

۱۳۹۵/۰۴/۲۲

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

مسجد جامع

رمضان المبارک

JUL 12 2019

سه شنبه ۲۳
تیر

اذان صبح ۴:۱۴ طلوع آفتاب ۵:۵۸ اذان ظهر ۱۳:۱۰ اذان مغرب ۲۰:۴۲

قیمت ارز مبادله ای (ریال)

▼ ۱	۳۰۸۴۹	دلار
▲ ۱۰۳	۳۴۱۹۰	یورو
▲ ۴۱۵	۴۰۳۵۷	پوند
▼ ۷۲۱	۲۹۹۱۲	صدین
-	۸۴۰۰	درهم امارات
▼ ۵	۳۱۳۹۱	فرانک

قیمت ارز (تومان)

۳۵۱۵	دلار
۳۹۲۰	یورو
۴۶۶۰	پوند
۳۵۰۰	صدین
۹۶۲	درهم امارات
۱۲۳۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)

۱۱۳۷۲۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۲۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۵۷۰۰۰	نیم سکه
۲۹۲۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	اعتماد 30 درصد دانش آموزان به بازی های رایانه ای	ابرار
روزنامه های حمایت، فرهیختگان، شروع		
۴	مزایده نشر انحصاری بازی های رایانه ای برگزار شد	مناقصه موله
۴	اعتماد 30 درصد دانش آموزان به بازی های رایانه ای	فرهنگستان
۵	رقابت 174 تیم در رویداد بازی سازی Level Up	آسیا
۵	اعتماد 30 درصد دانش آموزان به بازی های رایانه ای	حمایت
۶	20 بازی رایانه ای ناشر انحصاری خود را شناختند	ایران آنلاین
۶	1718#; بازی سازی 8#187; به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می شود	خبرگزاری فارس
۶	«بازی سازی» به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می شود	خبرگزاری فارس
۷	بازی سازی به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می شود	خبرگزاری مهر
۷	بازی سازی به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می شود	artna آرتنا
۷	بازی سازی به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می شود	بیابک
۸	هفتمین گردهمایی بازی سازان ۳۴ تیرماه برگزار می شود	خبرگزاری مهر
۸	بازی سازی به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می شود	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی
۸	افزوده شدن درس بازی سازی به واحد کامپیوتر دانشگاه فردوسی مشهد	خبرگزاری
۹	افزوده شدن درس بازی سازی به واحد کامپیوتر دانشگاه فردوسی مشهد	اقتصاد
۹	فروختن خون خود برای ساختن بازی کامپیوتری!	سخت افزار
۱۰	بازی سازی رایانه ای ازمهرماه به دانشگاه فردوسی اضافه می شود	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

تعداد محتوا : ۲۱



پایگاه خبری

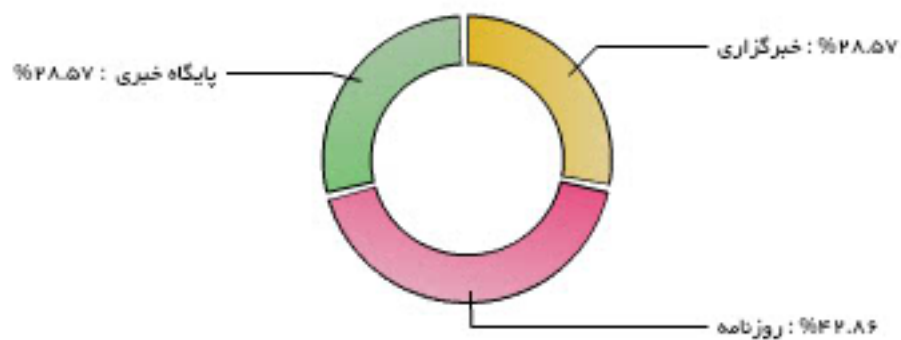
۶

روزنامه

۹

خبرگزاری

۶



منابع دیگر: روزنامه‌های حمایت، فرهیختگان، شروع



میانگین معدل ۸۰ درصد دانش‌آموزان ۱۲ است

اعتیاد ۳۰ درصد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای

با ایجاد فضاهای کاربری برای مجرمین و خلافکاران مختلف در برخی اوقات سبب وقوع بسیاری از مشکلات می‌شود. معاون حقوقی پلیس فتا با اشاره به بسترهای امنیتی پلیس فتا در فضای سایبری کشور، اظهار کرد: متأسفانه در حال حاضر در حوزه مواد مخدر به وسیله فضای مجازی دارک نت‌هایی به وجود آمده است که بیشتر در کشورهای دیگر مشهود بوده است.

