

۱۳۹۵/۰۳/۲۶

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

JUN 15 2016

چهارشنبه
خردلا

اذان صبح ۴:۰۱

طلوع آفتاب ۵:۴۸

اذان ظهر ۱۳:۰۵

اذان مغرب ۲۰:۴۳

قیمت ارز مبلاطه‌ای (ریال)

▲ ۲۱	۷۶۰۵۷۰	دلار
▼ ۲۵۹	۳۴۲۰۲	یورو
▼ ۱۱۳	۴۳۱۶۴	پوند
▼ ۴۶	۲۸۷۵۵	صهیین
▲ ۸	۸۳۱۴	درهم امارات
▲ ۱۲	۳۱۶۷۹	فرانک

قیمت ارز (تومان)

۳۴۶۸	دلار
۳۹۱۰	یورو
۴۹۴۰	پوند
۳۲۷۰	صهیین
۹۴۶	درهم امارات
۱۱۹۸	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)

یک گرم طلای ۱۸ عیار	۱۰۴۹۲۰
تمام سکه (طرح جدید)	۱۰۳۷۰۰۰
تمام سکه (طرح قدیم)	۱۰۲۹۰۰۰
نیم سکه	۵۱۵۰۰۰
ربع سکه	۲۷۲۰۰۰

فهرست

۱

«والیبال 2016» به انتشار دوم رسید



۲

همکاری مشترک برای فرهنگ سازی مصرف صحیح بازی های رایانه ای



۳

همکاری مشترک برای فرهنگ سازی مصرف صحیح بازی های رایانه ای



۴

توسعه مشارکت بین بنیاد بازی های رایانه ای و اتحادیه انجمن های اسلامی



۵

همکاری مشترک برای فرهنگ سازی مصرف صحیح بازی های رایانه ای



۶

توسعه مشارکت بین بنیاد بازی های رایانه ای و اتحادیه انجمن های اسلامی



۷

امضا تفاهم نامه میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اتحادیه انجمن های اسلامی آموزان



۸

استقبال مردم از یک بازی رایانه ای ایرانی



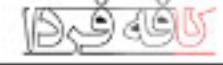
۹

70 درصد خانواده ها چیزی از رده بندی بازی ها نمی دانند



۱۰

همکاری مشترک برای فرهنگ سازی مصرف صحیح بازی های رایانه ای



۱۱

رده بندی بازی های موبایلی در تمام مارکت ها اعمال می شود



۱۲

برگزاری کارگاه آموزشی بازی سازی اندورید در قزوین



تعداد محتوا : ۱۳



روزنامه

۲

خبرگزاری

۶

پایگاه خبری

۵



استقبال مردم از یک بازی ایرانی

«والیبال ۲۰۱۶» به انتشار دوم رسید

مدیر شرکت های وی پو تصریح کرد: وقتی تقریباً چند توزیع گشته به صورت هم زمان از یک بازی سفارش مجدد می دهند و یک بازی به انتشارهای بعدی می رسد، نشان دهنده آن است که بازی فروش خوبی داشته و مورد استقبال قرار گرفته است.

مهیار اصغرپور، اطلاع رسانی و تبلیغات بازی را در فروش و دیده شدن بسیار مهم دانست و گفت: اقدام بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای رونمایی از یک بازی در هر ماه قابل تحسین است و می تواند به جریان بازی سازی کشور و دیده شدن بازی ها و فروش آنها کمک فراوانی کند.

با گذشت حدود یک هفته از رونمایی بازی «والیبال ۲۰۱۶»، شرکت های وی پو، ناشر این بازی از انتشار دور دوم این عنوان خبر داد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهیار اصغرپور به عنوان ناشر بازی والیبال ۲۰۱۶ گفت: در یکی دو روز گذشته روند سفارش مجدد توزیع گشته ها در سراسر کشور برای این بازی آغاز شده است. اصغرپور افزود: خوشبختانه رونمایی بازی در موقع بسیار مناسبی برگزار شد و پوشش خبری مناسب و حمایت رسانه ها از بازی، کمک شایانی به دیده شدن و فروش بهتر بازی کرده است.



همکاری مشترک برای فرهنگ سازی مصرف صحیح بازی های رایانه ای

در راستای تولید بازی های رایانه ای مناسب دانش آموزان تفاهم نامه ای بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان به امضای رسید.



