

۱۳۹۵/۰۶/۰۷

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





AUG 28 2016

یکشنبه ۰۷ شهریور

۱۳۳۵

اذان صبح ۵:۰۵ طلوع آفتاب ۶:۳۳ اذان ظهر ۱۳:۰۵ اذان مغرب ۱۹:۵۵



قیمت ارز مبادله ای (ریال)	
-	دلار ۳۱۲۰۰
-	یورو ۳۴۹۲۹
-	پوند ۴۰۹۸۶
-	صدین ۳۰۶۳۷
-	درهم امارات ۸۴۹۵
-	فرانک ۳۱۸۹۶

قیمت ارز (تومان)	
-	دلار ۳۵۵۹
-	یورو ۴۰۱۴
-	پوند ۴۶۷۵
-	صدین ۳۵۲۰
-	درهم امارات ۹۷۲
-	لیبر ترکیه ۱۲۲۵

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۳۳۵۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۴۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۸۰۰۰	نیم سکه
۲۹۵۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	روزهای خوش برای صنعت «گیم» ایران	ایران
۲	تمدید مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای	گوش
۳	پایان رقابت های لیگ بازی های رایانه ای ایران در بخش آنلاین	صنعت
۳	راه اندازی کافه کتاب و مرکز بازی های رایانه ای در خانه های جوان	حمایت
۴	راه اندازی کافه کتاب و مرکز بازی های رایانه ای در خانه های جوان	امتیاز
	روزنامه حمایت	
۴	تیم های ایرانی در مسابقات جهانی	جام جام
۴	تمدید مهلت ثبت نام مسابقات لیگ بازی های رایانه ای	سپاس
۵	راه اندازی کافه کتاب در خانه های جوان	ایرجا
۵	ثبت نام سومین دوره جام بزرگ بازیهای رایانه ای خلیج فارس آغاز شد	oagame
۶	گزارش کار استارتاپ ویکند بازی های رایانه ای ایران	oagame
۶	قوانین حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران تشریح شد	مهر خبرگزاری مهر
۷	قوانین حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران تشریح شد	بمبک
۸	قوانین حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران تشریح شد	هدانا
۹	هفته ای جهانی برای بازی سازان ایران/ صنعت گیم به کجا می رود؟	مهر خبرگزاری مهر
۱۰	جزئیات اولین نمایشگاه «صنایع فرهنگی ایرانیان»/ از بازی تا تبلیغات	مهر خبرگزاری مهر
۱۰	ثبت نام سومین دوره جام بزرگ بازی های رایانه ای خلیج فارس آغاز شد	دریاکامپانی
۱۱	راه اندازی کافه کتاب و مرکز بازی های رایانه ای در خانه های جوان	تتبین
۱۲	هفته ای جهانی برای بازی سازان ایران/ صنعت گیم به کجا می رود؟	بمبک

۱۳	قوانین لیگ بازی های رایانه ای اعلام شد + جزئیات	
۱۴	عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی	
۱۴	عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی	
۱۵	جزئیات اولین نمایشگاه «صنایع فرهنگی ایران»/ از بازی تا تبلیغات	
۱۶	قوانین حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران تشریح شد	
۱۷	عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی	
۱۷	عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی	
۱۸	عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی+تصاویر	
۱۸	عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی	
۱۹	عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی	
۱۹	عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی	
۱۹	عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی+تصاویر	
۲۰	شارژر ویژه مخصوص طرفداران بازی های موبایلی	
۲۰	عرضه شارژر ویژه برای پوکیمون بازها	
۲۰	کازرون میزبان لیگ بازی های رایانه ای کشور شد	
۲۱	پادکست تحلیلی چالش قسمت یازدهم	
۲۱	کازرون میزبان لیگ بازی های رایانه ای می شود	
۲۱	کازرون میزبان لیگ بازی های رایانه ای کشور شد	
۲۲	عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی	
۲۲	شارژری ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی	
۲۲	20 مرداد - بازی ایرانی در راه بازار جهانی	

۲۳

متخصصان پاسخ می دهند: بچه ها از چه زمانی گوشی به دست بگیرند



۲۴

صنایع خلاق؛ تولید ملی، اقتصاد مقاومتی، جذبه ی بین المللی



۲۵

بچه ها از چه زمانی گوشی به دست بگیرند؟



۲۵

بهترین بازی های آی پد برای کودکان

فاین آی تی

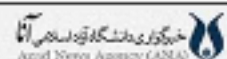
۲۶

بهترین بازی های آی پد برای کودکان

تق آیران

۲۷

جدیدترین ویرایش از راهنمای فعالیت ناشران بازی های رایانه ای ابلاغ شد



۲۷

ابلاغ جدیدترین ویرایش از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای



۲۷

ابلاغ جدیدترین ویرایش از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای



۲۸

دستورالعمل راهنمای ناشران بازی های رایانه ای / ادیشن 1395



۲۸

جدیدترین ویرایش از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای ابلاغ شد



۲۸

جدیدترین ویرایش از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای ابلاغ شد



۲۸

جدیدترین ویرایش از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای ابلاغ شد



تعداد محتوا : ۵۲



پایگاه خبری

روزنامه

خبرگزاری

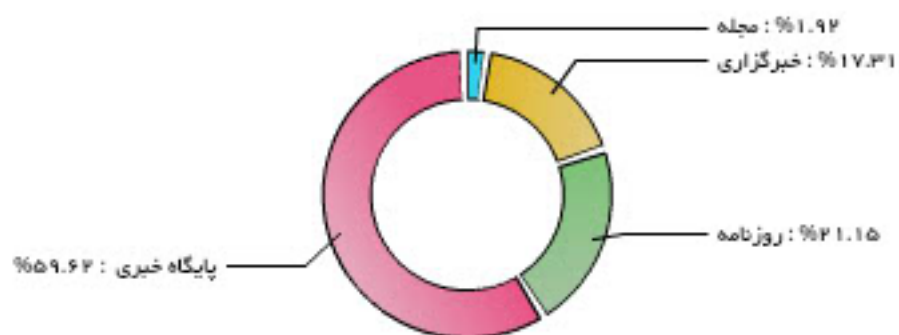
مجله

۳۱

۱۱

۹

۱



روزهای خوش برای صنعت «گیم» ایران



خوب بود. وی می‌افزاید: اما در بخش داخلی آن طور که باید و شاید در بخش بازی‌های رایانه‌ای کار نشده است. با اینکه بنیاد بازی‌های رایانه‌ای متولی امور بازی سازهاست ولی بودجه آن افزایش نیافته در حالی که اگر بنیاد بازی‌ها ضعیف باشد این موضوع روی صنعت گیم نیز تأثیر منفی می‌گذارد از این رو جادارد بیشتر به این بخش توجه شود. رحمانی با اشاره به فعالیت هزار نفر در این صنعت در قالب گروه‌ها و ۸۰ شرکت می‌گوید: صنعت گیم می‌تواند در بخش اشتغالی و درآمدزایی و در اقتصاد کشور تأثیری مثبت داشته باشد. وی همچنین با اشاره به اینکه صنعت گیم نوپاست و به کمک‌های مادی و معنوی نیاز دارد تا بتواند ارزش‌آور باشد، می‌افزاید: مذاکره بنیاد بازی‌های رایانه‌ای با وزارت ارتباطات موجب شد برخی از بازی سازها از وجوه وام اداره شده برخوردار شوند که این موضوع یعنی همکاری با جوانان بازی ساز را می‌توان یکی از نقاط مثبت کارنامه دولت دانست.

«دولت تدبیر و امید از چند جنبه روی صنعت گیم ایران تأثیر مثبتی گذاشته است که بخش اعظم آن مربوط به فضای بین‌المللی است. در واقع با شروع برجام اتفاقات خوبی در حوزه صنعت گیم ایران افتاد که مهم‌ترین آن، تغییر دید کشورهای نسبت به ایران بود که اجازه داد بتوانیم در مجامع بین‌المللی بهتر کار کنیم.» عماد رحمانی، مدیر عامل شرکت رسانه شکوه کوپر که در بازی‌سازی فعالیت دارد با بیان این مطلب، بزرگ‌ترین کار دولت تدبیر و امید را اصلاح و ترمیم چهره اقتصادی ایران می‌داند و می‌افزاید: اواخر سال ۹۳ با اینکه فقط بحث برجام داغ بود ما شاهد بهبود بازار کار بازی‌های رایانه‌ای در عرصه بین‌المللی بودیم و توانستیم در این شرایط، بازی خود را به نام ایران وارد بازار خارجی کنیم به عبارتی اصلاح و ترمیم چهره اقتصادی ایران بر فضای کاری ما تأثیر مثبتی داشت. از سوی دیگر امکان انتقال پول از خارج به داخل با دیگر بانک‌ها میسر شد و در کل باید بگوییم عملکرد دولت در بخش خارجی خیلی

صنایع فرهنگی

تمدید مهلت ثبت‌نام
در لیگ بازی‌های رایانه‌ای

فرهنگ: علاقمندان به شرکت در لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران تا ۸ شهریور فرصت دارند تا در این رویداد ثبت‌نام کنند. برگزارکننده مسابقات لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران انتخابی فرانسه ۲۰۱۶، مهلت ثبت‌نام برای شرکت‌کنندگان را تا ۸ شهریورماه تمدید کرد. در مسابقات امسال علاوه بر رشته‌های فوتبال FIFA و PES بازی‌های جدید کلش رویال و کانتر استرایک نیز اضافه شده و مجموع جوایز به مبلغ یک میلیارد ریال می‌رسد.

پایان رقابت‌های لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران در بخش آنلاین



با اتمام مسابقات آنلاین لیگ بازی‌های رایانه‌ای ۲۰۱۶ که با قهرمانی کشور سوئد در این رقابت‌ها همراه شد لیگ بازی‌های رایانه‌ای در بخش آنلاین به پایان رسید و وارد مرحله حضوری شد. لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران در بخش آنلاین و نیز مسابقات جانبی بالغ بر هزار ثبت‌نامی داشت که در پایان رقابت‌های کشوری قهرمانان ایران در دو رشته PES و FIFA مشخص شدند. در پایان رقابت‌های کشور ایران کپارش شکوهی توانست قهرمانی نهایی رشته فیفا را از آن خود کند تا به عنوان نخستین نماینده ایران در لیگ جهانی بازی‌های رایانه‌ای لقب بگیرد.

در انتهای نخستین دوره لیگ جهانی بازی‌های رایانه‌ای که با حضور مقام‌داران و بزرگان رشته فیفا از کشورهای انگلستان، دانمارک، سوئد، فرانسه، پرغال، رومانی و قهرمان ایران انجام شد ایوان لاپائز بازیکن سوئدی این رقابت‌ها توانست با شایستگی قهرمانی نخستین دوره لیگ جهانی را بدست آورد، کپارش شکوهی نیز در جایگاه دوم قرار گرفت تا کشورمان از کسب مقام در این رقابت‌های جهانی محروم نماند.

راه‌اندازی کافه کتاب و مرکز بازی‌های رایانه‌ای در خانه‌های جوان

معاون ساماندهی امور جوانان وزارت ورزش و جوانان از برقراری کافه کتاب و مرکز بازی‌های رایانه‌ای در خانه‌های جوان سراسر کشور خبر داد. محمدرضا رستمی افزود: با توجه به پایین بودن شاخص‌های فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی کشور، روند روبه گسترش آسیب‌های اجتماعی، فقدان زیرساخت‌های فرهنگی و مراکز گذران اوقات فراغت و تناسب نداشتن در نرخ بهره مندی جوانان از امکانات، وزارت ورزش و جوانان به عنوان نهاد متولی ساماندهی امور جوانان در صدد است با استفاده از ظرفیت‌های نهادهای دولتی، عمومی و غیردولتی و همچنین سمنهای فعال در حوزه جوانان، خانه‌های جوانان را در همه استان‌ها راه‌اندازی کند. این خانه‌ها مراکزی برای تبادل نظر و فعالیت جوانان و NGO های استانی هستند.

معاون ساماندهی امور جوانان خبر داد:

راه‌اندازی کافه کتاب و مرکز بازی‌های رایانه‌ای در خانه‌های جوان

معاون ساماندهی امور جوانان وزارت ورزش و جوانان از برقراری «کافه کتاب» و «مرکز بازی‌های رایانه‌ای» در خانه‌های جوان سراسر کشور خبر داد.

محمدرضا رستمی افزود: با توجه به پایین بودن شاخص‌های فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی کشور، روند روبه گسترش آسیب‌های اجتماعی، فقدان زیرساخت‌های فرهنگی و مراکز گذران اوقات فراغت و تناسب نداشتن در نرخ بهره‌مندی جوانان از امکانات، وزارت ورزش و جوانان به عنوان نهاد متولی ساماندهی امور جوانان در صدد است با استفاده از ظرفیت‌های نهادهای دولتی، عمومی و غیردولتی و همچنین سمنهای فعال در حوزه جوانان، خانه‌های جوانان را در کلیه استانها راه‌اندازی کند. این خانه‌ها مراکزی هستند برای تبادل نظر و فعالیت جوانان و NGO های استانی.

وی درباره شرایط فضایی و امکانات خانه‌های جوان تاکید کرد: وسعت فضاهای مورد نظر بسته به شرایط اقلیمی و امکانات موجود در هر استان از یک طرف و همچنین جمعیت جوان، زمینه‌ها و قابلیت‌های فعالیت جوانان آن استان متغیر است. اختصاص حداکثر مترآز به تأسیس خانه‌های جوان با رعایت اصل پرهیز از اسراف، متناسب با ظرفیت استان و بر اساس ارزیابی اداره کل ورزش و جوانان آن استان خواهد بود. معاون ساماندهی امور جوانان تصریح کرد: نظر به اینکه دستگاهها و نهادهای اجرایی همچون سازمان بسیج مستضعفین، شهرداری، آموزش و پرورش، وزارت بهداشت، تعاون و وزارت کشور عضو ستاد ملی ساماندهی امور جوانان هستند و امکاناتی مشتمل بر زمین، ساختمان و ملزومات اداری در اختیار این دستگاهها در است که قابلیت بهره‌برداری توسط سازمانهای مردم‌نهاد جوانان را به صورت صرف و یا مشارکتی دارد، برنامه داریم از امکانات این نهادها برای جوانان استفاده کنیم.

تیم‌های ایرانی در مسابقات جهانی

ثبت‌نام بزرگ‌ترین مسابقه بازی‌های رایانه‌ای ایران آغاز شده است. این مسابقه جوایزی بالغ بر یک میلیارد ریال دارد. در این مسابقه که به گفته بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، باشکوه‌ترین رقابت بازی‌های رایانه‌ای در تاریخ ایران به حساب می‌آید، شرکت مکتب به‌عنوان نماینده جام جهانی فرانسه در ایران، بنیاد بازی‌های رایانه‌ای و برج میلاد به‌عنوان متولی حضور دارند. در راستای این برنامه، تاکنون اعزام قهرمان تیم‌های رشته‌های کاتر استرایک و کلش رویال به جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای ۲۰۱۶ که آبان در پاریس برگزار می‌شود قطعی شده و بعید نیست در آینده یک تیم از رشته‌های فوتبالی نیز به این جمع افزوده شود.

اعزام تیم بازی موبایلی کلش رویال به مسابقات فرانسه، اولین اعزام اینچینی بازیکنان این رشته به مسابقات است که به گفته بنیاد بازی‌های رایانه‌ای، بزرگ‌ترین مجموعه رقابت بازی‌های رایانه‌ای در جهان است.

تمدید مهلت ثبت‌نام مسابقات لیگ بازی‌های رایانه‌ای

ثبت‌نام در مسابقات لیگ بازی‌های رایانه‌ای تا هشتم شهریور تمدید شده. علت استقبال شرکت‌کنندگان، روابط عمومی شرکت مکتب، برگزارکننده مسابقات لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران انتخابی فرانسه ۲۰۱۶، اعلام کرد، مهلت ثبت‌نام برای شرکت‌کنندگان در تهران و شهرستان‌ها تا ۸ شهریور تمدید شد. بازی‌کنندگان می‌توانند تا هشتم شهریور با مراجعه به سایت رسمی لیگ بازی‌های رایانه‌ای نسبت به ثبت‌نام اقدام کنند. این رویداد فرصت مناسبی است که سالانه یک بار برای بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای رخ می‌دهد و امسال علاوه بر بازی‌های قبلی در رشته کلش رویال و کاتر نیز برگزار می‌شود. همچنین جوایز ارزنده‌ای به مبلغ یک میلیارد ریال برای برندگان در نظر گرفته شده است.

راه اندازی کافه کتاب در خانه های جوان

معاون ساماندهی امور جوانان وزارت ورزش و جوانان از برقراری «کافه کتاب» و «مرکز بازی های رایانه ای» در خانه های جوان سراسر کشور خبر داد. به گزارش مهر، محمدرضا رستمی افزود: با توجه به پایین بودن شاخص های فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی کشور، روند روبه گسترش آسیب های اجتماعی، فقدان زیرساخت های فرهنگی و مراکز گذران اوقات فراغت و تناسب نداشتن در نرخ بهره مندی جوانان از امکانات، وزارت ورزش و جوانان به عنوان نهاد متولی ساماندهی امور جوانان درصدد است با استفاده از ظرفیت های نهادهای دولتی، عمومی و غیردولتی و همچنین سمنهای فعال در حوزه جوانان، خانه های جوانان را در کلیه استانها راه اندازی کند. این خانه ها مراکزی هستند برای تبادل نظر و فعالیت جوانان و NGO های استانی. وی درباره شرایط فضایی و امکانات خانه های جوان تاکید کرد: وسعت فضاهای مورد نظر بسته به شرایط اقلیمی و امکانات موجود در هر استان از یک طرف و همچنین جمعیت جوان، زمینه ها و قابلیت های فعالیت جوانان آن استان متغیر است. اختصاص حداکثر متراژ به تاسیس خانه های جوان با رعایت اصل پرهیز از اسراف، متناسب با ظرفیت استان و بر اساس ارزیابی اداره کل ورزش و جوانان آن استان خواهد بود. معاون ساماندهی امور جوانان تصریح کرد: نظر به اینکه دستگاهها و نهادهای اجرایی همچون سازمان بسیج مستضعفین، شهرداری، آموزش و پرورش، وزارت بهداشت، تعاون و وزارت کشور عضو ستاد ملی ساماندهی امور جوانان هستند و امکاناتی مشتمل بر زمین، ساختمان و ملزومات اداری در اختیار این دستگاهها در است که قابلیت بهره برداری توسط سازمانهای مردم نهاد جوانان را به صورت صرف و یا مشارکتی دارد، برنامه داریم از امکانات این نهادها برای جوانان استفاده کنیم. وی درباره موضوعات فعالیت های خانه های جوان خاطرنشان کرد: به منظور جذب حداکثری جوانان در خانه های جوان، نیاز است تا فضای شاد و پرتنش برای جوانان ایجاد شود و همچنین این خانه ها باید بتوانند خدماتی را به جوانان ارائه کنند که سایر دستگاه ها و نهادهای استان نمی توانند چنین خدماتی را ارائه دهند.

