

۱۳۹۵/۰۶/۰۲

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





AUG 23 2016

سه شنبه ۲۰
شهریور

۱۲
۳
م
۵

اذان صبح ۵:۰۰ طلوع آفتاب ۶:۳۰ اذان ظهر ۱۳:۰۷ اذان مغرب ۲۰:۰۲



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۱	۳۱۰۹۹	دلار
▲ ۱۵۵	۳۵۲۴۲	یورو
▲ ۲۷۹	۴۰۸۵۴	پوند
▲ ۱۵۵	۳۱۰۱۶	صدین
▲ ۱	۸۴۶۸	درهم امارات
▲ ۵۵	۳۲۳۳۲	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۵۴۸	دلار
۴۰۳۰	یورو
۴۶۶۰	پوند
۳۵۵۰	صدین
۹۷۱	درهم امارات
۱۲۳۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۳۴۴۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۲۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۰۰۰۰	نیم سکه
۲۹۰۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد	آسیا
		روزنامه ابرار اقتصادی
۳	تاثیر بی سابقه مزایده حق پخش انحصاری بازی های رایانه ای	خبرستان
۴	بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازیسازان ایرانی تزریق شد	صدای
۴	مهلت ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای اعلام شد	اقتصادی
۵	مهلت ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای اعلام شد	خبر
۵	مهلت ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای اعلام شد	دنیای اقتصاد
۶	شماره هشتم ماهنامه دیجیتالی بازینامه منتشر شد	روز یکمباری
۶	فراخوان «همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی»	خبرگزاری فارس
۸	فراخوان همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۹	کرمان میزبان لیگ بازی های رایانه ای کشور شد	شبکه اطلاع رسانی وانا
۱۰	تب پوکمون گو در آمریکا فروکش کرد	برسام

تعداد محتوا : ۱۲



روزنامه

پایگاه خبری

خبرگزاری

۷

۳

۲



بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی سازان ایرانی تزریق شد



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

رایانه‌ای اجرایی گردید. با اجرایی شدن این طرح در ماه‌های اخیر، بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی‌سازان ایرانی تزریق شده است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد گفت: با توجه به مفاد شیوهنامه تدوین شده که پس از تصویب، به موسسات و شرکتهای ابلاغ شد، ناشرین در ازای حمایت و سرمایه گذاری مستقیم در تولید بازیهای ایرانی، کوپن و یا بیجک مجازی دریافت و برای اخذ مجوز بازیهای خارجی از طریق برگزاری مزایده های ماهانه بازی ها، کوپن های مربوطه را مصرف می نمایند. جواد امیری تشریح کرد: با اجرای این طرح، رقابت میان ناشران برای خرید امتیاز بازیهای رایانه‌ای ایرانی شکل گرفته به نحوی که از ابتدای اجرای طرح بیش از ده عنوان بازی بزرگ که تا پیش از این رغبتی برای خرید آنها از سوی ناشرین وجود نداشت، به فروش رسیده و به تدریج این بازیها در بازار توزیع میشوند. امیری به سیاستهای گذشته در حوزه نشر بازیها اشاره کرد و افزود: تا پیش از این با توجه به سیاستهای گذشته و وجود بودجه های دولتی، تولیدکنندگان بازی انتظار حمایت مستقیم بنیاد از بازیهای ساخته شده را داشتند. این امر مشکلات و معضلاتی از جمله توقع حمایتهای تولیدکنندگان از بنیاد بابت بازیهای خود با هر کیفیت و قیمت و... را به وجود آورده بود که تولیدکنندگان بر اساس نیاز بازار و بازیکنان بازی تولید نکرده و صرفاً بر اساس ذوق و سلیقه و دریافت حمایت به سمت تولید بازی میرفتند. معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای اجرای این طرح را پل ارتباطی بین ناشر و تولیدکننده دانست و تاکید کرد: با اجرای این طرح اولاً بازیها به سمت کیفی شدن پیش رفته و از طرفی بازیها بر اساس نظر و سلیقه ناشر و نیاز مخاطب ساخته شده و منتشر می شوند. در دوره جدید بازیهایی همچون جنون سیاه، شتاب در شهر ۲، خاله فزی، 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 نازمای به تولیدکنندگان بازیهای رایانه‌ای شخصی بخشیده است.

