین هم از دیگر برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای سال ۹۵ خواهد بود.

برنامه های نظارتی

سومین حوزه تبیین برنامه های بنیاد حوزه «نظارت» است که کریمی قدوسی در این بخش به رونمایی از سامانه مشاوره تلفنی و اینترنتی به خانواده ها در راستای استفاده صحیح از بازی های رایانه ای در پاییز امسال اشاره کرد.

وی همچنین گفت: «از مصوبات شورایعالی فضای مجازی هم انتظار داریم که با گرفتن تخفیف از صدا و سیما و شهرداری به منظور تبلیغ (ادامه دارد ...)»

(ادامه خبر ...) بازی های رایانه ای موافقت شود.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

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

۱۳۹۵/۰۲/۱۴

