

۱۳۹۵/۰۳/۰۳

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

MAY 23 2016

دوشنبه ۰۳ خرداد

اذان صبح ۴:۱۲

طلوع آفتاب ۵:۵۴

اذان ظهر ۱۳:۰۱

اذان مغرب ۲۰:۲۹

قیمت ارزهای مبلاطه‌ای (ریال)

▲ ۱%	۲۰۳۹۸	دلار
▲ ۴%	۲۴۱۴۳	یورو
▲ ۴%	۴۴۱۲۲	پوند
▲ ۱۰%	۲۷۶۸۷	صهی بین
▲ ۶%	۸۲۷۷	درهم امارات
▲ ۳%	۲۰۷۱۳	فرانک

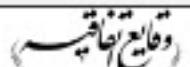
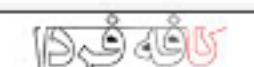
قیمت ارز (تومان)

۳۴۶۰	دلار
۳۸۹۸	یورو
۵۰۱۰	پوند
۳۱۰۰	صهی بین
۹۴۴	درهم امارات
۱۱۸۰	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)

یک گرم طلای ۱۸ عیار	۱۰۳۲۱۰
تمام سکه (طرح جدید)	۱۰۱۵۰۰۰
تمام سکه (طرح قدیم)	۱۰۱۱۰۰۰
نیم سکه	۵۲۵۰۰۰
ربع سکه	۲۸۰۰۰۰

فهرست

- | | | |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| ۱ | مباحث حقوقی بازی سازان ایرانی، پیش از ورود به بازار جهانی بررسی شود |  |
| ۲ | مسابقه بازی سازی با موضوع آزادسازی خرمشهر |  |
| ۳ | هاراتن بازیسازی در گرگان |  |
| ۴ | جایزه ای برای بازی خرمشهر |  |
| ۵ | بررسی مباحث حقوقی بازی سازان ایرانی پیش از ورود به بازار جهانی |  |
| ۶ | مباحث حقوقی بازی سازان ایرانی، پیش از ورود به بازار جهانی بررسی شود |  |
| ۷ | ظرفیت مرکز رشد بنیاد ملی بازی های رایانه ای پر است/ با هیچ دانشگاهی مانند دانشگاه آزاد نتوانستیم تعامل کیم |  |
| ۸ | بازی رایانه ای ناسالم از موادمخدوش هم خط‌ترنگتر است/ توان مقابله با GTA را نداریم/ خانواده ها از بازی های رایانه ای اطلاعی ندارند |  |
| ۹ | مسابقه بازی سازی با موضوع آزادسازی خرمشهر برگزار می شود |  |
| ۱۰ | لزوم بررسی مباحث حقوقی بازی سازان ایرانی، پیش از ورود به بازار جهانی |  |
| ۱۱ | برگزاری دومین نمایشگاه رسانه های دیجیتال در چهارمحال و بختیاری |  |
| ۱۲ | بررسی مباحث حقوقی بازی سازان ایرانی پیش از ورود به بازار جهانی |  |
| ۱۳ | برگزاری مسابقه بازی سازی با موضوع آزادسازی خرمشهر |  |
| ۱۴ | اجرای هاراتن ساخت بازی های رایانه ای در گلستان |  |
| ۱۵ | صنعت بازی ایران در خاورمیانه بیشترین تعداد بازیکن را دارد |  |
| ۱۶ | ساخت بازیهای رایانه ای باعث ایجاد قدرت سیاسی می شود |  |
| ۱۷ | مسابقات "ساخت بازی های رایانه ای" در استان گلستان آغاز شد |  |
| ۱۸ | کاهش ۶۰ درصدی بودجه بازی های رایانه ای |  |
| ۱۹ | مسابقه بازی سازی با موضوع آزادسازی خرمشهر برگزار می شود |  |

۱۴	دومین دوره مسابقات رسمی بازی های رایانه ای اصحاب رسانه اصفهان برگزار شد	
۱۴	اصفهان آمادگی میزبانی مسابقات بازی های رایانه ای را دارد	
۱۵	۲۰ میلیارد اعتبار برای ۱۲ طرح ارزشی در صنعت گیم	
۱۵	اصفهان آمادگی میزبانی مسابقات بازی های رایانه ای را دارد	
۱۶	شرکت اپل از انتشار یک بازی فلسطینی جلوگیری کرد	
۱۶	هاراتی نفس گیر از جنس فرهنگ سازی/رقابت بازی سازهای جوان درگلستان	
۱۷	شرکت اپل از انتشار یک بازی فلسطینی جلوگیری کرد	
۱۸	مسابقات بازی های رایانه ای رسانه های استان اصفهان برگزار شد	
۱۸	ایسنا مقام اول و دوم مسابقات را کسب کرد	
۱۹	خودداری اپل از انتشار بازی فلسطینی به بهانه ابراز عقاید سیاسی	
۱۹	شرکت اپل از انتشار یک بازی فلسطینی جلوگیری کرد	
۲۰	اپل از انتشار یک بازی فلسطینی جلوگیری کرد	
۲۰	روغایی از بازی رایانه ای فتح خرمشهر موسسه فرهنگی هائف شهر	
۲۰	هاراتی نفس گیر از جنس فرهنگ سازی/رقابت بازی سازهای جوان درگلستان	
۲۲	دومین دوره مسابقات بازی های اصحاب رسانه استان اصفهان + تصاویر	
۲۳	اصفهان میزبان مسابقات کشوری اصحاب رسانه	
۲۳	مسابقات بازی های رایانه ای رسانه های استان اصفهان برگزار شد	
۲۴	درخشش باشگاه خبرنگاران جوان اصفهان در مسابقات بازی های رایانه ای	
۲۴	شرکت اپل از انتشار یک بازی فلسطینی جلوگیری کرد	
۲۴	جلوگیری از انتشار بازی فلسطینی در اپ استور!	
۲۵	اطلاعات تازه ای از مراسم اختتامیه بزرگترین رویداد بازی سازی کشور در گرگان	

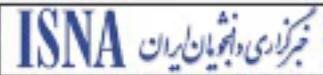
۲۷

شرکت اپل از انتشار یک بازی فلسطینی جلوگیری کرد



۲۷

بازی رایانه‌ای فتح خرمشهر در ۲۰ نقطه شهر تهران اکران شد



۲۷

بازی رایانه‌ای فتح خرمشهر توسط موسسه هاتف شهر در ۲۰ نقطه شهر تهران اکران شد



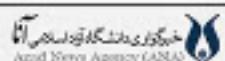
۲۸

بازی رایانه‌ای فتح خرمشهر توسط موسسه هاتف شهر در ۲۰ نقطه شهر تهران اکران شد



۲۸

اکران بازی رایانه‌ای فتح خرمشهر در ۲۰ نقطه پایتخت



تعداد محتوا : ۱۴۵



روزنامه

۷

خبرگزاری

۲۳

پایگاه خبری

۱۵



در خواست حسن کریمی قدوسی در همایش «حقوق بین الملل و بازی های رایانه ای»:

مباحث حقوقی بازی سازان ایرانی، پیش از ورود به بازار جهانی بررسی شود

حسن کریمی قدوسی سه گروه را نیازمند بهره گیری از مسائل حقوقی دانست. بازی سازان مستقل، شرکت های بازی سازی و شرکت های نشر و توزیع که ممکن است با شرکت های خارجی وارد تجارت شوند و به وضعیت تاسیسات این سه گروه اشاره کرد و گفت: تأسیف این سه گروه محدود نمی باشد بلکه قراردادهای یک طرفه بدنه دارد که یکی از دلایل آن به تحریم های اقتصادی برمی گشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: به عنوان نمونه، یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی، قراردادی با یک ناشر آلمانی بسته بود و حق انتشار بازی خود در اروپا را به آن ناشر واگذار کرد. پس از فروش ۲۰ هزار نسخه از این بازی، به دلیل بحث تحریم ها هیچ بولی دست بازی ساز ایرانی را نگرفت و از آنجا که قرارداد بسته شده غصه های بسیاری داشت، هیچ گونه دعوای حقوقی متأسی نیز قابل پیگیری نبود. کریمی قدوسی تاکید کرد: پایستی با کمک حقوق دانان عرصه بین الملل، به بازی سازان کمک شود تا دیگر قراردادهای ترکمنجایی بین بازی سازان ایرانی و شرکت های خارجی بسته نشود.



نخستین روز از همایش «حقوق بین الملل و بازی های رایانه ای» با حمایت بنیاد ملی ایرانی مطالعات سازمان ملل متعدد در تاریخ ۲۸ و ۲۹ اردیبهشت ماه برگزار می شود. گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روز نخست این همایش با حضور مدیر عامل این بنیاد، رئیس انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متعدد، رئیس هیئت مدیره موزه صلح تهران و رئیس دیرخانه کمیته ملی حقوق بشر دوستی های فعالیت خود را آغاز کرد. حسن کریمی قدوسی با تقدیر از انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متعدد، برگزاری این همایش را اقتداء هوشمتانه و ایندهنگاره دانست و گفت: پس از برگام و بهبود ارتباطات کشور با سایر کشورها، بحث حقوق بین الملل ارزش و اهمیت دوچندانی پس از کرده است که این زمینه مورد بحث و بررسی قرار گرفته و راه کارها از همان ابتدا مشخص شود. و ویدئویی هم‌اکنون به انتشار این بزرگ شده که هم برای انتقال معناد هم برای تولید شروع موردن استفاده قرار می گیرد و اسرار بسیاری از پرسودترین کالاهای فکری تبدیل شده است.

در چندین بخش، مستقیماً مباحثی همچون

جایزه نقدی ۱۰ میلیون ریالی را از آن خود خواهد کرد. همچنین تعامی اعضای تیم برنده از کارت تخفیف ۱۵ میلیون ریالی جهت شرکت در دوره ها و کلاس های آموزشی برخوردار خواهد شد. بازی سازان جهت شرکت در این مسابقه بایستی به صورت رایگان، از طریق آدرس <https://evand.ir/events/gamejam-hamaseh> ثبت نام کنند. لازم به ذکر است تمامی افراد نیمها باید به صورت انفرادی ثبت نام را به انجام برسانند. زمان رویداد: شروع شنبه مورخ ۱۳۹۵/۰۳/۰۱ ساعت ۹ و پایان یکشنبه ۱۳۹۵/۰۳/۰۲ ساعت ۱۹ خواهد بود. مکان: میدان هفت تیر، خیابان بهار سپهر از، خیابان سلیمان خاطر، نبش کوچه گلزار، پلاک ۹۸، استیتو ملی بازی سازی ایران

مسابقه بازی سازی با موضوع آزادسازی خرم‌شهر

استیتو ملی بازی سازی، زیرمجموعه آموزشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مناسب آزادسازی خرم‌شهر مسابقه بازی سازی با همین مضمون برگزار می کند.

رویداد بازی سازی فشرده، در دو روز ۱ و ۲ خردادماه برگزار می شود و علاقه مندان می توانند به صورت انفرادی یا تیمی در این مسابقه شرکت کنند. شرکت کنندگان بایستی در مدت ۴۸ ساعت یک بازی با موضوع آزادسازی خرم‌شهر بسازند. این رویداد به مناسب سوم خرداد، روز فتح خرم‌شهر در عملیات بیت المقدس که روز مقاومت، ایثار و پیروزی نیز نامیده می شود، برگزار خواهد شد. فرد یا تیم سازنده بهترین بازی در این رویداد

ماراتن بازیسازی در گرگان



ماراتن بزرگ ساخت بازی‌های رایانه‌ای ایرانابه همت بنیاد ایرانا، کلینیک وب و پکن، اداره کل فناوری اطلاعات گلستان، اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی، اداره کل فنی و حرفه‌ای، اداره کل ورزش و جوانان، فرانش، تیسل و غیره ۳۰ و ۳۱ اردیبهشت ماه در گرگان برگزار می‌شود.

این رویداد که ترکیبی از مسابقات ACM و ماراتن برنامه‌نویسی است با حضور تیم‌های چهار نفره (شامل برنامه‌نویس بازی، گرافیست بازی، طراح مرحله و طراح بازی) با رویکرد استفاده از بوم کسب و کار و شناخت رقبا و شرکای تجاری انجام می‌پذیرد.

در این رویداد متنورها یا همان مربیان ضمن برگزاری کلاس‌های آموزشی و حضور در کنار تیم‌های شرکت کننده، به داوری اولیه پروژه‌های آنان می‌پردازند و برای هر یک از پنج بخش مسابقه، در صورت تایید پاپ-آپ مربوط به همان بخش راهدامی کنند و تنها در این صورت است که داوران در بخش نهایی اجازه امتیاز دهی به آن بخش از صفر تا ۲۰ را دارند.

وقایع هفته‌پیش

۸

جایزه‌ای برای بازی خرمشهر

استیتیوی ملی بازی‌سازی بزمجموعه آموزشی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به مناسبت سالروز آزادسازی خرمشهر مسابقه بازی‌سازی با همین مضمون برگزار می‌کند. این رویداد بازی‌سازی فشرده، در دو روز یک و دوم خرداد برگزار می‌شود و علاقمندان می‌توانند به صورت لغزشی یا تیمی در این مسابقه شرکت کنند. شرکت کنندگان باید در مدت ۴۸ ساعت یک بازی با موضوع آزادسازی خرمشهر بسازند. فرد یا تیم سازنده بهترین بازی در این رویداد جایزه نقدی ۱۰ میلیون ریالی را از آن خود خواهد کرد. همچنین تمامی اعضای تیم برنده از کارت تخفیف ۱.۵ میلیون ریالی برای شرکت در دوره‌ها و کلاس‌های آموزشی برخوردار خواهند شد.

بررسی مباحث حقوقی بازی سازان ایرانی پیش از ورود به بازار جهانی



دنیای اقتصاد: نخستین روز از همایش «حقوق بین الملل و بازی های رایانه ای» با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و به همت انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متعدد، برگزاری این همایش راقدامی هوشمندانه و آینده نگرانه دانست و گفت: پس از برجام و بهبود ارتباطات کشور با سایر کشورها، بحث حقوق بین الملل ارزش و اهمیت دوچندانی پیدا کرده است. کریمی قدوسی به تصویب و ابلاغ برنامه ملی بازی های رایانه ای توسط شورای عالی فضای مجازی اشاره کرد و افزود: این برنامه به تمام وزارت خانه ها و نهادها ابلاغ شده است. در این برنامه، به فعالیت های مشترک بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای در چندین بخش و مباحثی همچون اقتصادیات بین المللی و مالکیت آثار پرداخته شده که نشان از اهمیت این موضوع دارد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ورود مقندرانه صنعت بازی سازی کشور به بازار جهانی را مستلزم ایجاد مباحث حقوقی متعددی دانست و تصریح کرد: بهتر است که پیش از ورود جدی به بازار جهانی تمامی مباحث حقوقی در این زمینه مورد بحث و بررسی قرار گرفته و راهکارها از همان ابتدا مشخص شود. حسن کریمی قدوسی سه گروه رانیاز مند بهره گیری از مسائل حقوقی دانست. بازی سازان مستقل، شرکت های بازی سازی و شرکت های نشر و توزیع که ممکن است با شرکت های خارجی وارد تجارت شوند. وی به وضعیت نامساعد این سه گروه اشاره کرد و گفت: متأسفانه این سه گروه مجبور ند تن به قراردادهای یک طرفه بدھند که یکی از دلایل آن به تحریم های اقتصادی بر می گشت.

در تاریخ ۲۸ و ۲۹ اردیبهشت ماه برگزار می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روز نخست این همایش با حضور مدیر عامل این بنیاد، رئیس انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متعدد، رئیس هیئت مدیره موزه صلح تهران و رئیس دیرخانه کمیته ملی حقوق بشر دوستانه فعالیت خود را آغاز کرد. حسن کریمی قدوسی با تقدیر از انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متعدد، برگزاری این همایش راقدامی هوشمندانه و آینده نگرانه دانست و گفت: پس از برجام و بهبود ارتباطات کشور با سایر کشورها، بحث حقوق بین الملل ارزش و اهمیت دوچندانی پیدا کرده است. کریمی قدوسی به تصویب و ابلاغ برنامه ملی بازی های رایانه ای توسط شورای عالی فضای مجازی اشاره کرد و افزود: این برنامه به تمام وزارت خانه ها و نهادها ابلاغ شده است. در این برنامه، مبحث فعالیت های مشترک بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای در چندین بخش، مستقیماً مباحثی همچون اقتصادیات بین المللی و مالکیت آثار پرداخته شده که نشان از اهمیت این موضوع است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ورود مقندرانه صنعت بازی سازی کشور به بازار جهانی را مستلزم ایجاد مباحث حقوقی متعددی (ادامه دارد ...)



مباحث حقوقی بازی سازان ایرانی، پیش از ورود به بازار جهانی بررسی شود

نخستین روز از همایش «حقوق بین الملل و بازی های رایانه ای» با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و به همت انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متعدد

در تاریخ ۲۸ و ۲۹ اردیبهشت ماه برگزار می شود.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روز نخست این همایش با حضور مدیر عامل این بنیاد، رئیس انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متعدد، رئیس هیئت مدیره موزه صلح تهران و رئیس دیرخانه کمیته ملی حقوق بشر دوستانه فعالیت خود را آغاز کرد.

حسن کریمی قدوسی با تقدیر از انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متعدد، برگزاری این همایش راقدامی هوشمندانه و آینده نگرانه دانست و گفت: پس از برجام و بهبود ارتباطات کشور با سایر کشورها، بحث حقوق بین الملل ارزش و اهمیت دوچندانی پیدا کرده است.

کریمی قدوسی به تصویب و ابلاغ برنامه ملی بازی های رایانه ای توسط شورای عالی فضای مجازی اشاره کرد و افزود: این برنامه به تمام وزارت خانه ها و نهادها ابلاغ شده است. در این برنامه، مبحث فعالیت های مشترک بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای در چندین بخش، مستقیماً مباحثی همچون اقتصادیات بین

المملی و مالکیت آثار پرداخته شده که نشان از اهمیت این موضوع است.

(ادامه خبر...) دانست و تصریح کرد: بهتر است که پیش از ورود جدی به بازار جهانی تعامل مباحث حقوقی در این زمینه مورد بحث و بررسی قرار گرفته و راه کارها از همان ابتدا مشخص شود.

حسن کریمی قدوسی تأکید کرد: بازی های رایانه ای و ویدئویی هم اکنون به اندازه ای بزرگ شده که هم برای انتقال متنا و هم برای تولید ثروت مورد استفاده قرار می گیرد و امروز به یکی از پرسودترین کالاهای فکری تبدیل شده است.

صفح حقوقی باخت خسارت بازی سازان ایرانی حسن کریمی قدوسی سه گروه را تیزمند بهره گیری از مسائل حقوقی دانست. بازی سازان مستقل، شرکت های بازی سازی و شرکت های نشر و توزیع که ممکن است با شرکت های خارجی وارد تجارت شوند.

وی به وضیعت نامساعد این سه گروه مجبورند تن به قراردادهای یک طرفه بدene که یکی از دلایل آن به تحریم های اقتصادی برمی گشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: به عنوان نمونه، یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی، قراردادی با یک ناشر آلمانی بسته بود و حق انتشار بازی خود در اروپا را به آن ناشر واکثار کرد. پس از فروش ۲۰ هزار نسخه از این بازی، به دلیل بحث تحریم های هیچ پولی دست بازی ساز ایرانی را نگرفت و از آنجا که قرارداد بسته شده بعدهای بسیاری داشت، هیچ گونه دعوای حقوقی مناسی نیز قابل پیگیری نبود.