تأثیر بی سابقه مزایده حق پخش انحصاری بازی‌های رایانه‌ای

از ابتدای سال ۱۳۹۵ به درخواست ناشران مجاز بازی‌های رایانه‌ای، طرح صدور مجوز انحصاری بازی در دستور کار قرار گرفت، به همین منظور، پس از انجام کارشناسی‌های لازم و برگزاری جلسات متعدد کارشناسی، این مهم تحت عنوان شیوه‌نامه‌ای پس از تصویب در هیئت مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اجرایی گردید. با اجرایی شدن این طرح در ماه‌های اخیر، بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازی‌سازان ایرانی تزریق شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد گفت: با توجه به مفاد شیوه‌نامه تدوین شده که پس از تصویب، به موسسات و شرکت‌ها ابلاغ شد، ناشرین در ازای حمایت و سرمایه‌گذاری مستقیم در تولید بازی‌های ایرانی، کوین و یا بیجک مجازی دریافت و برای اخذ مجوز بازی‌های خارجی از طریق برگزاری مزایده‌های ماهانه بازی‌ها، کوین‌های مربوطه را مصرف می‌نمایند. جواد امیری تشریح کرد: با اجرای این طرح، رقابت میان ناشران برای خرید امتیاز بازی‌های رایانه‌ای ایرانی شکل گرفته به نحوی که از ابتدای اجرای طرح بیش از ده عنوان بازی بزرگ که تا پیش از این رغبتی برای خرید آن‌ها از سوی ناشرین وجود نداشت، به فروش رسیده و به تدریج این بازی‌ها در بازار توزیع می‌شوند. امیری به سیاست‌های گذشته در حوزه نشر بازی‌ها اشاره کرد و افزود: تا پیش از این با توجه به سیاست‌های گذشته و وجود بودجه‌های دولتی، تولیدکنندگان بازی انتظار حمایت مستقیم بنیاد از بازی‌های ساخته شده را داشتند. این امر مشکلات و معضلاتی از جمله توقع حمایت‌های تولیدکنندگان از بنیاد بابت بازی‌های خود با هر کیفیت و قیمت و... را به وجود آورده بود که تولیدکنندگان بر اساس نیاز بازار و بازیکنان بازی تولید نکرده و صرفاً بر اساس ذوق و سلیقه و دریافت حمایت به سمت تولید بازی می‌رفتند.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اجرای این طرح را پل ارتباطی بین ناشر و تولیدکننده دانست و تأکید کرد: با اجرای این طرح اولاً بازی‌ها به سمت کیفی شدن پیش رفته و از طرفی بازی‌ها بر اساس نظر و سلیقه ناشر و نیاز مخاطب ساخته شده و منتشر می‌شوند.

در دوره جدید بازی‌هایی همچون جنون سیاه، شتاب در شهر ۲، خاله قزی، پلیس بزرگراه، دوران افتخار و... با سرمایه‌گذاری بیش از بیست میلیارد ریالی بخش خصوصی آماده نشر شده و می‌توان گفت اجرای این طرح جان تازه‌ای به تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای شخصی بخشیده است.

بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازسازان ایرانی تزریق شد

صبا: با اجرایی شدن طرح صدور مجوز انحصاری بازی در ماه‌های اخیر، بیش از بیست میلیارد ریال سرمایه به بازسازان ایرانی تزریق شده است.

جواد امیری؛ معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد بازی‌ها در این مورد گفت: با توجه به مفاد شیوه‌نامه تدوین شده که پس از تصویب، به موسسات و شرکت‌ها ابلاغ شد، ناشرین در ازای حمایت و سرمایه‌گذاری مستقیم در تولید بازی‌های ایرانی، کوپن یا بیجک مجازی دریافت و برای اخذ مجوز بازی‌های خارجی از طریق برگزاری مزایده‌های ماهانه بازی‌ها، کوپن‌های مربوطه را مصرف می‌کنند.



وی در ادامه افزود: با اجرای این طرح، رقابت میان ناشران برای خرید امتیاز بازی‌های رایانه‌ای ایرانی شکل گرفته است به نحوی که از ابتدای اجرای طرح بیش از ۱۰ عنوان بازی بزرگ که تا پیش از این رغبتی برای خرید آنها از سوی ناشران وجود نداشت، به فروش رسیده و به تدریج این بازی‌ها در بازار توزیع می‌شوند. امیری به سیاست‌های گذشته در حوزه نشر بازی‌ها اشاره کرد و افزود: تا پیش از این با توجه به سیاست‌های گذشته و وجود بودجه‌های دولتی، تولیدکنندگان بازی انتظار حمایت مستقیم بنیاد از بازی‌های ساخته شده را داشتند.

این امر مشکلات و معضلاتی از جمله توقع حمایت‌های تولیدکنندگان از بنیاد بابت بازی‌های خود با هر کیفیت و قیمت و... را به وجود آورده بود که تولیدکنندگان بر اساس نیاز بازار و بازیکنان، بازی تولید نکرده و صرفاً بر اساس ذوق و سلیقه و دریافت حمایت به سمت تولید بازی می‌رفتند.