امضا تفاهم نامه بنیاد بازی رایانه ای و انجمن های اسلامی دانش آموزان همکاری مشترک برای فرهنگ سازی مصرف صحیح بازی های رایانه ای

به دنبال تأکید مقام معظم رهبری در خصوص توجه بیشتر به حوزه های مختلف فرهنگی از جمله بازی های رایانه ای، تفاهم نامه ای بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان به امضای رسید.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، به دنبال تأکید مقام معظم رهبری در خصوص توجه بیشتر به حوزه های مختلف فرهنگی از جمله بازی های رایانه ای، تفاهم نامه ای بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان به امضای رسید که در آن، دو موضوع تولید بازی های رایانه ای مناسب و آموزش دانش آموزان در استفاده صحیح از بازی های رایانه ای در دستور کار این دو تهداد فرهنگی قرار گرفت. در این تفاهم نامه که با هدف استفاده حداقلتر از ظرفیت های طرفین در جهت توسعه و حمایت بیشتر از هنر-صنعت بازی های رایانه ای و آموزش دانش آموزان در استفاده صحیح از بازی های رایانه ای به امضای طرفین رسید، حوزه های «تولید محصولات مناسب با ارزش های دینی و ملی»، «پیغام مندی از کارشناسان هر دو نهاد»، «گسترش، آموزش و ترویج بازی سازی در فضای دانش آموزی» و «افزایش آگاهی دانش آموزان و خانواده هایشان نسبت به بازی های ناسالم و نخوه استفاده صحیح از بازی» مورد توافق برای همکاری مشترک قرار گرفت. حسن کریمی قدوسی گفت: طبق آخرین پژوهشی که انجام داده ایم، «درصد خانواده ها نصی دانند رده بندی سئی چیست و با استفاده از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ظرفیت اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان می توانیم به اولیا و دانش آموزان توجه صحیح استفاده از بازی ها را بیاموزیم مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشریح کرده می توان با هدایت دانش آموزان به سمت بازار مجازار، دائمه آن ها را تا به بازی های غیرمجاز خارجی عادت نکرده در مسیر درست قرار داد و به سمت استفاده صحیح از بازی ها هدایت کرد کریمی قتوسی فروش یک محصول را لازمه فرهنگ سازی دانست و گفت: باید محصولی تولید شود که در تهایت به فروش بررس و مخاطب نهایی از آن استقبال کند در غیر این صورت امکان فرهنگ سازی وجود نخواهد داشت و امیدواریم اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان با ظرفیت هایی که دارد در معرفی بازی های ایرانی به دانش آموزان مؤثر واقع شود. حامد علامتی، دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان تیز به اهمیت تولید محتوای جایگزین و مناسب اشاره کرد و گفت: رفته های سلیمانی در مقوله فرهنگ و فرهنگ سازی پاسخگو نیست و باید رفته های سلیمانی و ایجابی در کنار یک دیگر باشد. اگر می گوییم فلان بازی بد است یا بایستی جایگزین مناسب آن را هم به جامعه ارائه کنیم. علامتی، تأثیرگذاری بازی های رایانه ای را بیش از هر رسانه دیگری دانست و افزود: مخاطب در بازی رایانه ای نقش مستقیمی در بازی ایفا می کند در حالی که در دیگر رسانه ها تنها مصرف کننده است و نقشی ندارد. دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان ضمن امیدواری نسبت به این تفاهم نامه گفت: آماده ایم تا در صورت همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یک مرجع تخصصی، امکانات خودمان از جمله ظرفیت های آموزشی را در این حوزه مورد استفاده قرار دهیم. شایان ذکر است اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان تحسین تشكیل دانش آموزی پس از انقلاب است که با عنایت حضرت امام خمینی (ره) شکل گرفته و کماکان تحت نظارت عالیه مقام معظم رهبری، جهت سازماندهی، هدایت و پشتیبانی انجمن های اسلامی مدارس سراسر کشور فعالیت می کند.