ثبت نام سومین دوره جام بزرگ بازیهای رایانه ای خلیج فارس آغاز شد

ثبت نام سومین دوره جام بزرگ بازیهای رایانه ای خلیج فارس از ۲۰ مردادماه سال جاری برای متقاضیان در سراسر کشور امکانپذیر خواهد بود. بر اساس مصوبه ستاد اجرایی مسابقات، گیمرها از سراسر کشور پس از انتخاب مرکز بازی خود می توانند از تاریخ ۲۰ مردادماه سال ۱۳۹۵ از طریق پرتال رسمی مسابقات به آدرس www.iranpge.ir در ۸ رشته بازی بصورت انفرادی و گروهی رقابت نمایند. این دوره از مسابقات بر روی دو پلتفرم دستکتاپ و کنسول برگزار خواهد شد. لازم به توضیح است بازیهای گروهی تا مرحله فینال بصورت آنلاین و بازیهای انفرادی بصورت حضوری در مراکز بازی در سراسر کشور برگزار خواهد شد. بازی های FIFA PES و بازیهای ایرانی ارتش های فرازمینی، میازره در خلیج عدن و شتاب در شهر بصورت انفرادی و بازیهای Dota2, CSGO, LOL بصورت گروهی برگزار خواهد شد. حسین کیایی دبیر اجرایی جام خلیج فارس در رابطه با زمانبندی این دوره از مسابقات گفت: پس از رایزنی های صورت گرفته در ستاد اجرایی مسابقات بدلیل عدم تداخل در برگزاری دیگر تورنمنت ها در تهران، تقویم برگزاری سومین دوره مسابقات جام خلیج فارس به شرح ذیل مشخص شد:

مهلت ثبت نام تا تاریخ ۲۰ شهریورماه سال ۱۳۹۵
 زمان برگزاری مسابقات مقدماتی ۲۲ شهریورماه سال ۱۳۹۵
 زمان برگزاری مسابقات فینال در تهران ۳ مهرماه سال ۱۳۹۵
 برگزاری مراسم اختتامیه ۱۲ مهرماه سال ۱۳۹۵

کیایی در ادامه خاطرنشان کرد: نفرات برگزیده در مهرماه سال جاری در مجتمع کوروش تهران جهت کسب جایزه به رقابت خواهند پرداخت، و جوایز خود را در مراسم اختتامیه دریافت خواهند کرد.

دبیر اجرایی جام خلیج فارس به حمایت بیشتر ثبت نام کنندگان این دوره از مسابقات اشاره کرد و افزود: با همکاری مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، خوابگاه برای گیمرهایی که در زمان برگزاری مسابقات نهایی در تهران نیاز دارند، فراهم خواهد شد. متقاضیان پس از صعود به مرحله نهایی برای استفاده از این خدمات می بایست قبل از شروع مسابقات نهایی با ستاد اجرایی هماهنگی های لازم را بعمل آورند.

گفتنی این دوره از مسابقات با همت مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، شبکه ملی فرهنگ، بنیاد ملی بازیهای رایانه ای و وزارت ورزش و جوانان و همچنین حمایت مادی کمپانی های ساسونگ، تی پی لینک، توسن سیستم، آپارات، مجتمع تجاری کوروش و مجتمع فنی تهران برگزار خواهد شد.

گزارش کار استارتاپ ویکنند بازی های رایانه ای ایران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

عنوان برنامه: استارتاپ ویکنند ساخت بازی های رایانه ای ایران (زمان برگزاری: ۲۷ الی ۲۹ مرداد ۱۳۹۵ زمان پیش رویداد: ۶ الی ۸ مرداد ۱۳۹۵ برگزارکنندگان: "بنیاد ایران" دبیر رویداد: پیمان یعقوبی، مدیر رویداد: کامل آرخیمجری رویداد: نورا ایزد - رضا محمدزاده، هیئت داوران: پیمان یعقوبی - امید صادقوند - دکتر محمدسجاد جوزداتی - نجمه طاهایی - حمزه آزادمتورها (مربیان) رویداد: منتور های طرح تجاری: دانیال عباسی - رضا محمدزاده - فهیمه لطفی - نوشا قدس علویمنتور های طراحی مرحله امید صادقوند - علیرضا صفایی راد - عمین رضاییمنتور برنامه نویسی: صدرا دلیر - ایمان طائب - میلاد فتحیمنتور های طراحی بازی: مهندس محمدعلی زمانی - میلاد کرمانتورهای گرافیک: محمد لشکرپلوکی - آتنا ساروهی - فرزانه شاهینیسختناران: دکتر موسی حسام (ریاست پارک علم و فناوری گلستان) - خانم مری دزمنوند (کارآفرین برتر ایرلند)

حامیان خصوصی رویداد: انجمن بازی سازان مستقل - بنیاد ملی بازی های رایانه ای - شرکت فرانش - مرجع کانسراکت ایران - شرکت تپسل - خبرگزاری گیمولوژی - گروه "تایرک" - شیرینی کندو - گیمفا - گلستان پلاس - آیتی سلام - پردیس گیم - ایران افس - کلیک - تک گنر - آبی نت - شبکه ناب - پرتاچامیان دولتی رویداد: پارک علم و فناوری گلستان - اداره کل آموزش فنی و حرفه ای استان گلستان - اداره کل آموزش و پرورش استان گلستان - اداره کل ورزش و جوانان استان گلستان - معاونت علم و فناوری ریاست جمهوری

شرح رویداد: به گزارش پردیس گیم، در این رویداد حدود ۱۰۰ شرکت کننده در قالب ۱۶ تیم در ۶ کارگاه آموزشی توسط مربیان شرکت نمودند. سپس با بیان علاقه مندی و با گذراتن آزمون منتورها تیم بندی شدند و با کمک منتورها در طول ۳ روز رویداد به ساخت بازی های خود پرداختند و در نهایت ۱۳ پروژه به بخش نهایی مسابقات راه یافت. هم چنین گروه ها در طول زمان مسابقه موظف به ارائه طرح تجاری بازی خوب و تکمیل بوم کسب و کار خود بودند. نکته: در حین مسابقه تیم ها تحت نظارت منتورها و هیئت داوران قرار داشتند و در صورت ارائه نکات مثبت از سوی هیئت مربیان امتیاز دریافت می نمودند. داوری: تقریباً همه ی تیم ها موفق به گرفتن خروجی بازی خود شدند و مابقی تیم ها نیز با یک دیگر ادغام شدند و پروژه های خود را تکمیل کردند. در انتها ۵ داور در پنج گرایش مختلف (برنامه نویسی، گرافیک، طراحی مرحله، طراحی بازی، مدل تجاری) به داوری طرح ها پرداخته و به هر کدام از بخش ها امتیازی از ۲۰۰۰ دادند که هر تیم مجموعاً می توانست ۱۰۰ امتیاز را کسب کند. در نهایت با نظر هیئت داوران ۳ تیم برگزیده به شرح زیر انتخاب شدند: ۱- تیم قهرمان: تیم بازی "گاو دینو" (امید محمدی - سید سعید رضوی - حمزه بزغانی - صابر نورانی) با ۸۶ امتیاز ۲- تیم دوم: تیم بازی "آقای مستطیل" (محسن عسگری - محمود باغانی - محمدحسن اسکندری - محمد علم مهرجردی) با ۸۳ امتیاز ۳- تیم سوم: تیم بازی "هفت خان رستم" (فاطمه ربیع نژاد - فاطمه ربیع نژاد - آذر غم انگیز - حسن ملک - سینا صفری) با ۷۲ امتیاز

جوایز اهدایی: ۱- تیم اول: مجموعاً ۱۱۵۰۰۰۰۰ تومان + ۵۰ میلیون تومان تسهیلات + ۵۰ میلیون تومان وام + ۴ درصد ۸۰ میلیون ریال، جایزه انتشار بین المللی * انتشار بازی در صفحه اول مارکت ها به ارزش ۲۰ میلیون ریال * جایزه تبلیغاتی ۱۵ میلیون ریالی تپسل ۲- تیم دوم: مجموعاً ۷۲۰۰۰۰۰۰ تومان + ۵۰ میلیون تومان تسهیلات + ۵۰ میلیون تومان وام + ۴ درصد * سهمیه رایگان ۴ نفر شرکت در دوره جامع ساخت بازی های رایانه ای به ارزش ۴۲۰۰۰۰۰۰ تومان * انتشار بازی در صفحه اول مارکت ها به ارزش ۲۰ میلیون ریال * جایزه تبلیغاتی ۱۰ میلیون ریالی تپسل ۳- تیم سوم: مجموعاً ۶۷۰۰۰۰۰۰ تومان + ۵۰ میلیون تومان تسهیلات + ۵۰ میلیون تومان وام + ۴ درصد * سهمیه رایگان ۴ نفر شرکت در دوره جامع ساخت بازی های رایانه ای به ارزش ۴۲۰۰۰۰۰۰ تومان * انتشار بازی در صفحه اول مارکت ها به ارزش ۲۰ میلیون ریال * جایزه تبلیغاتی ۵ میلیون ریالی تپسل

شکارچیان پوکمون: هم چنین در بخش مسابقات "شکارچیان پوکمون" خانم ها مریم السادات حسینی و فاطمه ربیع نژاد موفق به یافت نشان های پوکمون و کسب جایزه یک میلیون تومانی شدند.

قوانین حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران تشریح شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

تیم برگزاری لیگ مسابقات رایانه ای ایران، در اطلاعیه ای، قوانین و قواعد حضور در این رقابت ها را برای علاقمندان تشریح کرد.

به گزارش روابط عمومی تیم برگزار کننده مسابقات بازی های رایانه ای در کشور، ثبت نام این دوره از مسابقات همچنان ادامه دارد و جهت راهنمایی و سهولت کار شرکت کننده گان نکات زیر را منتشر کردند.

۱- مسابقات برای رشته PES و FIFA بر روی ۵ پلتفرم Xbox360, Xboxone, PC, PS2, PS4 برگزار خواهد شد اما نمایندگی ها با بخشی از این پلتفرم ها میزبان شما خواهند بود.

۲- همانند سال های گذشته نفرات برتر هر کنسول به جمع نفرات پایانی راه خواهند یافت و نفرات پایانی مسابقات شان را بر روی کنسول PS4 به پایان خواهند رساند این بدان معنی است که اگر در رشته فیفا بر روی پلتفرم PC قهرمان شدید برای ادامه رقابت ها باید بر روی کنسول PS4 رقابت کنید تا نفر برتر هر عنوان بازی مشخص شود.

۳- نسبت تعداد نفرات برتر انتخابی برای هر پلتفرم با توجه به تعداد نفرات شرکت کننده مشخص خواهند شد. و اگر در بازی fifa کنسول PS4 بیشترین شرکت کننده را داشت سهم بیشتری در جمع نفرات پایانی این عنوان را به خود اختصاص خواهد داد (ادامه دارد ...)

- (ادامه خبر ...)-۴ ثبت نام در چند کنسول مختلف ممکن است برای شرکت کننده گان با ریسک همراه شود چرا که ممکن است بازی های یک شرکت کننده بر روی پلتفرم های مختلف تداخل زمانی داشته باشد اگر چه تیم برگزاری در تلاش است از این تداخل زمانی جلوگیری کند اما در مرحله ای که کار ممکن است ناگزیر به این همزمانی شویم. و بازیکنان که در زمان مقرر برای بازی هایشان در پلتفرم های دیگر حاضر نمی شوند، حذف می گردند.
- ۵- سعی خواهیم کرد در همه کنسول ها و رشته ها با آخرین آپدیت بازی ها برگزار شود به غیر از PS۲ که آپدیت نخواهد شد.
- ۶- جدول زمان بندی مسابقات و شناخت حریفان بعد از به پایان رسیدن مهلت ثبت نام اعلام خواهد شد.
- ۷- ثبت نام در نمایندگی ها متمایز از ثبت نام در مسابقات نهایی در برج میلاد است. پس اگر مایل به شرکت در هر ۲ مسابقه هستید، جداگانه ثبت نام بفرمایید.
- ۸- نفرات برتر هر رشته در نمایندگی ها به جمع ۸ نفر برتر هر کنسول مسابقات برج میلاد خواهند رسید. برای مثال اگر کسی در مسابقات یزد با کنسول PS۲ قهرمان شد می تواند در تهران به جمع ۸ نفر پایانی کنسول PS۲ برسد.
- ۹- هزینه ثبت نام در مسابقات به هیچ وجه قابل عودت نیست.
- ۱۰- حضور در مسابقات ۱۰ دقیقه قبل از شروع بازی ها و همراه داشتن کارت شناسایی نیز الزامی است.
- ۱۱- دسته مخصوص بازی از طرف تیم برگزار کننده به تعدادی محدود تهیه خواهد شد. اما بهتر است که خودتان دسته بازی را قبل از شروع مسابقات تهیه کنید. در صورت نبودن دسته بازی مسئولیت با بازیکنان است و در صورت عدم انجام مسابقه، از دور مسابقات حذف خواهند شد.
- ۱۲- آوردن همراه به مسابقات مائمی ندارد اما حضور همراه در محیط اصلی مسابقات مجاز نیست.
- ۱۳- شرکت در مسابقات و حضور در برج میلاد هیچ هزینه دیگری جز هزینه ۲۹ هزار تومانی ثبت نام ندارد. در صورتی که قصد حضور در برج با وسیله شخصی داشته باشید فقط ۳۰۰۰ هزار تومان هزینه پارکینگ را پرداخت خواهید کرد.
- ۱۴- در صورتی که در زمان ثبت نام با مشکل مواجه شدید و بعد از پرداخت پول، ثبت نام انجام نشد فقط شماره کارت پرداخت تان را برای ما از طریق ایمیل support@cgame.ir ارسال کنید.
- ۱۵- در پلتفرم PC این وظیفه شما است که درایور مخصوص دسته بازی تان را همراه داشته باشید.
- ۱۶- در روزهای آینده و بعد از تنظیم این خبر احتمال دارد عناوین دیگری به مسابقات نهایی اضافه شود.
- ۱۷- جوایز مسابقات به تفکیک رشته ها در روزهای آینده و تا قبل از به پایان رسیدن مهلت ثبت نام اعلام خواهد شد.
- تلاش داریم همه نکات قابل عرض را در این اطلاعیه ها حضور شما اعلام کنیم تا نیازی به طرح کردن سوال ها جداگانه وجود نداشته باشد

قوانین حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران تشریح شد (۱۳۹۷-۹۸)

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

- تیم برگزاری لیگ مسابقات رایانه ای ایران، در اطلاعیه ای، قوانین و قواعد حضور در این رقابت ها را برای علاقمندان تشریح کرد. به گزارش روابط عمومی تیم برگزار کننده مسابقات بازی های رایانه ای در کشور، ثبت نام این دوره از مسابقات همچنان ادامه دارد و جهت راهنمایی و سهولت کار شرکت کننده گان نکات زیر را منتشر کردند.
- ۱- مسابقات برای رشته FIFA و PES بر روی ۵ پلتفرم PC, PS۲, PS۴, Xbox۳۶۰, Xboxone برگزار خواهد شد اما نمایندگی ها با بخشی از این پلتفرم ها میزبان شما خواهند بود.
- ۲- همدانست سال های گذشته نفرات برتر هر کنسول به جمع نفرات پایانی راه خواهند یافت و نفرات پایانی مسابقات شان را بر روی کنسول PS۴ به پایان خواهند رساند. این بنام معنی است که اگر در رشته فیفا بر روی پلتفرم PC قهرمان شدید برای ادامه رقابت ها باید بر روی کنسول PS۴ رقابت کنید تا نفر برتر هر عنوان بازی مشخص شود.
- ۳- نسبت تعداد نفرات برتر انتخابی برای هر پلتفرم با توجه به تعداد نفرات شرکت کننده مشخص خواهند شد. و اگر در بازی fifa کنسول PS۴ بیشترین شرکت کننده را داشت سهم بیشتری در جمع نفرات پایانی این عنوان را به خود اختصاص خواهد داد.
- ۴- ثبت نام در چند کنسول مختلف ممکن است برای شرکت کننده گان با ریسک همراه شود چرا که ممکن است بازی های یک شرکت کننده بر روی پلتفرم های مختلف تداخل زمانی داشته باشد اگر چه تیم برگزاری در تلاش است از این تداخل زمانی جلوگیری کند اما در مرحله ای که کار ممکن است ناگزیر به این همزمانی شویم. و بازیکنان که در زمان مقرر برای بازی هایشان در پلتفرم های دیگر حاضر نمی شوند، حذف می گردند.
- ۵- سعی خواهیم کرد در همه کنسول ها و رشته ها با آخرین آپدیت بازی ها برگزار شود به غیر از PS۲ که آپدیت نخواهد شد.
- ۶- جدول زمان بندی مسابقات و شناخت حریفان بعد از به پایان رسیدن مهلت ثبت نام اعلام خواهد شد.
- ۷- ثبت نام در نمایندگی ها متمایز از ثبت نام در مسابقات نهایی در برج میلاد است. پس اگر مایل به شرکت در هر ۲ مسابقه هستید، جداگانه ثبت نام بفرمایید.
- ۸- نفرات برتر هر رشته در نمایندگی ها به جمع ۸ نفر برتر هر کنسول مسابقات برج میلاد خواهند رسید. برای مثال اگر کسی در مسابقات یزد با کنسول PS۲ قهرمان شد می تواند در تهران به جمع ۸ نفر پایانی کنسول PS۲ برسد.
- ۹- هزینه ثبت نام در مسابقات به هیچ وجه قابل عودت نیست.
- ۱۰- حضور در مسابقات ۱۰ دقیقه قبل از شروع بازی ها و همراه داشتن کارت شناسایی نیز الزامی است.
- ۱۱- دسته مخصوص بازی از طرف تیم برگزار کننده به تعدادی محدود تهیه خواهد شد. اما بهتر است که خودتان دسته بازی را قبل از شروع مسابقات تهیه کنید. در صورت نبودن دسته بازی مسئولیت با بازیکنان است و در صورت عدم انجام مسابقه، از دور مسابقات حذف خواهند شد(ادامه دارد ...)