مهلت ثبت‌نام مسابقات بازی‌های رایانه‌ای اعلام شد

مسابقات بازی‌های رایانه‌ای نمایندگی شهرهای ایران از هشتم تا دهم شهریور برگزار می‌شود و بازی‌کنندگان می‌توانند تا پنجم شهریور اقدام به ثبت‌نام کنند.

به گزارش ایسنا، با توجه به حجم گسترده بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای در کشور (۲۳ میلیون نفر) و گستردگی استعدادهای درخشان این نوع بازی‌ها در سراسر ایران، منطقی است تا سیاستی برای کشف این استعدادها و معرفی آنان به رقابت‌های کشوری و جهانی تدبیر شده شود. با این رویکرد امسال این مسابقات در شهرستان‌ها نیز برگزار خواهد شد. شهرهای رشت، کازرون، یزد، قائم‌شهر و کرمان، امسال میزبان بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای 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.

ثبت‌نام این مسابقات تا تاریخ پنجم شهریور ماه ادامه خواهد داشت و شروع مسابقات تاریخ ۸ - ۱۰ شهریور خواهد بود.



مهلت ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای اعلام شد

مسابقات بازی های رایانه ای نمایندگی شهرهای ایران از هشتم تا دهم شهریور برگزار می شود و بازی کنندگان می توانند تا پنجم شهریور اقدام به ثبت نام کنند. با توجه به حجم گسترده بازیکنان بازی های رایانه ای در کشور (۲۳ میلیون نفر) و گستردگی استعدادها درخشان این نوع بازی ها در سراسر ایران، منطقی است تا سیاستی برای کشف این استعدادها و معرفی آنان به رقابت های کشوری و جهانی اندیشیده شود. با این رویکرد امسال این مسابقات در شهرستان ها نیز برگزار خواهد شد. 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. ثبت نام این مسابقات تا تاریخ پنجم شهریور ماه ادامه خواهد داشت و شروع مسابقات تاریخ ۸ - ۱۰ شهریور خواهد بود.

مهلت ثبت نام مسابقات بازی های رایانه ای اعلام شد

ایستنا: مسابقات بازی های رایانه ای نمایندگی شهرهای ایران از هشتم تا دهم شهریور برگزار می شود و بازی کنندگان می توانند تا پنجم شهریور اقدام به ثبت نام کنند. با توجه به حجم گسترده بازیکنان بازی های رایانه ای در کشور (۲۳ میلیون نفر) و گستردگی استعدادها درخشان این نوع بازی ها در سراسر ایران، منطقی است تا سیاستی برای کشف این استعدادها و معرفی آنان به رقابت های کشوری و جهانی اندیشیده شود. با این رویکرد امسال این مسابقات در شهرستان ها نیز برگزار خواهد شد. 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. ثبت نام این مسابقات تا تاریخ پنجم شهریور ماه ادامه خواهد داشت و مسابقات تاریخ ۸ تا ۱۰ شهریور برگزار خواهد شد.

شماره هشتم ماهنامه دیجیتالی بازنامه منتشر شد (۱۳۹۴-۱۳۹۳-۱۳۹۲)

به ایستگاه هشتم مجله بازنامه رسیدیم. نزدیک به یک سال است که در خدمت شما خوانندگان عزیز هستیم و از بودن کنار شما نهایت بهره را برده ایم. هشتم شماره را به هر زحمتی بود منتشر کردیم و همراهی شما باعث شد تا راه مثل همیشه برای ما هموار شود. بخاطر هیاهو و حواشی به وجود آمده توسط بازی «پوکی مان گو» تصمیم بر آن شد تا پرونده اصلی این شماره مربوط به این بازی باشد. در کنار بررسی این بازی با آقای مهرداد آشتیانی معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای مصاحبه ای داشتیم تا دلیل این مشکلات به وجود آمده مشخص شود. مطالب آموزشی نیز عضو جدانشدنی مجله هستند و هدف اصلی ما ارائه چنین مقالاتی است. از جمله این مقالات می توان به سه مقاله در مورد طراحی بازی اشاره کرد که خواننده آن ها خالی از لطف نیست.

مانند همیشه منتظر شنیدن نظرات، انتقادات و پیشنهادات شما عزیزان هستیم تا مجله بازنامه بهتر از همیشه عمل و خواسته شما را بتواند برآورده کند. شماره هشتم بازنامه منتشر شد

دانلود مجله نسخه PC

کیفیت خوب: <http://goo.gl/TAjJuE>

کیفیت متوسط: <http://goo.gl/vRAA8z>

کیفیت کم: <http://goo.gl/FOCzVH>

نسخه بهینه شده موبایل و تبلت

کیفیت خوب: <http://goo.gl/q-DVJI>

کیفیت متوسط: <http://goo.gl/vSroUK>

کیفیت کم: <http://goo.gl/vVxZCy>

فراخوان «همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی» (۱۳۹۷-۱۳۹۶-۱۳۹۵)

همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی با رسالت افزایش مسئولیت پذیری عمومی در حوزه ی سواد رسانه ای و با تأکید بر جایگاه و اهمیت * نخبگان و مجامع علمی، سازمان های مسئول و افراد آگاه* در امر توسعه ی سواد رسانه ای برگزار می شود .