توسعه مشارکت بین بنیاد بازی های رایانه ای و اتحادیه انجمن اسلامی

معاون اتحادیه انجمن اسلامی دانش آموزی از اعضای تفاهم نامه بین این نهاد و بنیاد بازی های رایانه ای خبر داده بودند ابراهیم با بیان اینکه مدت زمان این تفاهم نامه دو سال است عنوان کرد: برای محقق شدن مقاد آن کمیته مشترکی از مدیران و کارشناسان پیش بینی شده

به گزارش سرمهديز: سید حسن سید ابراهيم معاون اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزی در مخصوص تفاهم نامه ای که امروز بین این اتحادیه و بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعقد شد گفت: براساس نقش سپاه مهندسی بازی های رایانه ای و ویدیویی در رشد و تکمیل علمی دانش آموزان و نقشی که به عنوان مکمل آموزشی و کمک آموزشی این تضمیم گرفته شده تفاهم نامه بین اتحادیه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعقد شود که در این راستا به امضا رسید. وی اظهار داشت: مفاد این تفاهم نامه شامل برنامه ریزی و اجرایی فعالیت های مشترک در حوزه تولید و عرضه بازی های رایانه ای متناسب با ارزش های دینی و ملی و حمایت کامل از ظرفیت های این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی، گسترش، آموزش و ترویج بازی سازی در فضای دانش آموزی، همکاری برای بزرگاری مسابقات بازی های رایانه ای سالم داخلی و شناسایی و اطلاع رسانی و معرفی بازی های آسیب رسان و سالم برای دانش آموزان، تبیین و تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هیئت ایرانی - اسلامی از طریق تگاه و پرده به کودکان و نوجوانان است. سید ابراهيم با بیان اینکه مدت زمان این تفاهم نامه دو سال است عنوان کرد: برای محقق شدن مقاد آن کمیته مشترکی از مدیران و کارشناسان پیش بینی شده و از هفته آینده فعالیت خود را آغاز می کنند. وی اظهار کرد: امیدواریم با آغاز سال تحصیلی بتوان خدمات مبتنی بر این تفاهم نامه را برای دانش آموزان اجرایی کرد.



بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان تفاهم نامه امضا کردند؛ همکاری مشترک برای فرهنگ سازی معرف صبح جی های رایانه ای

به دنبال تأکید مقام معظم رهبری در مخصوص توجه بیشتر به حوزه های مختلف فرهنگی از جمله بازی های رایانه ای، تفاهم نامه ای بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان به امضا رسید که در آن، دو موضوع تولید بازی های رایانه ای مناسب و آموزش دانش آموزان در استفاده صحیح از بازی های رایانه ای در دستور کار این دو همکاری فرهنگی قرار گرفت.

به گزارش گروه علم و فناوری آنآ به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این تفاهم نامه که با هدف استفاده حداقلتری از ظرفیت های طرفین در جهت توسعه و حمایت بیشتر از هنر-صنعت بازی های رایانه ای و آموزش دانش آموزان در استفاده صحیح از بازی های رایانه ای به اعضای طرفین رسید، حوزه های «تولید محصولات مناسب با ارزش های دینی و ملی»، «بهره مندی از کارشناسان هر دو نهاد»، «گسترش، آموزش و ترویج (ادامه دارد...)»

(ادامه خبر...) بازی سازی در فضای دانش آموزی» و «افزایش آگاهی دانش آموزان و خاتم‌واده هایشان نسبت به بازی های ناسالم و نحوه استفاده صحیح از بازی» مورد توافق برای همکاری مشترک قرار گرفت. حسن کریمی قدوسی گفت: «طبق آخرین پژوهشی که انجام داده ایم، «لادرصد خاتم‌واده ها نمی دانند رده پندی سنی چیست و با استفاده از ظرفیت اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان می توانیم به اولیاء و دانش آموزان نحوه صحیح استفاده از بازی ها را بیاموزیم». مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشریح کرد: «می توان با هدایت دانش آموزان به سمت بازار مجازار، دائمه آنها را تا به بازی های غیرمجاز خارجی عادت نکرده اند، در مسیر درست قرار داد و به سمت استفاده صحیح از بازی ها هدایت کرد». کریمی قدوسی فروش یک محصول را فرهنگ سازی دانست و گفت: «باید محصولی تولید شود که در نهایت به فروش برسد و مخاطب نهایی از آن استقبال کند. در غیر این صورت امکان فرهنگ سازی وجود نخواهد داشت و امیدواریم اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان با ظرفیت هایی که دارد در معرفی بازی های ایرانی به دانش آموزان مؤثر واقع شود». حامد علامتی، دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان نیز به اهمیت تولید محتوای جایگزین و مناسب اشاره کرد و گفت: «رفتارهای سلیمانی در مقوله فرهنگ و فرهنگ سازی پاسخگو نیست و باید رفتار سلیمانی و ایجادی در کنار یک دیگر باشد. اگر می گوییم فلاں بازی بد است باید جایگزین مناسب آن را هم به جامعه ارائه کنیم». علامتی، تأثیرگذاری بازی های رایانه ای را پیش از هر رسانه دیگری دانست و افزود: «مخاطب در بازی رایانه ای نقش مستقیمی در بازی ایقا می کند در حالی که در دیگر رسانه ها تنها مصرف کننده است و نقشی ندارد». دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان ضمن امیدواری نسبت به این تفاهم نامه گفت: «آماده ایم تا در صورت همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یک مرجع تخصصی، امکانات خودمان از جمله ظرفیت های آموزشی را در این حوزه مورد استفاده قرار دهیم». شایان ذکر است اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان تحسین تشكیل دانش آموزی پس از انقلاب است که با عنایت حضرت امام خمینی (ره) شکل گرفته است و کماکان تحت نظرارت عالیه مقام معظم رهبری، جهت سازماندهی، هدایت و پشتیبانی انجمن های اسلامی مدارس سراسر کشور فعالیت می کند.