- (ادامه خبر ... ۱۲- آوردن همراه به مسابقات مائمی ندارد اما حضور همراه در محیط اصلی مسابقات مجاز نیست.
- ۱۳- شرکت در مسابقات و حضور در برج میلاد هیچ هزینه دیگری جز هزینه ۲۹ هزار تومانی ثبت نام ندارد. در صورتی که قصد حضور در برج با وسیله شخصی داشته باشید فقط ۳۰۰۰ هزار تومان هزینه پارکینگ را پرداخت خواهید کرد.
- ۱۴- در صورتی که در زمان ثبت نام با مشکل مواجه شدید و بعد از پرداخت پول، ثبت نام انجام نشد فقط شماره کارت پرداخت تان را برای ما از طریق ایمیل n\ این آدرس ایمیل توسط spambots حفاظت می شود. برای دیدن شما نیاز به جاوا اسکریپت دارید ارسال کنید.
- ۱۵- در پلتفرم PC این وظیفه شما است که درایور مخصوص دسته بازی تان را همراه داشته باشید.
- ۱۶- در روزهای آینده و بعد از تنظیم این خبر احتمال دارد عناوین دیگری به مسابقات نهایی اضافه شود.
- ۱۷- جوایز مسابقات به تفکیک رشته ها در روزهای آینده و تا قبل از به پایان رسیدن مهلت ثبت نام اعلام خواهد شد. تلاش داریم همه نکات قابل عرض را در این اطلاعیه ها حضور شما اعلام کنیم تا نیازی به طرح کردن سوال ها جداگانه وجود نداشته باشد

در قالب یک اطلاعیه؛ قوانین حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران تشریح شد (۱۳۹۷-۰۶-۰۱)

تیم برگزاری لیگ مسابقات رایانه ای ایران، در اطلاعیه ای، قوانین و قواعد حضور در این رقابت ها را برای علاقمندان تشریح کرد.

- به گزارش روابط عمومی تیم برگزار کننده مسابقات بازی های رایانه ای در کشور، ثبت نام این دوره از مسابقات همچنان ادامه دارد و جهت راهنمایی و سهولت کار شرکت کننده گان نکات زیر را منتشر کردند.
- ۱- مسابقات برای رشته PES و FIFA بر روی ۵ پلتفرم PC, PS۲, PS۴, Xbox۳۶۰, Xboxone برگزار خواهد شد اما نمایندگی ها با بخشی از این پلتفرم ها میزبان شما خواهند بود.
- ۲- همانند سال های گذشته نفرات برتر هر کنسول به جمع نفرات پایانی راه خواهند یافت و نفرات پایانی مسابقات شان را بر روی کنسول PS۴ به پایان خواهند رساند. این بدان معنی است که اگر در رشته فیفا بر روی پلتفرم PC قهرمان شدید برای ادامه رقابت ها باید بر روی کنسول PS۴ رقابت کنید تا نفر برتر هر عنوان بازی مشخص شود.
- ۳- نسبت تعداد نفرات برتر انتخابی برای هر پلتفرم با توجه به تعداد نفرات شرکت کننده مشخص خواهد شد. و اگر در بازی fifa کنسول ps۴ بیشترین شرکت کننده را داشت سهم بیشتری در جمع نفرات پایانی این عنوان را به خود اختصاص خواهد داد.
- ۴- ثبت نام در چند کنسول مختلف ممکن است برای شرکت کننده گان با ریسک همراه شود چرا که ممکن است بازی های یک شرکت کننده بر روی پلتفرم های مختلف تداخل زمانی داشته باشد اگر چه تیم برگزاری در تلاش است از این تداخل زمانی جلوگیری کند اما در مرحله ای از کار ممکن است ناگزیر به این همزمانی شویم. و بازیکنان که در زمان مقرر برای بازی هایشان در پلتفرم های دیگر حاضر نمی شوند، حذف می گردند.
- ۵- سعی خواهیم کرد در همه کنسول ها و رشته ها با آخرین آپدیت بازی ها برگزار شود به غیر از PS۲ که آپدیت نخواهد شد.
- ۶- جدول زمان بندی مسابقات و شناخت حریفان بعد از به پایان رسیدن مهلت ثبت نام اعلام خواهد شد.
- ۷- ثبت نام در نمایندگی ها متمایز از ثبت نام در مسابقات نهایی در برج میلاد است. پس اگر مایل به شرکت در هر ۲ مسابقه هستید، جداگانه ثبت نام بفرمایید.
- ۸- نفرات برتر هر رشته در نمایندگی ها به جمع ۸ نفر برتر هر کنسول مسابقات برج میلاد خواهند رسید. برای مثال اگر کسی در مسابقات یزد با کنسول PS۲ قهرمان شد می تواند در تهران به جمع ۸ نفر پایانی کنسول PS۲ برسد.
- ۹- هزینه ثبت نام در مسابقات به هیچ وجه قابل عودت نیست.
- ۱۰- حضور در مسابقات ۱۰ دقیقه قبل از شروع بازی ها و همراه داشتن کارت شناسایی نیز الزامی است.
- ۱۱- دسته مخصوص بازی از طرف تیم برگزار کننده به تعدادی محدود تهیه خواهد شد. اما بهتر است که خودتان دسته بازی را قبل از شروع مسابقات تهیه کنید. در صورت نبودن دسته بازی مسئولیت با بازیکنان است و در صورت عدم انجام مسابقه، از دور مسابقات حذف خواهند شد.
- ۱۲- آوردن همراه به مسابقات مائمی ندارد اما حضور همراه در محیط اصلی مسابقات مجاز نیست.
- ۱۳- شرکت در مسابقات و حضور در برج میلاد هیچ هزینه دیگری جز هزینه ۲۹ هزار تومانی ثبت نام ندارد. در صورتی که قصد حضور در برج با وسیله شخصی داشته باشید فقط ۳۰۰۰ هزار تومان هزینه پارکینگ را پرداخت خواهید کرد.
- ۱۴- در صورتی که در زمان ثبت نام با مشکل مواجه شدید و بعد از پرداخت پول، ثبت نام انجام نشد فقط شماره کارت پرداخت تان را برای ما از طریق ایمیل support@cgame.ir ارسال کنید.
- ۱۵- در پلتفرم PC این وظیفه شما است که درایور مخصوص دسته بازی تان را همراه داشته باشید.
- ۱۶- در روزهای آینده و بعد از تنظیم این خبر احتمال دارد عناوین دیگری به مسابقات نهایی اضافه شود.
- ۱۷- جوایز مسابقات به تفکیک رشته ها در روزهای آینده و تا قبل از به پایان رسیدن مهلت ثبت نام اعلام خواهد شد. تلاش داریم همه نکات قابل عرض را در این اطلاعیه ها حضور شما اعلام کنیم تا نیازی به طرح کردن سوال ها جداگانه وجود نداشته باشد

منبع: مهر

برچسب ها: بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنیاد ملی بازی های رایانه ای
لیگ بازی های رایانه ای ایران



هفته ای جهانی برای بازی سازان ایران / صنعت گیم به کجا می رود؟ (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

بازی سازان و گیم‌های ایرانی در هفته ای که گذشت حضوری قابل توجه در رویدادها و رقابت های جهانی را تجربه کردند.

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: در میان اخبار مرتبط با حوزه بازی های رایانه ای در هفته ای که گذشت مهمترین اخبار مربوط به سهم ایران از رویدادهای جهانی بازی سازی بود؛ از تایتل قهرمانی گیمز ایرانی در لیگ جهانی فوتبال رایانه ای تا برپایی پلویون ایران در نمایشگاه جهانی گیمز کام ۲۰۱۶.

بر همین اساس مرور رویدادهای هفته را با همین بخش آغاز می کنیم.

ایران تایتل قهرمان لیگ جهانی فوتبال رایانه ای

روز شنبه ۳۰ مرداد ماه سال ۹۵، لیگ جهانی بازی های رایانه ای با حضور ۸ کشور دنیا به میزبانی ایران و حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای کلید خورد. این بازی ها با چهار بازی مقدماتی با حضور نمایندگان از کشورهای فرانسه، سوئد، دانمارک، رومانی، ایران، انگلیس و پرتغال به ترتیب جنول زیر برگزار شد.

پس از برگزاری مسابقات نماینده کشورهای دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به نیمه نهایی رسیدند که نهایتا نماینده های ایران و سوئد به فینال راه پیدا کردند و پس از یک بازی نماینده ایران با نتیجه ۴-۱ مغلوب شد و سوئد قهرمان این دوره شد.

گزارش دستاوردهای ایران در گیمز کام ۲۰۱۶

مهمتر از برگزاری آنلاین رقابت های جهانی فوتبال رایانه ای اما باید به برگزاری «گیمز کام ۲۰۱۶» در سه روز پایانی هفته گذشته اشاره کرد. رویدادی که در شهر کلن آلمان برگزار و هر ساله میزبان جدی ترین فعالان صنعت گیم در مقیاس جهانی است.

ایران هم امسال پلویون ویژه ای در این رویداد برپا کرد و تا با مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن ارائه دستاوردهای صنعت گیم ایران میزبان مذاکراتی با فعالان دیگر کشورها برای گسترش دامنه نفوذ صنعت گیم ایران هم باشد.

هرچند بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رغم برنامه ریزی دقیق برای حضور در این رویداد پوشش رسانه ای ضعیفی در راستای اطلاع رسانی مناسب از این رویداد داشت اما سرانجام روز گذشته حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در گفتگویی مشروح با خبرگزاری مهر به تشریح دستاوردهای حضور ایران در این رویداد پرداخت.

اهم دستاوردهایی که کریمی قدوسی به آن اشاره داشت، امضا قرارداد با نمایشگاه گیم کاتکشن برای حضور پررنگ تر فعالان بازی های رایانه ای دنیا در بازار ایران و همچنین مذاکرات گسترده با بیش از ۲۰ کشور در حوزه افزایش سطح همکاری در بلندمدت بوده است.

متن کامل گزارش مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از این رویداد را می توانید اینجا بخوانید.

پرواز جهانی «پروانه» ایرانی

از دیگر اخبار جهانی بازی های رایانه ای ایران در هفته گذشته دورخیز بازی ایرانی «پروانه» برای عرضه در بازارهای جهانی بود.

براساس این خبر نسخه بین المللی بازی رایانه ای «پروانه» میراث نگهداران «توره» که یکی از باکیفیت ترین بازی های ایرانی شناخته می شود طی روزهای آتی در فروشگاه دیجیتالی استیم منتشر می شود.

نسخه بین المللی و انگلیسی بازی پروانه با نام لاتین Parvaneh: Legacy of the Light's Guardians هم اکنون در بزرگ ترین فروشگاه دیجیتالی دنیا قرار گرفته امکان خرید بازی فعال شده است.

تزریق میلیاردی به تولید بازی های ایرانی

از دیگر خبرهای قابل توجه هفته گذشته این بود که بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد با اجرایی شدن طرح صدور مجوز انحصاری بازی در ماه های اخیر، بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شده است.

براساس این اعلام از ابتدای سال ۱۳۹۵ به درخواست ناشران مجاز بازی های رایانه ای، طرح صدور مجوز انحصاری بازی در دستور کار قرار گرفت. به همین منظور، پس از انجام کارشناسی های لازم و برگزاری جلسات متعدد کارشناسی، این مهم تحت عنوان شیوه نامه ای پس از تصویب در هیئت مدیره بنیاد ملی

بازی های رایانه ای اجرایی شد. با اجرایی شدن این طرح در ماه های اخیر، بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شده است.

به گفته معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد در دوره جدید بازی هایی همچون جنون سیاه، شتاب در شهر ۲، خاله قزی، پلیس بزرگراه، دوران افتخار و... با سرمایه گذاری بیش از بیست میلیارد ریالی بخش خصوصی آماده نشر شده و می توان گفت اجرایی این طرح جان تازه ای به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای شخصی بخشیده است.

کجای این «بازی» ایستاده ایم؟

اما در میانه هفته گذشته خبرگزاری مهر گزارش مشروحی از آینده صنعت گیم در جهان و جایگاه احتمالی ایران در این مسیر منتشر کرد که بازتاب رسانه ای قابل توجهی داشت.

در بخش هایی از این گزارش مشروح با استناد به گزارش های آماری و پژوهشی نهادهای بزرگ بین المللی به واقعیت گسترش نفوذ صنعت گیم در کشورهای توسعه نیافته اشاره و در عین حال الزامات عرض اندام ایران در این بازار با توجه به پیشرفت های تکنولوژیک و محتوایی در گفتگو با (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کارشناسان تبیین شده بود متن کامل این گزارش با عنوان «چند روایت معتبر درباره آینده صنعت گیم» را می‌توانید اینجا بخوانید.
برگزاری سراسری لیگ بازی های رایانه ای ایران

از دیگر اخبار بازی های رایانه ای در هفته گذشته هم اعلام برگزاری لیگ بازی های رایانه ای ایران همزمان با تهران در شهرستان ها بود. براین اساس شهرهای رشت، کازرون، یزد، قائم شهر و کرمان، امسال میزبان بازیکنان بازی های رایانه ای در کشور هستند و نفرات برتر این مسابقات به جمع برگزیدگان مسابقات برج میلاد راه پیدا خواهند کرد و در صورت موفقیت به مسابقات جهانی اعزام خواهند شد.
از دیگر اخبار مرتبط با این لیگ هم انتشار قوانین حضور در این رویداد بود که می‌توانید اینجا متن کامل اطلاعیه مرتبط با آن را بخوانید.



جزئیات اولین نمایشگاه «صنایع فرهنگی ایرانیان» / از بازی تا تبلیغات (۱۳۹۴-۱۳۹۲)

دبیر نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان ضمن تشریح اهداف برگزاری این رویداد به اولویت های و زمان بندی برگزاری این رویداد پرداخت.

حسین شکروی، دبیر نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان در گفتگو با خبرنگار مهر گفت: این نمایشگاه از چهارم تا هفتم آبان ماه امسال در محل دائمی نمایشگاه های تخصصی شهرداری تهران (بوستان گفت وگو) و در فضایی بالغ بر ۳۲۰۰ متر مربع برگزار می‌شود و متقاضیان شرکت در این نمایشگاه تا ۲۰ شهریورماه فرصت دارند که ثبت نام کنند.

به گفته دبیر نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان، برگزاری ها و رسانه های دیجیتال در این نمایشگاه شرکت می‌کنند. علاوه بر این صنایع دستی، بازی های رایانه ای و هر چه مرتبط با فرهنگ است و به انتقال فرهنگی کمک می‌کند چون صنعت تبلیغات و گردشگری در برابر دید مخاطبان قرار می‌گیرد. شکروی با اشاره به این که برگزارکننده این نمایشگاه، شرکت کیمیا تجارت ازن است گفت: این شرکت، تنها اجرای نمایشگاه را برعهده دارد و متولیان امر در هر زمینه، محصولات را در اختیار ما می‌گذارند. برای مثال ما با معاونت صنایع دستی کشور، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، معاونت سینمایی، معاونت مطبوعاتی وزارت فرهنگ و ارشاد و معاونت علمی- فن آوری ریاست جمهوری در ارتباط بوده ایم و قرار است دبیرخانه ای تشکیل دهیم که نمایندگان هر بخش حضور داشته باشند و محتوای نمایشگاه را تامین کنند.

او به اهداف برگزاری نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان اشاره و بیان کرد: توجه بیشتر به نقش صنایع فرهنگی در رشد اقتصادی، تقویت تولید ملی و اشتغالزایی، مقابله با تهاجم فرهنگی با تولید آثار فرهنگی فاخر و تقویت غرور و عزت ملی، نمایش آخرین محصولات، فن آوری و فعالیت های صورت گرفته در حوزه صنایع فرهنگی، حمایت از تولید ملی، کار و سرمایه ایرانی در چرخه صنایع فرهنگی و همچنین حمایت از حضور بخش خصوصی در توسعه صنایع فرهنگی از جمله مهم ترین اهداف ماست.

نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان، آبان ماه جاری در بوستان گفتگو برگزار می‌شود و متقاضیان تا ۲۰ شهریور فرصت دارند در این نمایشگاه ثبت نام کنند. علاقه مندان می‌توانند برای کسب اطلاعات بیشتر به سایت www.cie.ir مراجعه کنند.



ثبت نام سومین دوره جام بزرگ بازی های رایانه ای خلیج فارس آغاز شد (۱۳۹۴-۱۳۹۲)

ثبت نام سومین دوره جام بزرگ بازیهای رایانه ای خلیج فارس از ۲۰ مردادماه سال جاری برای متقاضیان در سراسر کشور امکانپذیر خواهد بود. بر اساس مصوبه ستاد اجرایی مسابقات، گیمرها از سراسر کشور پس از انتخاب مرکز بازی خود می‌توانند از تاریخ ۲۰ مردادماه سال ۱۳۹۵ از طریق پرتال رسمی مسابقات به آدرس www.iranpge.ir در ۸ رشته بازی بصورت انفرادی و گروهی رقابت نمایند.

این دوره از مسابقات بر روی دو پلتفرم دستکتاب و کنسول برگزار خواهد شد.

لازم به توضیح است بازیهای گروهی تا مرحله فینال بصورت آنلاین و بازیهای انفرادی بصورت حضوری در مراکز بازی در سراسر کشور برگزار خواهد شد. بازی های FIFA PES و بازیهای ایرانی ارتش های فرازمینی، مبارزه در خلیج عدن و شتاب در شهر بصورت انفرادی و بازیهای DotA, CSGO, LOL بصورت گروهی برگزار خواهد شد.

دبیر اجرایی جام خلیج فارس در رابطه با زمانبندی این دوره از مسابقات گفت: پس از رایزنی های صورت گرفته در ستاد اجرایی مسابقات بدلیل عدم تداخل در برگزاری دیگر تورنمنت ها در تهران، تقویم برگزاری سومین دوره مسابقات جام خلیج فارس به شرح ذیل مشخص شد:

مهلت ثبت نام تا تاریخ ۲۰ شهریورماه سال ۱۳۹۵

زمان برگزاری مسابقات مقدماتی ۲۲ شهریورماه سال ۱۳۹۵

زمان برگزاری مسابقات فینال در تهران ۳ مهرماه سال ۱۳۹۵

برگزاری مراسم اختتامیه ۱۲ مهرماه سال ۱۳۹۵ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی خاطرنشان کرد: نقرات برگزیده در مهرماه سال جاری در مجتمع کوروش تهران جهت کسب جایزه به رقابت خواهند پرداخت، و جوایز خود را در مراسم اختتامیه دریافت خواهند کرد.

دبیراجرایی جام خلیج فارس به حمایت بیشتر ثبت نام کنندگان این دوره از مسابقات اشاره کرد و افزود: با همکاری مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، خوابگاه برای گیم‌هایی که در زمان برگزاری مسابقات نهایی در تهران نیاز دارند، فراهم خواهد شد، متقاضیان پس از صعود به مرحله نهایی برای استفاده از این خدمات می بایست قبل از شروع مسابقات نهایی با ستاد اجرایی هماهنگی های لازم را بعمل آورند.

گفتنی این دوره از مسابقات با همت مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، شبکه ملی فرهنگ، بنیاد ملی بازیهای رایانه ای و وزارت ورزش و جوانان و همچنین حمایت مادی کمپانی های ساسونگ، تی پی لینک، توسن سیستم، آپارات، مجتمع تجاری کوروش و مجتمع فنی تهران برگزار خواهد شد.