کریمی قدوسی تأکید کرد: باستثنی با کمک حقوق دانان عرصه بین الملل، به بازی سازان کمک شود تا دیگر قراردادهای ترکمنچای بین بازی سازان ایرانی و شرکت های خارجی بسته نشود.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ظرفیت مرکز رشد بنیاد ملی بازی های رایانه ای بر است / با هم دانشگاهی مانند دانشگاه آزاد نتوانستیم تعامل کنیم (۱۰۰۹-۰۵-۲۲)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان تنها متولی ساخت بازی های رایانه ای در ایران، از ۸ سال پیش که تأسیس شده، تاکنون توانسته است تاثیر مثبت و مناسبی روی نحوه بازی به ویژه در کودکان و نوجوانان بگذارد و حمایت جدی از بازی سازان ایرانی کند. این بنیاد در سال های اخیر با شناسایی پژوهه های بازی سازی سعی در حمایت این پژوهه ها داشته است.

تسشن صائبی، گروه علم و فناوری آنا - با ورود فناوری به خانه های ما، نوع سرگرمی های ما نیز تغییر کرد. یکی از این سرگرمی ها که نقش آموزش و فرهنگی نیز دارد، بازی های ویدئویی و رایانه ای است که بخشی از اوقات فراغت گروه های سنت مختلف جامعه را پر کرده است. بنا به اهمیت این سرگرمی مدرن، توجه پیش از پیش به برنامه ریزی برای تولید محصولات فرهنگی جدید (همچون بازی های رایانه ای مناسب) و اهمیت ویژه به نخبگان جهت شناسایی و ساماندهی آنها برای بهره گیری بیشتر از آنها از ضرورت بالائی برخوردار است. بر اساس این ضرورت، بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگاههای ریزی و حمایت از فعالیت های مرتبط در تمامی زمینه های فرهنگی، هنری و فنی صفت بازی های ویدئویی و رایانه ای، زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در سال ۱۳۸۷ تأسیس شد.

این بنیاد از زمان تاسیس سعی کرده است از طریق این صفت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان مبادی فرهنگی و هویت اسلامی ایرانی را ترویج کند و با شناخت ظرفیت و استعدادهای موجود و تماشی توانمندی های مخصوصان و هنرمندان ایرانی از آنها حمایت کند و در تهاب ایران را به عنوان قلب بازی سازی منطقه و توسعه همکاری های بین المللی به ویژه با کشورهای اسلامی معرفی کند یکی از کارهای مهم این بنیاد راه اندیزی سازمان اسرای اسلامی در سال ۱۳۸۷ تأسیس شد.

حسن کریمی قدوسی در راستای تحقق اهداف بنیاد ملی بازی های رایانه ای چند سال است که در این بنیاد فعالیت می کند. وی بعد از چند سال فعالیت در بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از تیر سال گذشته در طی حکمی از سوی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به عنوان مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای منصوب شد. وی پیش از آنکه در این سمت مشغول به کار شود به مدت یک سال در سمت مدیر عامل اینستیتو ملی بازی سازی فعالیت می کرد و به مدت دو سال هم مدیریت استودیوی بازی سازی «بازی رسانه» را بر عهده داشت که مهم ترین خروجی آن بازی رایانه ای «بیداری اسلامی» بود.

در ادامه مصاحبه آنا با کریمی قدوسی را می خواهید:

در بخش بازی های رایانه ای رایانه ای رشد دانشگاه ها چه نقشی دارند و تحوه تعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با این مراکز چگونه است؟
مراکز رشد فناوری در دانشگاه هایی مثل دانشگاه تهران و یک سری شتاب دهنده ها (accelerator) مثل «آواتک» در زمینه بازی های رایانه ای آن هم به صورت خیلی محدود و با جمعیت بسیار کم کار می کنند. اما بنیاد ملی بازی های رایانه ای خودش مرکز رشدی دارد که در ساختمن انتیتیو ملی مستقر است و ۱۰ تیم می توانند در این مرکز مستقر شوند و به ساخت بازی پردازند. اما موضوع اینجاست که به دلیل حجم درخواست ها این مرکز هم اکنون ظرفیت پر است.

بازی سازان به طور تخصصی در قالب گروه های چهار و پنج نفره می توانند در این مرکز مستقر شوند و بازی سازند. با این حال، امسال شاید با تعامل و همکاری با دانشگاه های مختلف بتوانیم فضاهای خاصی را در پارک های رشد برای بازی سازان ایجاد کیم.

تسهیلاتی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این مراکز در اختیار بازی سازان قرار می دهد، چیست؟

در مرکز رشد خود بنیاد، جا و تجهیزات در اختیار بازی سازان قرار می گیرد و تا سقف ۲۰ میلیون تومان به پژوهه های خوب تسهیلات مادی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) داده می شود. بنیاد هیچ گونه درصدی از سود از این پروژه ها نمی خواهد و در واقع، این بنیاد کاملاً نقش حمایتی برای بازی سازان دارد. کمالیکه در همین مراکز رشد بازی های ساخته شده اند که بازی های پرتر شده اند. آنها در جشنواره های معتبر جهان ارسال می کنند تا بسیم آیا این بازی می تواند به عنوان یک بازی مستقل منتخب بشود یا خیر. به طور مثال در جشنواره «کزوال کانکت سنجایپور» چند سال پیش بازی «عشق و نفرت» جایزه بهترین بازی را گرفت. امسال هم قصد داریم بازی های خوب مان را در «کزوال کانکت برلین» و «گیم کانکشن پاریس» ارسال کنیم. شما آمار و ارقامی در مورد شرکت های دانش بیانی که به صورت اختصاصی روی بازی های رایانه ای کار می کنند، دارید و آیا با این شرکت ها تعامل دارید؟ بله. حدود ۵ تا ۶ شرکت دانش بیانی هستند که به صورت اختصاصی بازی می سازند. ما با تمامی این شرکت ها و مراکز بازی سازی تعامل داریم و نقش حمایت کننده هم برای آنها داریم. به طور مثال، در مذاکراتی که سال گذشته با معاونت علمی ریاست جمهوری داشتیم، چند طرح در مورد شرکت های دانش بیانی تعریف شد که از جمله آنها که ۳ تا از این شرکت های دانش بیانی براساس رده بندی بنیاد انتخاب شدند و به آنها برای ساخت بازی شان گزینت و وام داده شده است. در واقع، بنیاد ملی روی این پروژه ها نظارت دارد و پول را معاونت علمی و فناوری می دهد و تالیده قیازها و نظرات توسط خود بنیاد انجام می شود. در واقع ما نقش تسهیل کننده میان اعیان انتخابی که معاونت علمی می دهد و پروژه های بازی سازی که شرکت ها می خواستند انجام دهند. چرا بنیاد ملی بازی های رایانه ای دانشگاه آزاد را به عنوان یکی از مراکز تحصیلی برای راه اندیزی رشته تحصیلی بازی رایانه ای انتخاب کرده است و در واقع این دانشگاه چه ویژگی هایی برای این کار داشته است؟

دلیل اصلی این است که بیشترین تعامل با دانشگاه آزاد انجام شده است. خود دانشگاه آزاد علاقه مند بوده است و برای این کار با پیش گذشتگی است و این نشان دهنده انگیزه ای است که مدیران و مسوولان این دانشگاه دارند. ما باقیه دانشگاه ها توانستیم این تعامل را داشته باشیم.

مذاکرات ما با دانشگاه آزاد در حد برگزاری چند جلسه بوده است ولی به هر حال طرفین موافق این کار هستند و نحوه و سرعت راه اندیزی این رشته در دانشگاه آزاد بستگی به خود دانشگاه دارد.

البته دانشگاه های دیگری نیز این اعلانه مندی کرده و به صورت خودجوش این رشته را در دانشگاه خود راه اندیزی کرده اند به طور مثال، دانشگاه هنرهای اسلامی تبریز رشته گیم را در مقطع کارشناسی و همچنین دانشگاه علم و صنعت نیز گرایش گیم را راه اندیزی کرده است.

خبرگزاری امداد

بازی رایانه ای ناسالم از مواد مخدر هم خطرناکتر است / توان مقابله با GTA را نداریم / خانواده ها از بازی های رایانه ای اطلاعی ندارند

خسرو کردمیهن گفت: در کشورهای اروپایی خرید بازی های رایانه ای توسط کودکان و نوجوانان پیشتر تحت نظارت خانواده صورت می گیرد، در کشور ما به جرأت می توان گفت ۸۵ درصد برعکس است و هیچ گونه نظارتی توسط خانواده ها صورت نمی گیرد.

به گزارش خبرنگار فرهنگی فارس، از جمله سرگرمی هایی که این روزها و به ویژه در فصل گرم تابستان توجهان و جوانان به سراغ آن می روند، بازی های رایانه ای است. اگر سری به فروشگاه های این بازی ها بینید می توانید کاربرانی را بینید که هر کدام بسته به اطلاعات و پیگیری هایی که از دنیای بازی رایانه ای دارند به دنبال یک بازی خاص یا بازی روز بازار هستند. در این بین اما مکترین کاربری را می توان دید که به سمت بازی های رایانه ای تولید داخلی برود. شاید فکر کنید عدم توانایی رقابت بازی های ایرانی با نمونه های خارجی باعث این عدم استقبال است، اما موقتیت برخی بازی های ایرانی در نمایشگاه ها و جشنواره های بین المللی نشان می دهد که در سیاری مواقع بازی های تولید شده داخلی توان رقابت با نمونه های خارجی را دارند. به باور سیاری از بازی سازان عدم نظارت بر ورود بازی های خارجی، و همچنین مصالحات قاجاق یکی از مشکلات بازی سازان داخلی است. نبود قانون کمی رایت و توزیع نامناسب یا به عبارتی نبود بازار برای بازی های تولید شده از دیگر مسائلی است که بازی سازان با آن دست و پنجه نرم می کنند با خسرو کردمیهن همراه شده این تا از اقداماتی که این نهاد در اسنای سالیم سازی بازار را عرضه مخصوصات بازی های غیرمجاز رایانه ای انجام می دهد، با خبر شویم:

* در اینجا این گفت گو اگر موافق باشید به اختصار توضیحی درباره ستاد مبارزه بازی های غیرمجاز رایانه ای و فعالیت های این پخش از بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارائه دهد.

ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای از آذرماه سال ۱۳۹۳ براساس دستور مقام عالی وزارت فرهنگ و ارشاد جناب آقا جنتی تشکیل شد. اعتقداد ایشان این بود که ساماندهی محصولات فرهنگی باید در واحد های تخصصی خودش صورت بگیرد، به همین خاطر این ستاد در بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شد. اعتقداد ما این بود که با توجه به اینکه مجموعه، یک مجموعه فرهنگی است، بنا بر این کار ساماندهی بازار محصولات فرهنگی هم باید رنگ و بوی فرهنگ داشته باشد. بر همین اساس تفکیکی را انجام دادیم و تقریباً ۷۰ درصد تصریح کرمان را در حوزه ستادی و در حوزه ایجادی قرار دادیم که در جهت آگاه کارهای فرهنگ سازی استفاده صحیح از بازی های رایانه ای و به همان اندازه، پرهیز از بازی های غیرمجاز قرار دادیم و ۳۰ درصد هم در حوزه کارهای سلی.

* تمرکز ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای صرفا در تهران است یا در شهرستان ها هم این مباحث را پیگیری می کنند؟ در هر مرکز استان این ستاد تشکیل داده شد که تا آمروز ۱۶ استان را به صورت مستقیم ورود کردم و بقیه به صورت غیرمستقیم تشکیل شد که البته تا مهرماه سال جاری عملیات مستقیم در تمام استان ها حضور خواهیم داشت. این ستادها طبق سیاست گذاری که در ستاد انجام دادیم، ۷۰ درصد کارشان در حوزه ایجادی است و ۳۰ درصد آن در حوزه سلی.

* اقدامات ایجادی ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای شامل چه مواردی می شود؟ در حوزه ایجادی ارتباط بسیار خوبی با آموزش و پرورش برقرار شد و مستولین امور تربیتی مدارس با آموزش مستقیمی که دیدند به داشن آموزان و (ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) خاتواده آنها در حوزه بازی های رایانه ای اخلاق رسانی و آگاه سازی کردند. یکی از اتفاقات خوب، همیاری ائمه جمیع شهروستان ها بود که واقعا در حوزه آگاه سازی مردم و خاتواده ها تلاش خوبی کردند و باعث شدند تعامل و ارتباط سازنده ای بین دستگاه ها و مراجع مختلف در سطح استان شکل بگیرد. معمولا در اینگونه موارد تا دستگاه قضایی همکاری نکند اتفاقی جدی نمی افتد. نحوه تعاملاتان با مراجع قضایی چگونه است؟ آنها اقدام لازم را انجام می دهند؟ پلیس اماکن و مرجع قضایی مراکز استان ها همکاری لازم را می کنند و به صورت پیوسته شناسایی و رصد فروشگاه های عرضه محصولات فرهنگی که دارای عنوانی بازی های غیرمجاز هستند را در دستور کار خود دارند و جمع اوری های خوبی را انجام دارند. ما در تهران هم برای استان تهران به صورت جدا و خارج از سیاست گذاری ای که در استان های کشور داریم انجام می دهیم و برنامه هایی را تنظیم و تبیین کردیم، از جمله آموزش و پرورش و ورود به آموزش و پرورش با کمک مستولین امور تربیتی مدارس، البته همانندگی در تهران کمی سخت است همچنین صلاویسا همکاری لازم را نمی کند ولی در حوزه آموزش و پرورش و ورودمان به آن حوزه در دست اقدام است و فکر می کنم طرف مدت یک ماه آینده اتفاقات خوبی در این حوزه را بتوانیم اعلام کنیم.

* بازی های قاچاق چه ضروری به صفت بازی سازی داخلی من زند?

قبل از پاسخ به این سوال آن باید توضیحی بدهم؛ ما یانک اطلاعاتی خوبی در ستاد داریم که به جرأت می توانیم بگوییم در خیلی از ستادهای دیگر در حوزه های دیگر اینقدر اطلاعات موجود نباشد الان کلیه مراکز توزیع محصولات فرهنگی را در تهران شناسایی کردیم و حدود یکهزار و ۴۰۰ مرکز توزیع مورد شناسایی و رصد دوره ای ما قرار گرفته است. یعنی به صورت مرتب بین ۷۰ تا ۶۰ مرکز فروشگاه محصولات فرهنگی را در روز داریم رصد می کنیم و بازرسین ما این کار را انجام می دهند.

گرفتاری و مشکل ما برای سامان دهی بازار بازی های غیرمجاز چند نکته است؛ یکی اینکه نیروی کافی برای این کار نداریم و کسی باورش نمی شود که تنها با چهار نیروی اجرایی در ستاد این فعالیت ها را انجام می دهیم که اگر به صورت ریز بخواهیم تیز و باریان بگوییم شاید باورش سخت باشد که این حجم کار با

* نیرو و با ۳ دستگاه موتورسیکلت و حتی بدون ماشین انجام می شود؟

* یعنی کلیه فروشگاه های عرضه محصولات رایانه ای در شهر به وسیله چهار نفر انجام می شود؟ دقیقا با چهار نیرو.

یعنی چهار نیرو یکهزار و ۴۰۰ مرکز را روزانه رصد می کنند؟

به صورت دوره ای، روزانه ۷۰ تا ۶۰ مرکز را روزانه رصد می کنند. البته علاوه بر اینها رصد و شناسایی سایت های غیرمجاز در فضای مجازی و انتقال موارد غیرمجاز به کمیته تبیین مصاديق مجرمانه را داریم که دارد انجام می شود. رصد و شناسایی مراکز کمیتی های تهران که گردشی و مرتب صورت می گیرد هم جزو همین کارهای است که در استان تهران انجام می شود. سیاستگذاری و هدایت ستادهای فرعی در مراکز استان ها و شهرستان های تابع هم با استفاده از همین چهار نفر دارد انجام می شود. ولی این نگرانی اصلی مان نیست. ۶۰ رصد مشکلات ما در خصوص عدم حصول به نتیجه مطلوب، بروکاری است، عدم توجیه لازم و کافی پلیس و سیستم قضایی، عدم صدور احکام بازدارنده جدی در حوزه بازی های رایانه ای توسط مراجع قضایی است و اینها نگرانی اصلی ماست. البته اوضاع در تهران به دلیل تعامل نزدیک ما با دادسرای ویژه جرایم رایانه ای خیلی بهتر است ولی در سطح کشور اینطور نیست. می خواهیم عرض کنم که مستولین کشوری متأسقانه حوزه بازی های رایانه ای را هنوز به صورت بحران نمی بینند، در صورتی که نه تنها می خواهیم بحران شود بلکه بحران شده است، یک بحران سیار جدی که سلامت فکری و روحی بجهه های ما و سلامت اعتقادی و ملی بجهه های ما را نشانه گرفته و تحت الشاعم قرار داده است.

* چرا می گویید بحران؟ مگر چه شرایطی به وجود آمده است؟

در بازار ایران بازی های متعدد ضد دینی داریم که اعتقادات بجهه های ما که صدھا سال است از طرف مادران سینه به مینه منتقل شده است را نشانه رفته اند و دارند اعتقادات بجهه های ما را تغییر می دهند. مثلا در یک بازی می بینید که بازی باز به راحتی برای اینکه امتحان بپاورد به کتبیه های قرآن، گند مساجد، تیراندازی می کند، وقتی یک بجهه در فضای مجازی این اجازه را به خود بدهد که به گند مسجد و امامزاده و به کتبیه قرآن تیراندازی کند این قیح در فضای غیرمجازی هم در او کشته می شود و برای این کار آماده می شود در صورتی که در دوران کودکی به ما آموزش داده بودند که اگر قرآن را نتوسی اتفاق بدی برایت می افتد و باید به قرآن احترام کنی، ولی امروز به یکباره می بینیم دسته کنسول در دست ماست و داریم به کتبیه های قرآن شلیک می کنیم. در بسیاری از بازی ها دارد آموزش مسائل جنسی به بجهه ۱۲ ساله داده می شود، بجهه ۱۲ ساله ای که نباید در این حوزه وارد شود. نگاه می کنیم و می بینیم بازی GTA که در ۱۶ کشور تکثیر و توزیع آن غیرمجاز است در کشورمان به راحتی قابل دسترس است یا مثلا بازی سیمز که نگاه می کنیم زندگی به سبک غربی را دارد به دختر بجهه های ما آموزش می دهد همه در حوزه مثال جنسی و اعتقادی و حتی در مورد مسائل ملی است، در مسائل ملی مان هم دارد تیراندازی می شود، بجهه های ما را دارند با تفکرات الحادی شیطان پرستی و مسائل این چنینی آشنا می شوند. من می خواهم فریاد بزنم، که یک جویی فریاد ما به گوش مستولین برسد که این بحران است، بحران دیگر چه می تواند باشد؟ تمام داشته هر کشوری تیروی انسانی اش است، تجهیز و عده و عده روی انگشت نیروی انسانی می چرخد، ما تیروی انسانی مان در خطرا است و دقیقا بجهه هایمان را نشانه گرفتند. الان روان پریش، پرخاشگری، عدم احترام به پدر و مادر، اعصاب های بسیار ضعیفی که در بجهه هاست تماماً ریشه در بازی های رایانه ای غیرمجاز دارد با توجه به متوسط سنی ۱۶ سال برای مخاطبان بازی های رایانه ای در کشور، این بحران نیست؟ این را بارها به طور جد گفتیم که حوزه آسیب های ناشی از بازی های رایانه ای را از حوزه مواد مخدر برای جوان ها خطرناکتر می بینیم، به مراتب خطرتاک تر است چون فکر و روح و باور اینها دارد از بنی مود درصد پرخاشگری بجهه ۱۲ ساله وحشتتاک است، حرمت گذاری و کانون خاتواده هایمان دارد از هم می پائند. بحران به چه چیز می گویند؟ چه زمان قرار است این حوزه به عنوان یک بحران دیده شود؟ بازار اگر تطهیر نشود، این مشکلات را داریم.