عباس دیلمی زاده، کارشناس حوزه مواد مخدر نیز در این برنامه با اشاره به تعریف مواد مخدر در جوامع مختلف، گفت: مواد مخدر و محرک، با ایجاد وابستگی‌های شدید جسمی، روانی و عاطفی در ذهن و جسم شخص نفوذ کرده و با سوء مصرف

معاون حقوقی پلیس فتا با اشاره به بسترهای امنیتی پلیس فتا در فضای سایبری کشور، اظهار کرد: متأسفانه در حال حاضر در حوزه مواد مخدر به وسیله فضای مجازی دارک نت‌هایی به وجود آمده است که بیشتر در کشورهای دیگر مشهود بوده است. به گزارش ایسنا، سرهنگ حسین رمضانی در یک میزگرد رادیویی با اشاره آمارهای به دست آمده از بسترهای فضای مجازی برای رشد اعتیاد در کشور، گفت: امروزه فضای سایبری با ایجاد بستر رسانه‌ای بسیار مطلوب این امکان را در اختیار دولت و نهاد های کشور قرار می‌دهد تا بتوانند اقدامات خود را سازمان دهی کنند و افزوده: فضای سایبری در کنار تمام ویژگی‌های مثبت و سازنده خود،

افراد علائق خود را به بار می نشانند. وی با بیان این که در هیچ جای دنیا برای مخدرها تبلیغ مثبتی انجام نمی گیرد، اظهار کرد: در هر شیوه تبلیغاتی برای مصرف و فروش مواد مخدر همواره از راه های غیر مستقیم استفاده می شود، به طوری که امروزه در بخش های مختلف فضای مجازی شاهد این دست از تبلیغات غیر مستقیم هستیم. این کارشناس مواد مخدر در ادامه همین بحث اضافه کرد: زمانی که یک مصرف کننده از طریق مدل های مختلف تبلیغاتی و گروه های متعلق به مصرف کنندگان به مواد مورد نظر خویش دست پیدا کند، یک تبلیغات کاملاً غیر مستقیم انجام گرفته است.

وی در خصوص رواج مواد مخدر جدید در فضاهای مجازی، اظهار کرد: اکثر مواد مخدر با برندها و نام های مختلف در پایه و بنیان خود مشترک و یکسان هستند، به طوری که تهیه کنندگان این مواد نسبت به سطح آگاهی مردم و رشد فروش خود تبلیغات و برند خود را تغییر می دهند.

وی همچنین در ادامه تصریح کرد: زمانی که یکی از انواع مواد مخدر با تبلیغات پیشگیرانه و آگاه سازی به مردم معرفی می شود، تولید کننده با استفاده از راه های تبلیغاتی مختلف و تغییر در ظاهر محصول سعی در فروش جنس تولیدی خود دارد. دیلمی زاده با اشاره به رواج خرید و فروش آزاد مواد مخدر در برخی از کشورهای دنیا، افزود: در کشور ایران خرید و فروش مواد مخدر از فضای مجازی به صورت جدی و

برجسته صورت نمی گیرد. در بخش دیگر این برنامه روح ا... مومن نسب، کارشناس فضای مجازی نیز با اشاره به ارتباط بین فضای مجازی و مواد مخدر گفت: در این باره دو تعریف متمایز وجود دارد، اولین بحث مربوط می شود به حضور مواد مخدر در فضای مجازی و دیگری فضای مجازی مخدر است. وی با بیان این که فضای مجازی به تنهایی می تواند یک نوعی از اعتیاد را به همراه داشته باشد، گفت: برخی از ابزارهای فضای مجازی با ایجاد وابستگی های شدید، زمینه اعتیاد افراد به این فضا را فراهم می کنند. این کارشناس فضای مجازی با اشاره به افت تحصیلی اکثریت دانش آموزان ایرانی، گفت: در سال اخیر ۸۰ درصد از دانش آموزان ایرانی با معدل میانگین ۱۲ دوران تحصیلی خویش را طی و سپری کرده اند و متأسفانه امروزه ۳۰ درصد از دانش آموزان ۸ تا ۱۴ ساله به بازی های همچون «کلش آف کلنز»، «پو» و... اعتیاد پیدا کرده و وابستگی عمیقی دارند. مومن نسب با تأکید بر بستر مناسب فضای مجازی برای جرم خیزی و رشد جرم، گفت: استتار هویتی افراد در فضاهای سایبری همواره یکی از دلایل رشد جرم در این فضا به شمار می رود. وی با اشاره به تحقیقات برخی از دانشگاه های معتبر خارج از کشور، خاطر نشان کرد: طبق تحقیقات انجام گرفته در برخی از اوقات اعتیاد به فضای مجازی می تواند بیشتر از موادهای مخدر تأثیر گذار و مخرب باشد.

