

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



MAY 17 2016

سه شنبه ۲۸
اردیبهشت

۱۳۹۶
م
۵

اذان صبح ۴:۱۹ طلوع آفتاب ۵:۵۸ اذان ظهر ۱۳:۰۱ اذان مغرب ۲۰:۲۴



قیمت ارز مبادله ای (ریال)

▲ ۳	۳۰۳۶۷	دلار
▲ ۳۴	۳۴۳۶۶	یورو
▲ ۳۵۲	۴۳۹۸۰	پوند
▼ ۱۷	۲۷۸۶۳	سدین
-	۸۲۶۸	درهم امارات
▼ ۴۱	۳۱۰۶۲	فرانک

قیمت ارز (تومان)

۳۴۴۵	دلار
۳۹۲۰	یورو
۴۹۹۰	پوند
۳۱۸۰	سدین
۹۴۲	درهم امارات
۱۱۸۰	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)

۱۰۴۴۴۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۰۲۵۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۲۳۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۳۱۰۰۰	نیم سکه
۲۸۶۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	بسته «رونمایی و تبلیغ» هر ماه به یک بازی رایانه ای اختصاص می یابد	پیاپی
۲	بسته رونمایی و تبلیغ، هر ماه به یک بازی اختصاص می یابد	رسالت
۲	مراسم رونمایی برای بازی های رایانه ای ایرانی	صبح نو
۲	ثبت نام جهت درخواست رونمایی از بازی های داخلی آغاز شد	باشگاه خبرنگاران
۳	هر ماه به یک بازی بسته رونمایی و تبلیغ اختصاص می یابد	پارک اطلاع رسانی تخصصی ICT
۳	بزرگترین رویداد بازی های رایانه ای برگزار می شود	باشگاه خبرنگاران
۴	بنیاد ملی بازی های رایانه ای هر ماه بازی های ایرانی منتخب را رونمایی و تبلیغ می کند	دیجیاتو
۴	کیفی سازی بازی های داخلی در شرایط پسابرجام	باشگاه خبرنگاران
۵	کیفی سازی بازی های داخلی در شرایط پسابرجام	شیران

تعداد محتوا : ۹



خبرگزاری

۳

پایگاه خبری

۳

روزنامه

۳





بسته «رونمایی و تبلیغ» هر ماه به یک بازی رایانه‌ای اختصاص می‌یابد

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای حمایت معنوی، رسانه‌ای و تبلیغاتی از بازی‌های ایرانی، هر ماه یک بازی ایرانی را رونمایی و تبلیغ خواهد کرد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، انتخاب بازی‌ها برای رونمایی، برعهده آرای مردمی بوده و هر بازی که بتواند بیش‌ترین رای را کسب کند پکیج رونمایی و تبلیغات را از آن خود خواهد کرد.

بر این اساس فراخوان این فرایند که در سایت این بنیاد به آدرس ircg.ir قرار داده شده است، شرکت‌های بازی‌سازی می‌توانند با ارسال درخواست نسبت به شرکت در این فرایند اقدام کنند.

روال کار بدین صورت است که ابتدا پروفایل اختصاصی بازی‌ها در سایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قرار گرفته و پس از رسیدن تعداد درخواست‌ها به حد تصاب، نظرستجی جهت دریافت آرای مردمی آغاز شده و در نهایت عنوانی که بتواند بیش‌ترین رای را کسب کند از حمایت تبلیغاتی برخوردار می‌شود.

مراسم رونمایی برای بازی‌های رایانه‌ای ایرانی

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای حمایت معنوی، رسانه‌ای و تبلیغاتی از بازی‌های ایرانی، هر ماه یک بازی ایرانی را رونمایی و تبلیغ خواهد کرد. روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفته است که انتخاب بازی‌ها برای رونمایی، برعهده آرای مردمی است و هر بازی که بتواند بیش‌ترین رای را کسب کند، پکیج رونمایی و تبلیغات را از آن خود خواهد کرد. بر این اساس فراخوان این فرایند که در سایت این بنیاد به نشانی ircg.ir قرار داده شده است، شرکت‌های بازی‌سازی می‌توانند با ارسال درخواست نسبت به شرکت در این فرایند اقدام کنند.

ازسوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و با انتخاب مردم:

بسته رونمایی و تبلیغ، هر ماه به یک بازی اختصاص می‌یابد

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای حمایت معنوی، رسانه‌ای و تبلیغاتی از بازی‌های ایرانی، هر ماه یک بازی ایرانی را رونمایی و تبلیغ خواهد کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، انتخاب بازی‌ها برای رونمایی، برعهده آرای مردمی بوده و هر بازی که بتواند بیش‌ترین رای را کسب کند پکیج رونمایی و تبلیغات را از آن خود خواهد کرد. بر این اساس فراخوان این فرایند که در سایت این بنیاد به آدرس ircg.ir قرار داده شده است، شرکت‌های بازی‌سازی می‌توانند با ارسال درخواست نسبت به شرکت در این فرایند اقدام کنند.