راه اندازی کافه کتاب و مرکز بازی های رایانه ای در خانه های جوان (۱۳۹۶/۰۶/۰۱-۱۳۹۶/۰۶/۰۱)

به گزارش خبرگزاری مهر، محمدرضا رستمی افزود: با توجه به پایین بودن شاخص های فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی کشور، روند روبه گسترش آسیبهای اجتماعی، فقدان زیرساختهای فرهنگی و مراکز گذران اوقات فراغت و تناسب نداشتن در نرخ بهره مندی جوانان از امکانات، وزارت ورزش و جوانان به عنوان نهاد متولی ساماندهی امور جوانان درصدد است با استفاده از ظرفیت های نهادهای دولتی، عمومی و غیردولتی و همچنین سمنهای فعال در حوزه جوانان، خانه های جوانان را در کلیه استانها راه اندازی کند. این خانه ها مراکزی هستند برای تبادل نظر و فعالیت جوانان و NGO های استانی.

وی درباره شرایط فضایی و امکانات خانه های جوان تاکید کرد: وسعت فضاهای مورد نظر بسته به شرایط اقلیمی و امکانات موجود در هر استان از یک طرف و همچنین جمعیت جوان، زمینه ها و قابلیت های فعالیت جوانان آن استان متغیر است. اختصاص حداکثر متراژ به تاسیس خانه های جوان با رعایت اصل پرهیز از اسراف، متناسب با ظرفیت استان و بر اساس ارزیابی اداره کل ورزش و جوانان آن استان خواهد بود.

معاون ساماندهی امور جوانان تصریح کرد: نظر به اینکه دستگاهها و نهادهای اجرایی همچون سازمان بسیج مستضعفین، شهرداری، آموزش و پرورش، وزارت بهداشت، تعاون و وزارت کشور عضو ستاد ملی ساماندهی امور جوانان هستند و امکاناتی مشتمل بر زمین، ساختمان و ملزومات اداری در اختیار این دستگاهها در است که قابلیت بهره برداری توسط سازمانهای مردم نهاد جوانان را به صورت صرف و یا مشارکتی دارد، برنامه داریم از امکانات این نهادها برای جوانان استفاده کنیم.

وی درباره موضوعات فعالیت های خانه های جوان خاطرنشان کرد: به منظور جذب حداکثری جوانان در خانه های جوان، نیاز است تا قضای شاد و پرنشاط برای جوانان ایجاد شود و همچنین این خانه ها باید بتوانند خدماتی را به جوانان ارائه کنند که سایر دستگاه ها و نهادهای استان نمی توانند چنین خدماتی را ارائه دهند.

بخشی از این خدمات به شرح زیر است:

ارائه خدمات مورد نیاز سمن ها

شبکه تخصصی جوانان

دوره های توانمندسازی تخصصی NGO ها

آموزشهای غیرمستقیم مسئولیت اجتماعی

برگزاری همایشها و جشنوارههای موضوعی NGO ها

تشکیل اندیشکده تخصصی NGO ها

برگزاری جشنواره سالیانه جوان ایران

ارائه تسهیلات لازم به NGO ها

تشکیل اتاق فکر استانها توسط جوانان نخبه استان

اتاقی های تجهیز شده برای سمن ها

سالن های کنفرانس و جلسات

سالنهای گفت گوی آزاد

سالن همایش

خدمات اوقات فراغت

بسترسازی برای ایجاد جمعهای سالم جهت گفتگوی سالم

برگزاری مسابقات و جشنواره های فرهنگی - ورزشی

برگزاری دوره های فرهنگی - هنری

بستر سازی جهت سفر ارزان قیمت جوانان

برگزاری اردو زیست محیطی و اجتماعی

ارائه لیست کامل مراکز اوقات فراغت کشور

کافه کتاب

شهر کتاب (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... سالن مطالعه)

کتابخانه

سالن های فرهنگی و چند منظوره، ورزشی

ایجاد مرکز بازیهای رایانه ای

فوتبال دستی، شطرنج، فوتبال سالی

حمایت از کارآفرینی جوانان

دوره های آموزشی کارآفرینی (ارائه الگوی درست)

تشکیل بورس ایده جوانان برتر (رساندن ایده پرداز به سرمایه گذاران)

ارائه مشاوره های بازرگانی و کسب و کار موفق

ایجاد فضای مناسب برای شرکتهای جوانان کارآفرین

همینطور ارائه خدمات ازدواج آسان و پایدار

مشاوره های پیش - زمان - بعد از ازدواج

برگزاری دورههای توانمندسازی، سلامت جنسی، سلامت خانواده، تربیت فرزند، مشاوره های همسرایی

سالنهای مناسب برای برگزاری دوره های توانمندسازی

رستمی افزود: تا قبل از ادغام سازمان تربیت بدنی و سازمان ملی جوانان حدود نیمی از استانهای کشور دارای سمن سرا بودند که پس از ادغام این دو سازمان در سال ۱۳۹۰ این سمن سراها از ادارات کل استانی ورزش و جوانان گرفته شده است. طرح خانه جوان که بر حسب نیازهای گسترده تر جوانان از سال ۹۴ تعریف و کار تاسیس آن آغاز شده است جوابگوی نیازهای فراغتی و مهارتی جوانان خواهند بود که این فراتر از سمن سراهاست و البته می تواند آن را هم در برگیرد که تا امروز در مجموع ۹ استان از آن برخوردار شده اند و امیدواریم تمامی استان ها با مساعدت دستگاه های دیگر از آن بهره مند می شوند.

وی تصریح کرد: ۹ استان فارس، ایلام، اردبیل، سیستان و بلوچستان، کهگیلویه و بویراحمد، گیلان، مازندران، قم و آذربایجان غربی دارای سمن سرا یا خانه جوان هستند.

رستمی درباره وضعیت خانه های جوان و سمن سراهای سایر استان ها گفت: بعضی از استانها با در اختیار داشتن مکاتهای محدود در برخی از شهرستانها و یا مرکز استان در قالب قسمتی کوچک از یک فرهنگسرا و...، امکان سمن سرا را در مرکز استان و یا شهرستها فراهم کرده اند که در این باره می توان به استان های البرز، بوشهر، خوزستان و کرمان اشاره کرد.

خبرگزاری مهر

این مطلب صرفا جهت اطلاع کاربران از فضای رسانه ای بازنشر شده و محتوای آن لزوما مورد تایید تبیان نیست .



هفته ای جهانی برای بازی سازان ایران / صنعت گیم به کجا می رود؟ (۹۵/۰۱/۰۱-۰۸/۰۱/۰۱)

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

بازی سازان و گیمهای ایرانی در هفته ای که گذشت حضوری قابل توجه در رویدادها و رقابت های جهانی را تجربه کردند. خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: در میان اخبار مرتبط با حوزه بازی های رایانه ای در هفته ای که گذشت مهمترین اخبار مربوط به سهم ایران از رویدادهای جهانی بازی سازی بود: از نایب قهرمانی گیمیر ایرانی در لیگ جهانی فوتبال رایانه ای تا برپایی پلویون ایران در نمایشگاه جهانی گیمز کام ۲۰۱۶.

بر همین اساس مرور رویدادهای هفته را با همین بخش آغاز می کنیم.

ایران نایب قهرمان لیگ جهانی فوتبال رایانه ای

روز شنبه ۳۰ مرداد ماه سال ۹۵، لیگ جهانی بازی های رایانه ای با حضور ۸ کشور دنیا به میزبانی ایران و حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای کلید خورد. این بازی ها با چهار بازی مقدماتی با حضور نمایندگان از کشورهای فرانسه، سوئد، دانمارک، رومانی، ایران، انگلیس و پرتغال به ترتیب جنول زیر برگزار شد.

پس از برگزاری مسابقات نماینده کشورهای دانمارک و سوئد و همچنین ایران و انگلیس به نیمه نهایی رسیدند که نهایتا نماینده های ایران و سوئد به فینال راه پیدا کردند و پس از یک بازی نماینده ایران با نتیجه ۴-۱ مغلوب شد و سوئد قهرمان این دوره شد.

گزارش دستاوردهای ایران در گیمز کام ۲۰۱۶

مهمتر از برگزاری آنلاین رقابت های جهانی فوتبال رایانه ای اما باید به برگزاری «گیمز کام ۲۰۱۶» در سه روز پایانی هفته گذشته اشاره کرد. رویدادی که در شهر کلن آلمان برگزار و هر ساله میزبان جدی ترین فعالان صنعت گیم در مقیاس جهانی است.

ایران هم امسال پلویون ویژه ای در این رویداد برپا کرد و تا با مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن ارائه دستاوردهای صنعت گیم ایران میزبان مذاکراتی با فعالان دیگر کشورها برای گسترش دامنه نفوذ صنعت گیم ایران هم باشد.

هرچند بنیاد ملی بازی های رایانه ای به رغم برنامه ریزی دقیقی برای حضور در این رویداد پوشش رسانه ای ضعیفی در راستای اطلاع رسانی مناسب از این رویداد داشت اما سرانجام روز گذشته حسن کریمی قدوسی مدیرعامل این بنیاد در گفتگویی مشروح با خبرگزاری مهر به تشریح دستاوردهای حضور ایران در این رویداد پرداخت.

اهم دستاوردهایی که کریمی قدوسی به آن اشاره داشت، امضا قرارداد با نمایشگاه گیم کانکشن برای حضور پررنگ تر فعالان بازی های رایانه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ای دنیا در بازار ایران و همچنین مذاکرات گسترده با بیش از ۲۰ کشور در حوزه افزایش سطح همکاری در بلندمدت بوده است. متن کامل گزارش مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از این رویداد را می توانید اینجا بخوانید.

پرواز جهانی «پروانه» ایرانی

از دیگر اخبار جهانی بازی های رایانه ای ایران در هفته گذشته دورخیز بازی ایرانی «پروانه» برای عرضه در بازارهای جهانی بود. براساس این خبر نسخه بین المللی بازی رایانه ای «پروانه: میراث نگهبانان نور» که یکی از باکیفیت ترین بازی های ایرانی شناخته می شود طی روزهای آتی در فروشگاه دیجیتالی استیم منتشر می شود.

نسخه بین المللی و انگلیسی بازی پروانه با نام لاتین Parvaneh: Legacy of the Light's Guardians هم اکنون در بزرگ ترین فروشگاه دیجیتالی دنیا قرار گرفته امکان خرید بازی فعال شده است.

تزریق میلیاردری به تولید بازی های ایرانی

از دیگر خبرهای قابل توجه هفته گذشته این بود که بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد با اجرایی شدن طرح صدور مجوز انحصاری بازی در ماه های اخیر، بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شده است.

براساس این اعلام از ابتدای سال ۱۳۹۵ به درخواست ناسران مجاز بازی های رایانه ای، طرح صدور مجوز انحصاری بازی در دستور کار قرار گرفته به همین منظور، پس از انجام کارشناسی های لازم و برگزاری جلسات متعدد کارشناسی، این مهم تحت عنوان شیوه نامه ای پس از تصویب در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرایی شد. با اجرایی شدن این طرح در ماه های اخیر، بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شده است.

به گفته معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد در دوره جدید بازی هایی همچون جنون سیاه، شتاب در شهر ۲، خاله قزی، پلیس بزرگراه، دوران افتخار و... با سرمایه گذاری بیش از بیست میلیارد ریالی بخش خصوصی آماده نشر شده و می توان گفت اجرای این طرح جان تازه ای به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای شخصی بخشیده است.

کجای این «بازی» ایستاده ایم؟

اما در میانه هفته گذشته خبرگزاری مهر گزارش مشروحی از آینده صنعت گیم در جهان و جایگاه احتمالی ایران در این مسیر منتشر کرد که بازتاب رسانه ای قابل توجهی داشت.

در بخش هایی از این گزارش مشروح با استناد به گزارش های آماری و پژوهشی نهادهای بزرگ بین المللی به واقعیت گسترش نفوذ صنعت گیم در کشورهای توسعه نیافته اشاره و در عین حال الزامات عرض انعام ایران در این بازار با توجه به پیشرفت های تکنولوژیک و محتوایی در گفتگو با کارشناسان تبیین شده بود. متن کامل این گزارش با عنوان «چند روایت معتبر درباره آینده صنعت گیم» را می توانید اینجا بخوانید.

برگزاری سراسری لیگ بازی های رایانه ای ایران

از دیگر اخبار بازی های رایانه ای در هفته گذشته هم اعلام برگزاری لیگ بازی های رایانه ای ایران همزمان با تهران در شهرستان ها بود. براین اساس شهرهای رشته کازرون، یزد، قائم شهر و کرمان، امسال میزبان بازیکنان بازی های رایانه ای در کشور هستند و نفرات برتر این مسابقات به جمع برگزیدگان مسابقات برج میلاد راه پیدا خواهند کرد و در صورت موفقیت به مسابقات جهانی اعزام خواهند شد.

از دیگر اخبار مرتبط با این لیگ هم انتشار قوانین حضور در این رویداد بود که می توانید اینجا متن کامل اطلاعیه مرتبط با آن را بخوانید.



قوانین لیگ بازی های رایانه ای اعلام شد + جزئیات (۱۳۹۷-۱۴۰۰)

به گزارش پردیس گیم و به نقل از روابط عمومی تیم برگزار کننده مسابقات بازی های رایانه ای در کشور، ثبت نام این دوره از مسابقات همچنان ادامه دارد و جهت راهنمایی و سهولت کار شرکت کننده گان نکات زیر را منتشر کردند.

۱- مسابقات برای رشته FIFA و PES بر روی ۵ پلتفرم XboxOne، Xbox360، PS4، PS3، PC برگزار خواهد شد اما نمایندگی ها با بخشی از این پلتفرم ها میزبان شما خواهند بود.

۲- همانند سال های گذشته نفرات برتر هر کنسول به جمع نفرات پایانی راه خواهند یافت و نفرات پایانی مسابقات شان را بر روی کنسول PS4 به پایان خواهند رساند این بدان معنی است که اگر در رشته فیفا بر روی پلتفرم PC قهرمان شدید برای ادامه رقابت ها باید بر روی کنسول PS4 رقابت کنید تا نفر برتر هر عنوان بازی مشخص شود.

۳- نسبت تعداد نفرات برتر انتخابی برای هر پلتفرم با توجه به تعداد نفرات شرکت کننده مشخص خواهد شد و اگر در بازی fifa کنسول ps4 بیشترین شرکت کننده را داشت سهم بیشتری در جمع نفرات پایانی این عنوان را به خود اختصاص خواهد داد.

۴- ثبت نام در چند کنسول مختلف ممکن است برای شرکت کننده گان با ریسک همراه شود چرا که ممکن است بازی های یک شرکت کننده بر روی پلتفرم های مختلف تداخل زمانی داشته باشد اگر چه تیم برگزاری در تلاش است از این تداخل زمانی جلوگیری کند اما در مراحل از کار ممکن است ناگزیر به این همزمانی شویم و بازیکنان که در زمان مقرر برای بازی هایشان در پلتفرم های دیگر حاضر نمی شوند، حذف می گردند.

۵- سعی خواهیم کرد در همه کنسول ها و رشته ها با آخرین آپدیت بازی ها برگزار شود به غیر از PS2 که آپدیت نخواهد شد.

۶- جدول زمان بندی مسابقات و شناخت حریفان بعد از به پایان رسیدن مهلت ثبت نام اعلام خواهد شد. ۷- ثبت نام در نمایندگی ها متمایز از ثبت نام در مسابقات نهایی در برج میلاد است. پس اگر مایل به شرکت در هر ۲ مسابقه هستید، جداگانه ثبت نام بفرمایید.

۸- نفرات برتر هر رشته در نمایندگی ها به جمع ۸ نفر برتر هر کنسول مسابقات برج میلاد خواهند رسید. برای مثال اگر کسی در مسابقات (ادامه دارد ...)

- (ادامه خبر ...) یزد با کنسول PS۲ قهرمان شد می تواند در تهران به جمع ۸ نفر پایانی کنسول PS۲ برسد.
- ۹- هزینه ثبت نام در مسابقات به هیچ وجه قابل عودت نمی باشد .
 - ۱۰- حضور در مسابقات ۱۰ دقیقه قبل از شروع بازی ها و همراه داشتن کارت شناسایی نیز الزامی است.
 - ۱۱- دسته مخصوص بازی از طرف تیم برگزار کننده به تعدادی محدود تهیه خواهد شد. اما بهتر است که خودتان دسته بازی را قبل از شروع مسابقات تهیه کنید در صورت نبودن دسته بازی مسئولیت با بازیکنان است و در صورت عدم انجام مسابقه، از دور مسابقات حذف خواهند شد.
 - ۱۲- آوردن همراه به مسابقات مائمی ندارد اما حضور همراه در محیط اصلی مسابقات مجاز نیست.
 - ۱۳- شرکت در مسابقات و حضور در برج میلاد هیچ هزینه دیگری جز هزینه ۲۹ هزار تومانی ثبت نام ندارد. در صورتی که قصد حضور در برج با وسیله شخصی داشته باشید فقط ۳۰۰۰ هزار تومان هزینه پارکینگ را پرداخت خواهید کرد.
 - ۱۴- در صورتی که در زمان ثبت نام با مشکل مواجه شدید و بعد از پرداخت پول، ثبت نام انجام نشد فقط شماره کارت پرداخت تان را برای ما از طریق ایمیل support@cgame.ir ارسال کنید.
 - ۱۵- در پلتفرم PC این وظیفه شما است که دراپور مخصوص دسته بازی تان را همراه داشته باشید.
 - ۱۶- در روزهای آینده و بعد از تنظیم این خبر احتمال دارد عناوین دیگری به مسابقات نهایی اضافه شود.
 - ۱۷- جوایز مسابقات به تفکیک رشته ها در روزهای آینده و تا قبل از به پایان رسیدن مهلت ثبت نام اعلام خواهد شد.
- تلاش داریم همه نکات قابل عرض را در این اطلاعیه ها حضور شما اعلام نماییم تا نیازی به طرح کردن سوال ها جداگانه وجود نداشته باشد برای حضور در لیگ بازی های رایانه ای کشور به سایت Cgame.ir مراجعه کنید.



عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی (۹۵/۰۶/۰۱-۹۵/۰۴/۰۱)

محققان موفق به ساخت یک شارژر جدید (پاوربانک) شدند که می تواند با سرعت هرچه بیشتر گوشی هوشمند شما را شارژ کند.

به گزارش ایسنا به نقل از گیزمگ، این دستگاه جدید که پوک شارژر (Poke Charger) نام دارد، با قدرت ۳۳۰۰ میلی آمپر بر ساعت و با سرعت فوق العاده ای گوشی را شارژ می کند.

پوک شارژر برای علاقمندان به بازی های موبایلی، یک فناوری ایده آل است زیرا این کاربران در همه جا از گوشی هوشمند خود استفاده کرده و همواره نیاز مبرمی به شارژر گوشی خود دارند.

این باتری قابل حمل دارای یک کابل داخلی برای شارژر گوشی های دارای سیستم عامل iOS و همچنین ساعت اپل است.

این دستگاه از فناوری HyperCharging استفاده کرده و دو برابر سرعت شارژرهای دیگر می تواند گوشی شما را نیرو دهی کند.

PokeCharger همچنین دارای یک کابل USB برای شارژ خود است.