مزایه نشر انحصاری بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد

از کوپن‌هایی خرج کنند که پیش‌تر با حمایت از بازی‌های ایرانی به دست آورده‌اند. بر این اساس هر ماه ۲۰ بازی رایانه‌ای برای گسری و انتخاب ناشران انتخاب شده و در مزایه شرکت داده می‌شوند. لیست این بازی‌ها ۱۵ ام هر ماه در سامانه ircgid.ir قرار می‌گیرد و ناشران چند روز فرصت دارند تا برای مزایه برنامه‌ریزی کنند. برخلاف ۳ مزایه پیشین که به صورت اینترنتی برگزار شد، چهارمین مزایه امسال به درخواست خود ناشران بازی‌های رایانه‌ای و در جهت شفافیت پیش‌تر به صورت حضوری برگزار شد و مزایه‌های بعدی نیز حضوری خواهد بود.

چهارمین مزایه واگذاری انحصار نشر بازی‌های رایانه‌ای، برای نخستین بار به صورت حضوری برگزار شد و ۲۰ بازی رایانه‌ای ناشر انحصاری خود را شناختند.

به گزارش ایسنا، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرد از ابتدای سال جاری و با انتشار شیوه‌نامه جدید فعالیت ناشران بازی‌های رایانه‌ای، واگذاری انحصاری حق نشر بازی‌های خارجی با هدف ساماندهی نشر این بازی‌ها و همچنین حمایت از بازی‌های ایرانی کلید خورد. ناشران برای شرکت در این مزایه بایستی



اعتیاد ۳۰ درصد دانش‌آموزان به بازی‌های رایانه‌ای



فرهنگستان: معاون حقوقی پلیس فتا با اشاره به افت تحصیلی اکثریت دانش‌آموزان ایرانی گفت: «در سال اخیر ۸۰ درصد دانش‌آموزان ایرانی با معدل میانگین ۱۲ دوران تحصیلی خویش را سپری کرده‌اند و متأسفانه امروزه ۳۰ درصد دانش‌آموزان ۸ تا ۱۴ ساله به بازی‌هایی همچون «کلیش اف کلنز»، «پوو» و... اعتیاد پیدا کرده و وابستگی عمیقی به این بازی‌ها دارند.» حسین رضایی با اشاره به تحقیقات برخی دانشگاه‌های معتبر خارج از کشور اظهار کرد: «فضای مجازی به تنهایی می‌تواند نوعی اعتیاد را به همراه داشته باشد. در این راستا برخی ابزارهای فضای مجازی با ایجاد وابستگی‌های شدید، زمینه اعتیاد افراد به این فضا را فراهم می‌کنند.»

بازی سازان سراسر کشور به دنبال جهانی شدن رقابت ۱۷۴ تیم در رویداد بازی سازی Level Up



رویداد یک ماهه بازی سازی Level Up که از ابتدای تیر آغاز به کار کرده، با استقبال گسترده‌ای روبه‌رو شده و ۱۷۴ تیم در سراسر کشور هم‌اکنون در حالت رقابت با یکدیگر هستند. در حال حاضر ۲۱ مریی که از بازی سازان مطرح کشورمان هستند، هدایت‌گری این ۱۷۴ تیم را برعهده گرفته و روزانه به تیم‌ها راهنمایی‌های لازم را ارائه می‌دهند. بیش‌ترین تعداد شرکت‌کنندگان در این رویداد به ترتیب مربوط به کلان شهرهای تهران، اصفهان و مشهد است. لازم به ذکر است این رویداد بازی سازی توسط شرکت فن‌افزار و با حمایت مادی و معنوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حال برگزاری است و بازی‌های برگزیده علاوه بر دریافت جوایز نقدی جمعاً معادل ۲۵ میلیون تومان، جهت انتشار بین‌المللی بازی نیز مورد حمایت قرار می‌گیرند.

اعتیاد ۳۰ درصد دانش آموزان به بازی‌های رایانه‌ای

یک کارشناس فضای مجازی با اشاره به ارتباط بین فضای مجازی و مواد مخدر تصریح کرد: در این باره دو تعریف متمایز وجود دارد، نخستین بحث مربوط می‌شود به حضور مواد مخدر در فضای مجازی و دیگری فضای مجازی مخدر است. روح‌الله مومن نسب، با اشاره به اکت تحصیلی اکثریت دانش آموزان ایرانی، ادامه داد: در سال اخیر ۸۰ درصد از دانش آموزان ایرانی با معدل میانگین ۱۲ دوران تحصیلی خویش را سپری کرده‌اند و متأسفانه امروزه ۳۰ درصد از دانش آموزان ۸ تا ۱۴ ساله به بازی‌هایی همچون «کلش اف کلنز»، «پوو» و... اعتیاد پیدا کرده و وابستگی عمیقی دارند. وی با تأکید بر بستر مناسب فضای مجازی برای جرم‌خیزی و رشد جرم گفت: استار هویتی افراد در فضاهای سایبری همواره یکی از دلایل رشد جرم در این فضا به شمار می‌رود.