*منظورتان از تطهیر بازار دقیقا چیست؟

تطهیر بازار طرق مختلف دارد؛ باید حوزه بازی سازی را تقویت کنیم و بازی های فاخر با موضوعات اصیل ایرانی - اسلامی تولید کنیم، این حوزه بول می خواهد با کدام بودجه؟ بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای یک شوخی است. با این بودجه می خواهیم با بازی GTA مقایله کنیم؟ با این بودجه می خواهیم با بازی های خطرتاک مقایله کنیم؟ این شدنی نیست، تیروی انسانی در حوزه بازی سازی فوق الماده داریم، از لحظات نیروی انسانی جزو کشورهایی بورجیه جهان هستیم و موضوع اول این است که هرجای دنیا بازی خوب و قوی با گرافیک و مسائل فنی که مخاطب بالایی را جذب می کند اگر ساخته می شود یک جایش ردپای یک جوان ایرانی استه بسیاری از بازی های درجه ۱ دنیا که پرمخاطب هستند یک ایرانی در تیم آنهاست پس از لحظات بازی ساز مشکل تداریم (ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) ولی بازی سازهای مظلوم ما نمی تواند با آنها مقابله کند، فکر و ایده را دارند و از لحاظ فنی کاملاً آمادگی دارند، ولی بول و امکانات و بودجه تدارند. ساخت بازی بول می خواهد، یک بودجه سپارسیار خنده دار و شوخی را برای این حوزه تبیین می کند و اختصاص می دهد که با این اصلانی شود در این حوزه بازی سازی قدمی برداشت، واقعاً بنیاد ملی تا آن هم با الطائف العجل و ترفندهای توائسه همین چهارتا کار را هم انجام دهد. همه دارند به ما اعتراض می کنند که شما می خواهید بازی GTA را از دست مردم بگیرید، باید یک چیزی دست شان بدید. بله، ما هم اعتقاد داریم باید یک چیزی جایی آن دستش بدهیم ولی با کلام امکانات؟ با کلام تجهیزات و اعتبار؟ این یکی از دردهایمان است. درد پدیدی این است که این را واقعاً به صورت یک بصرانی بینند سیستم قضایی ما هم نمی بینند، یعنی نسبت به آن فروشگاه رحم بیشتری می شود، اما نمی گویند آن فروشگاه با توزیع این بازی دارد به آحاد کشور لطفه می زند، به هزاران هزار کودک و نوجوان دارد لطفه می زند. این توقع زیادی نیست که می گوییم فروشگاه های محصولات فرهنگی باید حسب ظاهر آشکارا چیز مجازی در آن نباشد، حالا اینکه زیر پیشخوان و صندوق عقب و... جاگز من کند برای کسی که دنبال این موضوعات است بحث دیگریست ولی ما حداقال باید فضای را برای خاتواده و دانش آموز و جوان و نوجوان، سالیو کنیم که به این فروشگاه آمده است تا بتواند وضعیت ظاهر فروشگاه را تمیز بینند.

***«آن نوع برخورداری که می شود چگونه است؟ شما با مرکزی موافق شدید که کالای قاجاق دارد، چه برخورداری هست؟ احکام بازدارنده توسعه مراجع بازدارنده سپارایین است.**

***دقیق توضیح می دهید به چه شکلی انجام می شود؟**

نیروی انتظامی مرجع جمع اوری است، ما شناسایی و رصد می کنیم و به پلیس همراه می شوند و می روند و این محصولات را جمع اوری می کنند اینها موارد را به سیستم قضایی ارجاع می دهند، سیستم قضایی از ادارات ارشاد مراکز استان ها و در تهران هم از بنیاد ملی درخواست نظر می کند و می گوید این بازی ها مجازند یا غیرمجازند؟ اینها نظر می دهند، قانونگذار این حوزه را به صورت جدی تدبیه و تبیین قانون نکرده است، جرایم سپاریم و غیربازدارنده را برای اینها صادر می کند.

***متلا چگونه است؟**

٣٠٠ تا ٥٠٠ هزار تومان جریمه!

***احتمال بسته شدن موقعی فروشگاه و ... نیست؟**

خیر، اینها در دستور کار نیست.

***در این رابطه با مراججه ذی صلاح صحبت نکردید؟**

خلیلی صحبت کردیم، با مراجع قضایی و نیروی انتظامی سپار صحبت کردیم و درخواستمن را گفتیم و اتفاقات خوبی هم افتداد است. نمی گوییم مستولین حرکت نکردنده ولی این حرکت با شتابی که در حوزه اسیب است برابر نیست. یعنی شتاب در حوزه اسیب به شدت پیش می رود و فراگیر می رود و همینطور تعداد کاربران را بیشتر می کند و آسیب ها را جدی تر می کند ولی حرکت در حوزه قانونگذاری، برخورد، رسیدگی، بودجه و... برابری نمی کند. چرا با فرهنگ سازی کار را پیش نمی بردیم؟

در کشورهای اروپایی خرید بازی های رایانه ای توسط کودکان و نوجوانان بیشتر تحت نظارت خاتواده صورت می گیرد، در کشور ما به جرأت می توان گفت ۸۵ درصد بر عکس است و هیچ گونه نظراتی توسط خاتواده ها صورت نمی گیرد که به چند دلیل است: اول عدم آگاهی و اطلاع خاتواده ها از آسیب ها، دوم قیمت پایین بازی های خارجی، در تمام دنیا قیمت یک بازی میان ۵۰ تا ۱۲۰ دلار است، ولی در کشور ما با ۲۵۰ هزار تومان یا تهاباً ۵۰ هزار تومان می تواند بازی را تدبیه کنید! یعنی بجهه با بول توجیه اش می تواند این کار را انجام دهد. در حوزه فرهنگ سازی و اطلاع رسانی از کجا باید اقدام کنیم؟ به چه کسی بگوییم؟ ما آمادگی داریم اما صدلوسیما برای پخش پیام های فرهنگی و آگاه سازی مردم بول می خواهد، این درد نیست؟ یعنی ما به اندازه یک چی توز نمی توانیم تبلیغ کنیم و به مردم اعلام کنیم، ما که ذینفع مالی نیستیم، مرکز اقتصادی که نیستیم و اورده ای که برایمان تدارد صدلوسیما بخواهد تبلیغ مان کند، اصلاً تبلیغ ما را نکند، لوگوی ما را نگذارد، پیام های هشدار دهنده در حوزه آسیب های ناشی از بازی های غیرمجاز رایانه ای را پخش کنید. بول می خواهند، تداریم، لحظه ای فلان قدر، ما به اندازه سنس و پفک نمی توانیم در صدلوسیما ورود کنیم. از کجا باید ورود کنیم؟ چگونه باید این اطلاع رسانی را به صورت جمی انجام دهیم. صدلوسیما را که نمی توانیم، این نشان دهنده بی تفاوتی مجموعه است، یک جایی بی تفاوتی حاکم است که این اتفاق می افتد، کجاست؟ این باید دیگری شود.

*شاید موضوع مهم تر این باشد که مستولین چندان با حوزه بازی های رایانه ای آشنای نیستند و به نوعی در اولویت شان نیست.
بله متأسفانه مستولین، بازی های رایانه ای را در اولویت چند قرار دارند، ولی بندۀ این را اعلام می کنم و محکم تحلیل می کنم که ظرف دوسال آینده حوزه بازی های رایانه ای در کشور جدی گرفته می شود، از ریز و درشت به صورت جدی این را خواهند دید و آن موقع خیلی دیر شده است یعنی آن موقع کاری که امروز می توانیم کنیم را نمی توانیم بکنیم. من می گویم تا زمانی که دیر نشده امروز می توانیم خیلی کارها را انجام دهیم، دوسال دیگر وارد یک باالاق شده ایم و اتفاق افتاده و درصد بالایی از بجهه های ما ضعف اعصاب و روان پریشی و شب ایداری و شب ایداری و عدم تمرکز به درس را خواهیم داشت، چرا؟ چون بجهه ۵ ساعت در روز دارد بازی می کند، و مادر و پدر هم نمی تانند و این باعث عدم تمرکز در زمان مدرسه می شود، این باعث پایین آمدن ضریب هوشی او در درسن هایش می شود، این باعث می شود استعدادهای درخشان ما مدام پایین باید، همه اش از بازی های مخرب استه از عدم استفاده صحیح از بازی است. بازی های رایانه ای یک بازی نیست، یک بصرانی و به نوعی اعلام جنگ است. اگر یک بازی در حوزه سیاسی دارد وارد کشور می شود و تامش ۱۹۷۹ است اعلام جنگ است، او اعلام جنگ کرده و ایزار هم اینجا را نمی بیند و ما همچنان خاکریزی تزدیم، چه اتفاقی می افتد؟ این یک جور سقوط است، اگر نیروی نظامی یک کشور وارد مرزهای ما شود چه می کنیم؟ پاتک می کنیم، خاکریز می زیم، یعنده و عنده ای در آنجا می ریزیم، جنگ آغاز می شود و مقابله می کنیم، چه مقابله ای در حوزه جنگ نرمی که حضرت آقا اینقدر تاکید به آن دارند و سالهای است از شیخوخون فرهنگی سخن می گویند اما همه ما در خواهیم بازی رایانه ای یک خطر جدی است که وارد کشور شده و دو سال دیگر نایودمان می کند آن موقع است که دیگر باید روی مذاوا کار کنیم، امروز روز پیشگیری است.

*به نظرتان چرا حوزه بازی های رایانه ای جدی گرفته نمی شود؟ مسأله چندان پیچیده ای نیست!
من واقعاً می خواهم بر اساس تکلیف چیزی را بگویم که شاید خطرناک باشد، من می گویم دستی در کار است. من می گویم باید سیستم (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) امنیتی کشور، سربازان گفتمان امام زمان در این عرصه ورود کنند و بینند و اقاما علت چیست که نمی بینند یک گروه آن طرف هستند که دنبال این هستند که این اتفاق بینند و این می تفاوتی حاکم شود این را که همه می دانیم و بر این متفق القول هستیم که گروه و سازمان هایی و افراد لعنی و خیشی آن طرف هستند که دنبال این هستند که این فضای بر کشور حاکم شود، یک فضایی می تفاوت و آرام، این فضای را دوست دارند ایجاد شود و این اتفاق افتاده است این به صورت آگاهانه یا تا آگاهانه دارد در کشور ما صورت می گیرد، اگر آگاهانه است سیستم امنیتی باید ورود کند و آن را بیندازد، من نمی توانم و این کار من نیست، هر گونه مفسد ای در حوزه محصولات فرهنگی بازی های رایانه ای دارد اجرا می شود می گویند بگو چرا اینطور است؟ نگاه نمی کنند دست و بال من هم بسته است، مشکلات را خدمتمنان گفتیم، من با چهار تیپو دارم کار ۴۰ نفر را انجام می دهم، شبانه روز زندگی شان را بایت این کار گذاشته اند، ایجاد انگیزه برایشان کردم که اینطور توانستند با این جمجم کار کنند و گزنه کار کارمندی اگر بخواهند کنند ول معلم‌لند ما کار کارمندی نمی کنیم، کار جهادی می کنیم، یک جیمه برای خودمان درست کردیم، یک حاکمیت و ناریم کار می کنیم، مسئولین امنیت کشور هم باید وارد این قضیه بشوند، ردگیری کنند که از کجا سرجشمه می گیرد، چه علیه دارد و چه اتفاقی دارد می افتد که دیده نمی شود و مسئولین آرام پیش می روند؟ حتماً باید یک اتفاق جدی باشد که همه به تکابوی می افتابی؟ دیگر دیر شد، نمی توانیم.

* از ابتدای آغاز به کار ستد، چه تمدن محصولات غیر مجاز از سطح بازار جمع آوری شده است؟

از ابتدای شروع و قبل از تشکیل ستد هم رصد و جمع آوری را داشتیم، ۳۲۲ هزار و ۷۶۰ هزار حلقه می دی در شهرستان ها را جمع آوری کردیم، ۴۹۰ هزار حلقه هم در تهران جمع آوری کردیم و در اینجا باید بگوییم اگر تنها یک تیپوی پلیس در اختیار این ستد باشد، یعنی تنها به اندازه پانک، من سلامت ظاهری تهران را صدرصد تضمین می کنم، اما نیرو تدارم، بايد التصالح کنم تا سیستم قضایی یک نفر را در اختیار من قرار دهد.

* و سخن پایانی.

سخن پایانی ام فریاد است، من از هیچکسی نمی ترسم جز خدا، نسبت به این مملکت احسان وظیله و تکلیف می کنم به عنوان کسی که در جنگ حضور داشته است، تاریخ انقلاب را می دانم، لطفاً که در این انقلاب خودم از چیزهایی بوده که به وقت نسبت به آن فکر نکردیم و می وقت به آن فکر کردیم، من متأثراً تمام اجزای نیروی انتظامی و قضایی و فرهنگی کشور را در حوزه فرهنگی طلب می کنم و اعتقادم این است یک بار فرمایشات مقام معظم رهبری را با خوانی کنیم و به معنای واقعی تمکین کنیم، نه در شمار، من برای شمار فاقد شهود ارزش قائل نیستم، شمار فاقد شهود اصلًا ارزش ندارد، اینکه من از صبح تا شب بگویم مقام معظم رهبری فلان حرف را فرمودند، این ولایت نیست، ولایت باید عمل کرد و از فرمایش ولی خود تمکین کرد.

گفت و گو از حسین سلیمانی

مسابقه بازی سازی با موضوع آزادسازی خرمشهر برگزار می شود (۱۴۰۰-۰۷/۲۹)

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد بازی سازی فشرده، در دو روز ۱ و ۲ خرداد ماه برگزار می شود و علاقه مندان می توانند به صورت انفرادی یا یتیمی در این مسابقه شرکت کنند. شرکت کنندگان بایستی در مدت ۴۸ ساعت یک بازی با موضوع آزادسازی خرمشهر پیازند.

این رویداد به مناسبت سوم خرداد، روز قفتح خرمشهر در عملیات بیت المقدس که روز مقاومت، ایثار و پیروزی نیز تامیله می شود، برگزار خواهد شد. فرد یا یتیم سازنده بهترین بازی در این رویداد جایزه نقدی ۱۰ میلیون ریالی را از آن خود خواهد کرد همچنین تعاضی اعضاً تیم برنده از کارت تخفیف ۱۵ میلیون ریالی جهت شرکت در دوره ها و کلاس های آموزشی برخوردار خواهد شد.

بازی سازان جهت شرکت در این مسابقه بایستی به صورت رایگان، از طریق این آدرس ثبت نام کنند.

لزوم بررسی مباحث حقوقی بازی سازان ایرانی، پیش از ورود به بازار جهانی (۱۴۰۰-۰۷/۲۹)

نخستین روز از همایش حقوق بین الملل و بازی های رایانه ای با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و به همت انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متحده در تاریخ ۲۸ و ۲۹ اردیبهشت ماه برگزار می شود.

روز نخست این همایش با حضور مدیرعامل بنیاد، رئیس انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متحده، رئیس هیئت مدیره موزه صلح تهران و رئیس دیپرخانه کمیته ملی حقوق بشر دوسته خلیل خود را آغاز کرد. حسن کریمی قدوسی با تقدیر از انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متحده، برگزاری این همایش را اقدام هوشمندانه و آینده نگرانه دانست و گفت: پس از برگام و پیمود ارتباطات کشور با سایر کشورها، بحث حقوق بین الملل ارزش و اهمیت دوچندانی بینا کرده است. کریمی قدوسی به تصویب و ابلاغ برنامه ملی بازی های رایانه ای توسعه شورای عالی فضای مجازی اشاره کرد و افزود: این برنامه به تمام وزارت خانه ها و تهدادها ابلاغ شده است. در این برگام، مبحث فعالیت های مشترک بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای در چندین بخش، مستقیماً مباحثی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همچون اختصاصات بین المللی و مالکیت آثار پرداخته شده که ت Shank از اهمیت این موضوع است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ورود مقدارانه صفت بازی سازی کشور به بازار جهانی را مستلزم ایجاد مباحث حقوقی متعددی داشت و تصریح کرد: بهتر است که پیش از ورود جدی به بازار جهانی تمامی مباحث حقوقی در این زمینه مورد بحث و بررسی قرار گرفته و راه کارها از همان ابتدا مشخص شود. حسن کریمی قدوسی تأکید کرد: بازی های رایانه ای و ویدئویی هم اکنون به اندازه ای بزرگ شده که هم برای انتقال معنا و هم برای تولید تروت مورد استفاده قرار می گیرد و امروز به یکی از پرسودترین کالاهای فکری تبدیل شده است. ضعف حقوقی باعث خسارت بازی سازان ایرانی شد. حسن کریمی قدوسی سه گروه را نیازمند بهره گیری از مسائل حقوقی دانست بازی سازان مستقل، شرکت های بازی سازی و شرکت های نشر و توزیع که ممکن است با شرکت های خارجی وارد تجارت شوند. وی به وضعیت نامساعد این سه گروه مجبورند تن به قراردادهای یک طرفه بدنهند که یکی از دلایل آن به تحریم های اقتصادی برمی گشت. وی تصریح کرد: به عنوان نمونه، یکی از شرکت های بازی سازی ایرانی، قراردادی با یک ناشر آلمانی بسته بود و حق انتشار بازی خود در اروپا را به آن ناشر واگذار کرد. پس از فروش ۲۰ هزار نسخه از این بازی، به دلیل بحث تحریم های پولی دست بازی ساز ایرانی را تگرفت و از آنجا که قرارداد بسته شده ضعف های سیاسی داشت، هیچ گونه دعوای حقوقی مناسب نیز قابل پیگیری نبود. کریمی قدوسی تأکید کرد: باستانی با کمک حقوق دانان عرصه بین الملل به بازی سازان کمک شود تا دیگر قراردادهای ترکمنجایی بین آنان و شرکت های خارجی بسته نشود.

خبرگزاری ایسنا

۱۰

برگزاری دومن نمایشگاه رسانه های دیجیتال در چهارمحال و بختیاری

مدیرکل فرهنگ و ارشاد اسلامی چهارمحال و بختیاری از برگزاری دومن نمایشگاه رسانه های دیجیتال در چهارمحال و بختیاری خبر داد. جواد کارگران در گفت و گو با خبرنگار خبرگزاری دانشجویان ایران (ایسنا) - منطقه چهارمحال و بختیاری - با اشاره به اینکه دومن نمایشگاه رسانه های دیجیتال در استان برگزار می شود اظهار کرد: این نمایشگاه در ۷۰ غرفه و با حضور مسئولین کشوری و استانی افتتاح می شود. وی با این اینکه بخش اصلی نمایشگاه معرفی رسانه های دیجیتال و نرم افزارهای دیجیتال است، افزود: توسعه و ترویج فرهنگ استفاده بهینه از فضاهای مجازی، معرفی دستاوردهای تولید دیجیتال به علاقه مندان، معرفی نرم افزارهای به روز دیجیتال، معرفی بازی های رایانه ای مجاز تولید شده، فروش نرم افزارهای دیجیتالی و برگزاری کارگاه های آموزشی در حوزه دیجیتال را از اهداف برگزاری این نمایشگاه عنوان کرد. کارگران با اشاره به اینکه مرکز رسانه های دیجیتال کشور دستاوردهای خود را در این نمایشگاه در معرض دید افراد قرار می دهد، تصریح کرد: استان های قم و چهارمحال و بختیاری و همچنین تعدادی از دستگاه های استان دستاوردهای خود را در حوزه رسانه های دیجیتال در چندین غرفه در نمایشگاه در معرض دید قرار خواهند داد. وی گفت: این نمایشگاه از چهارم لغایت ۱۰ خردادماه در فرهنگ سرای بزرگ فرهنگ و ارشاد اسلامی دایر است. به گفته وی، زمان بازدید این نمایشگاه سمت ۱۵ الی ۲۲ خواهد بود.