امضا تفاهم نامه مشترک بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان

(۱۳۹۷-۰۶-۱۵)

ICTPRESS - به دنبال تأکید مقام معظم رهبری در خصوص توجه بیشتر به حوزه های مختلف فرهنگی از جمله بازی های رایانه ای، تفاهم نامه ای بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان به امضای رسید که در آن، دو موضوع تولید بازی های رایانه ای مناسب و آموزش دانش آموزان در استفاده صحیح از بازی های رایانه ای در دستور کار این دو نهاد فرهنگی قرار گرفت.

به گزارش شبکه خبری **ICTPRESS** به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این تفاهم نامه که با هدف استفاده حداقلی از ظرفیت های طرفین برای توسعه و حمایت بیشتر از هنر صنعت بازی های رایانه ای و آموزش دانش آموزان در استفاده صحیح از بازی های رایانه ای به امضای طرفین رسید حوزه های «تولید محصولات مناسب با ارزش های دینی و ملی»، «پیهود مندی از کارشناسان هر دو تهداد»، «گسترش، آموزش و ترویج بازی سازی در فضای دانش آموزی» و «افزایش آگاهی دانش آموزان و خاتم‌واده هایشان نسبت به بازی های ناسالم و نحوه استفاده صحیح از بازی» مورد توافق برای همکاری مشترک قرار گرفت.

حسن کریمی قدوسی گفت: طبق آخرین پژوهشی که انجام دادیم، «لادرصد خاتم‌واده ها نمیدانند رده پندی سنی چیست و با استفاده از ظرفیت اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان میتوانیم به اولیاء و دانش آموزان نحوه صحیح استفاده از بازی ها را بیاموزیم». مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشریح کرد: «می توان با هدایت دانش آموزان به سمت بازار مجازار، دائمه آنها را تا به بازی های غیرمجاز خارجی عادت نکرده اند، در مسیر درست قرار داد و به سمت استفاده صحیح از بازی ها هدایت کرد».

کریمی قدوسی فروش یک محصول را لازمه فرهنگ سازی دانست و گفت: «باید محصولی تولید شود که در نهایت به فروش برسد و مخاطب نهایی از آن استقبال کند. در غیر این صورت امکان فرهنگ سازی وجود نخواهد داشت و امیدواریم اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان با ظرفیت هایی که دارد در معرفی بازی های ایرانی به دانش آموزان مؤثر واقع شود».

حامد علامتی، دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان نیز به اهمیت تولید محتوای جایگزین و مناسب اشاره کرد و گفت: «رفتارهای سلیمانی در مقوله فرهنگ و فرهنگ سازی پاسخگو نیست و باید رفتار سلیمانی و ایجادی در کنار یک دیگر باشد. اگر می گوییم فلاں بازی بد است باید جامعه ارائه کنیم».

علامتی، تأثیرگذاری بازی های رایانه ای را پیش از هر رسانه دیگری دانست و افزود: «مخاطب در بازی ایقا میکند در حالی که در دیگر رسانه ها تنها مصرف کننده است و نقشی ندارد».

دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان ضمن امیدواری نسبت به این تفاهم نامه گفت: «آماده ایم تا در صورت همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یک مرجع تخصصی، امکانات خودمان از جمله ظرفیت های آموزشی را در این حوزه مورد استفاده قرار دهیم». شایان ذکر است اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان تحسین تشكیل دانش آموزی پس از انقلاب است که با عنایت حضرت امام خمینی (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) (ره) شکل گرفته و کماکان تحت نظرارت عالیه مقام معظم رهبری، برای سازماندهی، هدایت و پشتیبانی انجمن های اسلامی مدارس سراسر کشور فعالیت میکند.



توسعه مشارکت بین بنیاد بازی های رایانه ای و اتحادیه انجمن اسلامی

معاون اتحادیه انجمن اسلامی دانش آموزی از امضای تفاهم نامه بین این نهاد و بنیاد بازی های رایانه ای خبر داد

به گزارش خبرگزاری دانا؛ سیدحسن سید ابراهیم معاون اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزی در خصوص تفاهم نامه ای که امروز بین این اتحادیه و بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعقد شد گفت: براساس نقش بسیار مهم بازی های رایانه ای و ویدیویی در رشد و تکمیل علمی دانش آموزان و نقش که به عنوان مکمل آموزشی و کمک آموزشی این تصمیم گرفته شده تفاهم نامه بین اتحادیه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای منعقد شود که در این راستا به امضا رسید وی اظهار داشت: مفاد این تفاهم نامه شامل برنامه ریزی و اجرایی فعالیت های برترانه های مشترک در حوزه تولید و عرضه بازی های رایانه ای مناسب با ارزش های دینی و ملی و حمایت کامل از ظرفیت های این صنعت در کشور با رویکرد بومی سازی و تقویت تولیدات داخلی، گسترش، آموزش و ترویج بازی سازی در فضای دانش آموزی، همکاری برای برگزاری مسابقات بازی های رایانه ای سالم داخلی و شناسایی و اطلاع رسانی و معرفی بازی های آسیب رسان و سالم برای دانش آموزان، تبیین و تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت ایرانی - اسلامی از طریق تگاه ویژه به کودکان و نوجوانان است. سید ابراهیم با بیان اینکه مدت زمان این تفاهم نامه دو سال است عنوان کرد: برای محقق شدن مفاد آن کمیته مشترکی از مدیران و کارشناسان پیش بینی شده و از هفته آینده فعالیت خود را آغاز می کند. وی اظهار کرد: امیدواریم با آغاز سال تحصیلی بتوان خدمات مبتنی بر این تفاهم نامه را برای دانش آموزان اجرایی کرد

امضا تفاهم نامه میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان

گروه فضای مجازی؛ تفاهم نامه ای میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان به امضا رسید که در آن دو موضوع تولید بازی های رایانه ای مناسب و آموزش دانش آموزان در استفاده صحیح از بازی های رایانه ای در دستور کار این دو نهاد فرهنگی قرار گرفت.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، در این تفاهم نامه که با هدف استفاده حداقلی از ظرفیت های طرفین در جهت توسعه و حمایت بیشتر از هنر-صنعت بازی های رایانه ای و آموزش دانش آموزان در استفاده صحیح از بازی های رایانه ای به امضا طرفین رسید، حوزه های «تولید محصولات مناسب با ارزش های دینی و ملی»، «پیغامبر مدنی از کارشناسان هر دو تهداد»، «گسترش، آموزش و ترویج بازی سازی در فضای دانش آموزی» و «افزایش آگاهی دانش آموزان و خانواده های شان تسبیت به بازی های ناسالم و نحوه استفاده صحیح از بازی» مورد توافق برای همکاری مشترک قرار گرفت. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، گفت: طبق آخرین پژوهشی که انجام داده ایم، «لادرصد خانواده ها نمی دانند رده پندی سنی چیست و با استفاده از ظرفیت اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان می توانیم به اوایل و دانش آموزان نحوه صحیح استفاده از بازی ها را بیاموزیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشریح کرد: می توان با هدایت دانش آموزان به سمت بازار مجاز، دلخواه آن ها را تا به بازی های غیرمجاز خارجی عادت نکرده در مسیر درست قرار داد و به سمت استفاده صحیح از بازی ها هدایت کرد. کریمی قلوسی فروش یک محصول را لازمه فرهنگ سازی دانست و گفت: باید محصولی تولید شود که در تهابیت به فروش برسد و مخاطب نهایی از آن استقبال کند. در غیر این صورت امکان فرهنگ سازی وجود نخواهد داشت و امیدواریم اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان با ظرفیت هایی که دارد در معرفی بازی های ایرانی به دانش آموزان مؤثر واقع شود.