با برگزاری مزایده حضوری؛ ۲۰ بازی رایانه ای ناشر انحصاری خود را شناختند (۱۳۹۵/۰۴/۲۲-۱۳۹۵/۰۴/۲۹)

به گزارش شبکه خبری «ایرانیان»، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از ابتدای سال جاری و با انتشار شیوه نامه جدید فعالیت ناشران بازی های رایانه ای، واگذاری انحصاری حق نشر بازی های خارجی با هدف ساماندهی نشر این بازی ها و همچنین حمایت از بازی های ایرانی کلید خورد. ناشران برای شرکت در این مزایده بایستی از کوبین هایی خرج کنند که پیش تر با حمایت از بازی های ایرانی بدست آورده اند. بر این اساس هر ماه ۲۰ بازی رایانه ای با رای گیری و انتخاب ناشران انتخاب شده و در مزایده شرکت داده می شوند. لیست این بازی ها ۱۵م هر ماه در سامانه iredir قرار می گیرد و ناشران چند روز فرصت دارند تا برای مزایده برنامه ریزی کنند. برخلاف سه مزایده پیشین که به صورت اینترنتی برگزار شد، چهارمین مزایده امسال به درخواست خود ناشران بازی های رایانه ای و در جهت شفافیت بیش تر به صورت حضوری برگزار شد و مزایده های بعدی نیز حضوری خواهد بود.



۱۷۱# بازی سازی& ۱۸۷# به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می شود (۱۳۹۵/۰۴/۲۲-۱۳۹۵/۰۴/۲۹)

پیرو بازدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، درس بازی سازی از مهرماه امسال با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دروس دانشجویان گروه مهندسی کامپیوتر اضافه خواهد شد.

به گزارش خبرگزاری فارس، حسن کریمی قدوسی در بازدید از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، ظرفیت های گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی را برای توسعه بازی سازی در شهر مشهد مناسب دانست و گفت: دانشگاه فردوسی می تواند علاوه بر استفاده از ظرفیت های پنهان بازی سازان در استان خراسان رضوی، زمینه توسعه علمی برای توسعه این هنر - صنعت را فراهم سازد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مذاکره با دکتر سعید ابریشمی، مدیر گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از گسترده تر شدن فعالیت های این دانشگاه در زمینه بازی های رایانه ای حمایت جدی خواهد کرد. در این جلسه، برگزاری یک «گیم جم» در لوایل مهرماه توسط دانشگاه فردوسی و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تصویب رسید. دکتر سعید ابریشمی در این جلسه با تأکید بر ظرفیت های دانشگاه فردوسی گفت: استادان توانمندی مانند دکتر پوررضا و نیز دانشجویان علاقه مندی که انجمن بازی های رایانه ای را تأسیس کردند در این دانشگاه هستند که این ظرفیت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند گسترش یابد.



«بازی سازی» به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می شود (۱۳۹۵/۰۴/۲۲-۱۳۹۵/۰۴/۲۹)

پیرو بازدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، درس بازی سازی از مهرماه امسال با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دروس دانشجویان گروه مهندسی کامپیوتر اضافه خواهد شد.

به گزارش خبرگزاری فارس، حسن کریمی قدوسی در بازدید از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، ظرفیت های گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی را برای توسعه بازی سازی در شهر مشهد مناسب دانست و گفت: دانشگاه فردوسی می تواند علاوه بر استفاده از ظرفیت های پنهان بازی سازان در استان خراسان رضوی، زمینه توسعه علمی برای توسعه این هنر - صنعت را فراهم سازد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مذاکره با دکتر سعید ابریشمی، مدیر گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از گسترده تر شدن فعالیت های این دانشگاه در زمینه بازی های رایانه ای حمایت جدی خواهد کرد. در این جلسه، برگزاری یک «گیم جم» در لوایل مهرماه توسط دانشگاه فردوسی و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تصویب رسید. دکتر سعید ابریشمی در این جلسه با تأکید بر ظرفیت های دانشگاه فردوسی گفت: استادان توانمندی مانند دکتر پوررضا و نیز دانشجویان علاقه مندی که انجمن بازی های رایانه ای را تأسیس کردند در این دانشگاه هستند که این ظرفیت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند گسترش یابد.