خبرگزاری ایسنا
خبرنگار: ۱۱

دیجیتال اقتصاد

بورسی مباحث حقوقی بازی سازان ایرانی پیش از ورود به بازار جهانی

دینی اقتصاد: نخستین روز از همایش «حقوق بین الملل و بازی های رایانه ای» با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و به همت انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متحده برگزار شد. حسن کریمی قدوسی با تقدیر از انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متحده، برگزاری این همایش را اقتصادی هوشمندانه و آینده نگرانه دانست و گفت: پس از برجام و بهبود ارتباطات کشور با سایر کشورها، بحث حقوق بین الملل ارزش و اهمیت دوچندانی پیدا کرده است. کریمی قدوسی به تصویب و ابلاغ برنامه ملی بازی های رایانه ای توسط شورای عالی فضای مجازی اشاره کرد و افزود: این برنامه به تمام وزارتانه ها و نهادها ابلاغ شده است.

در این برنامه، به فعالیت های مشترک بین المللی در حوزه بازی های رایانه ای در چندین بخش و مباحثی همچون اختصاصات بین المللی و مالکیت آثار پرداخته شده که ت Shank از اهمیت این موضوع دارد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ورود مقدارانه صفت بازی سازی کشور به بازار جهانی را مستلزم ایجاد مباحث حقوقی متعددی داشت و تصریح کرد: بهتر است که پیش از ورود جدی به بازار جهانی تمامی مباحث حقوقی در این زمینه مورد بحث و بررسی قرار گرفته و راهکارها از همان ابتدا مشخص شود. حسن کریمی قدوسی سه گروه را نیازمند بهره گیری از مسائل حقوقی دانست. بازی سازان مستقل، بازی سازان مبتدا (ادامه دارد ...)

(دامنه خبر...) شرکت های بازی سازی و شرکت های نشر و توزیع که ممکن است با شرکت های خارجی وارد تجارت شوند وی به وضیعت نامساعد این سه گروه اشاره کرد و گفت: متأسفانه این سه گروه مجبورند تن به قراردادهای یک طرفه بدهند که یکی از دلایل آن به تحریم های اقتصادی برمی گشت.

```
{function SetImageURL(imageURL) { $('#imgNewsModal').attr("src", imageURL)}
```

آخر

برگزاری مسابقه بازی با موضوع آزادسازی خرمشهر برگزاری مسابقه بازی سازی با موضوع آزادسازی خرمشهر

استیتوی ملی بازی سازی، زیرمجموعه آموزشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مناسبت آزادسازی خرمشهر مسابقه بازی سازی با همین مضمون برگزار می کند. به گزارش اینکار، این رویداد بازی سازی فشرده، در دو روز اول و دوم خرداد ماه برگزار می شود و علاقه مندان می توانند به صورت انفرادی یا یتیمی در این مسابقه شرکت کنند. شرکت کنندگان بایستی در مدت ۴۸ ساعت یک بازی با موضوع آزادسازی خرمشهر سازانند. این رویداد به مناسبت سوم خرداد، روز فتح خرمشهر در عملیات بیت المقدس که روز مقاومت، ایtar و پیروزی نیز تامینه می شود، برگزار خواهد شد. فرد یا تیم سازنده بهترین بازی در این رویداد جایزه نقدی ۱۰ میلیون ریالی را از آن خود خواهد کرد. همچنین تمامی اعضای تیم برنده از کارت تخفیف ۱۵ میلیون ریالی جهت شرکت در دوره ها و کلاس های آموزشی برخوردار خواهند شد. بازی سازان جهت شرکت در این مسابقه بایستی به صورت رایگان، از طریق <https://evandir.events/gamejam-hamaseh> ثبت نام کنند.

اجرای ماراثن ساخت بازی های رایانه ای در گلستان

مدیرکل ارتباطات و فناوری اطلاعات گلستان از برگزاری ماراثن دو روزه ساخت بازی های رایانه ای در این استان خبر داد

به گزارش خبرگزاری فارس از گرگان، حسین مومنی صبح امروز در حاشیه افتتاحیه ماراثن دو روزه ساخت بازی های رایانه ای در گفت و گو با خبرنگاران اظهار کرد: این ماراثن دو روزه با هدف کمک به تولید محظوظ ایرانی اسلامی در بازی های رایانه ای برگزار شد. وی ادامه داد: یکی دیگر از اهداف برگزاری این ماراثن دو روزه این است که بتولیم کسب و کار جدید با ارزش افزوده بالا که همان تولید بازی های رایانه ای است را در استان گلستان نیز رونق دهیم.

مدیرکل ارتباطات و فناوری اطلاعات گلستان خاطرنشان کرد: در این برنامه مخاطبان ما فعالان دانشگاهی و مجموعه های فعال در عرصه بازی های رایانه ای هستند.

مومنی بیان کرد: این ماراثن از صبح امروز آغاز شده و تا فردا نیز ادامه دارد و در پایان این ماراثن بر اساس نظر داوران تیم های برتر انتخاب شده و جوایز نفیس نیز به تیم های منتخب اهدا خواهد شد. وی اضافه کرد: تیم تام برای حضور در این ماراثن از یک ماه گذشته آغاز شد و طی این مدت تیم هایی از استان های گلستان، اصفهان، خراسان رضوی، مشهد و چندین استان دیگر آمادگی حضور در این ماراثن را اعلام کردند.

مدیرکل ارتباطات و فناوری اطلاعات گلستان تصريح کرد: در این رویداد، تیم ها به صورت چهار نفره و تحت آموزش و راهنمایی مریبان مجروب، به تولید بازی می پردازند.

مومنی تأکید کرد: به طور قطعی برگزاری برنامه های مشابه باعث افزایش انگیزه در جوانان و فعالان حوزه «آی تی» خواهد شد و باعث می شود کارفرمایان و صاحبان سرمایه ها اعتماد بیشتری به حمایت از تولید داخل اقیام کنند. وی اضافه کرد: به طور قطعی با اینکا به توانمندی دانش داخل و فارغ التحصیلان حوزه های مختلف دانشگاهی بخصوص در مباحثه مهندسی و فنی می تواند باعث ایجاد تحول در عرصه تولید داخلی و رسیدن به اهداف اقتصاد مقاومتی شود.

گفتنی است، ماراثن دو روزه ساخت بازی های رایانه ای استان گلستان در دانشکده فنی و مهندسی دانشگاه گلستان واقع در بلوار الندیر گرگان در حال برگزاری است.

صنعت بازی ایران در خاورمیانه بیشترین تعداد بازیکن را دارد (۰۷۷۰-۰۶/۰۷)

به گزارش خبرنگار مهر، حسین مومنی ظهر پنجشنبه در مراسم افتتاح ماراتن بزرگ ساخت بازیهای رایانه‌ای که در مالان اجتماعات دانشکده فنی و مهندی دانشگاه گلستان برگزار شد، گفت: برگزارین ماراتن ساخت بازی های رایانه‌ای کشور از امروز در گرگان آغاز شد و تا فردا نیز ادامه دارد. وی ادامه داد: بدون شک در برگزاری این مراسم نقص هایی وجود دارد اما با گذشت زمان بهبود خواهد یافت. خوشبختانه با حمایت بخش خصوصی و تجربه و پیگیری آنها موفق شدیم برای اولین بار در استان گلستان این مراسم را برگزار کنیم و امیدوار هستیم در سال های آینده نیز میزان این مراسم ها باشیم. او با بیان اینکه در سراسر دنیا به بازی به چشم یک صنعت تکاه می‌کنند، گفت: صنعت بازی ایران در خاورمیانه بیشترین تعداد بازیکن را دارد و در حال حاضر نیز کشور ما نمی‌تواند خود را با چین و آمریکا مقابله کند. کشور چین در سال ۲۰۱۵ به اندازه ای از صنعت بازی های رایانه‌ای درآمد کسب کرد که با درآمد فروش نفت ایران برابر بود. مومنی افزود: ترکیه نیز در سال میلادی گذشته درآمد حاصل از ساخت بازیهای رایانه‌ای آن، چهار برابر درآمد ایران از این صنعت بوده است. ما باید در اینجا بر روی سیستم ساخت افزار و نرم افزار برترانه ریزی مدون داشته باشیم و بتوانیم با استفاده از علم روز، کیفیت ساخت بازیهای رایانه‌ای ایرانی را بهتر کنیم. مدیر کل ارتباطات و فناوری اطلاعات استان گلستان در پایان خاطرنشان کرد: امیدوار هستیم برگزاری چنین مراسمی در گرگان آغازی برای برگزاری مراسم های برگزار در استان گلستان باشد.

ساخت بازیهای رایانه‌ای باعث ایجاد قدرت سیاسی می‌شود (۰۶۷۷-۰۶/۰۷)

به گزارش خبرنگار مهر، مهدی غفاری ظهر پنجشنبه در مراسم افتتاح ماراتن بزرگ ساخت بازیهای رایانه‌ای که در مالان اجتماعات دانشکده فنی و مهندی دانشگاه گلستان برگزار شد، گفت: برگزاری چنین مراسمی تحسین تجربه دانشگاه گلستان است و قطعاً با کمبودهایی نیز مواجه هست اما به اندازه توان دانشگاه برای این مراسم هزینه کرده‌یم و امیدوار هستیم تا شرکت کنندگان از برگزاری این مراسم راضی باشند. وی ادامه داد: زمانی که خبر برگزاری ماراتن بزرگ ساخت بازی های رایانه‌ای به ما رسید، تصمیم گرفتیم تا میزبانی این مراسم را قبول کنیم. در دانشکده فنی و مهندسی دانشگاه گلستان رشته های مختلف مهندسی آموزش داده می شود اما به لحاظ بازار کار به رشته های کامپیوتری نمی‌رسد. دانشجویانی که در رشته های کامپیوتری تحصیل می‌کنند، باید به خودشان افتخار کنند و بدانند که در آینده موفقیت های بسیار خوبی در این رشته کسب می‌کنند. او با بیان اینکه برگزارین سرمایه داران دنیا در رشته های مختلف کامپیوتری تحصیل کرده اند، گفت: با اموختن رشته های کامپیوتری می‌توان درآمد بسیار زیادی کسب کرد و علاوه بر آن قدرت و نفوذ سیاسی کشور تیز افزایش می‌یابد. کشور تیز افزایش می‌یابد. کشورهای غربی تدارک ویژه ای برای ساخت بازی های خد اسلامی دیده اند و سعی دارند تا با این کار فرهنگ ایرانی را از جامعه ما بیرون کنند. ایران بازیهای خارجی با تکرات افزایشی را قبول ندارد. رئیس بنیاد بازی سازی ایرانا نیز در این مراسم به ایراد سخنرانی پرداخت و اظهار کرد: در سال گذشته خیلی از دانشجویان از ما انتظار داشتند تا ماراتن ساخت بازی های رایانه‌ای را در گرگان برگزار کنیم و خوشبختانه با کمک اداره کل ارتباطات و فناوری اطلاعات این امر تحقق یافت. پیمان یعقوبی گفت: در سال ۸۶ کسی فکر نمی کرد که ایران حتی بتواند یک بازی رایانه‌ای را به طور اختصاصی سازد اما با تولید اولین بازی رایانه‌ای ایرانی، ساخت بازی های رایانه‌ای در ایران با افزایش چشمگیری رو به رو شد. وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای هنوز بنیاد بازی سازی ایرانا را قبول ندارد، افزود: برای برگزاری این ماراتن بزرگ هم برای رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای پیام را ارسال کردیم و به او اطلاع دادیم که دانشجویان شهرستانی نیز توأیانی ساخت بازیهای رایانه‌ای با کیفیت را دارند. یعقوبی در پایان خاطرنشان کرد: تکرات افزایشی که در ساخت بازیهای رایانه‌ای وجود دارد، بر ضد فرهنگ ایرانی و اسلامی است و جامعه ما هیچ زمانی این بازی ها را قبول نمی کند.

مسابقات "ساخت بازی های رایانه‌ای" در استان گلستان آغاز شد (۰۷۷۶-۰۶/۰۷)

مسابقات "ساخت بازی های رایانه‌ای" به مناسبت روز جوان از امروز در استان گلستان آغاز شد.

به گزارش خبرنگاری تسنیم از گرگان، حسین مومنی مدیر کل ارتباطات و فناوری اطلاعات استان گلستان ظهر امروز در حاشیه آغاز مسابقات ساخت بازی های رایانه‌ای در جمع خبرنگاران اظهار داشت: در ماراتن بزرگ ساخت بازی های رایانه‌ای در استان گلستان تیم هایی به صورت چهار تغره و تحت آموزش و راهنمایی های مربیان به تولید بازی می پردازند.(ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) وی افزود در این مسابقات ۷۰ نفر از سراسر کشور ثبت نام کرده اند و به مدت ۲ روز در دانشکده فنی و مهندسی دانشگاه گلستان با ساخت بازی های رایانه ای با هم رقابت می کنند.

مدیر کل ارتباطات و فناوری اطلاعات استان گلستان تصریح کرد: تیم های برتر فردا توسط داوران انتخاب و تقدير می شوند.

مومنی اظهار کرد: تیم های برتر به بنیاد ملی بازی های رایانه ای کشور و معاونت علمی و فن اوری ریاست جمهوری برای حمایت معرفی می شوند. وی گفت: اهداف اصلی این مسابقات توسعه کسب فنایت های نو و همچنین تولید محتوى ایرانی اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای است و برگزاری این مسابقات عامل افزایش اتکیه در جوانان و فلان حوزه ای تی خواهد شد و سبب می شود کارفرمایان و صاحبان سرمایه با اعتماد بیشتری به حمایت از تولید داخل اقدام کنند.

قاوانيوز

کاهش ۶۰ درصدی بودجه بازی های رایانه ای

رئیس بنیاد بازی های رایانه ای از کاهش ۶۰ درصدی بودجه بنیاد در لایحه پیشنهادی سال ۹۳ دولت خبر داد. رئیس بنیاد بازی های رایانه ای از کاهش ۶۰ درصدی بودجه بنیاد در لایحه پیشنهادی سال ۹۳ دولت خبر داد.

پیروز مینایی در گفت و گو با تسنیم، اظهار داشته بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در لایحه پیشنهادی سال ۹۳ دولت حدود ۶۰ درصد کاهش نشان می دهد و این درصورتی است که بودجه های مصوب سال های گذشته نیز به طور کامل به بنیاد اختصاص داده نشده است.

وی ادامه داد بودجه بنیاد در دو سال گذشته به ترتیب ۱۰ و ۷ میلیارد تومان مصوب شده بود، اما متناسبانه در هر دو سال تنها یک دهم مبلغ مصوب و مبالغی از آن نیز در ماه پایانی سال پرداخت شد، که عملاً روند پروژه ها را به تعویق انداخت و برخی از آن ها را نیز متوقف کرد.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: ما در حال رایزنی با اعضای کمیسیون فرهنگی و تلقیق مجلس شورای اسلامی هستیم تا حتی الامکان بودجه ای مشابه سال قبل برای بنیاد تصویب شود.

وی همچنین گفت: گنجایش فعالیت در حوزه بازی های رایانه ای حدود ۱۵ برابر بودجه ای است که به بنیاد تخصیص داده می شود و عدم تخصیص بودجه کافی، علاوه بر تعطیلی پروژه ساخت بازی ها، باعث جذب نیروهای متخصص در این حوزه به سوی شرکت های خارجی می شود.

مینایی تصریح کرد: در صورت تخصیص بودجه مطلوب حدود ۸۰ درصد آن صرف حمایت از تولید و اقدامات زیرساختی تولید بازی ها شده و ما قرار نیست در پخش نظارت و پایش بودجه صرف کنیم.

وی خاطرنشان کرد: تولید یک بازی زمان و هزینه زیادی را به خود اختصاص می دهد، اما مهم تر از آن تبلیفات و فرهنگ سازی در زمینه استفاده از بازی های ایرانی است که متناسبانه در صدا و سیما به عنوان یک رسانه ملی جایگاهی ندارد چرا که آن ها انتظار دارند بنیاد در حوزه تبلیفات هزینه کند و ما اصلاً بودجه ای برای این حوزه نداریم.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: در حال حاضر ۲۵ بازی رایانه ای در مراحل مختلف تولید قرار دارند که کمبود بودجه آن ها را به صورت نیمه تعطیل درآورده است و ۵ بازی دیگر نیز به دلیل نبود شبکه توزیع مناسب به بازارهای خارجی فروخته شدنده استراک بگذارید: توبیتر فیسبوک کلوب گلوبک اینها کنچه ای اینامه مرتبط

دانشگاه خبرنگاران

مسابقه بازی با موضوع آزادسازی خرمشهر برگزار می شود

استیتویی ملی بازی سازی، زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مناسبت آزادسازی خرمشهر مسابقه بازی سازی برگزار می کند.

به گزار خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی پاکستان خبرنگاران جوان: استیتویی ملی بازی سازی، زیرمجموعه آموزشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مناسبت آزادسازی خرمشهر مسابقه بازی سازی با همین مضمون برگزار می کند. این رویداد بازی سازی فشرده، در دو روز ۱ و ۲ خرداد ماه برگزار می شود و علاقه مندان می توانند به صورت انفرادی یا تیمی در این مسابقه شرکت کنند.

شرکت کنندگان بایستی در مدت ۴۸ ساعت یک بازی با موضوع آزادسازی خرمشهر بسازند این رویداد به مناسبت سوم خرداد، روز فتح خرمشهر در عملیات بیت المقدس که روز مقاومت، ایثار و پیروزی نیز نامیده می شود برگزار خواهد شد. فرد یا تیم سازنده بهترین بازی در این رویداد جایزه نقدی ۱۰ میلیون ریالی را از آن خود خواهد کرد. همچنین تمامی اعضای تیم برندۀ از کارت تخفیف ۱۵ میلیون ریالی جایزه نقدی ۱۰ میلیون ریالی را از بازی سازان جهت شرکت در این مسابقه بایستی به صورت رایگان، از طریق این آدرس ثبت نام کنند.

اصفهان در صدد میزبانی مسابقات بازی‌های رایانه‌ای اصحاب رسانه کشور دومین دوره مسابقات رسمی بازی‌های رایانه‌ای اصحاب رسانه اصفهان برگزار شد

همزمان با افتتاح رسمی مجموعه تفریحی ورزشی جهانگردی، دومین دوره رسمی مسابقات بازی‌های رایانه‌ای جام اصحاب رسانه (ولی عصر) برگزار شد.

به گزارش برونا از اصفهان رئیس کمیته ورزش ها و بازی های رایانه‌ای استان در نشست خبری این مسابقات به خبرنگاران گفت: به دلیل استقبال خبرنگاران از مسابقات تصمیم گرفتیم مسابقات کشوری این رقابت ها را در دهه مبارک فجر برگزار کنیم.

محمد مهدی کاظمی ادامه دادنیان موضوع را با محمد کافش بعقوبی رئیس انجمن ورزش ها و بازی های الکترونیک کشور مطرح کردیم و ایشان نیز موافق تندیدند در صدد هستیم با جذب اسپانسر میزبانی این رقابت ها را بر عهده بگیریم. نظرات برتر مسابقات جام اصحاب رسانه اصفهان نیز به این رقابت ها فرستاده خواهند شد.

وی به برترانه های این کمیته در سال ۹۵ اشاره کرد و اخrozدی رای زنی که با آموزش و پرورش داشتم در تابستان اولین دوره مسابقات بازی های رایانه‌ای دانش آموزی را در دوگروه دختران و پسران برگزار خواهیم کرد. در شهریور ماه نیز مسابقات قشر زحمت کش کارگران را در میلاد باسعادت امام رضا(ع) با عنوان جام نامن الحاجج در تقویم مسابقات کمیته داریم.