حامد علامتی، مدیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان تیز به اهمیت تولید محتوای جایگزین و مناسب اشاره کرد و گفت: رفتارهای سلیمانی در مقوله فرهنگ و فرهنگ سازی پاسخگو نیست و باید رفتار سلیمانی و ایجابی در کنار یک دیگر باشد. اگر می گوییم فلان بازی بد است بایستی جایگزین مناسب آن را هم به جامعه ارائه کنیم.

علامتی، تأثیرگذاری بازی های رایانه ای را بیش از هر رسانه دیگری دانست و افزود: مخاطب در بازی رایانه ای نقش مستقیمی در بازی ایفا می کند در حالی که در دیگر رسانه ها تنها مصرف کننده است و نقشی ندارد.

دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان ضمن امیدواری نسبت به این تفاهم نامه گفت: آماده ایم تا در صورت همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یک مرجع تخصصی، امکانات خودمان از جمله ظرفیت های آموزشی را در این حوزه مورد استفاده قرار دهیم.



استقبال مردم از یک بازی رایانه‌ای ایرانی

با گذشت حدود یک هفته از رونمایی بازی «والیال ۲۰۱۶»، شرکت‌های وی‌بی، ناشر این بازی از انتشار دور دوم این عنوان خبر داد.

به گزارش گروه وبگردی پاشگاه خبرنگاران جوان، با گذشت حدود یک هفته از رونمایی بازی «والیال ۲۰۱۶»، شرکت‌های وی‌بی، ناشر این بازی از انتشار دور دوم این عنوان خبر داد.

مهریار اسپریور به عنوان ناشر بازی «والیال ۲۰۱۶» گفت: در یکی دو روز گذشته روند سفارش مجدد توزیع کننده‌ها در سراسر کشور برای این بازی آغاز شده است. اسپریور گفت: خوشبختانه رونمایی بازی در موقع بسیار مناسی برگزار شد و پوشش خبری مناسب و حمایت رسانه‌ها از بازی، کمک شایانی به دیده شدن و فروش بهتر بازی کرده است.

مدیر شرکت‌های وی‌بی افزود: وقتی تقریباً چند توزیع کننده به صورت همزمان از یک بازی سفارش مجدد می‌دهند و یک بازی به انتشارهای مجدد می‌رسد، این موضوع تشنان دهنده آن است که بازی فروش خوبی داشته و مورد استقبال قرار گرفته است.

مهریار اسپریور اطلاع رسانی و تبلیغات بازی را در فروش و دیده شدن بسیار مهم مانتس و گفت: اقدام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای رونمایی از یک بازی در هر ماه قابل تحسین است و می‌تواند به جریان بازی‌سازی کشور و دیده شدن بازی‌ها و فروش آن‌ها کمک فراوانی کند.

منبع: خارس

فنا

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای: ۷۰ درصد خانواده‌ها چیزی از رده بندی بازی‌ها نمی‌دانند

تفاهم نامه‌ای بین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و اتحادیه انجمن‌های اسلامی دانش آموزان به منظور تولید بازی‌های رایانه‌ای مناسب و آموزش دانش آموزان در استفاده صحیح از بازی‌های رایانه‌ای امضا شد.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای - در این تفاهم نامه که با هدف استفاده حداقل‌تر از ظرفیت‌های طرفین در جهت توسعه و حمایت بیشتر از هنر-صنعت بازی‌های رایانه‌ای و آموزش دانش آموزان در استفاده صحیح از بازی‌های رایانه‌ای به امراضی طرفین رسید، حوزه‌های «تولید محصولات مناسب با ارزش‌های دینی و ملی»، «بهره‌مندی از کارشناسان هر دو نهاد»، «گسترش، آموزش و ترویج بازی‌سازی در فضای دانش آموزی» و «افزایش آگاهی دانش آموزان و خانواده‌ها» شیان نسبت به بازی‌های ناسالم و نحوه استفاده صحیح از بازی» مورد توافق برای همکاری مشترک قرار گرفت.