بازی سازی به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می شود (۹۵/۰۱/۲۵-۲۴)

پیرو بازدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، درس بازی سازی از مهرماه امسال به دروس گروه مهندسی کامپیوتر اضافه خواهد شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در بازدید از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، ظرفیت های گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی را برای توسعه بازی سازی در شهر مشهد مناسب دانست و گفت: دانشگاه فردوسی می تواند علاوه بر استفاده از ظرفیت های پنهان بازی سازان در استان خراسان رضوی، زمینه توسعه علمی برای توسعه این هنر - صنعت را فراهم سازد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مذاکره با دکتر سعید ابریشمی، مدیر گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از گسترده تر شدن فعالیت های این دانشگاه در زمینه بازی های رایانه ای حمایت جدی خواهد کرد. در این جلسه، برگزاری یک «گیم جم» در لوایل مهرماه توسط دانشگاه فردوسی و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تصویب رسید. دکتر سعید ابریشمی در این جلسه با تأکید بر ظرفیت های دانشگاه فردوسی گفت: استادان توانمندی مانند دکتر پوررضا و نیز دانشجویان علاقه مندی که انجمن بازی های رایانه ای را تأسیس کردند در این دانشگاه هستند که این ظرفیت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند گسترش یابد.



بازی سازی به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می شود (۹۵/۰۱/۲۵-۲۴)

آرتنا:

درس بازی سازی از مهرماه امسال با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دروس دانشجویان گروه مهندسی کامپیوتر اضافه خواهد شد.

به گزارش «آرتنا» پیرو بازدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، درس بازی سازی از مهرماه امسال با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دروس دانشجویان گروه مهندسی کامپیوتر اضافه خواهد شد. حسن کریمی قدوسی در بازدید از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، ظرفیت های گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی را برای توسعه بازی سازی در شهر مشهد مناسب دانست و گفت: دانشگاه فردوسی می تواند علاوه بر استفاده از ظرفیت های پنهان بازی سازان در استان خراسان رضوی، زمینه توسعه علمی برای توسعه این هنر - صنعت را فراهم سازد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مذاکره با دکتر سعید ابریشمی، مدیر گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از گسترده تر شدن فعالیت های این دانشگاه در زمینه بازی های رایانه ای حمایت جدی خواهد کرد. در این جلسه، برگزاری یک «گیم جم» در لوایل مهرماه توسط دانشگاه فردوسی و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تصویب رسید. دکتر سعید ابریشمی در این جلسه با تأکید بر ظرفیت های دانشگاه فردوسی گفت: استادان توانمندی مانند دکتر پوررضا و نیز دانشجویان علاقه مندی که انجمن بازی های رایانه ای را تأسیس کردند در این دانشگاه هستند که این ظرفیت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند گسترش یابد.



بازی سازی به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می شود (۹۵/۰۱/۲۵-۲۴)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی بابک: بخش مهمترین عناوین:

پیرو بازدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، درس بازی سازی از مهرماه امسال به دروس گروه مهندسی کامپیوتر اضافه خواهد شد. به گزارش بی بابک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در بازدید از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، ظرفیت های گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی را برای توسعه علمی برای توسعه این هنر - صنعت را فراهم سازد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مذاکره با دکتر سعید ابریشمی، مدیر گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از گسترده تر شدن فعالیت های این دانشگاه در زمینه بازی های رایانه ای حمایت جدی خواهد کرد. در این جلسه، برگزاری یک «گیم جم» در لوایل مهرماه توسط دانشگاه فردوسی و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تصویب رسید. دکتر سعید ابریشمی در این جلسه با تأکید بر ظرفیت های دانشگاه فردوسی گفت: استادان توانمندی مانند دکتر پوررضا و نیز دانشجویان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) علاقه مندی که انجمن بازی های رایانه ای را تأسیس کردند در این دانشگاه هستند که این ظرفیت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند گسترش یابد.



هفتمین گردهمایی بازی سازان ۲۴ تیرماه برگزار می شود (۱۴۰۱-۹۵/۰۱/۲۴)

هفتمین رویداد «تجربه بازی ساز» به عنوان گردهمایی ماهانه بازی سازان روز پنج شنبه ۲۴ تیر ماه برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد به همت انجمن بنیاد ملی بازی سازی و با هدف ارایه تجربیات بازی سازان به یکدیگر برگزار می شود.

هفتمین تجربه بازی ساز شامل چهار برنامه اصلی است که یکی از اصلی ترین بخش های آن ارایه ای از سوی تیم فن افزار درباره بازی «شمشیر تاریکی» از آغاز تا کنسول های نسل هشتمی است.

این بازی در پنجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به عنوان بهترین بازی سال انتخاب شده بود. معرفی سیستم «دپلی» و کالبدشکافی بازی موبایلی «فروت گرفت» به عنوان یکی از بازی های موفق ایرانی نیز از دیگر برنامه های این رویداد خواهد بود. با توجه به محدودیت فضا و امکانات و شرایط خاص این رویداد، ثبت نام برای حضور الزامی است و از ورود افرادی که ثبت نام نکرده اند جلوگیری خواهد شد. علاقه مندان می توانند جهت ثبت نام به این نشانی مراجعه کرده و رایگان ثبت نام کنند.