کاظمی با بیان اینکه نشست های زیارتی با شرکت مخابرات اصفهان داشتم خاطرنشان کرد: با این شرکت تعامل کردیم تا به کاربران خانگی اینترنتی با حجم مناسب و سرعت بالا برای انجام مسابقات آنلاین اختصاص دهد.

رئیس کمیته ورزش ها و بازی های الکترونیک استان در بیان با تشکر از مدیریت مجموعه تفریحی ورزشی جهانگردی به حضور این کمیته در جشنواره فناوری های نوین شهرداری در شهریور ماه اشاره کرد و یادآورشد: در این جشنواره که با حضور ۳۰ شهردار از سراسر دنیا و ۱۵۰ شرکت کشوری برگزار می شود نیز شرکت خواهیم کرد.

محمد مهدی کاظمی تأکید کرد: نظرات برتر قیفا ۲۰۱۶ جام اصحاب رسانه را به عنوان تم منتخب استان اصفهان به مسابقات کشوری اعزام خواهیم کرد.



رئیس کمیته بازی‌های رایانه‌ای استان اصفهان: اصفهان آمادگی عیزبانی مسابقات بازی‌های رایانه‌ای را دارد

(۹۵/۰۱/۲۵-۹۴/۰۷/۰۱)

رئیس کمیته بازی‌های رایانه‌ای استان اصفهان گفت: اصفهان در بازی‌های رایانه‌ای استعدادهای خوبی را در خود جای داده و در این راستا سعی بر این داریم تا میزبانی مسابقات بازی‌های رایانه‌ای شهریورماه را بر عهده بگیریم.

به گزارش خبرگزاری تسنیم از اصفهان، بازی های رایانه‌ای اصحاب رسانه اصفهان در مجموعه جهانگردی اصفهان در ۴ رشته FIFAX۲۰۱۶، PES۲۰۱۶، بلور و کینکت با حضور مستولان استانی برگزار شد که در پایان نیز ۳ نفر نخست در رشته PES۲۰۱۶ به مسابقات کشوری راه یافتند.

محمد مهدی کاظمی رئیس کمیته بازی‌های رایانه‌ای استان اصفهان در نشست خبری این مسابقات اظهار داشت: کمیته بازی‌های رایانه‌ای از ۴ بخش بازی‌های رایانه‌ای، کنسول، رایتیک و مانیشن های کنترلی تشکیل شده که خوبی‌خانه کمیته ما در ۲ بخش همگانی و قهرمانی فعالیت های عمدۀ ای داشته است، البته در این راستا نیز سعی بر این داریم تا مسابقات کشوری بازی‌های رایانه‌ای نیز در اصفهان برگزار شود.

وی افزود: از دی ماه سال ۹۲ سعی بر معرفی این رشته داشته ایم و دیدگاه ها را به این نوع بازی ها تغییر داده و با کنار گذاشتن گیم نت ها به مجموعه های ورزشی مجوز داده ایم و با ارگان های آموزش و پرورش، سازمان ورزش شهرداری، اوقات فراغت و پیلس فنا تعاملاتی را داشته ایم.

رئیس کمیته بازی‌های رایانه‌ای استان اصفهان با اشاره به حضور فعال باتوان در بازی‌های رایانه‌ای خاطرنشان کرد: تنها کمیته تشکیل شده در بخش باتوان نیز به استان اصفهان اختصاص دارد که گیم پلیرهای خوبی را در میان باتوان داریم و سعی در شناسایی و استعداد یابی در این راه هستیم، در سال ۹۵ در بخش داوری و مربی گری دوره های آموزشی قرار داده ایم.

به گزارش تسنیم، در رشته فوتبال PES۲۰۱۶ در بیان مسابقات حذفی ایوانفضل داستان پور از خبرگزاری ایستا، علی رستمی از خبرگزاری تسنیم و مجتبی فدایی از صدای سپاهان به ترتیب مقام های اول تا سوم را کسب و به مسابقات کشوری راه یافته اند.

در پایان رشته فوتبال FIFA۲۱۰۶ رضا گلستان تراز، رضا امینی از خبرگزاری ایمنا و امیر عطایخیش از خبرگزاری اینما ۲ مقام نخست را کسب کردند.

در رشته بلور یوسف نصر اصفهانی از اصفهان زیبا اول، امینی از اینما دوم و مجتبی فدایی از صدای سپاهان مقام سوم را به خود اختصاص دادند. در رشته کینکت نیز در بخش آقایان مسعود اسلامی، حامد زارعیان و پدرام واقع نگار و در باتوان به ترتیب رویا مهدی خانی، شیدا مولادوست و فاطمه کاویانی مقام های نخست این رشته را کسب کرده اند.

۲۰ میلیارد اعتبار برای ۱۲ طرح ارزشی در صنعت گیم (۱۴۰۰-۹۹/۰۷/۰۱)

گروه فضای مجازی؛ رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: وام وجوه اداره شده به مبلغ ۲۰ میلیارد ریال از سوی وزارت ارتباطات به بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای به تعم رسیدن ۱۲ طرح ارزشی اختصاص یافته است.

سیدهرطقی موسویان، رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، با اشاره به همکاری های لازم مرکز در اعطای وام اداره شده به بازی سازان گفت: برای اعطای وام اداره شده مبلغ بالغ بر ۲۰ میلیارد ریال برای ۱۲ طرح در حوزه صنعت گیم از سوی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات به تصویب رسید که البته مرکز در اعطای وام همکاری های لازم را دارد.

وی افزود: همکاری های مرکز در اعطای وام، مذاکراتی است که ما با وزارت خانه داشته ایم چراکه مرکز به لحاظ محدودیت های اعتباری چندان نمی تواند چنین اعتباراتی را در اختیار بازی سازان قرار دهد.

رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی تصریح کرد: اقدام وزارت ارتباطات در اعطای وام، اقدام مناسبی است که می تواند در صنعت گیم و فناوری اطلاعات به لحاظ زیرساختی تأثیرگذار باشد. ۱۲ طرحی که مورد تصویب قرار گرفته شده است از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مورد تأیید یوده و شامل طرح های ارزشی است.

وی بیان کرد: در جلسه ای با وزارت ارتباطات، بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مرکز رسانه های دیجیتال به این نتیجه رسیدیم که اعتبارات وام به طرح های اختصاصی باید که ارزشمند باشد تا علاوه بر ارزشمند بودن، برای صاحب اثر بازگشت سرمایه داشته باشد.

وی افزود: امیدواریم اعتبارات مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی افزایش باید تا بتواتیم حمایت های لازم را از مؤسسات داشته باشیم.

تحلیل اپراتور

اصفهان آمادگی میزبانی مسابقات بازی های رایانه ای را دارد (۱۴۰۰-۹۹/۰۷/۰۱)

رئیس کمیته بازی های رایانه ای استان اصفهان گفت: اصفهان در بازی های رایانه ای استعدادهای خوبی را در خود جای داده و در این راستا سعی بر این داریم تا میزبانی مسابقات بازی های رایانه ای شهریورماه را بر عهده بگیریم.

به گزارش تحلیل ایران، بازی های رایانه ای اصحاب رسانه اصفهان در مجموعه جهانگردی اصفهان در ۴ رشته FIFA۲۱، PES۲۰۲۰، FUT۲۱ و کینکت با حضور مستنوان استانی برگزار شد که در پایان نیز ۳ نفر نخست در رشته PES۲۰۲۰ به مسابقات کشوری راه یافتند.

محمدمهدی کاظمی رئیس کمیته بازی های رایانه ای استان اصفهان در نشست خبری این مسابقات اظهار داشت: کمیته بازی های رایانه ای از ۴ بخش بازی های رایانه ای، کنسول، رایتیک و مانیشن های کنترلی تشکیل شده که خوشخانه کمیته ما در ۲ بخش همگانی و قهرمانی فعالیت های عمدی ای داشته است، البته در این راستا نیز سعی بر این داریم تا مسابقات کشوری بازی های رایانه ای نیز در اصفهان برگزار شود.

وی افزود: از دی ماه سال ۹۲ سعی بر معرفی این رشته داشته ایم و دیدگاه ها را به این نوع بازی ها تغییر داده و با کنار گذاشتن گیم تا به مجموعه های ورزشی مجوز داده ایم و با ارگان های آموزش و پرورش، سازمان ورزش شهرداری، اوقات فراغت و پیس فنا تعاملاتی را داشته ایم.

رئیس کمیته بازی های رایانه ای استان اصفهان با اشاره به حضور فعال باتوان در بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: تنها کمیته تشکیل شده در بخش باتوان نیز به استان اصفهان اختصاص دارد که گیم پلیرهای خوبی را در میان باتوان داریم و سعی در شناسایی و استعداد یابی در این راه هستیم، در سال ۹۵ در بخش داوری و مربی گری دوره های آموزشی قرار داده ایم.

به گزارش تسنیم، در رشته فوتبال PES۲۰۲۱ در پایان مسابقات حذفی اول القفل داستان پور از خبرگزاری ایستاد، علی روستمی از خبرگزاری تسنیم و مجتبی فدایی از صدای سپاهان به ترتیب مقام های اول تا سوم را کسب و به مسابقات کشوری راه یافته اند.

در پایان رشته فوتبال FIFA۲۱، رضا گلستان تراز، رضا امینی از خبرگزاری ایمنا و امیر عطایخی از خبرگزاری ایمنا ۲ مقام نخست را کسب کردند.

در رشته بلور یوسف نصر اصفهانی از اصفهان زیبا اول، امامی از ایمنا دوم و مجتبی فدایی از صدای سپاهان مقام سوم را به خود اختصاص دادند.

در رشته کینکت نیز در بخش آقایان مسعود اسلامی، حامد زارعین و پدرام واقع نگار و در باتوان به ترتیب رویا مهدی خانی، شیدا مولادوست و فاطمه کاویانی

مقام های نخست این رشته را کسب کرده اند.

منبع: خبرگزاری تسنیم

شرکت اپل از انتشار یک بازی فلسطینی جلوگیری کرد

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «رشید ابوعیده» سازنده این بازی معتقد است دلیل اصلی جلوگیری از انتشار این بازی، محتوای سیاسی بازی است.

در بخشی از پاسخ اپل آمده است که: «لطفاً تسبیت به دسته بندی برنامه خود تجدید نظر کنید و آن را از بخش بازی ها حذف کنید، چرا که از نظر ما این برنامه مناسب بخش بازی نیست، برای مثال مناسب تر است که این برنامه در دسته بندی اخبار یا مراجع منتشر شود».

بازی «لیلا و سایه های چنگ» دارای محتوای قوی سیاسی بوده و بر روی واقعیت های زندگی در نوار غزه تمثیل کرده است و بازی باز هنگام بازی کردن این عنوان باستی از بین بعب ها و تیراندازی ها عبور کرده تا به خانه ای امن بررسی شود.

اپل در حالی این عنوان را بازی نمی دارد که هم اکنون فروشگاه دیجیتالی گوگل پلی این عنوان را در بخش بازی های ماجراجوی خود و برای مخاطبان بزرگ سال در دسترس قرار داده است.

ماراثن نفس گیر از جنس فرهنگ سازی / رقابت بازی سازهای جوان در گلستان

خبرگزاری مهر - گروه استان ها: به مناسب روز ملی جوان، ماراثن دوروزه ساخت بازی های رایانه ای برای اولین بار در استان گلستان با شعار «دلتا را متحول کن» و با مشارکت بنیاد بازی های رایانه ای ایران، اداره کل ارتباطات و فناوری اطلاعات استان گلستان و به میزبانی دانشگاه گلستان در روزهای ۲۰ و ۲۱ اردیبهشت در گرگان برگزار شد.

در این رویداد ۷۰ شرکت کننده از استان های گلستان، همدان، سمنان، فارس، آذربایجان شرقی، اصفهان، تهران، خراسان رضوی و همدان در قالب ۱۳ تیم مدير کل ارتباطات و فناوری اطلاعات گلستان در رابطه با این رویداد استانی به خبرنگار مهر گفت: این ماراثن برای بار اول در استان برگزار شد و اهدافی را با خود به همراه داشته اند می داریم با برگزاری این رویداد صنعت بازی رایانه ای که سهم زیادی در اشتغال زیبی دارد را رونق دهیم، خاورمیانه بیشترین تعداد بازیکن را دارد.

حسین مؤمنی افزوود: باید سعی کنیم در حوزه صنعت بازی های رایانه ای فقط مصرف کننده نباشیم و تولید کننده هم باشیم، از آنجایی که بخش خاورمیانه بیشترین تعداد گیمر را دارد ما باید از این ظرفیت استفاده کنیم و به تولید بازی پردازیم.

وی تصریح کرد: با برنامه ریزی های مناسب و با توجه به اینکه جامعه جوانی داریم می توانیم از این حوزه برای اشتغال زیبی فارغ التحصیلان خود استفاده کنیم، دبیر بنیاد ایرانا و دبیر اجرایی این ماراثن دوروزه هم در رابطه با این رویداد به خبرنگار مهر گفت: افراد بیشتری برای تیم در این رویداد تماشی داشتند اما ما سقف را ۷۰ تقریباً در نظر گرفتیم و از این تعداد ۱۶ تقریباً از استان گلستان هستند.

بیمان یعقوبی افزوود: تعدادی از شرکت کنندگان آماتور بودند و تعدادی هم ساخت بازی داشتند و گروه بندی به شکل ترکیبی از افراد آماتور و حرفه ای بود، یعقوبی افزوود: روز پنجم شنبه ۲۰ اردیبهشت ساعت ۱۲ ظهر موضوعات انتخاب شد و در اختیار گروه ها قرار گرفت، مدیریت مصرف آب، آخرالزمان، ایران من و عشق موضوعاتی بودند که برای این ماراثن انتخاب شد.

اختتامیه ساعت ۱۹ روز جمعه ۳۱ اردیبهشت در دانشگاه گلستان برگزار شد، شرکت کنندگان بعد از دو روز آماده اند تا دست آورد خود را به ناوگان معرفی کنند، مدیر مرکز رشد جامع پارک علم و فناوری گلستان در جریان اختتامیه به خبرنگار مهر گفت: ایده پردازی در ایران کم شکل گرفته و اکنون که بحث شرکت های دانش بنیان مطرح شده است، از این رو بحث ایده پردازی هم جدی گرفته می شود.

بازی رایانه ای: کمک به فرهنگ سازی عmad آیدانی افزوود: بحث بازی های رایانه ای می توانیم این کار را به راحتی انجام دهیم، تغییراتی ایجاد کنیم با کمک این بازی ها می توانیم این کار را به فرهنگ سازی

وی تصریح کرد: چیزی که من در جریان این ماراثن دیدم انگیزه زیاد جوانان بود و نشان دادند که نیاز به بستر مناسب دارند و برای اینکه این بستر فراهم شود باید تمامی دستگاه های اجرایی به یکدیگر کمک کنند: اینکه صرف اینکه یک یا چند دستگاه همکاری کنند کافی نیست، بلکه باید سیستم آن در کشور و استان ساخته شود و این زمانی ایجاد می شود که همه دست به دست هم دهند.

مدیر مرکز رشد جامع پارک علم و فناوری گلستان بایان اینکه این ماراثن نشان داد پتانسیل ساخت بازی در کشور ما بالاست، اظهار کرد: ما باید نوعی از ورود بازی های وارداتی جلوگیری کنیم چراکه این بازی ها می خواهند فرهنگ ما را تحدیت تأثیر قرار دهند و ما باید در این بخش وارد شویم و فرهنگ دیگران را تحت تأثیر خود قرار دهیم.

آیدانی افزوود: بحث اصلی پارک علم و فناوری بحث تجاری سازی ایده هاست و مهم ترین بحث هم در این بخش همین است اگر ما به جوانان کمک نکنیم که ایده خود را تجاری سازی کنند سرخورده می شوند.

وی تأکید کرد من قول می دهم از سه گروه برتر با ترک تشریفات پذیرش کنیم و حمایت های لازم را برای تجاری سازی ایده هایشان را به کار بیندیم، به ۱۳ تیم شرکت کننده در این ماراثن فرصت پنجم دیگر ای داده شد تا بازی طراحی شده خود را به هیئت داوران معرفی کنند، حسین زارعی و جواد صادقیان در قالب تیم دونفره که از تبریز در این ماراثن شرکت کردند اند به عنوان تیم اول بازی خود را معرفی کردند (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) بازی طراحی شده توسط این گروه خلیج پر ماجرا نام دارد و با داستان دفاع از مرزهای کشور ساخته شده است. این بازی به شکل آنلاین اجرا می‌شود و برخانه‌های این گروه برای ارتقای این بازی ساخت نسخه اندروید آن است. گروه دوم مشکل از سید محمد خادمی، محمد صالح سليمانی، نیما مهدوی و محمد سوچی یک بازی باتام نجات قطمه مناسب برای سینمای جهانی هشت سال طراحی کرده اند و داستان این بازی کاراکتر یک قطمه در بیان است که در آخر بازی به دریا می‌رسد. این بازی حاوی پیام‌ها و نکاتی در رابطه با مصرف آب و فرهنگ سازی آن است. گروه دیگری به سرپرستی فاطمه شاهینی هم بازی با موضوع مدیریت مصرف آب به همراه یادگیری زبان انگلیسی طراحی کردند. با اینکه این بازی‌ها در مدت دو روز ساخته شده اما برخی از آن‌ها از همین طرح اولیه خود را قوی آغاز کرده‌اند. معرفی گروه‌های برتر

بعد از توضیحات شرکت کنندگان داوران به بردی های ساخته شده پرداختند و در تهیات رتبه اول به گروه گرگانی مشکل از محمد نوروزی پور، کوروش میر شهیدی، فاطمه تیوقی و سمانه بنی کریمی رسید؛ جایزه این گروه مبلغ ۳۰ میلیون تومان پول نقد، شرکت رایگان در دوره جامع ساخت بازی معادل چهار میلیون و دویست هزار تومان و هزینه رایگان شرکت در نمایشگاه ۵ روزه بازی‌های رایانه‌ای پویانمایی انقلاب اسلامی به ارزش مجموعاً ۱۱ میلیون و ۴۰۰ هزار تومان است.

رتبه دوم به احمد خسروانی فر و وجید نصری از شهر همدان رسید؛ جایزه این گروه یک میلیون و ۲۰۰ هزار تومان وجه نقد، شرکت رایگان در دوره جامع ساخت بازی و هزینه رایگان شرکت در نمایشگاه پنج روزه بازی‌های رایانه‌ای اینیمیشن انقلاب اسلامی به ارزش مجموعاً ۱۰ میلیون و ۶۰۰ هزار تومان است. رتبه سوم هم به صورت مشترک به دو گروه رسید. گروه رعنای ملت‌جی، سارا سعیدی، کسری جلیلیان و گروه فرزانه به منش، فاطمه شاهینی، سکینه عباسی و مینا پاستانی هر کدام یک میلیون تومان وجه نقد، شرکت رایگان در دوره جامع ساخت بازی و هزینه رایگان شرکت در نمایشگاه پنج روزه بازی‌های رایانه‌ای اینیمیشن انقلاب اسلامی به ارزش مجموعاً ۱۰ میلیون و ۴۰۰ هزار تومان است.