ثبت نام جهت درخواست رونمایی از بازی‌های داخلی آغاز شد (۹۵۰۱۲۲۸-۹۵۰۱۲۹۰)

معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در اقدامی به حمایت از بازی‌سازان پرداخته است.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای حمایت معنوی، رسانه‌ای و تبلیغاتی از بازی‌های ایرانی، هر ماه یک مراسم رونمایی خواهد داشت. شرکت‌های محترم بازی‌سازی که بازی تولیدی‌شان به تازگی منتشر شده یا در آینده‌ای نزدیک منتشر می‌شود، می‌توانند جهت ارسال درخواست برگزاری مراسم رونمایی اقدام نمایند. چگونگی انتخاب بازی‌ها (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هر ماه پس از بررسی درخواست ها، بازی ها در بخش نظرسنجی سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار می گیرد. در نهایت توسط آرای مردمی یک بازی به عنوان بازی منتخب شناخته خواهد شد و سپس، مراسم رونمایی و حمایت تبلیغاتی شامل حال آن بازی خواهد شد. شرکت های بازی ساز می توانند با ساخت بازی های پرتعداد و اطلاع رسانی، از مخاطبان و علاقه مندان بازی های ویدئویی خود بخواهند که به بازی شان رای دهند.

روال اجرایی

در صورتی که قصد ارسال درخواست را دارید، به دقت موارد زیر را خوانده و اجرا نمایید:

۱. اطلاعات شرکت خود را در سامانه iranrate.ir ثبت یا به روز کنید.

۲. اطلاعات بازی مد نظر خود را در سامانه iranrate.ir ثبت کنید. (تریلر بازی، اسکرین شات هایی از بازی، پوستر بازی، تصویر یا پوستر هنری در سایز ۱۱۷۵ در ۳۲۰ پیکسل، زمان انتشار، پلتفرم ها و توضیحاتی از روند بازی بایستی به دقت در سامانه درج شوند).

۳. فرم درخواست برگزاری مراسم رونمایی از بازی را با دقت پر کنید. لازم است نامه ی اسکن شده درخواست رسمی شرکت را به همراه مهر و امضا و در سر برگ همراه با فرم ارسال نمایید.

۴. پس از رسیدن درخواست ها به حد نصاب، نظرسنجی آغاز به کار می کند.

شظرسنجی ها ابتدای هرماه آغاز به کار می کنند و در همان ماه مراسم رونمایی بازی منتخب توسط آرای مردمی، برگزار می شود.



هر ماه به یک بازی بسته رونمایی و تبلیغ اختصاص می یابد (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۲/۲۸)

ICTPRESS - بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای حمایت معنوی، رسانه ای و تبلیغاتی از بازی های ایرانی، هر ماه یک بازی ایرانی را رونمایی و تبلیغ خواهد کرد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، انتخاب بازی ها برای رونمایی، برعهده آرای مردمی بوده و هر بازی که بتواند بیش ترین رای را کسب کند پکیج رونمایی و تبلیغات را از آن خود خواهد کرد.

بر این اساس فراخوان این فرآیند که در سایت این بنیاد به آدرس ict.ir قرار داده شده است، شرکت های بازی سازی می توانند با ارسال درخواست نسبت به شرکت در این فرآیند اقدام کنند.

روال کار بدین صورت است که ابتدا پروفایل اختصاصی بازی ها در سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته و پس از رسیدن تعداد درخواست ها به حد نصاب، نظرسنجی جهت دریافت آرای مردمی آغاز شده و در نهایت عنوانی که بتواند بیش ترین رای را کسب کند از حمایت تبلیغاتی برخوردار می شود.



بزرگترین رویداد بازی های رایانه ای برگزار می شود (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۲/۲۸)

ماراتن بزرگ ساخت بازی های رایانه ای به همت برخی از نهادهای طراحی بازی برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: ماراتن بزرگ ساخت بازی های رایانه ای ایرانا به همت بنیاد ایرانا، کلینیک وب و یکن، اداره کل فناوری اطلاعات گلستان، اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی، اداره کل فنی و حرفه ای، اداره کل ورزش و جوانان، فرانیش، تپسل و غیره ۳۰ و ۳۱ اردیبهشت ماه در گرگان برگزار می شود.