با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ بازی سازی به دروس دانشگاه فردوسی اضافه می شود (۱۴۰۱-۹۵/۰۱/۲۴)

پیرو بازدید مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، درس بازی سازی از مهرماه امسال با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دروس دانشجویان گروه مهندسی کامپیوتر اضافه خواهد شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در بازدید از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، ظرفیت های گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی را برای توسعه بازی سازی در شهر مشهد مناسب دانست و گفت: «دانشگاه فردوسی می تواند علاوه بر استفاده از ظرفیت های پنهان بازی سازان در استان خراسان رضوی، زمینه توسعه علمی برای توسعه این هنر - صنعت را فراهم سازد».

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مذاکره با دکتر سعید ابریشمی، مدیر گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی گفت: «بنیاد ملی بازی های رایانه ای از گسترده تر شدن فعالیت های این دانشگاه در زمینه بازی های رایانه ای حمایت جدی خواهد کرد».

در این جلسه، برگزاری یک «گیم جیم» در لوایل همراه توسط دانشگاه فردوسی و با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به تصویب رسید. دکتر سعید ابریشمی در این جلسه با تأکید بر ظرفیت های دانشگاه فردوسی گفت: «استادان توانمندی مانند دکتر پوررضا و نیز دانشجویان علاقه مندی که انجمن بازی های رایانه ای را تأسیس کردند در این دانشگاه هستند که این ظرفیت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند گسترش یابد».



افزوده شدن درس بازی سازی به واحد کامپیوتر دانشگاه فردوسی مشهد (۱۴۰۱-۹۵/۰۱/۲۴)

فناوری اطلاعات - بازی - درس بازی سازی از مهرماه امسال با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دروس دانشجویان گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی اضافه خواهد شد.

به گزارش خبرنگاران و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در بازدید از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، ظرفیت های گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی را برای توسعه بازی سازی در شهر مشهد مناسب دانست و گفت: «دانشگاه فردوسی می تواند علاوه بر استفاده از ظرفیت های پنهان بازی سازان در استان خراسان رضوی، زمینه توسعه علمی برای توسعه این هنر - صنعت را فراهم سازد».

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مذاکره با سعید ابریشمی، مدیر گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی گفت: «بنیاد ملی بازی های رایانه ای (ادامه

(ادامه خبر ...) از گسترده تر شدن فعالیت های این دانشگاه در زمینه بازی های رایانه ای حمایت جدی خواهد کرد. سعید ابریشمی در این جلسه با تأکید بر ظرفیت های دانشگاه فردوسی گفت: استادان توانمندی مانند دکتر پوررضا و نیز دانشجویان علاقه مندی که انجمن بازی های رایانه ای را تأسیس کردند در این دانشگاه هستند که این ظرفیت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند گسترش یابد. هفتمین گردهمایی بازی سازان برگزار می شود. هفتمین رویداد «تجربه بازی ساز» به عنوان گردهمایی ماهانه بازی سازان روز پنج شنبه ۲۴ تیر ماه برگزار می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد به همت انستیتوی ملی بازی سازی و با هدف آرایه تجربیات بازی سازان به یکدیگر برگزار می شود. هفتمین تجربه بازی ساز شامل چهار برنامه اصلی است که یکی از اصلی ترین بخش های آن آرایه ای از سوی تیم فن افزار درباره بازی «شمشیر تاریکی» از آغاز تا کنسول های نسل هشتمی است. این بازی در پنجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به عنوان بهترین بازی سال انتخاب شده بود. معرفی سیستم «دبلی» و کالبدشکافی بازی موبایلی «فروت گرفت» به عنوان یکی از بازی های موفق ایرانی نیز از دیگر برنامه های این رویداد خواهد بود. علاقه مندان می توانند جهت ثبت نام به این نشانی مراجعه کرده و رایگان ثبت نام کنند.

۵۶۵۶



افزوده شدن درس بازی سازی به واحد کامپیوتر دانشگاه فردوسی مشهد (۱۳۹۸-۹۵/۰۱/۲۵)

درس بازی سازی از همراه امسال با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دروس دانشجویان گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی اضافه خواهد شد.