این شارژر همراه دارای سه نشانگر رنگی برای نمایش میزان شارژ باقی مانده از دستگاه است.

در حال حاضر قیمت این فناوری جدید در آمریکا ۳۹ دلار و ۹۹ سنت است.



عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی (۹۵/۰۶/۰۱-۹۵/۰۴/۰۱)

کشاورزنیوز (الخيار کشاورزی ایران) به گزارش کشاورزنیوز به نقل از گیزمگ، این دستگاه جدید که پوک شارژر (PokeCharger) نام دارد، با قدرت ۳۳۰۰ میلی آمپر بر ساعت و با سرعت فوق العاده ای گوشی را شارژ می کند.

پوک شارژر برای علاقمندان به بازی های موبایلی، یک فناوری ایده آل است زیرا این کاربران در همه جا از گوشی هوشمند خود استفاده کرده و همواره نیاز مبرمی به شارژر گوشی خود دارند. [...]

کشاورزنیوز (الخيار کشاورزی ایران)

به گزارش کشاورزنیوز به نقل از گیزمگ، این دستگاه جدید که پوک شارژر (PokeCharger) نام دارد، با قدرت ۳۳۰۰ میلی آمپر بر ساعت و با سرعت فوق العاده ای گوشی را شارژ می کند.

پوک شارژر برای علاقمندان به بازی های موبایلی، یک فناوری ایده آل است زیرا این کاربران در همه جا از گوشی هوشمند خود استفاده کرده و همواره نیاز مبرمی به شارژر گوشی خود دارند.

این باتری قابل حمل دارای یک کابل داخلی برای شارژر گوشی های دارای سیستم عامل iOS و همچنین ساعت اپل است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این دستگاه از فناوری HyperCharging استفاده کرده و دو برابر سرعت شارژهای دیگر می تواند گوشی شما را تیرو دهی کند. Poke Charger همچنین دارای یک کابل USB برای شارژ خود است.

این شارژر همراه دارای سه نشانگر رنگی برای نمایش میزان شارژ باقی مانده از دستگاه است. در حال حاضر قیمت این فناوری جدید در آمریکا ۳۹ دلار و ۹۹ سنت است.

انتهای پیام

منبع : ناموجود

نویسنده : ناموجود



در گفتگو با مهر تشریح شد؛ جزئیات اولین نمایشگاه «صنایع فرهنگی ایرانیان» / از بازی تا تبلیغات (۱۳۱۰-۱۳۰۷/۰۹)

دبیر نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان ضمن تشریح اهداف برگزاری این رویداد به اولویت ها و زمان بندی برگزاری این رویداد پرداخت.

حسین شکروی، دبیر نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان در گفتگو با خبرنگار مهر گفت: این نمایشگاه از چهارم تا هفتم آبان ماه امسال در محل دائمی نمایشگاه های تخصصی شهرداری تهران (بوستان گفت وگو) و در فضایی بالغ بر ۳۲۰۰ متر مربع برگزار می شود و متقاضیان شرکت در این نمایشگاه تا ۲۰ شهریورماه فرصت دارند که ثبت نام کنند.

به گفته دبیر نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان، خبرگزاری ها و رسانه های دیجیتال در این نمایشگاه شرکت می کنند. علاوه بر این صنایع دستی، بازی های رایانه ای و هر چه مرتبط با فرهنگ است و به انتقال فرهنگی کمک می کند چون صنعت تبلیغات و گردشگری در برابر دید مخاطبان قرار می گیرد. شکروی با اشاره به این که برگزارکننده این نمایشگاه، شرکت کیمیا تجارت آژن است گفت: این شرکت، تنها اجرای نمایشگاه را برعهده دارد و متولیان امر در هر زمینه، محصولات را در اختیار ما می گذارند. برای مثال ما با معاونت صنایع دستی کشور، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، معاونت سینمایی، معاونت مطبوعاتی وزارت فرهنگ و ارشاد و معاونت علمی- فن آوری ریاست جمهوری در ارتباط بوده ایم و قرار است دبیرخانه ای تشکیل دهیم که نمایندگان هر بخش حضور داشته باشند و محتوای نمایشگاه را تامین کنند.

او به اهداف برگزاری نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان اشاره و بیان کرد: توجه بیشتر به نقش صنایع فرهنگی در رشد اقتصادی، تقویت تولید ملی و اشتغالزایی، مقابله با تهاجم فرهنگی با تولید آثار فرهنگی فاخر و تقویت غرور و عزت ملی، نمایش آخرین محصولات، فن آوری و فعالیت های صورت گرفته در حوزه صنایع فرهنگی، حمایت از تولید ملی، کار و سرمایه ایرانی در چرخه صنایع فرهنگی و همچنین حمایت از حضور بخش خصوصی در توسعه صنایع فرهنگی از جمله مهم ترین اهداف ماست.

نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان، آبان ماه جاری در بوستان گفتگو برگزار می شود و متقاضیان تا ۲۰ شهریور فرصت دارند در این نمایشگاه ثبت نام کنند. علاقه مندان می توانند برای کسب اطلاعات بیشتر به سایت www.ciex.ir مراجعه کنند.

حسین شکروی، دبیر نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان در گفتگو با خبرنگار مهر گفت: این نمایشگاه از چهارم تا هفتم آبان ماه امسال در محل دائمی نمایشگاه های تخصصی شهرداری تهران (بوستان گفت وگو) و در فضایی بالغ بر ۳۲۰۰ متر مربع برگزار می شود و متقاضیان شرکت در این نمایشگاه تا ۲۰ شهریورماه فرصت دارند که ثبت نام کنند.

به گفته دبیر نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان، خبرگزاری ها و رسانه های دیجیتال در این نمایشگاه شرکت می کنند. علاوه بر این صنایع دستی، بازی های رایانه ای و هر چه مرتبط با فرهنگ است و به انتقال فرهنگی کمک می کند چون صنعت تبلیغات و گردشگری در برابر دید مخاطبان قرار می گیرد. شکروی با اشاره به این که برگزارکننده این نمایشگاه، شرکت کیمیا تجارت آژن است گفت: این شرکت، تنها اجرای نمایشگاه را برعهده دارد و متولیان امر در هر زمینه، محصولات را در اختیار ما می گذارند. برای مثال ما با معاونت صنایع دستی کشور، بنیاد ملی بازی های رایانه ای، معاونت سینمایی، معاونت مطبوعاتی وزارت فرهنگ و ارشاد و معاونت علمی- فن آوری ریاست جمهوری در ارتباط بوده ایم و قرار است دبیرخانه ای تشکیل دهیم که نمایندگان هر بخش حضور داشته باشند و محتوای نمایشگاه را تامین کنند.

او به اهداف برگزاری نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان اشاره و بیان کرد: توجه بیشتر به نقش صنایع فرهنگی در رشد اقتصادی، تقویت تولید ملی و اشتغالزایی، مقابله با تهاجم فرهنگی با تولید آثار فرهنگی فاخر و تقویت غرور و عزت ملی، نمایش آخرین محصولات، فن آوری و فعالیت های صورت گرفته در حوزه صنایع فرهنگی، حمایت از تولید ملی، کار و سرمایه ایرانی در چرخه صنایع فرهنگی و همچنین حمایت از حضور بخش خصوصی در توسعه صنایع فرهنگی از جمله مهم ترین اهداف ماست.

نخستین نمایشگاه صنایع فرهنگی ایرانیان، آبان ماه جاری در بوستان گفتگو برگزار می شود و متقاضیان تا ۲۰ شهریور فرصت دارند در این نمایشگاه ثبت نام کنند. علاقه مندان می توانند برای کسب اطلاعات بیشتر به سایت www.ciex.ir مراجعه کنند.



در قالب یک اطلاعیه؛ قوانین حضور در لیگ بازی های رایانه ای ایران تشریح شد (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

تیم برگزاری لیگ مسابقات رایانه ای ایران، در اطلاعیه ای، قوانین و قواعد حضور در این رقابت ها را برای علاقمندان تشریح کرد.

به گزارش روابط عمومی تیم برگزار کننده مسابقات بازی های رایانه ای در کشور، ثبت نام این دوره از مسابقات همچنان ادامه دارد و جهت راهنمایی و سهولت کار شرکت کننده گان نکات زیر را منتشر کردند.

۱- مسابقات برای رشته **FIFA** و **PES** بر روی ۵ پلتفرم **PC, PS۲, PS۴, Xbox۳۶۰, Xboxone** برگزار خواهد شد اما نمایندگی ها با بخشی از این پلتفرم ها میزبان شما خواهند بود.

۲- همانند سال های گذشته نفرات برتر هر کنسول به جمع نفرات پایانی راه خواهند یافت و نفرات پایانی مسابقات شان را بر روی کنسول **PS۴** به پایان خواهند رساند. این بدان معنی است که اگر در رشته فیفا بر روی پلتفرم **PC** قهرمان شدید برای ادامه رقابت ها باید بر روی کنسول **PS۴** رقابت کنید تا نفر برتر هر عنوان بازی مشخص شود.

۳- نسبت تعداد نفرات برتر انتخابی برای هر پلتفرم با توجه به تعداد نفرات شرکت کننده مشخص خواهد شد و اگر در بازی **fifa** کنسول **ps۴** بیشترین شرکت کننده را داشت سهم بیشتری در جمع نفرات پایانی این عنوان را به خود اختصاص خواهد داد.

۴- ثبت نام در چند کنسول مختلف ممکن است برای شرکت کننده گان با ریسک همراه شود چرا که ممکن است بازی های یک شرکت کننده بر روی پلتفرم های مختلف تداخل زمانی داشته باشد اگر چه تیم برگزاری در تلاش است از این تداخل زمانی جلوگیری کند اما در مراحل از کار ممکن است ناگزیر به این همزمانی شویم. و بازیکنان که در زمان مقرر برای بازی هایشان در پلتفرم های دیگر حاضر نمی شوند، حذف می گردند.

۵- سعی خواهیم کرد در همه کنسول ها و رشته ها با آخرین آپدیت بازی ها برگزار شود به غیر از **PS۲** که آپدیت نخواهد شد.

۶- جدول زمان بندی مسابقات و شناخت حریفان بعد از به پایان رسیدن مهلت ثبت نام اعلام خواهد شد.

۷- ثبت نام در نمایندگی ها متمایز از ثبت نام در مسابقات نهایی در برج میلاد است. پس اگر مایل به شرکت در هر ۲ مسابقه هستید، جداگانه ثبت نام بفرمایید.

۸- نفرات برتر هر رشته در نمایندگی ها به جمع ۸ نفر برتر هر کنسول مسابقات برج میلاد خواهند رسید. برای مثال اگر کسی در مسابقات یزد با کنسول **PS۲** قهرمان شد می تواند در تهران به جمع ۸ نفر پایانی کنسول **PS۲** برسد.

۹- هزینه ثبت نام در مسابقات به هیچ وجه قابل عودت نیست.

۱۰- حضور در مسابقات ۱۰ دقیقه قبل از شروع بازی ها و همراه داشتن کارت شناسایی نیز الزامی است.

۱۱- دسته مخصوص بازی از طرف تیم برگزار کننده به تعدادی محدود تهیه خواهد شد. اما بهتر است که خودتان دسته بازی را قبل از شروع مسابقات تهیه کنید. در صورت نبودن دسته بازی مسئولیت با بازیکنان است و در صورت عدم انجام مسابقه، از دور مسابقات حذف خواهند شد.

۱۲- آوردن همراه به مسابقات مائمی ندارد اما حضور همراه در محیط اصلی مسابقات مجاز نیست.

۱۳- شرکت در مسابقات و حضور در برج میلاد هیچ هزینه دیگری جز هزینه ۲۹ هزار تومانی ثبت نام ندارد. در صورتی که قصد حضور در برج با وسیله شخصی داشته باشید فقط ۳۰۰۰ هزار تومان هزینه پارکینگ را پرداخت خواهید کرد.

۱۴- در صورتی که در زمان ثبت نام با مشکل مواجه شدید و بعد از پرداخت پول، ثبت نام انجام نشد فقط شماره کارت پرداخت تان را برای ما از طریق ایمیل support@cgame.ir ارسال کنید.

۱۵- در پلتفرم **PC** این وظیفه شما است که درایور مخصوص دسته بازی تان را همراه داشته باشید.

۱۶- در روزهای آینده و بعد از تنظیم این خبر احتمال دارد عناوین دیگری به مسابقات نهایی اضافه شود.

۱۷- جوایز مسابقات به تفکیک رشته ها در روزهای آینده و تا قبل از به پایان رسیدن مهلت ثبت نام اعلام خواهد شد.

تلاش داریم همه نکات قابل عرض را در این اطلاعیه ها حضور شما اعلام کنیم تا نیازی به طرح کردن سوال ها جداگانه وجود نداشته باشد.

به گزارش روابط عمومی تیم برگزار کننده مسابقات بازی های رایانه ای در کشور، ثبت نام این دوره از مسابقات همچنان ادامه دارد و جهت راهنمایی و سهولت کار شرکت کننده گان نکات زیر را منتشر کردند.

۱- مسابقات برای رشته **FIFA** و **PES** بر روی ۵ پلتفرم **PC, PS۲, PS۴, Xbox۳۶۰, Xboxone** برگزار خواهد شد اما نمایندگی ها با بخشی از این پلتفرم ها میزبان شما خواهند بود.

۲- همانند سال های گذشته نفرات برتر هر کنسول به جمع نفرات پایانی راه خواهند یافت و نفرات پایانی مسابقات شان را بر روی کنسول **PS۴** به پایان خواهند رساند. این بدان معنی است که اگر در رشته فیفا بر روی پلتفرم **PC** قهرمان شدید برای ادامه رقابت ها باید بر روی کنسول **PS۴** رقابت کنید تا نفر برتر هر عنوان بازی مشخص شود.

۳- نسبت تعداد نفرات برتر انتخابی برای هر پلتفرم با توجه به تعداد نفرات شرکت کننده مشخص خواهد شد. و اگر در بازی **fifa** کنسول **ps۴** بیشترین شرکت کننده را داشت سهم بیشتری در جمع نفرات پایانی این عنوان را به خود اختصاص خواهد داد.

۴- ثبت نام در چند کنسول مختلف ممکن است برای شرکت کننده گان با ریسک همراه شود چرا که ممکن است بازی های یک شرکت کننده بر روی پلتفرم های مختلف تداخل زمانی داشته باشد اگر چه تیم برگزاری در تلاش است از این تداخل زمانی جلوگیری کند اما در مراحل از کار ممکن است ناگزیر به این همزمانی شویم. و بازیکنان که در زمان مقرر برای بازی هایشان در پلتفرم های دیگر حاضر نمی شوند، حذف می گردند.

۵- سعی خواهیم کرد در همه کنسول ها و رشته ها با آخرین آپدیت بازی ها برگزار شود به غیر از **PS۲** که آپدیت نخواهد شد.

۶- جدول زمان بندی مسابقات و شناخت حریفان بعد از به پایان رسیدن مهلت ثبت نام اعلام خواهد شد.

۷- ثبت نام در نمایندگی ها متمایز از ثبت نام در مسابقات نهایی در برج میلاد است. پس اگر مایل به شرکت در هر ۲ مسابقه هستید، جداگانه (ادامه دارد ..)



- (ادامه خبر ...) ثبت نام بفرمایید ۸- نقرات برتر هر رشته در نمایندگی ها به جمع ۸ نفر برتر هر کنسول مسابقات برج میلاد خواهند رسید. برای مثال اگر کسی در مسابقات یزد با کنسول PS۴ قهرمان شد می تواند در تهران به جمع ۸ نفر پایانی کنسول PS۲ برسد.
- ۹- هزینه ثبت نام در مسابقات به هیچ وجه قابل عودت نیست.
- ۱۰- حضور در مسابقات ۱۰ دقیقه قبل از شروع بازی ها و همراه داشتن کارت شناسایی نیز الزامی است.
- ۱۱- دسته مخصوص بازی از طرف تیم برگزار کننده به تعدادی محدود تهیه خواهد شد. اما بهتر است که خودتان دسته بازی را قبل از شروع مسابقات تهیه کنید. در صورت نبودن دسته بازی مسئولیت با بازیکنان است و در صورت عدم انجام مسابقه، از دور مسابقات حذف خواهند شد.
- ۱۲- آوردن همراه به مسابقات ماعنی ندارد اما حضور همراه در محیط اصلی مسابقات مجاز نیست.
- ۱۳- شرکت در مسابقات و حضور در برج میلاد هیچ هزینه دیگری جز هزینه ۲۹ هزار تومانی ثبت نام ندارد. در صورتی که قصد حضور در برج با وسیله شخصی داشته باشید فقط ۳۰۰۰ هزار تومان هزینه پارکینگ را پرداخت خواهید کرد.
- ۱۴- در صورتی که در زمان ثبت نام با مشکل مواجه شدید و بعد از پرداخت پول، ثبت نام انجام نشد فقط شماره کارت پرداخت تان را برای ما از طریق ایمیل support@cgame.ir ارسال کنید.
- ۱۵- در پلتفرم PC این وظیفه شما است که درایور مخصوص دسته بازی تان را همراه داشته باشید.
- ۱۶- در روزهای آینده و بعد از تنظیم این خبر احتمال دارد عناوین دیگری به مسابقات نهایی اضافه شود.
- ۱۷- جوایز مسابقات به تفکیک رشته ها در روزهای آینده و تا قبل از به پایان رسیدن مهلت ثبت نام اعلام خواهد شد. تلاش داریم همه نکات قابل عرض را در این اطلاعیه ها حضور شما اعلام کنیم تا نیازی به طرح کردن سوال ها جداگانه وجود نداشته باشد

هدایا

عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی (۹۵/۰۱/۲۵-۹۴/۰۱/۲۵)

محققان موفق به ساخت یک شارژر جدید (پاوربانک) شدند که می تواند با سرعت هرچه بیشتر گوشی هوشمند شما را شارژ کند.

به گزارش ایسنا به نقل از گیزمگ، این دستگاه جدید که پوک شارژر (Poke Charger) نام دارد، با قدرت ۳۳۰۰ میلی آمپر بر ساعت و با سرعت فوق العاده ای گوشی را شارژ می کند.

پوک شارژر برای علاقمندان به بازی های موبایلی، یک فناوری ایده آل است زیرا این کاربران در همه جا از گوشی هوشمند خود استفاده کرده و همواره نیاز مبرمی به شارژر گوشی خود دارند.

این باتری قابل حمل دارای یک کابل داخلی برای شارژر گوشی های دارای سیستم عامل iOS و همچنین ساعت اپل است.

این دستگاه از فناوری HyperCharging استفاده کرده و دو برابر سرعت شارژرهای دیگر می تواند گوشی شما را نیرو دهی کند. PokeCharger همچنین دارای یک کابل USB برای شارژ خود است.

این شارژر همراه دارای سه نشانگر رنگی برای نمایش میزان شارژ باقی مانده از دستگاه است.

در حال حاضر قیمت این فناوری جدید در آمریکا ۳۹ دلار و ۹۹ سنت است.