بعد از اهدای جوایز به سراغ تمدید از برگزیدگان رفته، محمد نوروزی پور که به همراه گروهش به مقام نخست رسید، با بیان این که در حال حاضر دانش آموز پیش‌دانشگاهی است گفت: از سن هفت سالگی به دلیل علاقه به ساخت بازی روی اوردم و پس از کمال این شوکم بود. نوروزی پور در رابطه با موضوع بازی گفت: موضوع بازی گروه ما آینده نام داشت و شامل دو گیم پلیر باعث می‌شود بازیکن کاربرهای زیادی را به خود جذب کند و مخاطبین این بازی بیشتر جوانان هستند. وجود نصیری که همراه علی خسروانی فر به رتبه دوم دست یافتند هم گفت: من دانشجوی رشته اینیمیشن علمی کاربردی تهران هستم و حدود هشت سال است که به ساخت بازی مشغول هستم و برای کسب تجربه به گرگان آمده‌ام. نصیری از شرایط برگزاری مسابقه ابراز رضایت کرد و گفت: با توجه به تجربه کاری من شرکت در این مسابقه آموزشی بود اما تجربه خوبی به دست اوردم.

سارا سعیدی دانشجوی رشته مهندسی نرم افزار دانشگاه گلستان که به همراه گروهش به رتبه سوم رسیدند، اظهار کرد: قبل از شرکت در این مسابقه هیچ تجربه ای از ساخت بازی نداشتم اما شرکت در ورکشاپ‌ها و توضیحات ارائه شده توأم است به همراه اعضا گروهیم یک بازی با موضوع عشق طراحی کنیم. سعیدی افزود: از مستولان دانشگاه گلستان و بنیاد ایرنا تشکر می‌کنم که این زمینه و پیش را برای یادگیری فراهم کرددند و اگر بازیکن برگزار شود حتماً در آن شرکت می‌کنم.

استارت آب ویژه ای در راه است دبیر بنیاد ایرنا در پایان از برگزاری استارت آب بزرگ بازی‌های رایانه‌ای به میزبانی گرگان و بنیاد ایرنا خبر داد و گفت: در هفته اول مرداد با حمایت پارک علم و فناوری این استارت آب در هفته اول مرداده برگزار می‌شود. بنیان یعقوبی اظهار کرد: این ماراتن دو روزه تجربه اول ما بود و کم و کاستی‌های در برداشت اما ما به این رویداد به عنوان پیش درآمد استارت آبی که در مرداده برگزار می‌شود نگاه می‌کنیم و خود را برای یک ماراتن کشوری قوی در سطح گسترده تر آماده می‌کنیم همچنین تلاش می‌کنیم مجوز بین‌المللی این استارت آب را هم بگیریم. لازم به ذکر است بنیاد ایرنا تنها شرکت نرم افزاری دانش بنیان و تنها بنیاد بازی‌های رایانه‌ای مستقل در خاورمیانه است که دفتر اصلی آن در تیرماه ۹۴ در گرگان افتتاح شد و شعبه دوم آن به تازگی در تهران افتتاح شده است.

شرکت اپل از انتشار یک بازی فلسطینی جلوگیری کرد

گروه فضای مجازی، شرکت اپل از انتشار یک بازی فلسطینی با نام «لیلا و سایه‌های جنگ» در فروشگاه دیجیتالی اپ استور جلوگیری کرد از نظر اپل، «لیلا و سایه‌های جنگ» بازی نیست و نمی‌تواند آن را در بخش بازی‌های اپ استور منتشر کند.

به گزارش خبرگزاری بین‌المللی قرآن (ایکنا) به نقل از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، «رشید ابو عیده» سازنده این بازی معتقد است دلیل اصلی جلوگیری از انتشار این بازی، محتواهای سیاسی بازی است. در بخشی از پاسخ اپل آمده است که: «الطفقا نسبت به دسته بندی برنامه خود تجدیدنظر کنید و آن را از بخش بازی‌ها حذف کنید، چرا که از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) تظرف ما این برنامه مناسب بخش بازی نیست، برای مثال مناسب تر است که این برنامه در دسته بندی اخبار یا مراجع منتشر شود.»
 بازی «لیلا و سایه های جنگ» دارای محتوای قوی سیاسی بود و بر روی واقعیت های زندگی در نوار خڑه تمکن کرده است و بازی باز هنگام بازی کردن این عنوان بایشی از بین بعب ها و تیراندازی ها عبور کرده تا به خانه ای امن برسد.
 اپل در حالی این عنوان را بازی نمی دارد که هم اکنون فروشگاه دیجیتالی کوگل یعنی این عنوان را در بخش بازی های ماجراجوی خود و برای مخاطبان بزرگ سال در دسترس قرار داده است.



مسابقات بازی های رایانه ای استان اصفهان برگزار شد

اصفهان - ایرنا - دومین دوره مسابقات بازی های (دیجیتال) رایانه ای رسانه های استان اصفهان با حضور بیش از ۵۰ عکاس و خبرنگار برگزار شد

بر پایه گزارش روابط عمومی هیات انجمنهای ورزشی استان اصفهان این مسابقات روز جمعه در چند رشته مختلف در مجموعه جهانگردی اصفهان برگزار شد.
 در مسابقات PES ۲۰۱۶ نیز ابوالفضل داستان پور از خبرگزاری ایستاد علی رستمی از خبرگزاری تسنیم و مجتبی فدائی از سایت هوازدان سپاهان (طوفان زرد) رده های اول تا سوم را کسب کردند.

در رقابت های قیفا ۲۰۱۶ رضا گلستان نژاد از روابط عمومی هیات فوتبال استان اصفهان قهرمان شد، علی امینی از باشگاه خبرنگاران جوان به کسب رده دوم دست یافت و امیر عطابخش از خبرگزاری ایمنا مقام سوم را تصاحب کرد.

در مسابقات Blitz نیز یوسف نصر اصفهانی از روزنامه اصفهان امروز قهرمان شد، سعید امامی از خبرگزاری ایمنا به مقام دوم دست یافت و مجتبی فدائی از سایت طوفان زرد بر سکوی سوم ایستاد.

در بخش المپیاد ورزش های حرکتی (کینکت) باتوان، روبا مهدی خانی باشگاه خبرنگاران جوان، شیدا مولادوست از خبرگزاری ایستاد و روزنامه اصفهان زیبا و فاطمه کاویانی باشگاه خبرنگاران جوان به ترتیب اول تا سوم شدند.

در المپیاد ورزش های حرکتی (کینکت) اقایان مسعود اسلامی از روزنامه ایران مقام نخست را کسب کرد، حامد زارعیان از باشگاه خبرنگاران جوان دوم شد و پدرام واقع نگار خبرگزاری ایمنا به مقام سوم دست یافت.

این مسابقات در مجموعه جهانگردی اصفهان واقع در خیابان هزارجریب برگزار شد.

رئیس کمیته ورزش ها و بازی های الکترونیک هیات انجمن های ورزشی استان اصفهان اعلام کرد که سه نفر برتر رشته قیفا ۲۰۱۶ به مسابقات قهرمانی کشوری اعزام خواهند شد.

محمد مهدی کاظمی همچنین ادعا کرد: این کمیته همچنین قصد دارد نخستین رقابت های بازی های دیجیتال اصحاب رسانه کشور را با حضور خبرنگاران، مجریان، گزارشگران و عکاسان مطرح ایران در اصفهان برگزار کند.

وی به برنامه های این کمیته در سال ۹۵ اشاره کرد و افزود: اولین دوره مسابقات بازی های رایانه ای دانش آموزی استان را در دو گروه دختران و پسران برگزار خواهیم کرد.

در شهروار ماه نیز مسابقات قشر زحمت کش کارگران را در میلاد باسعادت امام رضا(ع) با عنوان جام تامن الحجج در تقویم مسابقات کمیته داریم. کاظمی با بیان اینکه تنشت های زیادی با شرکت مخابرات اصفهان داشتیم خاطرنشان کرد: با این شرکت تعامل کردیم تا به کاربران خانگی اینترنتی با حجم مناسب و سرعت بالا برای انجام مسابقات آنلاین اختصاص دهد.

رئیس کمیته ورزش ها و بازی های الکترونیک استان به حضور این کمیته در جشنواره فناوری های نوین شهرداری در شهریورماه اشاره کرد و گفت: در این جشنواره که با حضور ۳۰ شهردار از سراسر دنیا و ۱۵۰ شهردار از کشورمان برگزار می شود نیز شرکت خواهیم کرد.

۱۴۰۰/۰۷/۲۰



مسابقات بازی های رایانه ای اصحاب رسانه؛ ایستاد مقام اول و دوم مسابقات را کسب کرد

دومین دوره مسابقات بازی های (دیجیتال) رایانه های اصحاب رسانه استان اصفهان با حضور بیش از ۵۰ عکاس و خبرنگار برگزار شد.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری دانشجویان ایران (ایستاد) منطقه اصفهان، دومین دوره رسمی مسابقات بازی های رایانه ای جام اصحاب رسانه (جام ولیصر) برگزار و نفرات برتر چهت شرکت در مسابقات کشوری اصحاب رسانه مشخص شدند.

در رقابت های قیفا ۲۰۱۶، رضا گلستان نژاد از روابط عمومی هیات فوتبال استان اصفهان قهرمان شد، علی امینی از باشگاه خبرنگاران جوان به مقام دوم دست یافت و امیر عطابخش از خبرگزاری ایمنا مقام سوم را تصاحب کرد.

در مسابقات PES ۲۰۱۶ نیز ابوالفضل داستان پور از خبرگزاری ایستاد علی رستمی از خبرگزاری تسنیم و مجتبی فدائی از سایت هوازدان (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) سپاهان (طوفان زرد) رده های اول تا سوم را کسب کردند در مسابقات Bluet نیز یوسف نصر اصفهانی از روزنامه اصفهان امروز قهرمان شد، سعید امامی از خبرگزاری ایمنا به مقام دوم و مجتبی فناوری از سایت طوفان زرد به سکوی سوم دست یافت.

در بخش المپیاد ورزش های حرکتی (کینکت) پاتوان، رویا مهدی خانی باشگاه خبرنگاران جوان، شیدا مولا دوست از خبرگزاری ایمنا و روزنامه اصفهان زیبا و فاطمه کاویانی باشگاه خبرنگاران جوان به ترتیب اول تا سوم شدند.

در المپیاد ورزش های حرکتی (کینکت) آقایان مسعود اسلامی از روزنامه ایران مقام نخست را کسب کرد، حامد زارعیان از باشگاه خبرنگاران جوان دوم شد و پدرام واقع نگار خبرگزاری ایمنا به مقام سوم دست یافت.

این مسابقات در مجموعه جهانگردی اصفهان واقع در خیابان هزارجریب برگزار شد.

محمد مهدی کاظمی - رئیس کمیته ورزش ها و بازی های الکترونیک هیأت انجمن های ورزشی استان اصفهان اعلام کرد که سه نفر برتر رشته فیفا ۲۰۱۶ به مسابقات کشوری اعزام خواهند شد.

وی همچنین ادامه داد: این کمیته همچنین قصد دارد نخستین رقابت های بازیهای دیجیتال اصحاب رسانه کشور را با حضور خبرنگاران، مجریان، گزارشگران و عکاسان مطرح ایران در اصفهان برگزار کند.

کاظمی به برنامه های این کمیته در سال ۹۵ اشاره کرد و افزود: با رای زنی که با آموزش و پرورش داشتم در تابستان اولین دوره مسابقات بازی های رایانه ای داشت آموزی را در دو گروه دختران و پسران برگزار خواهیم کرد در شهریور ماه نیز مسابقات قشر زحمت کشن کارگران را در میلاد پاسعادت امام رضا(ع)با عنوان جام تامن الحجج در تقویم مسابقات کمیته داریم.

وی با بیان اینکه تنشت های زیادی با شرکت مخابرات اصفهان داشتم خاطرنشان کرد: با این شرکت تعامل کردیم تا به کاربران خانگی اینترنتی با حجم مناسب و سرعت بالا برای انجام مسابقات آنلاین اختصاص دهد.

رئیس کمیته ورزش ها و بازی های الکترونیک استان به حضور این کمیته در جشنواره فناوری های توین شهرداری در شهریورماه اشاره کرد و یادآورشد: در این جشنواره که با حضور ۳۰ شهردار از سراسر دنیا و ۱۵۰۰ شهید از کشورمان برگزار می شود نیز شرکت خواهیم کرد

کد خبرنگار: ۱۳۰۲۲۳



خدوداری ابل از انتشار بازی فلسطینی به بهانه ابراز عقاید سیاسی

ICTPRESS - شرکت ابل از انتشار یک بازی فلسطینی با نام «لیلا و سایه های جنگ» در فروشگاه دیجیتالی آپ استور جلوگیری کرد. از نظر ابل، «لیلا و سایه های جنگ» بازی نیست و نمی تواند آن را در بخش بازی های آپ استور منتشر کند.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «رشید ابو عینه» سازنده این بازی معتقد است دلیل اصلی جلوگیری از انتشار این بازی، محتوای سیاسی بازی است.

در بخشی از پاسخ ابل آمده است که: «لطقاً تسبیت به دسته بندی برنامه خود تجدید نظر کنید و آن را از بخش بازی ها حذف کنید. چرا که از نظر ما این برنامه مناسب بخش بازی نیست، برای مثال مناسب تر است که این برنامه در دسته بندی اخبار یا مراجع منشر شود.»

بازی «لیلا و سایه های جنگ» دارای محتوای قوی سیاسی بوده و بر روی واقعیت های زندگی در نوار غزه تمرکز کرده است و بازی باز هنگام بازی کردن این عنوان بایستی از بین بعب ها و تیراندازی ها عبور کرده تا به خانه ای امن برسد.

ابل در حالی این عنوان را بازی نمی داند که هم اکنون فروشگاه دیجیتالی گوگل بلی این عنوان را در بخش بازی های ماجراهای خود و برای مخاطبان بزرگ سال در دسترس قرار داده است.



به بهانه ابراز عقاید سیاسی؛ شرکت ابل از انتشار یک بازی فلسطینی جلوگیری کرد

تهران- ایرنا- شرکت ابل از انتشار یک بازی فلسطینی با نام «لیلا و سایه های جنگ» در فروشگاه دیجیتالی آپ استور جلوگیری کرد.

به گزارش روز شنبه گروه فرهنگی ایرنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «رشید ابو عینه» سازنده این بازی معتقد است دلیل اصلی جلوگیری از انتشار این بازی، محتوای سیاسی بازی است.

از نظر ابل، «لیلا و سایه های جنگ» بازی تسبیت و نمی تواند آن را در بخش بازی های آپ استور منتشر کند.

در بخشی از پاسخ ابل آمده است که: «لطقاً تسبیت به دسته بندی برنامه خود تجدید نظر کنید و آن را از بخش بازی ها حذف کنید. چرا که از (ادامه دارد ...)

(دامنه خبر ...) تظرف ما این برنامه مناسب بخش بازی نیست، برای مثال مناسب تر است که این برنامه در دسته بندی اخبار یا مراجع منتشر شود.»
 بازی «لیلا و سایه های جنگ» دارای محتوای قوی سیاسی بوده و بر روی واقعیت های زندگی در نوار غزه تمرکز کرده است و بازی باز هنگام بازی کردن این عنوان باشی از بین بعب ها و تیراندازی ها عبور کرده تا به خانه ای آمن برسد.
 ایل در حالی این عنوان را بازی نمی داند که هم اکنون فروشگاه دیجیتالی کوگل پلی این عنوان را در بخش بازی های ماجراجوی خود و برای مخاطبان بزرگ سال در دسترس قرار داده است.
 ۱۵۶۹۰۰۹۲۴۶۰۰ فراهنگ



اپل از انتشار یک بازی فلسطینی جلوگیری کرد (۱۵:۳۳-۱۵/۰۷/۰۱)

شرکت اپل از انتشار یک بازی فلسطینی با نام «لیلا و سایه های جنگ» در فروشگاه دیجیتالی اپ استور جلوگیری کرد به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «رشید ابوعیده» سازنده این بازی معتقد است دلیل اصلی جلوگیری از انتشار این بازی، محتوای سیاسی بازی است.
 از نظر اپل، «لیلا و سایه های جنگ» بازی نیست و نمی تواند آن را در بخش بازی های اپ استور منتشر کند در بخشی از پاسخ اپل آمده است که: «لطفاً نسبت به دسته بندی برنامه خود تجدید نظر کنید و آن را از بخش بازی ها حذف کنید، چرا که از تظر ما این برنامه مناسب بخش بازی نیست، برای مثال مناسب تر است که این برنامه در دسته بندی اخبار یا مراجع منتشر شود.»
 بازی «لیلا و سایه های جنگ» دارای محتوای قوی سیاسی بوده و بر روی واقعیت های زندگی در نوار غزه تمرکز کرده است و بازی باز هنگام بازی کردن این عنوان باشی از بین بعب ها و تیراندازی ها عبور کرده تا به خانه ای آمن برسد.
 ایل در حالی این عنوان را بازی نمی داند که هم اکنون فروشگاه دیجیتالی کوگل پلی این عنوان را در بخش بازی های ماجراجوی خود و برای مخاطبان بزرگ سال در دسترس قرار داده است.



با حضور رئیس سازمان فرهنگی هنری صورت می گیرد؛ رونمایی از بازی رایانه ای فتح خرم‌شهر موسسه فرهنگی هافت شهر (۱۵:۳۳-۱۵/۰۷/۰۱)

بازی رایانه ای فتح خرم‌شهر طی مراسمی با حضور رئیس سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران در سینما هفت بعدی موسسه هافت شهر در محل برگزاری نخستین نمایشگاه فرهنگ و هنر تهران رونمایی می شود.

به گزارش «تهران سما» به نقل از روابط عمومی موسسه فرهنگی هافت شهر، مجید استواری مدیر عامل موسسه هافت شهر با اعلام این خبر افزود: این بازی در آستانه سالروز آزاد سازی خرم‌شهر از سوی موسسه فرهنگی هافت شهر ساخته شد و امروز طی مراسمی با حضور صلاحی رونمایی می شود. وی ادامه داد: موسسه فرهنگی هافت شهر به صورت انحصاری اقدام به ساخت و تجهیز فرا سینماها می کند و تاکنون در بیش از ۱۲۰ نقطه داخل کشور این فرآیندهای بازی های چند بعدی به بفره برداری رسیده اند که امروز به مناسبت سالروز فتح خرم‌شهر از این بازی چند بعدی رونمایی می شود.



بزرگ ترین رویداد بازی سازی در گرگان برگزار شد؛ ماراتن نفس گیر از جنس فرهنگ سازی / رقابت بازی سازهای جوان در گلستان (۱۵:۳۳-۱۵/۰۷/۰۱)

گرگان - ماراتن دوروزه ساخت بازی های رایانه ای برای اولین بار در استان گلستان با شعار «دنیا را متحول کن» برگزار شد.

خبرگزاری مهر - گروه استان ها: به مناسبت روز ملی جوان، ماراتن دوروزه ساخت بازی های رایانه ای برای اولین بار در استان گلستان با شعار «دنیا را متحول کن» و با مشارکت بنیاد بازی های رایانه ای ایران، اداره کل ارتباطات و فناوری اطلاعات استان گلستان و به میزبانی دانشگاه گلستان در روزهای ۲۰ و ۲۱ اردیبهشت در گرگان برگزار شد.(دامنه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در این رویداد ۷۰ شرکت کننده از استان های گلستان، مازندران، سمنان، فارس، آذربایجان شرقی، اصفهان، تهران، خراسان رضوی و همدان در قالب ۱۳ تیم به رقابت با یکدیگر پرداختند.

مدیر کل ارتباطات و فناوری اطلاعات گلستان در رابطه با این رویداد استانی به خبرنگار مهر گفت: این ماراتن برای بار اول در استان برگزار شد و اهدافی را با خود به همراه داشت: ما سعی داریم با برگزاری این رویداد صنعت بازی رایانه ای که سهم زیادی در اشتغال زایی دارد را رونق دهیم.