به گزارش خبرنگاران و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در بازدید از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی مشهد، ظرفیت های گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی را برای توسعه بازی سازی در شهر مشهد مناسب دانست و گفت: دانشگاه فردوسی می تواند علاوه بر استفاده از ظرفیت های پنهان بازی سازان در استان خراسان رضوی، زمینه توسعه علمی برای توسعه این هنر - صنعت را فراهم سازد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مذاکره با سعید ابریشمی، مدیر گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای از گسترده تر شدن فعالیت های این دانشگاه در زمینه بازی های رایانه ای حمایت جدی خواهد کرد. سعید ابریشمی در این جلسه با تأکید بر ظرفیت های دانشگاه فردوسی گفت: استادان توانمندی مانند دکتر پوررضا و نیز دانشجویان علاقه مندی که انجمن بازی های رایانه ای را تأسیس کردند در این دانشگاه هستند که این ظرفیت با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند گسترش یابد. هفتمین گردهمایی بازی سازان برگزار می شود. هفتمین رویداد «تجربه بازی ساز» به عنوان گردهمایی ماهانه بازی سازان روز پنج شنبه ۲۴ تیر ماه برگزار می شود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این رویداد به همت انستیتوی ملی بازی سازی و با هدف آرایه تجربیات بازی سازان به یکدیگر برگزار می شود. هفتمین تجربه بازی ساز شامل چهار برنامه اصلی است که یکی از اصلی ترین بخش های آن آرایه ای از سوی تیم فن افزار درباره بازی «شمشیر تاریکی» از آغاز تا کنسول های نسل هشتمی است. این بازی در پنجمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به عنوان بهترین بازی سال انتخاب شده بود. معرفی سیستم «دبلی» و کالبدشکافی بازی موبایلی «فروت گرفت» به عنوان یکی از بازی های موفق ایرانی نیز از دیگر برنامه های این رویداد خواهد بود. علاقه مندان می توانند جهت ثبت نام به این نشانی مراجعه کرده و رایگان ثبت نام کنند.

۵۶۵۶



سخت افزار

فروختن خون خود برای ساختن بازی کامپیوتری! (۱۳۹۸-۹۵/۰۱/۲۵)

شاید این جمله را از دهان دوست و آشنا زیاد شنیده باشید که بر فرض مثال برای انجام فلان کار حتی فروش زیر پایم را هم فروختم. حال بازی ساز سرشناسی پیدا شده است که به منظور تکمیل مراحل تولید بازی کامپیوتری جدید خود مقداری از خون خود را از طریق اینترنت به فروش رسانده است! البته عمل مذکور به دلیل عجز این بازی ساز برجسته از تأمین بودجه ی لازم به منظور تکمیل مراحل تولید بازی کامپیوتری جدید خود صورت نگرفته و این عمل بیشتر جنبه ای نمادین و تبلیغاتی داشته است. در واقع اصل قضیه از این قرار بوده است که به تازگی کارگردان فعال و شناخته شده ی حاضر در عرصه ی بازی سازی یعنی ریچارد گریت مقداری از خون خود را به هنرمندی به نام استیو بوردنیاک داده است تا از آن ها جعبه هایی مفهومی برای فروش بسازد. به این ترتیب خیلی زود چیزی در حدود شش جعبه ی کوچک به سایز ۴.۷۵ در ۹ در ۱ اینچ، مزین به خون آقای گریت و از جنس پاکلیت، مس و شیشه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ساخته شد و این جعبه های عجیب برای فروش به قیمت پنج هزار دلار (این قیمت برای هر کدام از این جعبه های کوچک بوده است) در وب سایت eBay قرار گرفت. با این حال از آن جایی که بخشی از مقررات وب سایت eBay اجازه ی داد و سند اجزای بدن انسان (از جمله خون او) را به کاربران نمی دهد، آقای گریث مجبور شد که پکیج خون چکان خود را از وب سایت مذکور جمع آوری کرده و آن را در وب سایت مربوط به بازی جدید خود یعنی Shroud the Avatar: Forsaken Virtues برای فروش عرضه نماید. گفته می شود که این عمل ریچارد گریث بیشتر به منظور شناساندن هر چه بیشتر بازی مذکور به مخاطبان دنیای بازی های کامپیوتری صورت گرفته است و در عین این که بخشی از در آمد حاصل شده از فروش خون او به تکمیل مراحل ساخت بازی Shroud the Avatar: Forsaken Virtues اختصاص خواهد یافت، ما بقی وجوه به دست آمده از این داد و ستد نیز صرف امور خیریه خواهد شد. از قرار معلوم تا این جای کار و در زمان نوشته شدن این مطلب چیزی نزدیک به چهار عدد از جعبه های کوچک مزین به خون آقای گریث به فروش رسیده و تنها دو عدد از آن ها باقی مانده اند. ضمن این که این بازی ساز برجسته و سر شناس برای ثابت کردن این موضوع که هوادارانش خون پاک و خالص بریتانیایی او (ریچارد گریث متولد کمبریج بریتانیاست) را خریداری کرده اند، فرایند اهدای خون خود برای ساختن جعبه های کثافی را به صورت زنده یا علاقه مندان خود به اشتراک گذاشته است.