حسن کریمی قدوسی گفت: طبق آخرین پژوهشی که انجام داده ایم، «لادرصد خانواده‌ها نمی‌دانند رده بندی سئی چیست و با استفاده از ظرفیت اتحادیه انجمن‌های اسلامی دانش آموزان می‌توانیم به اولیا و دانش آموزان نحوه صحیح استفاده از بازی‌ها را بیاموزیم.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: می‌توان با هدایت دانش آموزان به سمت بازار مجازار، «القمه آن‌ها را تا به بازی‌های غیرمجاز خارجی عادت نکرده» در مسیر درست قرار داد و به سمت استفاده صحیح از بازی‌ها هدایت کرد.

کریمی فتوسی فروش یک محصول را لازمه فرهنگ سازی دانست و گفت: باید محصولی تولید شود که در تهایت به فروش بررس و مخاطب نهایی از آن استقبال کند. در غیر این صورت امکان فرهنگ سازی وجود نخواهد داشت و امیدواریم اتحادیه انجمن‌های اسلامی دانش آموزان با ظرفیت‌هایی که دارد در معرفی بازی‌های ایرانی به دانش آموزان مؤثر واقع شود.

حامد علامتی، مدیر کل اتحادیه انجمن‌های اسلامی دانش آموزان نیز به اهمیت تولید محتوای جایگزین و مناسب پرداخت و گفت: رفتارهای سلیمانی در مقوله فرهنگ و فرهنگ سازی پاسخگو نیست و باید رفتار سلیمانی و ایجابی در کنار یک دیگر باشد. اگر من گوییم فلان بازی بد است یا بسته جایگزین مناسب آن را هم به جامعه ارایه کنیم.

همکاری مشترک برای فرهنگ سازی مصرف صحیح بازی های رایانه ای

به دنبال تأکید مقام معظم رهبری در خصوص توجه بیشتر به حوزه های مختلف فرهنگی از جمله بازی های رایانه ای، تفاهم نامه ای بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان به امضای رسید.

دو موضوع تولید بازی های رایانه ای مناسب و آموزش دانش آموزان در استفاده صحیح از بازی های رایانه ای در دستور کار این دو تهداد فرهنگی قرار گرفت و در این تفاهم نامه که با هدف استفاده حداقلی از ظرفیت های طرفین در جهت توسعه و حمایت بیشتر از هنر- صنعت بازی های رایانه ای و آموزش دانش آموزان در استفاده صحیح از بازی های رایانه ای به امضای طرفین رسید، حوزه های تولید محصولات مناسب با ارزش های دینی و ملی، پهنه مندی از کارشناسان هر دو تهداد، گسترش، آموزش و ترویج بازی سازی در فضای دانش آموزی و افزایش آگاهی دانش آموزان و خانواده هایشان نسبت به بازی های ناسالم و نحوه استفاده صحیح از بازی های مورد توافق برای همکاری مشترک قرار گرفت.

حسن کریمی قدوسی گفت: طبق آخرین پژوهشی که انجام داده ایم، ۷۰ درصد خانواده ها نمی دانند رده بندی سنی چیست و با استفاده از ظرفیت اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان می توانیم به اولیا و دانش آموزان نحوه صحیح استفاده از بازی های را بیاموزیم.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشریح کرد: می توان با هدایت دانش آموزان به سمت بازار مجالز، ذائقه آنها را تا به بازی های غیر مجالز خارجی عادت نکرده در مسیر درست قرار داد و به سمت استفاده صحیح از بازی ها هدایت کرد. کریمی قدوسی فروش یک محصول را لازمه فرهنگ سازی دانست و گفت: باید محصولی تولید شود که در نهایت به فروش بررس و مخاطب نهایی از آن استقبال کند. در غیر این صورت امکان فرهنگ سازی وجود تխواهد داشت و امیدواریم اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان با ظرفیت هایی که دارد در معرفی بازی های ایرانی به دانش آموزان موثر واقع شود.