منبع: ایسنا

برچسب ها: پوکمون گو

شارژر

فناوری

عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی (۹۵/۰۱/۲۵-۹۴/۰۱/۲۵)

محققان موفق به ساخت یک شارژر جدید (پاوربانک) شدند که می تواند با سرعت هرچه بیشتر گوشی هوشمند شما را شارژ کند.

به گزارش سرمندیوز به نقل از گیزمگ، این دستگاه جدید که پوک شارژر (Poke Charger) نام دارد، با قدرت ۳۳۰۰ میلی آمپر بر ساعت و با سرعت فوق العاده ای گوشی را شارژ می کند.

پوک شارژر برای علاقمندان به بازی های موبایلی، یک فناوری ایده آل است زیرا این کاربران در همه جا از گوشی هوشمند خود استفاده کرده و همواره نیاز مبرمی به شارژر گوشی خود دارند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) این باتری قابل حمل دارای یک کابل داخلی برای شارژ گوشی های دارای سیستم عامل iOS و همچنین ساعت اپل است. این دستگاه از فناوری HyperCharging استفاده کرده و دو برابر سرعت شارژهای دیگر می تواند گوشی شما را نیرو دهی کند. PokeCharger همچنین دارای یک کابل USB برای شارژ خود است. این شارژر همراه دارای سه نشانگر رنگی برای نمایش میزان شارژ باقی مانده از دستگاه است. در حال حاضر قیمت این فناوری جدید در آمریکا ۳۹ دلار و ۹۹ سنت است.



عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی + تصاویر (۲۲/۰۱/۹۵-۲۳/۰۱/۹۵)

محققان موفق به ساخت یک شارژر جدید (پاوربانک) شدند که می تواند با سرعت هرچه بیشتر گوشی هوشمند شما را شارژ کند.

آفتاب نیوز: این دستگاه جدید که پوک شارژر (PokeCharger) نام دارد، با قدرت ۳۳۰۰ میلی آمپر بر ساعت و با سرعت فوق العاده ای گوشی را شارژ می کند.

پوک شارژر برای علاقمندان به بازی های موبایلی، یک فناوری ایده آل است زیرا این کاربران در همه جا از گوشی هوشمند خود استفاده کرده و همواره نیاز مبرمی به شارژ گوشی خود دارند.

این باتری قابل حمل دارای یک کابل داخلی برای شارژ گوشی های دارای سیستم عامل iOS و همچنین ساعت اپل است. این دستگاه از فناوری HyperCharging استفاده کرده و دو برابر سرعت شارژهای دیگر می تواند گوشی شما را نیرو دهی کند. به گزارش ایسنا به نقل از گیزمگ «PokeCharger همچنین دارای یک کابل USB برای شارژ خود است.

این شارژر همراه دارای سه نشانگر رنگی برای نمایش میزان شارژ باقی مانده از دستگاه است. در حال حاضر قیمت این فناوری جدید در آمریکا ۳۹ دلار و ۹۹ سنت است.



عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی (۲۲/۰۱/۹۵-۲۳/۰۱/۹۵)

محققان موفق به ساخت یک شارژر جدید (پاوربانک) شدند که می تواند با سرعت هرچه بیشتر گوشی هوشمند شما را شارژ کند.

شائولین: این دستگاه جدید که پوک شارژر (PokeCharger) نام دارد، با قدرت ۳۳۰۰ میلی آمپر بر ساعت و با سرعت فوق العاده ای گوشی را شارژ می کند. پوک شارژر برای علاقمندان به بازی های موبایلی، یک فناوری ایده آل است زیرا این کاربران در همه جا از گوشی هوشمند خود استفاده کرده و همواره نیاز مبرمی به شارژ گوشی خود دارند.

این باتری قابل حمل دارای یک کابل داخلی برای شارژ گوشی های دارای سیستم عامل iOS و همچنین ساعت اپل است. این دستگاه از فناوری HyperCharging استفاده کرده و دو برابر سرعت شارژهای دیگر می تواند گوشی شما را نیرو دهی کند. PokeCharger همچنین دارای یک کابل USB برای شارژ خود است.

این شارژر همراه دارای سه نشانگر رنگی برای نمایش میزان شارژ باقی مانده از دستگاه است. در حال حاضر قیمت این فناوری جدید در آمریکا ۳۹ دلار و ۹۹ سنت است.

منبع: ایسنا



روزگار

عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

محققان موفق به ساخت یک شارژر جدید (پاوربانک) شدند که می تواند با سرعت هرچه بیشتر گوشی هوشمند شما را شارژ کند.

به گزارش "رویکرد" این دستگاه جدید که پوک شارژر (PokeCharger) نام دارد، با قدرت ۳۳۰۰ میلی آمپر بر ساعت و با سرعت فوق العاده ای گوشی را شارژ می کند.

پوک شارژر برای علاقمندان به بازی بازی های موبایلی، یک فناوری ایده آل است زیرا این کاربران در همه جا از گوشی هوشمند خود استفاده کرده و همواره نیاز مبرمی به شارژ گوشی خود دارند.

این باتری قابل حمل دارای یک کابل داخلی برای شارژ گوشی های دارای سیستم عامل iOS و همچنین ساعت اپل است.

این دستگاه از فناوری HyperCharging استفاده کرده و دو برابر سرعت شارژهای دیگر می تواند گوشی شما را نیرو دهی کند. Poke Charger همچنین دارای یک کابل USB برای شارژ خود است.

این شارژر همراه دارای سه نشانگر رنگی برای نمایش میزان شارژ باقی مانده از دستگاه است. در حال حاضر قیمت این فناوری جدید در آمریکا ۳۹ دلار و ۹۹ سنت است.



جهان تلایت

عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

محققان موفق به ساخت یک شارژر جدید (پاوربانک) شدند که می تواند با سرعت هرچه بیشتر گوشی هوشمند شما را شارژ کند.

به گزارش ایسنا به نقل از گیزمگ، این دستگاه جدید که پوک شارژر (Poke Charger) نام دارد، با قدرت ۳۳۰۰ میلی آمپر بر ساعت و با سرعت فوق العاده ای گوشی را شارژ می کند.

پوک شارژر برای علاقمندان به بازی بازی های موبایلی، یک فناوری ایده آل است زیرا این کاربران در همه جا از گوشی هوشمند خود استفاده کرده و همواره نیاز مبرمی به شارژ گوشی خود دارند.

این باتری قابل حمل دارای یک کابل داخلی برای شارژ گوشی های دارای سیستم عامل iOS و همچنین ساعت اپل است.

این دستگاه از فناوری HyperCharging استفاده کرده و دو برابر سرعت شارژهای دیگر می تواند گوشی شما را نیرو دهی کند. PokeCharger همچنین دارای یک کابل USB برای شارژ خود است.

این شارژر همراه دارای سه نشانگر رنگی برای نمایش میزان شارژ باقی مانده از دستگاه است. در حال حاضر قیمت این فناوری جدید در آمریکا ۳۹ دلار و ۹۹ سنت است.

انتهای پیام
لینک کوتاه



تلایت

عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی + تصاویر (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

محققان موفق به ساخت یک شارژر جدید (پاوربانک) شدند که می تواند با سرعت هرچه بیشتر گوشی هوشمند شما را شارژ کند.

این دستگاه جدید که پوک شارژر (Poke Charger) نام دارد، با قدرت ۳۳۰۰ میلی آمپر بر ساعت و با سرعت فوق العاده ای گوشی را شارژ می کند. پوک شارژر برای علاقمندان به بازی بازی های موبایلی، یک فناوری ایده آل است زیرا این کاربران در همه جا از گوشی هوشمند خود استفاده کرده و همواره نیاز مبرمی به شارژ گوشی خود دارند.

این باتری قابل حمل دارای یک کابل داخلی برای شارژ گوشی های دارای سیستم عامل iOS و همچنین ساعت اپل است. این دستگاه از فناوری HyperCharging استفاده کرده و دو برابر سرعت شارژهای دیگر می تواند گوشی شما را نیرو دهی کند. به گزارش ایسنا به نقل از گیزمگ

Poke Charger همچنین دارای یک کابل USB برای شارژ خود است. این شارژر همراه دارای سه نشانگر رنگی برای نمایش میزان شارژ باقی مانده از دستگاه است. در حال حاضر قیمت این فناوری جدید در آمریکا ۳۹ دلار و ۹۹ سنت است.

شارژر ویژه مخصوص طرفداران بازی های موبایلی (۱۳۹۸-۹۵/۰۱/۲۵)

محققان موفق به ساخت یک شارژر جدید (پاوربانک) شدند که می تواند با سرعت هرچه بیشتر گوشی هوشمند شما را شارژ کند.

به گزارش جام جم آنلاین به نقل از کلیک ، این دستگاه جدید که پوک شارژر (PokeCharger) نام دارد، با قدرت ۳۳۰۰ میلی آمپر بر ساعت و با سرعت فوق العاده ای گوشی را شارژ می کند. پوک شارژر برای علاقمندان به بازی های موبایلی، یک فناوری ایده آل است زیرا این کاربران در همه جا از گوشی هوشمند خود استفاده کرده و همواره نیاز مبرمی به شارژر گوشی خود دارند.

این باتری قابل حمل دارای یک کابل داخلی برای شارژر گوشی های دارای سیستم عامل iOS و همچنین ساعت اپل است. این دستگاه از فناوری HyperCharging استفاده کرده و دو برابر سرعت شارژهای دیگر می تواند گوشی شما را شارژ کند. Poke Charger همچنین دارای یک کابل USB برای شارژ خود است. این شارژر همراه، دارای سه نشانگر رنگی برای نمایش میزان شارژ باقی مانده از دستگاه است. در حال حاضر قیمت این فناوری جدید در آمریکا ۳۹ دلار و ۹۹ سنت است.

تقریران

عرضه شارژر ویژه برای پوکیمون بازها (۱۳۹۸-۹۵/۰۱/۲۵)

محققان موفق به ساخت یک شارژر جدید (پاوربانک) شدند که می تواند با سرعت هرچه بیشتر گوشی هوشمند شما را شارژ کند.

به گزارش ایسنا، این دستگاه جدید که پوک شارژر (PokeCharger) نام دارد، با قدرت ۳۳۰۰ میلی آمپر بر ساعت و با سرعت فوق العاده ای گوشی را شارژ می کند.

پوک شارژر برای علاقمندان به بازی های موبایلی به ویژه طرفداران پوکیمون که با مشکل کمبود شارژ مواجه اند، یک فناوری ایده آل است زیرا این کاربران در همه جا از گوشی هوشمند خود استفاده کرده و همواره نیاز مبرمی به شارژر گوشی خود دارند.

این باتری قابل حمل دارای یک کابل داخلی برای شارژر گوشی های دارای سیستم عامل iOS و همچنین ساعت اپل است. این دستگاه از فناوری HyperCharging استفاده کرده و دو برابر سرعت شارژهای دیگر می تواند گوشی شما را تیرو دهی کند. Poke Charger همچنین دارای یک کابل USB برای شارژ خود است.

این شارژر همراه دارای سه نشانگر رنگی برای نمایش میزان شارژ باقی مانده از دستگاه است. در حال حاضر قیمت این فناوری جدید در آمریکا ۳۹ دلار و ۹۹ سنت است.



کازرون میزبان لیگ بازی های رایانه ای کشور شد (۱۳۹۸-۹۵/۰۱/۲۵)

مسابقات لیگ بازی های رایانه ای هشتم تا دهم شهریورماه امسال در کازرون برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری تسنیم از شیراز، مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران همزمان با تهران در پنج نقطه دیگر کشور نیز برگزار می شود که شهرستان کازرون نیز میزبان این مسابقات را برعهده دارد.

لیگ بازی های رایانه ای با هدف کشف استعدادها و معرفی آنان به رقابت های کشوری و جهانی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود. با این رویکرد و با توجه به حجم گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای که براساس آخرین آمارها ۲۳ میلیون نفر را شامل است، این مسابقات به میزبانی پنج نقطه کشور برگزار و نقرات برتر در دور نهایی که در برج میلاد تهران برگزار می شود، حضور پیدا می کنند.

منتخبان دور نهایی مسابقات لیگ بازی های رایانه ای کشور به مسابقات جهانی اعزام می شوند.

این مسابقات همزمان در شهرهای کازرون، رشت، قائم شهر، کرمان و یزد هشتم تا دهم شهریورماه امسال برگزار می شود.

**پادگست تحلیلی چالش قسمت یازدهم (۱۳۹۴-۱۳۹۵)**

برنامه چالش برنامه ای صوتی است، که به چالش های بازی سازی در ایران و سایر نقاط جهان به صورت کاملاً علمی پاسخ می دهد. این پادگست به صورت دو هفته یکبار به چالش های مهم بازی سازی در ایران و خارج از ایران می پردازد. آیا دوست دارید یکی از بخش های اقتصاد بازی های رایانه ای در سطح جهان شوید؟ پس دیگر وقت آن رسیده است که دیدمان را به این حوزه عوض کنیم و تنها از بازی های رایانه ای لذت ببریم، بلکه یکی از تاثیر گذاران این صنعت در جهان شویم. لطفاً از طریق ایمیل رسمی برنامه به آدرس [chalesh \[-a-t-\] gameemag.ir](mailto:chalesh[-a-t-]gameemag.ir) در ارتباط باشید و سوالات و موضوعاتی که دوست دارید در حوزه بازی های رایانه ای به پاسخ آن ها دست یابید، مطرح نمایید.

در این قسمت که با تاخیر خدمت شما دوستان و بزرگواران رسیدیم، به درخواست شنوندگان عزیز این پادگست، باز به سراغ مرکز رشد بنیاد ملی بازی های رایانه ای رفته با برخی از بازی سازان مستقل فعال در این مرکز، به بحث و گفتگو پرداخته ایم. نکاتی در این مصاحبه مطرح شده است که بسیاری از دوستانی که قصد دارند به صورت مستقل فعالیت کنند، اشاره شده است.

در این قسمت از پادگست تحلیلی چالش علاوه بر وهاب احمدوند (مدیر مرکز رشد بنیاد) به سراغ سعید باقری، احسان تابش و سید احمد داداش نژاد رفته ایم. لینک دانلود چالش شماره یازدهم پادگست تحلیلی چالش قسمت یازدهم.

**کازرون میزبان لیگ بازی های رایانه ای می شود (۱۳۹۴-۱۳۹۵)**

مسابقات لیگ بازی های رایانه ای هشتم تا دهم شهریورماه امسال در کازرون برگزار می شود.

تابناک فارس به نقل از تسنیم: مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران همزمان با تهران در پنج نقطه دیگر کشور نیز برگزار می شود که شهرستان کازرون نیز میزبان این مسابقات را برعهده دارد.

لیگ بازی های رایانه ای با هدف کشف استعدادها و معرفی آنان به رقابت های کشوری و جهانی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود. با این رویکرد و با توجه به حجم گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای که براساس آخرین آمارها ۲۳ میلیون نفر را شامل است، این مسابقات به میزبانی پنج نقطه کشور برگزار و نقرات برتر در دور نهایی که در برج میلاد تهران برگزار می شود، حضور پیدا می کنند.

منتخبان دور نهایی مسابقات لیگ بازی های رایانه ای کشور به مسابقات جهانی اعزام می شوند. این مسابقات همزمان در شهرهای کازرون، رشت، قائم شهر، کرمان و یزد هشتم تا دهم شهریورماه امسال برگزار می شود.

**کازرون میزبان لیگ بازی های رایانه ای کشور شد (۱۳۹۴-۱۳۹۵)**

مسابقات لیگ بازی های رایانه ای هشتم تا دهم شهریورماه امسال در کازرون برگزار می شود.

به گزارش گروه استان های باشگاه خبرنگاران جوان از شیراز: مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران هم زمان با تهران در پنج نقطه دیگر کشور برگزار می شود که شهرستان کازرون میزبانی این مسابقات را برعهده دارد.

لیگ بازی های رایانه ای با هدف کشف استعدادها و معرفی آنان به رقابت های کشوری و جهانی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود. با این رویکرد و با توجه به حجم گسترده علاقه مندان به بازی های رایانه ای که براساس آخرین آمارها ۲۳ میلیون نفر را شامل است، این مسابقات به میزبانی پنج نقطه کشور برگزار و نقرات برتر در دور نهایی که در برج میلاد تهران برگزار می شود، حضور پیدا می کنند.

منتخبان دور نهایی مسابقات لیگ بازی های رایانه ای کشور به مسابقات جهانی اعزام می شوند. این مسابقات همزمان در شهرهای کازرون، رشت، قائم شهر، کرمان و یزد هشتم تا دهم شهریورماه امسال برگزار می شود.

عرضه یک شارژر ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی

محققان موفق به ساخت یک شارژر جدید (پاوربانک) شدند که می تواند با سرعت هرچه بیشتر گوشی هوشمند شما را شارژ کند. به گزارش گیزمگ، این دستگاه جدید که پوک شارژر (PokeCharger) نام دارد، با قدرت ۳۳۰۰ میلی آمپر بر ساعت و با سرعت فوق العاده ای گوشی را شارژ می کند. پوک شارژر برای علاقه مندان به بازی های موبایلی، یک فناوری ایده آل است، زیرا این کاربران در همه جا از گوشی هوشمند خود استفاده کرده و همواره نیاز مبرمی به شارژ گوشی دارند. این باتری قابل حمل دارای یک کابل داخلی برای شارژ گوشی های دارای سیستم عامل iOS و همچنین ساعت اپل است. این دستگاه از فناوری HyperCharging استفاده کرده و دو برابر سرعت شارژهای دیگر می تواند گوشی شما را نیرودهی کند. PokeCharger همچنین دارای یک کابل USB برای شارژ خود است. این شارژر همراه دارای سه نشانگر رنگی برای نمایش میزان شارژ باقی مانده از دستگاه است. در حال حاضر قیمت این فناوری جدید در آمریکا ۳۹ دلار و ۹۹ سنت است.

شارژری ویژه برای طرفداران بازی های موبایلی

گیزمگ | محققان موفق به ساخت یک شارژر جدید (پاوربانک) شدند که می تواند با سرعت هرچه بیشتر گوشی هوشمند شما را شارژ کند. این دستگاه جدید که پوک شارژر (PokeCharger) نام دارد، با قدرت ۳۳۰۰ میلی آمپر بر ساعت و با سرعت فوق العاده ای گوشی را شارژ می کند. پوک شارژر برای علاقه مندان به بازی های موبایلی، یک فناوری ایده آل است زیرا این کاربران در همه جا از گوشی هوشمند خود استفاده کرده و همواره نیاز مبرمی به شارژ گوشی خود دارند. این باتری قابل حمل دارای یک کابل داخلی برای شارژ گوشی های دارای سیستم عامل iOS و همچنین ساعت اپل است. این دستگاه از فناوری HyperCharging استفاده کرده و دو برابر سرعت شارژهای دیگر می تواند گوشی شما را نیرو دهی کند. PokeCharger همچنین دارای یک کابل USB برای شارژ خود است. این شارژر همراه دارای سه نشانگر رنگی برای نمایش میزان شارژ باقی مانده از دستگاه است. در حال حاضر قیمت این فناوری جدید در آمریکا ۳۹ دلار و ۹۹ سنت است.