تصویری از جعبه های پنج هزار دلاری مزین به خون پاک و خالص بریتانیایی ریچارد گریث که از قابلیت نصب بر روی دیوار هم بر خوردار است گفتنی است که ریچارد گریث عمده شهرت خود را مدیون فعالیت در پروژه ی تولید مجموعه بازی های مشهور و پر طرفدار Ultima است. مجموعه بازی هایی که در طول دهه ی هشتاد و نود میلادی علاقه مندان فراوانی از سبک نقش آفرینی را بر گرد خود جمع کرده بودند و آقای گریث هم در پروسه ی تولید بسیاری از آن ها نقش هایی اساسی و کلیدی بر عهده داشت. در واقع جدید ترین تجربه ی ریچارد گریث در دنیای بازی های کامپیوتری یعنی بازی Shroud the Avatar: Forsaken Virtues (که تحت لوای استودیوی بازی سازی جدید او یعنی استودیو Portalarium در دست تولید و انتشار است) نیز در بسیاری از بخش های خود وامدار مجموعه بازی های Ultima است و به طور کامل با الهام از نسخه های موفق این مجموعه (به خصوص نسخه های ابتدایی آن) ساخته شده است. البته مراحل تولید بازی Shroud the Avatar: Forsaken Virtues هنوز به طور کامل به پایان نرسیده است و از ماه های پایانی سال جاری میلادی به عنوان زمان انتشار رسمی این بازی یاد می شود. از سوی دیگر ریچارد گریث علاوه بر فعالیت های گسترده ی خود در صنعت بازی سازی، به دلیل فعالیت های فضا نوردی و سفر های شخصی فضایی اش نیز در میان مردم شهرت دارد و در کل فردی کاملاً شناخته شده در نزد بسیاری از مردم دنیا به شمار می رود. به هر حال باید دید که آیا فروش جعبه های مزین به خون آقای گریث هیچ تاثیر خاصی در میزان موفقیت بازی Shroud the Avatar: Forsaken Virtues در نزد مخاطبان یا تسهیل فرایند عرضه شدن نسخه ی نهایی از این بازی به بازار خواهد داشت یا این که تنها در حد اقدامی مقطعی، نمادین و پر سر و صدا باقی خواهد ماند. به هر حال بد نیست که بازی سازان هم وطن نیز با الهام از این اقدام آقای گریث، خون پاک و خالص آریایی خود را بر روی مناد تراش های ساخت داخل پاشیده و با فروش آن ها به قیمت ۵۰۰ ریال گامی در جهت شهرت هر چه بیشتر آثار در دست تولید خود (البته اگر اثری در دست تولید داشته باشند) در نزد مخاطبان بر دارند. البته توجه به قیمت ۵۰۰ ریالی این محصول ارزشمند و نمادین بسیار مهم و ضروری به نظر می رسد. چرا که فروش محصول یاد شده به قیمتی بالا تر از میزان مذکور، بعید است که هیچ مشتری خاصی را به سوی خود جلب نماید!

برای اطلاع از جدیدترین اخبار دنیای دیجیتال، قیمت انواع قطعات سخت افزاری و تجهیزات الکترونیکی، آگاهی از اخبار مرتبط با تکنولوژی از جمله نوسان قیمت ارز، تصاویر، ویدئوها و مطالب آموزشی اختصاصی به کانال تلگرام وب سایت سخت افزار بیونیدید: [telegramme/sakhtafzarnag](https://t.me/sakhtafzarnag)



بازی سازی رایانه ای از مهرماه به دانشگاه فردوسی اضافه می شود (۱۴۰۴-۱۵/۰۹/۲۲)

تهران- ایرنا- درس بازی سازی رایانه ای از مهرماه امسال به دروس رشته مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی اضافه می شود.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در بازدید از انجمن بازی های رایانه ای دانشگاه فردوسی، ظرفیت های گروه مهندسی کامپیوتر این دانشگاه برای توسعه بازی سازی در شهر مشهد را مناسب دانست.

به گزارش سه شنبه گروه فرهنگی ایرنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، قدوسی گفت: دانشگاه فردوسی می تواند علاوه بر استفاده از ظرفیت های پنهان بازی سازان در استان خراسان رضوی، زمینه توسعه علمی برای توسعه این هنر - صنعت را فراهم سازد.

در دیدار مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سعید ابریشمی مدیر گروه مهندسی کامپیوتر دانشگاه فردوسی، برگزاری یک «گیم جی» در مهرماه توسط این دانشگاه به تصویب رسید.

فراهنک ۰۰۹۲۴۶۰۰۱۸۲۳

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



پوزهاب

مثبت +

منفی -

بی طرف

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۴/۲۲