حامد علامتی، مدیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان تیز به اهمیت تولید محتوای جایگزین و مناسب اشاره کرد و گفت: رفشارهای سلیمان در مقوله فرهنگ و فرهنگ سازی پاسخگو نیست و باید رفشار سلیمان و ایجادی در کنار یکدیگر باشد. اگر می گوییم فلاں بازی بد است بایستی جایگزین مناسب آن را هم به جامعه ارائه کنیم. علامتی، تالیر گذاری بازی های رایانه ای را بیش از هر رسانه دیگری دانست و افزود: مخاطب در بازی رایانه ای نقش مستقیمی در بازی ایفا می کند در حالی که در دیگر رسانه ها تنها مصرف کننده است و نقش ندارد.

دبیر کل اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان ضمن امیدواری نسبت به این تفاهم نامه گفت: آماده ایم تا در صورت همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یک مرجع تخصصی، امکانات خودمان از جمله ظرفیت های آموزشی را در این حوزه مورد استفاده قرار دهیم. شایان ذکر است اتحادیه انجمن های اسلامی دانش آموزان نخستین تشکیل دانش آموزی پس از انقلاب است که با عنایت حضرت امام خمینی (ره) شکل گرفته و کماکان تحت نظارت عالیه مقام معظم رهبری، چهت سازماندهی، هدایت و پشتیبانی انجمن های اسلامی مدارس سراسر کشور فعالیت می کند.

قاوانیز

رده بندی بازی های موبایلی در تمام مارکت ها اعمال می شود (۱۴۰۰-۱۴۰۱)

مدیر نظام رده بندی سنی بازی ها (ESRA) از تعامل با تمام فروشگاه های دیجیتالی در سال جاری خبر داد و گفت: تا پایان سال رده بندی سنی بازی ها در تمام این مارکت ها اعمال می شود.

رضا احمدی اضافه شدن دو مارکت جدید به نظام ESRA را تایید کرد و افزود: ابتدای سال جلسه ای با مدیران شش مارکت برتر کشور داشتیم تا بحث رده بندی سنی بازی ها، با سرعت و قدرت بیش تری روی مارکت ها اعمال شود.

وی افزود: دو مارکت «ایران ایس» و «اول مارکت» از ابتدای خرداد ماه به سیستم ESRA متصل شده اند و کار درج و تمایش آزم رده بندی سنی بازی ها روی این مارکت ها در حال انجام است. این درحالی است که سال گذشته تنها مارکت کافه بازار بستر فنی لازم را فراهم کرده بود. دنبال آن هستیم که امسال تمامی مارکت ها این بستر فنی را فراهم کنند.

به گزارش فناوری از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مدیر رده بندی سنی بازی ها از رده بندی ۱۸۹۵ عنوان بازی موبایلی از ابتدای سال خبر داد و تشریح کرد رده ۳، +۳٪ رده ۲۲، +۷٪ رده ۲۰، +۱۲٪ رده ۱۵ و ۱٪ از رده سه سنی ۱۸ دریافت کرده اند.



برگزاری کارگاه آموزشی بازی سازی اندورید در قزوین

این کارگاه آموزشی برای اولین بار در استان قزوین و در راستای افزایش تعداد تولیدکنندگان آثار، برگزاری کارگاه های تخصصی و هدفمند است.

به گزارش خبرنگار پانا از قزوین، دبیر تخصصی چهارمین جشنواره رسانه های دیجیتال رضوی از برگزاری کارگاه آموزشی بازی سازی اندورید در استان قزوین خبر داده و اظهار کرد: این کارگاه آموزشی برای اولین بار در استان قزوین و در راستای افزایش تعداد تولیدکنندگان آثار، برگزاری کارگاه های تخصصی و هدفمند است.

وی با اشاره به اهمیت برگزاری کارگاههای آموزشی اضافه کرد: ما در اینجا باید نیروهایی که مهارت و علم تولید اثر را دارند را در اختیار داشته باشیم میس با طرح دقیق و سفارش موضوع، آثاری دریافت کنیم که به لحاظ کمی و کیفی معتبرند. وی با بیان اینکه اساتید برجسته بازی سازی اندورید در این کارگاه آموزشی حضور خواهند داشت افزود: ما امیدواریم این کارگاه آموزشی که با حضور اساتید برجسته برگزار می گردد با استقبال خوب علاقه مندان به فضای دیجیتال روبرو شده و ایشان بتوانند با ساختار فنی و محتوایی بازی های رایانه ای آشنا شوند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه



۳

۴



بروزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

فراآنی خبر

۵

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

جهت گیری محتوا

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۳/۲۶