۲۰ مرداد - بازی ایرانی در راه بازار جهانی

۲۰ مرداد - بازی ایرانی در راه بازار جهانی

«ساخت بازی ایرانی ای که قابلیت بین المللی شدن داشته باشد.» جمله ای کلیدی که بیشتر سخنرانان رویداد لول آپ (Levelup) بر آن تاکید داشتند. لول آپ پس از گذشت یک ماه به پایان رسید و سه تیم برتر در فرهنگسرای اندیشه معرفی شدند. این رویداد آنلاین توسط شرکت فن افزار و حمایت مالی و معنوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با حضور ۱۶۹ تیم از سراسر ایران برگزار شد. به گفته کسری تهرانی دبیر اجرایی لول آپ، این رویداد به صورت آنلاین برگزار شد تا فقط مختص تهران و تیم های بخصوص نباشد و همه تیم ها از سراسر ایران شانس حضور در این برنامه را داشته باشند. از میان این تیم ها، ۶۴ تیم برش عمودی داشتند و توانستند به مرحله بعدی راه پیدا کنند. پس از بررسی ها بالاخره ۲۶ تیم به عنوان تیم برتر انتخاب شدند تا مورد قضاوت و داوری قرار بگیرند. آنچه در این داوری ها تاثیر داشت، خلاقیت و نوآوری و ایده محور بودن بازی ها بود. تهرانی در این باره گفت: «مهم نیست سازنده بازی چه کسی یا از کدام شهر است. فقط کافی است بازی خلاقیت داشته باشد و مخاطب را جذب کند.» در این رویداد علاوه بر معرفی سه تیم برتر از چهار تیم نیز تقدیر به عمل آمد. جایزه اول یعنی ۱۵ میلیون تومان به بازی TV Tycoon تعلق گرفت. جایزه هفت میلیون تومانی به بازی At the cage رسید و جایزه سه میلیون تومانی را نیز بازی VantaBlack کسب کرد (۱۴)

متخصصان پاسخ می دهند: بچه ها از چه زمانی گوشی به دست بگیرند؟ (۱۳۹۰-۱۳۹۱)

این روزها مشاهده بچه های کم سن و سالی که با گوشی و تبلت سر خودشان را گرم می کنند و به جای بازی و جست و خیز ترجیح می دهند یک گوشه بنشینند و بازی های ویدئویی انجام دهند، روز به روز در حال افزایش است.

به گزارش خبرنگار فناوری اطلاعات خبرگزاری فارس، سؤالی که در این میان مطرح می شود این است که سن مناسب برای استفاده بچه ها از گوشی چه زمانی است. آیا والدین می توانند با سپردن این نوع ابزار به بچه ها آنها را با خیال راحت رها کنند و در این صورت مشکل یا تهدیدی برای فرزندانشان وجود نخواهد داشت.

باید توجه داشت که ایفای صحیح نقش والدین کار ساده ای نیست و باید بین درخواست ها و نیازهای واقعی فرزندانشان تعادل ایجاد کرد. والدین باید سن مناسب برای بهره مندی فرزندانشان از تلفن همراه را بدانند و به آنها در مورد فرصت ها و چالش های ناشی از استفاده از گوشی های هوشمند هشدار دهند. امروزه فرض این است که هر بچه ای دوست دارد گوشی تلفن همراه داشته باشد و برای این کار به والدین خود فشار می آورد. اما با استفاده از تلفن های همراه می توان به اینترنت متصل شد، ویدئوها و عکس های شخصی ارسال کرد و به راحتی با هر کسی در ارتباط بود. بنابراین اگر چه گوشی های هوشمند زندگی انسان ها را غنا می بخشند، اما می توانند مشکلات جدی هم برای آنها به وجود آورند.

دیجیتال ترندز گزارش می دهد: بر اساس بررسی های موسسه Pew در سال ۲۰۱۵ حدود ۷۲ درصد از بزرگسالان در آمریکا از گوشی های هوشمند استفاده می کنند و بچه ها از ۱۰.۳ سالگی به تلفن های همراه دسترسی می یابند. همچنین تحقیقات Internet Matters نشان می دهد ۶۵ درصد از بچه های ۸ تا ۱۱ ساله در انگلیس دارای تلفن همراه شخصی هستند. والدین در این کشور دوست دارند سن مالکیت تلفن همراه برای بچه هایشان در ده سالگی باشد. اما بررسی آکادمی اطفال آمریکا نشان داده که تقریباً تمامی بچه ها در این کشور (معادل ۹۶.۶ درصد) از سن کم از تلفن همراه استفاده می کنند و ۷۵ درصد از بچه ها تا سن ۴ سالگی مالک گوشی شخصی خود می شوند. دکتر پاملا راتلج مدیر مرکز تحقیقات روانشناسی رسانه ها معتقد است نمی توان برای زمان دسترسی همه بچه ها به گوشی های هوشمند یک سن واحد تعیین کرد و این امر به زمان بلوغ آنها، نحوه استفاده آنها از گوشی های هوشمند و میزان درک و کنترل این نحوه استفاده توسط والدین بستگی دارد.

البته برای نسلی که برای پی بردن به حضور دوستانشان در منزل باید به درب خانه آنها می رفتند و فقط در کتابخانه ها می توانستند به جستجو بپردازند، امکاناتی که گوشی ها به همراه می آورند بسیار دلپره آور است.

دکتر راتلج در این مورد معتقد است: شرایط به سرعت در حال تغییر است و با پیشرفت فناوری ما باید تصمیم بگیریم که چه چیزی برای فرزندانتان بهترین است. ولی ما این گونه بزرگ نشده ایم. لذا والدین باید ترسشان را کنار بگذارند و بر این مبنی قضاوت کنند که در محیط فعلی چه چیزی برای فرزندانشان مناسب است و نه اینکه چه چیزی در زمان کودکی خودشان برای بچه ها مناسب بوده است.

وی می افزاید: اگر چه برخی اخبار ناخوشایند در مورد مزاحمت های جنسی و تهدید و باج گیری در فضای مجازی والدین را می ترساند اما ممنوع کردن کامل استفاده از گوشی به این علت مشکل آفرین است. زیرا تلفن های همراه بخش بزرگی از جهان امروزی را تشکیل می دهند و کار بهتر گفتگو با بچه ها و کمک به آنها برای درک نگرانی های به حق والدین است.

دکتر راتلج تصریح می کند: والدین نباید لزوماً به بچه هایشان یاد بدهند که چگونه از فناوری استفاده کنند. کار آنها آموزش تفکر انتقادی و رفتار مسئولانه است. آموزش این ارزش ها به فرزندانشان نیازی به اطلاع از فناوری های مورد استفاده در گوشی های هوشمند ندارد.

بنابراین والدین با نقل اخبار مذکور و دلنگرانی های خود، می توانند بچه ها را متوجه منشا نگرانی هایشان کنند. در این صورت بچه ها بهتر می فهمند که باید از گوشی خود چه استفاده هایی بکنند و چرا توجه به حساسیت های والدین جفا مهم است. به عنوان مثال با بیان تبعات درج آدرس منزل در یک برنامه مشکوک تلفن همراه می توان آنها را برای عدم انجام چنین کارهایی قانع کرد.

اما به سوال اول برگردیم. بچه ها از کی می توانند گوشی داشته باشند. برخی والدین معتقدند باید به بچه های ۸ و ۹ ساله هم گوشی داد تا بتوان آنها را کنترل کرد. از موقعیت مکانیشان مطلع شد و به خانه آورد. برای برآورده کردن این خواست منطقی نیازی به خرید آیفون نیست و استفاده از یک گوشی ساده هم کفایت. همچنین می توان گوشی های هوشمند را به مدت محدود در اختیار بچه ها گذاشت تا زیر نظر والدین و با اعمال محدودیت بازی های مدنظرشان را اجرا کنند. این کار فرصت بحث با بچه ها در مورد خطرات و چالش های استفاده گسترده از تلفن های همراه را هم فراهم می کند. اما والدین باید در این شرایط به دقت رفتارهای بچه ها و سطح دسترسی آنها را زیرنظر بگیرند.

دکتر راتلج در این مورد معتقد است: همین طور که نباید فردی که رانندگی بلد نیست را پشت فرمان خودرو نشاند، نباید فردی که استفاده از گوشی را یاد نگرفته را هم با این ابزار تنها گذاشت. وی معتقد است در اواسط دوران تحصیل کم کم می توان بچه ها را با چالش های کاربرد گوشی های هوشمند آشنا کرد. در نهایت این والدین هستند که تصمیم می گیرند فرزندانشان چه زمانی برای استفاده از تلفن همراه آماده است و در این زمان می توان در مورد قواعد و شروط این کار هم با فرزندانشان به بحث نشست.

صنایع خلاق؛ تولید ملی، اقتصاد مقاومتی، جذبه ی بین المللی (۱۳۸۶-۱۳۸۷)

در دنیای کنونی سرمایه فرهنگی به یک مزیت رقابتی برای تمایز بخشی ملت ها در عرصه های سیاسی، اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی مبدل شده است و از قالب های فردی و تجسد یافته که فقط فرد را از خود منتفع سازد، خارج شده است.

سرمایه های فرهنگی و ارزشی به عنوان سرمایه ای ناملموس، منیمی است که در سال های اخیر مد نظر بسیاری از دولت های جهان قرار گرفته است. استفاده ی به ظاهر اقتصادی از این سرمایه ها و در قالب های آمیخته با خلاقیت و تکنولوژی موجب شده است که این سرمایه ها علاوه بر کارکردهای اقتصادی، کارکردهای اجتماعی همچون انتقال فرهنگ های کشور مبدأ، تغییر سبک زندگی مصرف کنندگان و... را به دنبال داشته باشد.

از دو دهه ی اخیر، تب اقتصاد خلاق در سراسر جهان گسترش یافته است. با این حال مفهوم این اصطلاح به خوبی شناخته شده نیست و متخصصان این حوزه هم به خوبی از ویژگی های این صنایع مطلع نیستند.

اصطلاح «صنایع خلاق» در سال های آغازین دهه ی ۱۹۹۰ و نخستین بار در استرالیا پدید آمد. در آن زمان دولت مردان استرالیا یک چشم انداز بلندمدت برای کشورشان تدوین نموده بودند که طی آن ملت استرالیا باید به یک «ملت خلاق» تبدیل می شد؛ که تکیه گاه اقتصادی آن صنایع خلاق است.

صنایع خلاق از همگرایی صنایع فرهنگی، تکنولوژی و خلاقیت های انسانی شکل می گیرد. اصطلاح صنایع خلاق اشاره به طیفی از صنایع نرم دارد که کارکردهای اجتماعی تعریف شده و مشخصی دارند و مانند هر صنعت دیگری و حتی بیش از اغلب صنایع موجود، می توانند مولد ارزش افزوده ی اقتصادی باشند. ویژگی بارز این صنایع آن است که برای تولید کالاهای مورد نظر خود، به جای بهره گیری عمده از مواد اولیه ی طبیعی و معدنی، عمده منابع خود را از بروندادهای فکری و ذوقی انسان که ماهیت هنری و فرهنگی دارد، تأمین می کنند.

دلیل گرایش جهانی به سمت صنایع خلاق در پروتنداد اقتصادی تجارت بین المللی معاصر نهفته است. طبق آمارهای آنکند (۲۰۰۴، ۲۰۰۸، ۲۰۱۰)، ارزش صادرات جهانی کالاها و خدمات خلاق با سرعت غیر منتظره ای رو به افزایش است؛ به طوری که نرخ رشد سالیانه از ۸.۷ درصد در دوره ی ۲۰۰۰ تا ۲۰۰۵ به نرخ رشد سالیانه ی ۱۴ درصد در سال های ۲۰۰۲ تا ۲۰۰۸ رسیده است.

از سوی دیگر، مطالعه ی انجام شده توسط مؤسسه نستا (۲۰۱۳)، نشان می دهد که در سراسر اروپا اشتغال در صنایع خلاق به طور میانگین طی سالهای ۲۰۱۱ تا ۲۰۱۳ میلادی ۱.۸ درصد رشد داشته است. این رقم در انگلیس در همین مدت بیش از ۲ برابر بیشتر بوده و به ۶.۱ درصد رسیده است. این تحقیق نشان می دهد که صنایع خلاق بیش از ۱۱.۴ میلیون نفر را در اروپا به کار گرفته اند که معادل ۵ درصد کل نیروی کار اروپا است و این رقم در انگلیس بیش از ۲.۳ میلیون نفر است.

بر اساس آنچه گفته شد و آمارهایی که اشاره شد، می توان گفت: کشورهایی که به اهمیت استراتژیک صنایع خلاق پی برده و اقدامات متناسبی را به انجام رسانده اند، امروز از نظر اقتصادی و همچنین نفوذ فرهنگی در سطح بین المللی، موفقیت ممتازی دارند؛ و به عکس کشورهایی که به دلایل مختلف اهم از ایدئولوژیک، سیاسی، اهداف اقتصادی کوتاه مدت یا حتی ماهیت فرهنگی، از صنایع خلاق خود حمایت نکرده اند، امروز گرفتار هجوم محصولات و محتوای فرهنگی بیگانه شده اند و در معرض همه گونه پیامدهای جدی آن همچون به خطر افتادن هویت فرهنگی و پرداخت هزینه های سنگین بابت حق تکثیر (کپی رایت) یا فشار برای ایجاد مانع در برابر واردات فرهنگی قرار گرفته اند و بدین سبب چه از لحاظ اقتصادی و چه فرهنگی در معرض خطر قرار دارند، خطری که بزرگی این خطر را می توان با گذشت زمان در مفهوم سازی رهبر بزرگوار جمهوری اسلامی ایران، در سال های اخیر و با عناوین تهاجم فرهنگی، شبخون فرهنگی و به تازگی ولنگاری فرهنگی مشاهده کرد. ولنگاری فرهنگی را در حال حاضر به شکل کاملاً اقتصادی و با استفاده از سازوکارهای رایج بازار کسب و کار در صنایعی که از آن ها با عنوان صنایع خلاق یاد کردیم و نموده های واضح آن در جامعه، همچون بازی های رایانه ای، انیمیشن های کودک و توجوان، فیلم- های وارداتی، لباس های حاوی مضامین فرهنگی و... می توان مشاهده کرد.

با توجه به تأکیدات مقام معظم رهبری (دامت برکاته)، مبنی بر حرکت در جهت استفاده و بهره برداری هرچه بیشتر از منابع غیرنفتی داخلی و تولید ملی در جهت رسیدن به اقتصاد مقاومتی، پر واضح است که استفاده از سرمایه ی فرهنگی اسلامی موجود در کشور، می تواند به عنوان راهکاری جدید و پربازده در جهت حرکت به سمت اقتصاد مقاومتی و افزایش تولید ملی به حساب آید. صنایع خلاق با در نظر گرفتن کارکرد فرهنگی و اجتماعی، می تواند به عنوان ابزاری در جهت بازنمایی مفاهیم اصیل ایرانی اسلامی در سراسر دنیا نیز به حساب آید. این صنایع به دلیل ماهیت نرم خود و نیز نیاز به سرمایه ی اولیه ی کم به منظور راه-اندازی می تواند گزینه ای قابل بحث در جهت بهبود وضعیت کشور از نظر تولیدات تأثیرگذار در سطح داخلی و بین المللی باشد. در این میان و با وجود راه اندازی نهادهای همچون بنیاد ملی بازی های رایانه ای، شاید بتوان بزرگترین ضعف این حوزه را در ساختارمند نبودن نظام تولید و توزیع این محصولات دانست که نیازمند فعالیت های پژوهشی در وهله ی اول و سپس کاربرد عملیاتی آن است. در پایان می توان با مراجعه به تجربیات کشورهای موفق دنیا در این حوزه، عوامل کلیدی موفقیت در این صنعت را در جدول زیر به همراه راه کارهایی به منظور نظام دادن به این صنایع در کشور، ارائه کرد.

روی هم رفته صنایع خلاق رشد فوق العاده ای در دهه های گذشته داشته و توجه بخشهای خصوصی و دولتی را در سراسر دنیا به سمت خود جلب نموده است. این روند صعودی احتمالاً بدون پایانی قابل پیش بینی ادامه خواهد یافت. از این رو به نظر می رسد توجه به این صنایع در داخل کشور بستری مناسب جهت افزایش تولید ناخالص داخلی و حرکت در جهت اقتصاد مقاومتی و در نهایت جذبه ی بین المللی ایجاد خواهد کرد.

* پژوهشگر و عضو هیئت علمی پژوهشکده سیاست پژوهی و مطالعات راهبردی حکمت

بچه ها از چه زمانی گوشی به دست بگیرند؟ (۹۵/۰۱/۲۵)

این روزها مشاهده بچه های کم سن و سالی که با گوشی و تبلت سر خودشان را گرم می کنند و به جای بازی و جست و خیز ترجیح می دهند یک گوشه بنشینند و بازی های ویدئویی انجام دهند، روز به روز در حال افزایش است.

به گزارش مشرق، سوالی که در این میان مطرح می شود این است که سن مناسب برای استفاده بچه ها از گوشی چه زمانی است. آیا والدین می توانند با سپردن این نوع ابزار به بچه ها آنها را با خیال راحت رها کنند و در این صورت مشکل یا تهدیدی برای فرزندان دلبندشان وجود نخواهد داشت. باید توجه داشت که ایفای صحیح نقش والدین کار ساده ای نیست و باید بین درخواست ها و نیازهای واقعی فرزندان تعادل ایجاد کرد. والدین باید سن مناسب برای بهره مندی فرزندان از تلفن همراه را بدانند و به آنها در مورد فرصت ها و چالش های ناشی از استفاده از گوشی های هوشمند هشدار دهند. امروزه فرض این است که هر بچه ای دوست دارد گوشی تلفن همراه داشته باشد و برای این کار به والدین خود فشار می آورد. اما با استفاده از تلفن های همراه می توان به اینترنت متصل شد، ویدئوها و عکس های شخصی ارسال کرد و به راحتی با هر کسی در ارتباط بود. بنابراین اگر چه گوشی های هوشمند زندگی انسان ها را غنا می بخشند، اما می توانند مشکلات جدی هم برای آنها به وجود آورند.