این رویداد که ترکیبی از مسابقات ACM و ماراتن برنامه نویسی است با حضور تیم های ۴ نفره (شامل برنامه نویس بازی، گرافیکست بازی، طراح مرحله و طراح بازی) با رویکرد استفاده از بوم کسب و کار و شناخت رقبا و شرکای تجاری انجام می پذیرد. در این رویداد متورها یا همان مربیان ضمن برگزاری کلاس های آموزشی و حضور در کنار تیم های شرکت کننده، به دآوری اولیه پروژه های آنان می پردازند و برای هر یک از ۵ بخش مسابقه، در صورت تایید پاپ-آپ مربوط به همان بخش را اهدا می کنند و تنها در این صورت است که داوران در بخش نهایی اجازه امتیاز دهی به آن بخش از ۰ تا ۲۰ را دارند و هر پروژه شامل ۱۰۰ امتیاز در ۵ بخش است که می تواند در مجموع امتیازی بین ۰ تا ۱۰۰ را کسب کند.

از سوی بنیاد ایرانا برگزار کننده اصلی این رویداد، هدایای مختلفی برای تیم های شرکت کننده مانند کارت هدیه، هدیه میلیونی تبلیغاتی، حضور در دوره های چند میلیونی رایگان و هدایای آموزش های گران بها و کمیاب ساخت بازی های رایانه ای در کنار جوایز غیرنقدی مانند عضویت در پارک علم و فناوری و اجازه استفاده از تقاضنامه های همکاری خود با طرف روسی برای عرضه بازی های منتشر شده را نیز دارد. در خصوص کلاس های آموزشی نیز مدرک مشترک دو امضایی از طرف مدیرکل فنی و حرفه ای و مدیریت بنیاد ایرانا به شرکت کنندگان در این دوره ها نیز اهدا خواهد شد که این نیز از بخش های جالبی و جالب این رویداد خواهد بود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای هر ماه بازی های ایرانی منتخب را رونمایی و تبلیغ می کند (۹۵/۰۲/۲۸)

به گزارش وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، معاونت ارتباطات این بنیاد در راستای حمایت معنوی، رسانه ای و تبلیغاتی از بازی های ایرانی، اعلام کرده است هر ماه یک مراسم رونمایی خواهد داشت. به این ترتیب شرکت های فعال در زمینه ی تولید بازی های رایانه ای که به تازگی محصولی منتشر کرده اند یا در دست انتشار دارند می توانند برای انجام مراسم رونمایی از محصول خود به بنیاد ملی بازی های رایانه ای درخواست بدهند. نحوه ی انتخاب بازی های مورد نظر از بین درخواست های رسیده به این صورت است که هر ماه پس از بررسی درخواست ها، بازی ها در بخش نظرسنجی سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار می گیرند. شرکت های تولید کننده ی بازی های رایانه ای می توانند با ساخت بازی های پرفرمدار و اطلاع رسانی در این زمینه از مخاطبان و علاقمندان بخواهند به بازی شان رأی دهند. در نهایت این آرای مردمی است که باعث انتخاب یک بازی به عنوان بازی منتخب می شود و به این ترتیب مراسم رونمایی و حمایت تبلیغاتی شامل آن خواهد شد. اطلاعات تکمیلی در خصوص روال اجرایی و ضوابط ارسال درخواست را می توانید روی وبسایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از نظر بگذرانید.

کفیی سازی بازی های داخلی در شرایط پسا برجام (۹۵/۰۲/۲۸)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات نکاتی از کفیی سازی بازی های داخلی در شرایط پسا برجام گفته است.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات ایران درباره لزوم حمایت از بازی های تولید داخل با افزایش قیمت بازی های خارجی و کفیی کردن بازی ها در شرایط حل تحریم و حضور در بازار رقابتی جهانی توضیح داد. خسرو سلجوقی با بیان اینکه هنوز در شروع کار برای ساخت بازی های رایانه ای هستیم، گفت: گران کردن بازی های خارجی نوعی حمایت از بازار داخلی است. همیشه در همه جای دنیا برای حمایت از تولید داخلی یک سری محدودیت و تشویق ایجاد می شود. محدودیت این است که قیمت محصولات خارجی بالا باشد که بتواند با بازار داخلی رقابت کند، تشویق این است که قیمت تمام شده بخشی داخلی ارزان تر از قسمت بازار جهانی باشد که مشتری بیشتری داشته باشد. وی افزود: این سیاست مختص ایران نیست و اکثر کشورهای دنیا برای حمایت از تولید داخلی معمولاً این نوع سیاست ها را دارند ولی اگر این حمایت تدویم داشته باشد منجر به عدم رشد خواهد شد. نوع حمایت باید طوری باشد که به مرور زمان قدرت رقابت با بازارهای جهانی را داشته باشد و طبیعتاً آن زمان بحث ترقه و این نوع حمایت ها برداشته می شود.

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

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

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

کیفی سازی بازی های داخلی در شرایط پسا برجام (۱۳۹۸-۹۵/۰۱/۲۵)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات نکاتی از کیفی سازی بازی های داخلی در شرایط پسا برجام گفته است.

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

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

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

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

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

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

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

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

۱۳۹۵/۰۲/۲۸