خاورمیانه بیش ترین تعداد بازیکن را دارد حسین مؤمنی افزو: باید سعی کنیم در حوزه صنعت بازی های رایانه ای فقط مصرف کننده نباشیم و تولید کننده هم باشیم، از آنجایی که بخش خاورمیانه پیشترین

تعداد گیمیر را دارد ما باید از این ظرفیت استفاده کنیم و به تولید بازی پردازیم. وی تصریح کرد: با برنامه ریزی های مناسب و با توجه به اینکه جامعه جوانی داریم می توانیم از این حوزه برای اشتغال زایی قارچ التصصیلان خود استفاده کنیم.

دبیر بنیاد ایرانا و دبیر اجرایی این ماراتن دوروزه هم در رابطه با این رویداد به خبرنگار مهر گفت: افراد بیشتری برای ثبت نام در این رویداد تمایل داشتند اما ما سقف را ۷۰ نفر در نظر گرفتیم و از این تعداد ۱۶ نفر از استان گلستان هستند.

پیمان یعقوبی افزو: تعدادی از شرکت کنندگان آماده بودند و تعدادی هم ساخته ساخت بازی داشتند و گروه بندی به شکل ترکیبی از افراد آماتور و حرفه ای بود

یعقوبی افزو: روز پنجم شنبه ۳۰ اردیبهشت ساعت ۱۲ ظهر موضوعات انتخاب شد و در اختیار گروه ها قرار گرفت، مدیریت مصرف آب، آخرالزمان، ایران من و

عشق موضوعاتی بودند که برای این ماراتن انتخاب شد.

اختتامیه ساعت ۱۹ روز جمعه ۳۱ اردیبهشت در دستگاه گلستان برگزار شد. شرکت کنندگان بعد از دو روز آماده اند تا دست آورده خود را به داوران معرفی کنند

مدیر مرکز رشد جامع پارک علم و فناوری گلستان در جریان اختتامیه به خبرنگار مهر گفت: ایده پردازی در ایران کم شکل گرفته و اکنون که بحث شرکت های

داشت بنیان مطرح شده است، از این رو بحث ایده پردازی هم جدی گرفته می شود.

بازی رایانه ای: کمک به فرهنگ سازی

عmad آیدانی افزو: بحث بازی های رایانه ای می تواند در فرهنگ سازی نقش زیادی داشته باشد و از آنجایی که ما مشکلات فرهنگی زیادی داریم و اگر بخواهیم

تغییراتی ایجاد کنیم با کمک این بازی ها می توانیم این کار را به راحتی انجام دهیم.

وی تصریح کرد: چیزی که من در جریان این ماراتن دیدم انگیزه زیاد جوانان بود و شناس دادند که نیاز به بستر مناسب دارند و برای اینکه این بستر فراهم شود

باید تعاملی دستگاه های اجرایی به یکدیگر کمک کنند: اینکه صرف آیک یا چند دستگاه همکاری کنند کافی نیست، بلکه باید سیستم آن در کشور و استان ساخته

شود و این زمانی ایجاد می شود که همه دست به دست هم هستند.

مدیر مرکز رشد جامع پارک علم و فناوری گلستان بیان اینکه این ماراتن نشان داد پتانسیل ساخت بازی در کشور ما بالاست، اظهار کرد: ما باید نوعی از ورود

بازی های وارداتی جلوگیری کنیم چراکه این بازی ها می خواهند فرهنگ ما را تحدیت تأثیر قرار دهند و ما باید در این بخش وارد شویم و فرهنگ دیگران را تحت

تأثیر خود قرار دهیم.

آیدانی افزو: بحث اصلی پارک علم و فناوری بحث تجاری سازی ایده هاست و مهم ترین بحث هم در این بخش همین است اگر ما به جوانان کمک نکنیم که

ایده خود را تجاری سازی کنند سرخورد می شوند.

وی تأکید کرد من قول می دهم از سه گروه برتر با ترک تشریفات پذیرش کنیم و حمایت های لازم را برای تجاری سازی ایده هایشان را به کار بیندیشیم

به ۱۳ تیم شرکت کننده در این ماراتن فرست پنج دقیقه ای داده شد تا بازی طراحی شده خود را به هیئت داوران معرفی کنند. حسین زارعی و جواد صادقیان در

قالب تیم دونفره که از تبریز در این ماراتن شرکت کرده اند به عنوان تیم اول بازی خود را معرفی کردند.

بازی طراحی شده توسط این گروه خلیج پرماجرا نام دارد و با داستان دفاع از مرزهای کشور ساخته شده است. این بازی به شکل آنلاین اجرا می شود و برنامه

های این گروه برای ارتقای این بازی ساخت نسخه اندروید آن است.

گروه دوم مشکل از سید محمد خداحبیمی، محمد صالح سلیمانی، نیما مهدوی و محمد سوکی یک بازی بنام نجات قطوه متناسب برای سینمین چهارتا هشت سال طراحی کرده اند و داستان این بازی کاراکتر یک قطوه در بیان است که در آخر بازی به دریا می رسد. این بازی حاوی پیام ها و نکاتی در رابطه با مصرف آب و فرهنگ سازی آن است.

گروه دیگری به سرپرستی فاطمه شاهینی هم بازی با موضوع مدیریت مصرف آب به همراه یادگیری زبان انگلیسی طراحی کردند. با اینکه این بازی ها در مدت

دو روز ساخته شده اما برخی از آن ها از همین طرح اولیه خود را قوی آغاز کرده اند.

معرفی گروه های برتر

بعد از توضیحات شرکت کنندگان داوران به بررسی بازی های ساخته شده پرداختند و در تهایت رتبه اول به گروه گرگانی مشکل از محمد نوروزی پور، کوروش میر شهیدی، فاطمه تیوقی و سمانه بنی کریمی رسید: جایزه این گروه مبلغ ۵ میلیون تومان پول نقد، شرکت رایگان در دوره جامع ساخت بازی معادل چهار میلیون و دویست هزار تومان و هزینه رایگان شرکت در نمایشگاه ۵ روزه بازی های رایانه ای پویانمایی انقلاب اسلامی به ارزش مجموعاً ۱۱ میلیون و ۴۰۰ هزار تومان است.

رتبه دوم به احمد خسروانی فر و وحید تصری از شهر همدان رسید: جایزه این گروه یک میلیون و ۲۰۰ هزار تومان وجه تقد، شرکت رایگان در دوره جامع ساخت

بازی و هزینه رایگان شرکت در نمایشگاه پنج روزه بازی های رایانه ای اینیمیشن انقلاب اسلامی به ارزش مجموعاً ۱۰ میلیون و ۶۰۰ هزار تومان است.

رتبه سوم هم به صورت مشترک به دو گروه رسید: گروه رعناء ملتچی، سارا سعیدی، کسری جلیلیان و گروه فرزانه به منش، فاطمه شاهینی، سکینه عباسی و مینا پاساتانی هر کدام یک میلیون تومان وجه تقد، شرکت رایگان در دوره جامع ساخت بازی و هزینه رایگان شرکت در نمایشگاه پنج روزه بازی های رایانه ای اینیمیشن

انقلاب اسلامی به ارزش مجموعاً ۱۰ میلیون و ۴۰۰ هزار تومان است.

بعد از اهدای جوایز به سرگرمی از برگزیدگان رفقه، محمد نوروزی پور که به همراه گروهش به مقام نخست رسید، بیان این که در حال حاضر دانش آموز پیش دانشگاهی است گفت: از سن هفت سالگی به ساخت بازی روی آوردم و پسرخاله ام مشغول بود (ادامه دارد ...)



(ادامه خبری...) توروزی پور در رایطله با موضوع بازی گفت: موضوع بازی گروه ما آینده تام داشت و شامل دو گیم پلیر است و این دو گیم پلیر باعث می شود بازیکن کاربرهای زیادی را به خود جذب کند و مخاطبین این بازی بیش تر جوانان هستند. وحید نصیری که همراه علی خسروانی فر به رتبه دوم دست یافتند هم گفت: من دانشجوی رشته اینیشن علمی کاربردی تهران هستم و حدود هشت سال است که به ساخت بازی مشغول هستم و برای کسب تجربه به گرگان آمده ام. نصیری از شرایط برگزاری مسابقه ابزار رضایت کرد و گفت: با توجه به تجربه کاری من شرکت در این ماراتن نمی بود اما تجربه خوبی به دست آوردم.

سارا سعیدی دانشجوی رشته مهندسی نرم افزار دانشگاه گلستان که به همراه گروهش به رتبه سوم رسیدند، اظهار کرد: قبل از شرکت در این مسابقه هیچ تجربه ای از ساخت بازی نداشتی اما با شرکت در ورکشاپ ها و توضیحات ارائه شده توانستم به همراه اعضای گروهم یک بازی با موضوع عشق طراحی کنم. سعیدی افزود: از مستولان دانشگاه گلستان و بنیاد ایرانا تشکر می کنم که این زمینه و ستر را برای یادگیری فراهم کردند و اگر باز دیگر این ماراتن برگزار شود حتماً در آن شرکت می کنم.

استارت آب ویژه ای در راه است دبیر بنیاد ایرانا در پایان از برگزاری استارت آب بزرگ بازی های رایانه ای به میزبانی گرگان و بنیاد ایرانا خبر داد و گفت: در هفته اول مرداد با حمایت پارک علم و فناوری این استارت آب در هفته اول مردادمه برگزار می شود. پیمان یعقوبی اظهار کرد: این ماراتن دوروزه تجربه اول ما بود و کم و کاستی های در برداشت اما ما به این رویداد به عنوان پیش درامد استارت آبی که در مردادمه برگزار می شود نگاه می کنیم و خود را برای یک ماراتن کشوری قوی در سطح گسترده تر آماده می کنیم همچنین تلاش می کنیم مجوز بین المللی این استارت آب را هم بگیریم.

لازم به ذکر است بنیاد ایرانا تنها تها شرکت نرم افزاری دانش بنیان و تنها بنیاد بازی های رایانه ای مستقل در خاورمیانه است که دفتر اصلی آن در تیرماه ۹۴ در گرگان افتتاح شد و شعبه دوم آن به تازگی در تهران افتتاح شده است.

شبکه اطلاع رسانی و آن

با حضور پرشور اصحاب رسانه برگزار شد: دومین دوره مسابقات بازی های اصحاب رسانه استان اصفهان + تصاویر (۱۴۰۱-۱۴۰۳/۰۱)

مسابقات بازی های رایانه ای خبرنگاران ورزشی استان اصفهان، با حضور بیش از ۵۰ نفر از خبرنگاران ورزشی استان برگزار شد و نفرات برتر مشخص شدند.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه داد: به نقل از میدان نیوز، دومین دوره مسابقات بازی های اصحاب رسانه استان اصفهان، با حضور بیش از ۵۰ نفر از خبرنگاران استان در مجتمعه جهانگردی اصفهان برگزار و نفرات برتر مشخص شدند. این دوره از مسابقات که به همت کمیته بازی های دیجیتال هیئت انجمن های ورزشی استان اصفهان برگزار شد با استقبال پرشور اصحاب رسانه همراه بود. نفرات برتر دومین دوره مسابقات بازی های اصحاب رسانه استان اصفهان به شرح زیر است:

رشته ۲۰۱۶ PS

اول: ابوالفضل داستانپور

دوم: علی رستمی

سوم: مجتبی فنایی

رشته FIFA ۲۰۱۶

اول: رضا گلستان نژاد

دوم: علی امینی

سوم: امیر عطابخش

رشته بلور

اول: یوسف نصر

دوم: امامی

سوم: مجتبی فنایی

رشته کینکت بانوان

اول: رویا مهدی خانی

دوم: شیدا مولادوست

سوم: فاطمه کاویانی

اصفهان میزبان مسابقات کشوری اصحاب رسانه

رئیس کمیته ورزش ها و بازی های الکترونیک استان اصفهان گفت: به دلیل استقبال اصحاب رسانه از مسابقات رایانه ای مسابقات کشوری این رقابت ها دفعه فجر امسال در اصفهان برگزار می شود.

به گزارش گروه استان های پاشگاه خبرنگاران جوان از اصفهان، محمد مهدی کاظمی افزود: با جذب اسپاتسر و موافق رئیس انجمن ورزش ها و بازی های الکترونیک کشور میزبانی این رقابت ها به استان اصفهان سپرده شده است. وی به برنامه های این کمیته در سال ۹۵ اشاره کرد و گفت: طبق تعاملی که با آموزش و پرورش انجام شد تابستان امسال اولین دوره مسابقات بازی های رایانه ای دانش آموزی را در دو گروه دختران و پسران برگزار خواهیم کرد. کاظمی با بیان اینکه نشست های زیادی با شرکت مخابرات اصفهان داشته ایم عنوان کرد: با این شرکت تعامل کرده ایم تا به کاربران خانگی اینترنتی با حجم مناسب و سرعت بالا انجام مسابقات آنلاین اختصاص داد شود. رئیس کمیته ورزش ها و بازی های الکترونیک استان اصفهان در پایان به حضور این کمیته در جشنواره فناوری های نوین شهرداری در شهریور اشاره کرد و گفت: این جشنواره با حضور ۳۰ شهردار از سراسر دنیا و ۱۵۰۰ شهردار کشور برگزار خواهد شد.

هدایا

مسابقات بازی های رایانه ای رسانه های استان اصفهان برگزار شد

اصفهان - ایرنا - دومین دوره مسابقات بازی های (دیجیتال) رایانه ای رسانه های استان اصفهان با حضور بیش از ۵۰ عکاس و خبرنگار برگزار شد.

بر پایه گزارش روابط عمومی هیأت انجمنهای ورزشی استان اصفهان این مسابقات روز جمعه در چند رشته مختلف در مجموعه جهانگردی اصفهان برگزار شد. در مسابقات **Pes ۲۰۱۶** نیز ابولافضل داستان پور از خبرگزاری ایستاد علی رستمی از خبرگزاری تسنیم و مجتبی فدایی از سایت هواپاران سپاهان (طوفان زرد) رده های اول تا سوم را کسب کردند.

در رقابت های **فینا ۲۰۱۶**، رضا گلستان نیز از روابط عمومی هیأت فوتبال استان اصفهان قهرمان شد، علی امینی از پاشگاه خبرنگاران جوان به کسب رده دوم دست یافت و امیر عطاپخش از خبرگزاری ایمنا مقام سوم را تصاحب کرد.

در مسابقات **Blitz** نیز یوسف نصر اصفهانی از روزنامه اصفهان امروز قهرمان شد، سعید امامی از خبرگزاری ایمنا به مقام دوم دست یافت و مجتبی فدایی از سایت طوفان زرد بر سکوی سوم ایستاد.

در بخش المپیاد ورزش های حرکتی (کینکت) باتوان، رویا مهدی خانی پاشگاه خبرنگاران جوان، شیدا مولادوست از خبرگزاری ایمنا و روزنامه اصفهان زیبا و فاطمه کاویانی پاشگاه خبرنگاران جوان به ترتیب اول تا سوم شدند.

در المپیاد ورزش های حرکتی (کینکت) آقایان مسعود اسلامی از روزنامه ایران مقام نخست را کسب کرد، حامد زارعیان از پاشگاه خبرنگاران جوان دوم شد و پدرام واقع نگار خبرگزاری ایمنا به مقام سوم دست یافت.

این مسابقات در مجموعه جهانگردی اصفهان واقع در خیابان هزارجریب برگزار شد.

رئیس کمیته ورزش ها و بازی های الکترونیک هیأت انجمن های ورزشی استان اصفهان اعلام کرد که سه نفر برتر رشته فینا ۲۰۱۶ به مسابقات قهرمانی کشوری اعزام خواهند شد.

محمد مهدی کاظمی همچنین ادعا کرد: این کمیته همچنین قصد دارد نخستین رقابت های بازی های دیجیتال اصحاب رسانه کشور را با حضور خبرنگاران، مجریان، گزارشگران و عکاسان مطرح ایران در اصفهان برگزار کند.

وی به برنامه های این کمیته در سال ۹۵ اشاره کرد و افزود: اولین دوره مسابقات بازی های رایانه ای دانش آموزی استان را در دو گروه دختران و پسران برگزار خواهیم کرد.

در شهریور ماه نیز مسابقات قشر زحمت کش کارگران را در میلاد باسعادت امام رضاع(با عنوان جام ثامن الحجج در تقویم مسابقات کمیته داریم. کاظمی با بیان اینکه نشست های زیادی با شرکت مخابرات اصفهان داشتیم خاطرنشان کرد: با این شرکت تعامل کردیم تا به کاربران خانگی اینترنتی با حجم مناسب و سرعت بالا انجام مسابقات آنلاین اختصاص دهد.

رئیس کمیته ورزش ها و بازی های الکترونیک استان به حضور این کمیته در جشنواره فناوری های نوین شهرداری در شهریور ماه اشاره کرد و گفت: در این جشنواره که با حضور ۳۰ شهردار از سراسر دنیا و ۱۵۰۰ شهردار از کشورمان برگزار می شود نیز شرکت خواهیم کرد.

درخشش باشگاه خبرنگاران جوان اصفهان در مسابقات بازی های رایانه ای

بازیکنان باشگاه خبرنگاران جوان اصفهان با کسب ۴ مقام در مسابقات بازی های رایانه ای پهلویان عملکرد را از خود نشان دادند.

به گزارش گروه استان های باشگاه خبرنگاران جوان از اصفهان، در دومین دوره مسابقات بازی های رایانه ای استان اصفهان تیم باشگاه خبرنگاران جوان در بخش کینکت قسمت باتوان و به ترتیب رویا مهدیخانی و فاطمه کاویانی مقام های اول و سوم و در گروه آقایان حامد زارعیان مقام دوم را به دست آوردند و علی امینی در بخش فیفا مقام دوم را کسب کردند.

در این دوره از رقابت ها که توسط کمیته بازی ها و وزش های الکترونیک هیئت انجمن های ورزشی استان اصفهان برگزار شد، خبرنگاران و عکاسان اصفهانی در رشته های BLUR, FIFA, PES کینکت و فوتbal دستی با هم به رقابت پرداختند.

نتایج دومین دوره مسابقات بازی های رایانه ای اصحاب رسانه به شرح زیر است:

در رشته PES ۲۰۱۶ ابوالفضل داستانپور (ایمنا) امیرعلی رستمی (تسنیم) مجتبی فدایی (طوفان زرد)

در رشته FIFA ۲۰۱۶ رضا گلستان تزاد (هیات فوتبال اصفهان) علی امینی (باشگاه خبرنگاران جوان) امیر عطابخش (ایمنا)

در رشته Blur یوسف نصر اصفهانی (اصفهان امروز) سعید امامی (ایمنا) مجتبی فدایی (طوفان زرد)

در رشته کینکت آقایان مسعود اسلامی (روزنامه ایران) حامد زارعیان (باشگاه خبرنگاران جوان) پدرام واقع نگار (ایمنا)

در رشته کینکت باتوان رویا مهدیخانی (باشگاه خبرنگاران جوان) شیدا مولانوست (اصفهان امروز) فاطمه کاویانی (باشگاه خبرنگاران جوان) مقام های اول تا سوم را بدست آوردند.

این مسابقات با حضور بیش از ۷۰ عکاس خبرنگار اصفهانی برگزار شد و نفرات برتر به مسابقات کشوری راه پیدا کردند.

هدایا

شرکت اپل از انتشار یک بازی فلسطینی جلوگیری کرد

تهران - ایرنا - شرکت اپل از انتشار یک بازی فلسطینی با نام «لیلا و سایه های چنگ» در فروشگاه دیجیتالی اپ استور جلوگیری کرد.

به گزارش روزنامه گروه فرهنگی ایرنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «رشید ابوعیده» سازنده این بازی معتقد است دلیل اصلی جلوگیری از انتشار این بازی، محتوای سیاسی بازی است.

از نظر اپل، «لیلا و سایه های چنگ» بازی نیست و نمی تواند آن را در بخش بازی های اپ استور منتشر کند.