دبجیتال ترندز گزارش می دهد: بر اساس بررسی های موسسه Pew در سال ۲۰۱۵ حدود ۷۲ درصد از بزرگسالان در آمریکا از گوشی های هوشمند استفاده می کنند و بچه ها از ۱۰.۳ سالگی به تلفن های همراه دسترسی می یابند. همچنین تحقیقات Internet Matters نشان می دهد ۶۵ درصد از بچه های ۸ تا ۱۱ ساله در انگلیس دارای تلفن همراه شخصی هستند. والدین در این کشور دوست دارند سن مالکیت تلفن همراه برای بچه هایشان در ده سالگی باشد. اما بررسی آکادمی اطفال آمریکا نشان داده که تقریباً تمامی بچه ها در این کشور (معادل ۹۶.۶ درصد) از سن کم از تلفن همراه استفاده می کنند و ۷۵ درصد از بچه ها تا سن ۴ سالگی مالک گوشی شخصی خود می شوند. دکتر پاملا راتلیج مدیر مرکز تحقیقات روانشناسی رسانه ها معتقد است نمی توان برای زمان دسترسی همه بچه ها به گوشی های هوشمند یک سن واحد تعیین کرد و این امر به زمان بلوغ آنها، نحوه استفاده آنها از گوشی های هوشمند و میزان درک و کنترل این نحوه استفاده توسط والدین بستگی دارد.

البته برای نسلی که برای پی بردن به حضور دوستانشان در منزل باید به درب خانه آنها می رفتند و فقط در کتابخانه ها می توانستند به جستجو بپردازند، امکاناتی که گوشی ها به همراه می آورند بسیار دلچسب آور است.

دکتر راتلیج در این مورد معتقد است: شرایط به سرعت در حال تغییر است و با پیشرفت فناوری ما باید تصمیم بگیریم که چه چیزی برای فرزندانمان بهترین است. ولی ما این گونه بزرگ نشده ایم. لذا والدین باید ترسشان را کنار بگذارند و بر این مبنی قضاوت کنند که در محیط فعلی چه چیزی برای فرزندانمان مناسب است و نه اینکه چه چیزی در زمان کودکی خودشان برای بچه ها مناسب بوده است.

وی می افزاید: اگر چه برخی اخبار ناخوشایند در مورد مزاحمت های جنسی و تهدید و باج گیری در فضای مجازی والدین را می ترساند اما ممنوع کردن کامل استفاده از گوشی به این علت مشکل آفرین است. زیرا تلفن های همراه بخش بزرگی از جهان امروزی را تشکیل می دهند و کار بهتر گفتگو با بچه ها و کمک به آنها برای درک نگرانی های به حق والدین است.

دکتر راتلیج تصریح می کند: والدین نباید لزوماً به بچه هایشان یاد بدهند که چگونه از فناوری استفاده کنند. کار آنها آموزش تفکر انتقادی و رفتار مسئولانه است. آموزش این ارزش ها به فرزندان نیازی به اطلاع از فناوری های مورد استفاده در گوشی های هوشمند ندارد.

بنابراین والدین با نقل اخبار مذکور و دلگرمی های خود، می توانند بچه ها را متوجه منشا نگرانی هایشان کنند. در این صورت بچه ها بهتر می فهمند که باید از گوشی خود چه استفاده هایی بکنند و چرا توجه به حساسیت های والدین جفا مهم است. به عنوان مثال با بیان تبعات درج آدرس منزل در یک برنامه مشکوک تلفن همراه می توان آنها را برای عدم انجام چنین کارهایی قانع کرد.

اما به سوال اول برگردیم. بچه ها از کی می توانند گوشی داشته باشند. برخی والدین معتقدند باید به بچه های ۸ و ۹ ساله هم گوشی داد تا بتوان آنها را کنترل کرد. از موقعیت مکانیشان مطلع شد و به خانه آورد. برای برآورده کردن این خواست منطقی نیازی به خرید آیفون نیست و استفاده از یک گوشی ساده هم کفایت. همچنین می توان گوشی های هوشمند را به مدت محدود در اختیار بچه ها گذاشت تا زیر نظر والدین و با اعمال محدودیت بازی های مدنظرشان را اجرا کنند. این کار فرصت بحث با بچه ها در مورد خطرات و چالش های استفاده گسترده از تلفن های همراه را هم فراهم می کند. اما والدین باید در این شرایط به دقت رفتارهای بچه ها و سطح دسترسی آنها را زیر نظر بگیرند.

دکتر راتلیج در این مورد معتقد است: همین طور که نباید فردی که رانندگی بلد نیست را پشت فرمان خودرو نشاند، نباید فردی که استفاده از گوشی را یاد نگرفته را هم با این ابزار تنها گذاشت. وی معتقد است در اواسط دوران تحصیل کم کم می توان بچه ها را با چالش های کاربرد گوشی های هوشمند آشنا کرد. در نهایت این والدین هستند که تصمیم می گیرند فرزندان چه زمانی برای استفاده از تلفن همراه آماده است و در این زمان می توان در مورد قواعد و شروط این کار هم با فرزندان به بحث نشست.

فاین آی تی

بهترین بازی های آی بد برای کودکان (۹۵/۰۱/۲۵)

به گزارش فاین آی تی به نقل از آی تی ایران، تبلت های هوشمند از ابزار سرگرمی افراد بزرگسال و نوجوان فراتر رفته اند و کودکان هم به مشتریان پروپاقرص این دستگاه های جذاب تبدیل شده اند. با این تفاسیر، باید پذیرفت که انتخاب عناوین نرم افزاری، به ویژه بازی های ویدئویی مناسب برای (ادامه دارد ...)

فاین آی تی

(ادامه خبر ...) کودکان اهمیت ویژه ای خواهد یافت. در اکوسیستم اپل و به طور ویژه برای آی پدهای این شرکت، گزینه های رایگان و البته جذاب زیادی را می توان پیدا کرد که کودکان را برای مدت طولانی سرگرم می کنند.

Angry Birds

انگیزی بردز بازی محبوبی است که در دسته عناوین فکری، کودک را وادار خواهد کرد با پرتاب پرنده ها، بهترین روش را برای هدف گرفتن ساختار دفاعی خوک ها پیدا و در نهایت آن ها را نابود کند. رنگ های روشن و جذاب محیط بازی، حیوانات زیبا و البته محتویات متنوع باعث خواهد شد کودک شما به این زودی ها از این بازی دل نکند. Rovio شرکت سازنده انگیزی برزد، مراحل مختلفی را برای این بازی در نظر گرفته و البته عناوین متعددی را هم از سری انگیزی بردز تولید کرده که در میان آن ها حتی بازی های ایفای نقش هم به چشم می خورد.

Clumsy Ninja

کلامسی نینجا با استفاده از موتور گرافیکی واقع گرایانه، به شخصیت های بازی این امکان را می دهد تا با هر لمس صفحه توسط کودک، عکس العملی خاص در مقابلش قرار دهند. کنترل ویژه روی شخصیت اصلی بازی و تحرک و بالا و پایین پریدن های آن مطمئنا خنده کودک شما را به همراه خواهد داشت. علاوه بر این، Clumsy Ninja به هیچ مهارت خاصی برای حضور در بازی نیاز ندارد و همین موضوع هم آن را به گزینه ای مناسب برای کودکان تبدیل کرده است.

Preschool and Kindergarten Learning Games

این بازی اگرچه در مقایسه با عناوین دیگر لیست ما بعد سرگرمی کم تری دارد اما به همان اندازه تمرکز بیشتری بر مسائل آموزشی داشته و برای کودکان بین ۲ تا ۶ سال گزینه ای مناسب است. این مجموعه از بازی های مختلفی تشکیل شده که امان هایی مانند حافظه، ریاضیات، حل مسئله و حتی تلفظ حروف انگلیسی را در کودک شما بهبود می دهد.

Subway Surfers

دویدن های بدون وقفه شخصیت کارتون بازی در این بازی، از دلایلی به حساب می آید که کودک شما را به آن علاقه مند خواهد کرد. مثل همه بازی های که در این سبک عرضه شده اند، هدف، دویدن مسافت های طولانی تا حد امکان و البته جمع آوری سکه در طول مسیر بازی است. در این راه مواظبی قرار دارد که باید از آن ها بپرهیزد یا از زیرشان عبور کنید و گاهی نیز قطارها بر سر راه شما قرار می گیرند. این بازی برای کودکان ۹ ساله یا بزرگ تر مناسب است.

لینک خبر

بچه ای ران

بهترین بازی های آی پد برای کودکان (۹۵/۰۱/۲۵)

تبلت های هوشمند از ابزار سرگرمی افراد بزرگسال و نوجوان فراتر رفته اند و کودکان هم به مشتریان پروپاقرص این دستگاه های جذاب تبدیل شده اند. با این تفاسیر، باید پذیرفت که انتخاب عناوین نرم افزاری، به ویژه بازی های ویدئویی مناسب برای کودکان اهمیت ویژه ای خواهد یافت. در اکوسیستم اپل و به طور ویژه برای آی پدهای این شرکت، گزینه های رایگان و البته جذاب زیادی را می توان پیدا کرد که کودکان را برای مدت طولانی سرگرم می کنند.

Angry Birds

انگیزی بردز بازی محبوبی است که در دسته عناوین فکری، کودک را وادار خواهد کرد با پرتاب پرنده ها، بهترین روش را برای هدف گرفتن ساختار دفاعی خوک ها پیدا و در نهایت آن ها را نابود کند. رنگ های روشن و جذاب محیط بازی، حیوانات زیبا و البته محتویات متنوع باعث خواهد شد کودک شما به این زودی ها از این بازی دل نکند. Rovio شرکت سازنده انگیزی برزد، مراحل مختلفی را برای این بازی در نظر گرفته و البته عناوین متعددی را هم از سری انگیزی بردز تولید کرده که در میان آن ها حتی بازی های ایفای نقش هم به چشم می خورد.

Clumsy Ninja

کلامسی نینجا با استفاده از موتور گرافیکی واقع گرایانه، به شخصیت های بازی این امکان را می دهد تا با هر لمس صفحه توسط کودک، عکس العملی خاص در مقابلش قرار دهند. کنترل ویژه روی شخصیت اصلی بازی و تحرک و بالا و پایین پریدن های آن مطمئنا خنده کودک شما را به همراه خواهد داشت. علاوه بر این، Clumsy Ninja به هیچ مهارت خاصی برای حضور در بازی نیاز ندارد و همین موضوع هم آن را به گزینه ای مناسب برای کودکان تبدیل کرده است.

Preschool and Kindergarten Learning Games

این بازی اگرچه در مقایسه با عناوین دیگر لیست ما بعد سرگرمی کم تری دارد اما به همان اندازه تمرکز بیشتری بر مسائل آموزشی داشته و برای کودکان بین ۲ تا ۶ سال گزینه ای مناسب است. این مجموعه از بازی های مختلفی تشکیل شده که امان هایی مانند حافظه، ریاضیات، حل مسئله و حتی تلفظ حروف انگلیسی را در کودک شما بهبود می دهد.

Subway Surfers

دویدن های بدون وقفه شخصیت کارتون بازی در این بازی، از دلایلی به حساب می آید که کودک شما را به آن علاقه مند خواهد کرد. مثل همه بازی های که در این سبک عرضه شده اند، هدف، دویدن مسافت های طولانی تا حد امکان و البته جمع آوری سکه در طول مسیر بازی است. در این راه مواظبی قرار دارد که باید از آن ها بپرهیزد یا از زیرشان عبور کنید و گاهی نیز قطارها بر سر راه شما قرار می گیرند. این بازی برای کودکان ۹ ساله یا بزرگ تر مناسب است.



با اعمال تغییرات جذبی در راستای حمایت از ناشران؛ جدیدترین ویرایش از راهنمای فعالیت ناشران بازی های رایانه ای ابلاغ شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

در راستای حمایت از ناشران مجاز بازی های رایانه ای و همچنین بازی سازان، ویرایش جدیدی از راهنمای فعالیت ناشران بازی های رایانه ای در سال ۹۵ تصویب و ابلاغ شد.

بنیاد ملی به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از درخواست های مکرر ناشران به عنوان ذی نفع راهنمای فعالیت ناشران برای انجام برخی اصلاحات، بررسی های کارشناسی در دستور کار قرار گرفت و برای اعمال این اصلاحات نظر کارشناسی سایر افراد ذی نفع از جمله کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای نیز اخذ شد. از جمله اصلاحات اصلی این راهنما، می توان به رای گیری برای انتخاب بازی های مورد مزایده در هر ماه از طرف ناشران، کاهش تیراژ تکثیر بازی های مورد حمایت قرار گرفته و حضوری شدن مزایده حق پخش انحصاری بازی ها اشاره کرد. جدیدترین ویرایش از راهنمای فعالیت ناشران بازی های رایانه ای در سال ۹۵ پس از تصویب در هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای جهت اجرا ابلاغ شده و در دستور کار واحدهای ذیربط بنیاد قرار گرفته است.



ابلاغ جدیدترین ویرایش از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

در راستای حمایت از ناشرین مجاز بازی های رایانه ای و همچنین بازی سازان؛ ویرایش جدیدی از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای در سال ۹۵ تصویب و ابلاغ شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از درخواست های مکرر ناشرین به عنوان ذی نفع راهنمای فعالیت ناشرین برای انجام برخی اصلاحات، بررسی های کارشناسی در دستور کار قرار گرفت و برای اعمال این اصلاحات نظر کارشناسی سایر افراد ذی نفع از جمله کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای نیز اخذ شد. از جمله اصلاحات اصلی این راهنما، می توان به رای گیری برای انتخاب بازی های مورد مزایده در هر ماه از طرف ناشرین، کاهش تیراژ تکثیر بازی های مورد حمایت قرار گرفته و حضوری شدن مزایده حق پخش انحصاری بازی ها اشاره کرد. جدیدترین ویرایش از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای در سال ۹۵ پس از تصویب در هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای جهت اجرا ابلاغ شده و در دستور کار واحدهای ذیربط بنیاد قرار گرفته است.



ابلاغ جدیدترین ویرایش از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی باک؛ بخش مهم ترین عناوین:

در راستای حمایت از ناشرین مجاز بازی های رایانه ای و همچنین بازی سازان؛ ویرایش جدیدی از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای در سال ۹۵ تصویب و ابلاغ شد. به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از درخواست های مکرر ناشرین به عنوان ذی نفع راهنمای فعالیت ناشرین برای انجام برخی اصلاحات، بررسی های کارشناسی در دستور کار قرار گرفت و برای اعمال این اصلاحات نظر کارشناسی سایر افراد ذی نفع از جمله کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای نیز اخذ شد. از جمله اصلاحات اصلی این راهنما، می توان به رای گیری برای انتخاب بازی های مورد مزایده در هر ماه از طرف ناشرین، کاهش تیراژ تکثیر بازی های مورد حمایت قرار گرفته و حضوری شدن مزایده حق پخش انحصاری بازی ها اشاره کرد. جدیدترین ویرایش از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای در سال ۹۵ پس از تصویب در هیات مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای جهت اجرا ابلاغ شده و در دستور کار واحدهای ذیربط بنیاد قرار گرفته است.

**دستور العمل راهنمای ناشران بازی های رایانه ای / ادیشن ۱۳۹۵ (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)**

فناوری اطلاعات - بازی - جدیدترین ویرایش از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای منتشر شد.

به گزارش خبرنگاران و به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از درخواست های مکرر ناشرین به عنوان ذی نفع راهنمای فعالیت ناشرین برای انجام برخی اصلاحات، بررسی های کارشناسی در دستور کار قرار گرفت و برای اعمال این اصلاحات نظر کارشناسی سایر افراد ذی نفع از جمله کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای نیز اخذ شد.

از جمله اصلاحات اصلی این راهنما، می توان به رای گیری برای انتخاب بازی های مورد مزایده در هر ماه از طرف ناشرین، کاهش تیراژ تکثیر بازی های مورد حمایت قرار گرفته و حضوری شدن مزایده حق پخش انحصاری بازی ها اشاره کرد.

برای دانلود راهنمای ۹۵ اینجا را کلیک کنید.

۵۶۵۶

**جدیدترین ویرایش از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای ابلاغ شد (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)**

در راستای حمایت از ناشرین مجاز بازی های رایانه ای و همچنین بازی سازان؛ ویرایش جدیدی از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای در سال ۹۵ تصویب و ابلاغ شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از درخواست های مکرر ناشرین به عنوان ذی نفع راهنمای فعالیت ناشرین برای انجام برخی اصلاحات، بررسی های کارشناسی در دستور کار قرار گرفت و برای اعمال این اصلاحات نظر کارشناسی سایر افراد ذی نفع از جمله کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای نیز اخذ شد.

از جمله اصلاحات اصلی این راهنما، می توان به رای گیری برای انتخاب بازی های مورد مزایده در هر ماه از طرف ناشرین، کاهش تیراژ تکثیر بازی های مورد حمایت قرار گرفته و حضوری شدن مزایده حق پخش انحصاری بازی ها اشاره کرد.

جدیدترین ویرایش از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای در سال ۹۵ پس از تصویب در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای جهت اجرا ابلاغ شده و در دستور کار واحدهای ذیربط بنیاد قرار گرفته است.

**جدیدترین ویرایش از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای ابلاغ شد (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)**

در راستای حمایت از ناشرین مجاز بازی های رایانه ای و همچنین بازی سازان؛ ویرایش جدیدی از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای در سال ۹۵ تصویب و ابلاغ شد به گزارش پردیس گیم، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از درخواست های مکرر ناشرین به عنوان ذی نفع راهنمای

فعالیت ناشرین برای انجام برخی اصلاحات، بررسی های کارشناسی در دستور کار قرار گرفت و برای اعمال این اصلاحات نظر کارشناسی سایر افراد ذی نفع از جمله کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای نیز اخذ شد از جمله اصلاحات اصلی این راهنما، می توان به رای گیری برای انتخاب بازی های مورد مزایده در هر ماه از طرف ناشرین، کاهش تیراژ تکثیر بازی های مورد حمایت قرار گرفته و حضوری شدن مزایده حق پخش انحصاری بازی ها اشاره کرد.

جدیدترین ویرایش از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای در سال ۹۵ پس از تصویب در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای جهت اجرا ابلاغ شده و در دستور کار واحدهای ذیربط بنیاد قرار گرفته است.

**جدیدترین ویرایش از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای ابلاغ شد (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)**

در راستای حمایت از ناشرین مجاز بازی های رایانه ای و همچنین بازی سازان؛ ویرایش جدیدی از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای در سال ۹۵ تصویب و ابلاغ شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از درخواست های مکرر ناشرین به عنوان ذی نفع راهنمای فعالیت ناشرین برای انجام برخی اصلاحات، بررسی های کارشناسی در دستور کار قرار گرفت و برای اعمال این اصلاحات نظر کارشناسی سایر افراد ذی نفع از جمله کارگروه بازی های رایانه ای سازمان نظام صنفی رایانه ای نیز اخذ شد.

از جمله اصلاحات اصلی این راهنما، می توان به رای گیری برای انتخاب بازی های مورد مزایده در هر ماه از طرف ناشرین، کاهش تیراژ تکثیر بازی های مورد حمایت قرار گرفته و حضوری شدن مزایده حق پخش انحصاری بازی ها اشاره کرد.

جدیدترین ویرایش از راهنمای فعالیت ناشرین بازی های رایانه ای در سال ۹۵ پس از تصویب در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای جهت اجرا ابلاغ شده و در دستور کار واحدهای ذیربط بنیاد قرار گرفته است.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



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

۱۳۹۵/۰۶/۰۷