در بخشی از پاسخ اپل آمده است که: «لطفاً نسبت به دسته بندی برنامه خود تجدید نظر کنید و آن را از بخش بازی ها حذف کنید، چرا که از نظر ما این برنامه مناسب بخش بازی نیست، برای مثال مناسب تر است که این برنامه در دسته بندی اخبار یا مراجع مننشر شود».

بازی «لیلا و سایه های چنگ» دارای محتوای قوی سیاسی بوده و بر روی واقعیت های زندگی در نوار غزه تمکز کرده است و بازی باز هنگام بازی کردن این عنوان بایستی از بین بعب ها و تیراندازی ها عبور کرده تا به خانه ای امن برسد.

اپل در حالی این عنوان را بازی نمی داند که هم اکنون فروشگاه دیجیتالی گوگل پلی این عنوان را در بخش بازی های ماجراجو خود و برای مخاطبان بزرگ سال در دسترس قرار داده است.

فرانک ۱۵۶۹***۹۲۴۶***۹۲۴۶

بر سام

جلوگیری از انتشار بازی فلسطینی در اپ استور!

به گزارش پایگاه خبری فناوری اطلاعات بر سام و به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «رشید ابوعیده» سازنده این بازی معتقد است دلیل اصلی جلوگیری از انتشار این بازی، محتوای سیاسی بازی است.

در بخشی از پاسخ اپل آمده است که: «لطفاً نسبت به دسته بندی برنامه خود تجدید نظر کنید و آن را از بخش بازی ها حذف کنید، چرا که از نظر ما این برنامه مناسب بخش بازی نیست، برای مثال مناسب تر است که این برنامه در دسته بندی اخبار یا مراجع مننشر شود».

بازی «لیلا و سایه های چنگ» دارای محتوای قوی سیاسی بوده و بر روی واقعیت های زندگی در نوار غزه تمکز کرده است و بازی باز هنگام بازی کردن این عنوان بایستی از بین بعب ها و تیراندازی ها عبور کرده تا به خانه ای امن برسد.

اپل در حالی این عنوان را بازی نمی داند که هم اکنون فروشگاه دیجیتالی گوگل پلی این عنوان را در بخش بازی های ماجراجو خود و برای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مخاطبان بزرگ سال در دسترس قرار داده است.
بروز ترین اخبار دنیای تکنولوژی را در کاتالوگ رسمی برسام دنیال کنید.



به همت بنیاد ایران و کلینیک وب ویکن برگزار شد؛ اطلاعات تازه‌ای از مراسم اختتامیه بزرگترین رویداد بازی سازی کشور در گرگان (۱۴۰۰/۰۷/۲۱)

ماراثن بزرگ ساخت بازی‌های رایانه‌ای کشور در گرگان با موفقیت برگزار شد.
این رویداد دوروزه میزبان ۷۰ شرکت کننده از استان‌های گلستان، فارس، آذربایجان شرقی، مازندران، اصفهان، خراسان رضوی، همدان و تهران بود که در ۱۳ تیم جای گرفتند.

در برنامه اختتامیه این رویداد، دکتر عمامد آیدانی مدیر مرکز رشد جامع پارک علم و فناوری گلستان، دکتر مهدی غفاری رئیس دانشکده فنی و مهندسی دانشگاه گلستان، و جمعی از اساتید برتر دانشگاه‌های استان حضور داشتند.
حامیان خصوصی رویداد

* گروه فناوری اطلاعات "پارس فایبرن" حامی اصلی رویداد

* شرکت تپسل

* شرکت فرانش

* مرجع کانسرافت در ایران

* کانون آگهی و تبلیغاتی گسترش

حامیان دولتی رویداد

* اداره کل آموزش فنی و حرفه‌ای استان گلستان

* اداره کل آموزش و پرورش استان گلستان

* اداره کل ورزش و جوانان استان گلستان

* اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان گلستان

* شورای اسلامی شهر گرگان

* پارک علم و فناوری گلستان

* دانشگاه گلستان

تسهیلگر رویداد: پیمان یعقوبی

مجری رویداد: نورا ایزد

هیئت داوران: پیمان یعقوبی - دکتر شیوا وفادار - توحید خراسانی - سریم رحمانی پور - علی اکبر رضایی
متورهای راهنمای شرکت کنندگان در بخش‌های مختلف:

متورهای برنامه تویسی: یعقوب سیاه مرگوبی، فهیمه لطفی، مهدی حصاری

متورهای کسب و کار: علی عباسی، نورا ایزد، دانیال عباسی

متورهای طراحی مرحله: حسین بهادروندی، علی رضا صفائی راد، محمد علی زمانی

متورهای گرافیک: فرزانه شاهینی، محمد لشگر بلوکی، زهره طاهری پور

در این رویداد ۷۰ شرکت کننده در تیم‌های ۴ نفره برنامه تویس - گرافیست - طراح مرحله - طراح بازی در ۶ کارگاه آموزشی توسط مربیان شرکت کردند، سیس با بیان علاقه مندی و با گذراندن آزمون متورها تیم‌بندی شدند و با کمک متورها به ساخت بازی‌های خود در یکی از ۴ دسته زیر پرداختند:

۱- مدیریت مصرف آب

۲- ایران من

۳- عشق

۴- آخرالزمان

همچنین گروه‌ها در طول زمان مسابقه موظف به ارائه طرح تجاری بازی خوب و تکمیل یوم کسب و کار خود بودند.
نکته: در طول رویداد، تیم‌ها تحت نظریت متورها و هیئت داوران قرار داشتند و در صورت ارائه نکات مثبت از سوی هیئت داوران چیز های ۲۰ امتیازی دریافت می‌نمودند.

فعالیت‌های روز اول تا ساعت ۹ شب به طول انجامید و مراسم اختتامیه برگزار شد. صبح روز دوم از ساعت ۱۰ صبح آغاز به کار تیم‌ها بود. در طول اجرای برنامه، متورهای بخش‌های مختلف، به راهنمایی تمام وقت و امتیاز دهن شرکت کنندگان پرداختند و پس از آن تست ارایه از اعضا گرفته شد. ساعت ۱۹ روز جمعه، نیز مراسم اختتامیه آغاز شد و پس از تلاوت قرآن مجید و سرود ملی، هر ۱۲ تیم با زمانبندی ۵ دقیقه در میان همایش و در مقابل داوران به ارایه بازی رایانه‌ای خود و توضیحات فنی و گرافیکی و تجاری سازی آن پرداختند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خوشبختانه تیم ها در مدت زمان محدودی، بخش های زیادی از بازی خود را تکمیل کردند. سپس ۵۰ لور در در پنج گروی مختلف (برنامه نویسی-گرافیک-طراحی مرحله-طراحی بازی-مدل تجاری) به داوری طرح ها پرداخته و هر کدام از بخش ها امتیازی از ۲۰-۰ اختصاص دادند که هر تیم مجموعاً می توانست ۱۰۰ امتیاز را کسب کند و در این بخش جیب های طلایی به برخی تیم های موفق تر اهدای شد.

در نهایت با نظر هیئت داوران به جای ۳ تیم ۴ تیم به عنوان تیم های برگزیده به شرح زیر انتخاب شدند:

۱-تیم اول: تیم بازی مدیریت مصرف آب و آخرازمان با دو خروجی (محمد نوروزی پور-کوروش میرشپیدی-فاطمه نبوی-سمانه میرکریمی) با ۱۲۰ امتیاز

۲-تیم دوم: تیم بازی آخرالزمان (احمد خسروانی فرجوحید نصری) با ۹۰ امتیاز

۳-تیم سوم: تیم بازی (فرزانه به منش-سکینه عباسی-سینا باستانی-فاطمه شاهینی) با ۸۳ امتیاز

۴-تیم سوم مشترک: تیم بازی حلزونک (ارغنا ملحقی-کسری جلیلیان-سارا سعیدی-آرتا اسدی) با ۷۸ امتیاز

جوایز اهدایی:

۱-تیم اول: مجموعاً ۱۱۴۰۰۰۰۰ تومان

* سهدهیه رایگان ۴ نفر شرکت در دوره جامع ساخت بازی های رایانه ای به ارزش ۴۲۰۰۰۰۰ تومان

* سهدهیه رایگان ۵ نفر(اسکان-ایاب و ذهب-تندیه-سوری) برای شرکت در رویداد ۵ روزه نمایشگاه بازی و اینیشن انقلاب اسلامی مجموعاً به ارزش نقدی و غیرنقدی ۵۲۰۰۰۰۰ تومان

* کارت هدیه نقدی هر نفر ۵۰۰ هزار تومان

۲-تیم دوم: مجموعاً ۱۰۰۰۰۰۰۰ تومان

* سهدهیه رایگان ۴ نفر شرکت در دوره جامع ساخت بازی های رایانه ای به ارزش ۴۲۰۰۰۰۰ تومان

* سهدهیه رایگان ۵ نفر(اسکان-ایاب و ذهب-تندیه-سوری) برای شرکت در رویداد ۵ روزه نمایشگاه بازی و اینیشن انقلاب اسلامی مجموعاً به ارزش نقدی و غیرنقدی ۵۲۰۰۰۰۰ تومان

* کارت هدیه نقدی هر نفر ۳۰۰ هزار تومان

۳-تیم سوم: مجموعاً ۱۰۴۰۰۰۰۰ تومان

* سهدهیه رایگان ۴ نفر شرکت در دوره جامع ساخت بازی های رایانه ای به ارزش ۴۲۰۰۰۰۰ تومان

* سهدهیه رایگان ۵ نفر(اسکان-ایاب و ذهب-تندیه-سوری) برای شرکت در رویداد ۵ روزه نمایشگاه بازی و اینیشن انقلاب اسلامی مجموعاً به ارزش نقدی و غیرنقدی ۵۲۰۰۰۰۰ تومان

* کارت هدیه نقدی هر نفر ۲۰۰ هزار تومان

۴-تیم سوم مشترک: مجموعاً ۱۰۴۰۰۰۰۰ تومان

* سهدهیه رایگان ۴ نفر شرکت در دوره جامع ساخت بازی های رایانه ای به ارزش ۴۲۰۰۰۰۰ تومان

* سهدهیه رایگان ۵ نفر(اسکان-ایاب و ذهب-تندیه-سوری) برای شرکت در رویداد ۵ روزه نمایشگاه بازی و اینیشن انقلاب اسلامی مجموعاً به ارزش نقدی و غیرنقدی ۵۲۰۰۰۰۰ تومان

* یک میلیون تومان از طرف تپسل

در این مراسم دکتر آیدانی مدیر مرکز رشد جامع پارک علم و فناوری گلستان ملی سخنرانی ای-شمون اشاره به شور و هیجان جوانان در این ماراتن، نیاز به پیشگیری مناسب و همکاری دستگاه های دولتی را یادآور شد و بیان داشت: اینکه صرفاً یک یا چند دستگاه همکاری کنند کافی نیست، بلکه باید سیستم آن در کشور و استان ساخته شود و این زمانی ایجاد می شود که همه دست به دست هم دهند.

آیدانی همچنین خاطرنشان کرد که باید از ورود بازی های رایانه ای که فرهنگ ما را تحت تأثیر قرار میدهند جلوگیری کرد و در این بخش ما باید وارد شویم و فرهنگ دیگران را تحت تأثیر قراردهیم.

مدیر مرکز رشد جامع پارک علم و فناوری گلستان قول پذیرش سه گروه برتر با ترک تشریفات را داد و حمایت های لازم را برای تجاری سازی ایده هایشان را تیز داد.

مهندس یمان یعقوبی، مدیر این رویداد و مدیر بنیاد بازی های رایانه ای ایرانا نیز، در گفتگویی از برنامه های آئی این بنیاد خبر داد و گفت: ان شاء الله بر تامه های بعدی ما در نمایشگاه بازی و اینیشن انقلاب اسلامی، دانشگاه اهواز، کلیه مدارس گلستان و استارتاپ بزرگ بازی های رایانه ای ایرانا در هفته کار آفرینی در گرگان خواهد بود.

بنیاد ایرانا به عنوان متولی اصلی رویداد "ماراتن بزرگ ساخت بازی های رایانه ای ایرانا" به عنوان تنها مرجع اطلاعات رسانی این رویداد فعالیت دارد(ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) تلفن تماس مستقیم با مدیریت بنیاد ایران:
۰۹۳۰۳۶۰۷۳۱۴-۰۹۱۱۷۶۹۷۸۵۷

سایت برname هارا تو بزرگ بازی سازی در کشور:
<http://ssoc.ir>



به بهانه ابراز عقاید سیاسی؛ شرکت اپل از انتشار یک بازی فلسطینی جلوگیری کرد (۱۴۰۰-۰۸/۰۷/۰۹)

شرکت اپل از انتشار یک بازی فلسطینی با نام «لیلا و سایه های چنگ» در فروشگاه دیجیتالی اپ استور جلوگیری کرد از نظر اپل، «لیلا و سایه های چنگ» بازی نیست و نمی تواند آن را در بخش بازی های اپ استور منتشر کند.

به گزارش گروه علم و فناوری آتا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «رشید ابو عینه» سازنده این بازی معتقد است دلیل اصلی جلوگیری از انتشار این بازی، محتوای سیاسی بازی است. در بخشی از پاسخ اپل آمده است: «لطفاً نسبت به دسته بندی برنامه خود تجدید نظر کنید و آن را از بخش بازی ها حذف کنید، چرا که از نظر ما این برنامه مناسب بخش بازی نیست. برای مثال مناسب تر است که این برنامه در دسته بندی اخبار یا مراجع منشر شود». بازی «لیلا و سایه های چنگ» دارای محتوای قوی سیاسی بوده و بر روی واقعیت های زندگی در نوار غزه تمثیل کرده است و بازی باز هنگام بازی کردن این عنوان باستی از بین بمب ها و تیراندازی ها عبور کرده تا به خانه ای امن برسد. اپل در حالی این عنوان را بازی نمی دارد که هم اکنون فروشگاه دیجیتالی گوگل پلی این عنوان را در بخش بازی های ماجراجوی خود و برای مخاطبان بزرگسال در دسترس قرار داده است.



پس از رونمایی توسط رئیس سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران؛ بازی رایانه ای فتح خرمشهر در ۲۰ نقطه شهر تهران اکران شد (۱۴۰۰-۰۸/۰۷/۰۹)

بازی رایانه ای فتح خرمشهر که با حضور رئیس سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران در پرده سینمایی ملت رونمایی شد به مناسبت سالروز آزادسازی خرمشهر به طور همزمان در ۲۰ فرایندی موسسه فرهنگی هائف شهر در سطح شهر تهران اکران شد. به گزارش گروه دریافت خبر ایسا، مجید استواری مدیر عامل موسسه فرهنگی هائف شهر در این باره گفت: یکی از بازی های رایانه ای که توسط این موسسه تولید شده بازی فتح خرمشهر است که در آستانه سالروز آزادسازی خرمشهر از سوی صلاحی ریس سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران رونمایی شد. استواری افزود: این بازی پس از رونمایی همزمان در ۲۰ نقطه شهر تهران اکران شد و از این پس شهروندان می توانند از این بازی در فرایندی های موسسه استفاده کنند. وی در خاتمه گفت: یکی از فرایندی های موسسه در نخستین نمایشگاه فرهنگ و هنر تهران در محل پرده سینمایی ملت در معرض دید بازدید کنندگان قرار گرفت که با استقبال چشمگیری از سوی شهروندان تهرانی مواجه شد.



بازی رایانه ای فتح خرمشهر توسط موسسه هائف شهر در ۲۰ نقطه شهر تهران اکران شد (۱۴۰۰-۰۸/۰۷/۰۹)

به گزارش ایران خبر، بازی رایانه ای فتح خرمشهر که روز گذشته با حضور رئیس سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران در پرده سینمایی ملت رونمایی شد در سالروز آزادسازی خرمشهر به طور همزمان در ۲۰ فرایندی موسسه فرهنگی هائف شهر در سطح شهر تهران اکران شد. مجید استواری مدیر عامل موسسه فرهنگی هائف شهر در این باره گفت: موسسه هائف شهر یکی از فرایندی هایی که توسط این موسسه در محل پرده سینمایی ملت در معرض دید بازدید کنندگان قرار داد که با استقبال چشمگیری از سوی شهروندان تهرانی مواجه شد. وی افزود: یکی از بازی های رایانه ای که توسط موسسه فرهنگی هائف شهر تولید شده بازی فتح خرمشهر است که روز گذشته در آستانه سالروز آزادسازی خرمشهر از سوی دکتر صلاحی ریاست سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران رونمایی شد. استواری ادامه داد: این بازی پس از رونمایی همزمان در ۲۰ نقطه شهر تهران اکران شد و از این پس شهروندان می توانند از این بازی در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) فراسینماهای موسسه فرهنگی هافت شهر استفاده کنند.



پس از رونمایی توسط رئیس سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران؛ بازی رایانه ای فتح خرمشهر توسط موسسه هافت شهر در ۲۰ نقطه شور تهران اکران شد

بازی رایانه ای فتح خرمشهر که روز گذشته با حضور رئیس سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران در پردیس سینمایی ملت رونمایی شد در مالروز آزادسازی خرمشهر به طور همزمان در ۲۰ فراسینماهای موسسه فرهنگی هافت شهر در سطح شهر تهران اکران شد.

به گزارش «تهران سما» به نقل از روابط عمومی موسسه فرهنگی هافت شهر، مجید استواری مدیر عامل موسسه فرهنگی هافت شهر در این باره گفت: موسسه هافت شهر یکی از فراسینماهای خود را در نخستین نمایشگاه فرهنگ و هنر تهران در محل پردیس سینمایی ملت در معرض دید بازدیدکنندگان قرار داد که با استقبال چشمگیری از سوی شهروندان تهرانی مواجه شد. وی افزود: یکی از بازی های رایانه ای که توسط موسسه فرهنگی هافت شهر تولید شده بازی فتح خرمشهر است که روز گذشته در آستانه سالروز آزادسازی خرمشهر از سوی دکتر صلاحی ریاست سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران رونمایی شد. استواری ادامه داد: این بازی پس از رونمایی همزمان در ۲۰ نقطه شهر تهران اکران شد و از این پس شهروندان می توانند از این بازی در فراسینماهای موسسه فرهنگی هافت شهر استفاده کنند.



پس از رونمایی توسط رئیس سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران؛ اکران بازی رایانه ای فتح خرمشهر در ۲۰ نقطه بازیخت

بازی رایانه ای فتح خرمشهر که روز گذشته با حضور رئیس سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران در پردیس سینمایی ملت رونمایی شد در آستانه سالروز آزادسازی خرمشهر به طور همزمان در ۲۰ فراسینماهای موسسه فرهنگی هافت شهر در سطح شهر تهران اکران شد.

به گزارش گروه اجتماعی خبرگزاری آنا از روابط عمومی موسسه فرهنگی هافت شهر، مجید استواری، مدیر عامل موسسه فرهنگی هافت شهر در این باره گفت: موسسه هافت شهر یکی از فراسینماهای خود را در نخستین نمایشگاه فرهنگ و هنر تهران در محل پردیس سینمایی ملت در معرض دید بازدیدکنندگان قرار داد که با استقبال چشمگیری از سوی شهروندان تهرانی مواجه شد. وی افزود: یکی از بازی های رایانه ای که توسط موسسه فرهنگی هافت شهر تولید شده بازی فتح خرمشهر است که روز گذشته در آستانه سالروز آزادسازی خرمشهر از سوی صلاحی، ریاست سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران رونمایی شد. استواری ادامه داد: این بازی پس از رونمایی همزمان در ۲۰ نقطه شهر تهران اکران شد و از این پس شهروندان می توانند از این بازی در فراسینماهای موسسه فرهنگی هافت شهر استفاده کنند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری

شماره صفحه



۱

۲

۳

۴



بروز رسانی

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

جهت گیری محتوا

فراآنی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۳/۰۳