به گزارش گروه رسانه های خبرگزاری تسنیم، همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی با رسالت افزایش مسئولیت پذیری عمومی در حوزه ی سواد رسانه ای و با تأکید بر جایگاه و اهمیت * نخبگان و مجامع علمی، سازمان های مسئول و افراد آگاه* در امر توسعه ی سواد رسانه ای و به منظور تبدیل این مهم به نهضتی عمومی و فراگیر در دو بخش علمی- پژوهشی و ترویجی- کاربردی برگزار می شود. زمان: ۱۰ لغایت ۱۲ آبان ماه ۱۳۹۵ مصادف با روز فرهنگ عمومی

همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی با رسالت افزایش مسئولیت پذیری عمومی در حوزه ی سواد رسانه ای و با تأکید بر جایگاه و اهمیت * نخبگان و مجامع علمی، سازمان های مسئول و افراد آگاه* در امر توسعه ی سواد رسانه ای و به منظور تبدیل این مهم به نهضتی عمومی و فراگیر در دو بخش علمی- پژوهشی و ترویجی- کاربردی برگزار می شود

برگزار کنندگان: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با همکاری وزارت ورزش و جوانان، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، سازمان صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران، مرکز مطالعات و برنامه ریزی شهرداری تهران، موسسه مطالعات و تحقیقات اجتماعی دانشگاه تهران، پژوهشکده مطالعات فرهنگی اجتماعی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات، پژوهشگاه فرهنگ، هنر و معماری جهاد دانشگاهی، رادیو سراسری ایران، شبکه ی آموزش سیما، دانشگاه پیام نور، دانشگاه جامع علمی کاربردی، دانشگاه سوره، موسسه ی آموزشی هدایت میزان، دانشگاه گفتمان انقلاب اسلامی، دانشکده خبر و دفتر مطالعات و برنامه ریزی رسانه ها

ساختار نگارش مقالات و بیان ایده ها و گزارش ها

الف: بخش علمی - پژوهشی (ارائه نتایج مطالعات، تحقیقات و بررسی ها):

در مرحله اول چکیده مقالات متناسب با محورهای معرفی شده در ۲۵۰ تا ۳۵۰ کلمه به دبیرخانه همایش ارسال شده و در صورت تأیید کمیته علمی، مقاله اصلی در قالب علمی پژوهشی در ۶۰۰۰ تا ۸۰۰۰ کلمه نگاشته می شود.

ب: ترویجی - کاربردی (گزارش ایده ها، دستاوردها و تجارب):

در مرحله اول چکیده ی گزارش ایده ها، دستاوردها و تجارب مشارکت کنندگان در ۱۵۰ تا ۲۵۰ کلمه به دبیرخانه همایش ارسال شده و در صورت تأیید کمیته علمی، گزارش ایده ها، دستاوردها و تجارب در قالب مقاله ی علمی تخصصی در ۳۰۰۰ تا ۶۰۰۰ کلمه نگاشته می شود.

معرفی و انتشار آثار برتر و برگزیده

- مقالات برتر ضمن ارائه در پانل های تخصصی، متناسب با کیفیت و امتیاز ارزیابی و نوع آن در نشریات علمی - پژوهشی و علمی - ترویجی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) منتشر خواهد شد - گزارش ایده ها، دستاوردها و تجارب برتر علاوه بر پوستر در کارگاه های تخصصی همایش ارائه شده و به فراخور موضوع به نهادها و سازمان های سیاستگذار و حامی معرفی شده و در نشریات علمی تخصصی معرفی خواهد شد.
- تمامی مقالات و گزارش های علمی برگزیده در دو بخش مجزا در کتاب مقالات و گزارش های علمی همایش درج می شود.
جایزه ی مقالات، ایده ها و گزارش های برتر
متناسب با جایگاه اجراء شده در همایش به برگزیدگان لوح تقدیر و جوایز ارزشمند نقدی اهداء خواهد شد.
مقاله ی برتر که بیشترین امتیاز را در مراحل دلوری کسب نماید نشان سرآمد وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را از آن خود خواهد کرد.
مهلت ارسال آثار:

ارسال چکیده مقالات تا ۱۵ شهریورماه ۱۳۹۵

ارسال متن کامل مقالات تا ۱۵ مهرماه ۱۳۹۵

اهداف:

ارتقای حس مسئولیت پذیری نخبگان، اساتید حوزه و دانشگاه، دانشجویان، طلاب و فعالان اجتماعی در حوزه تولید دانش سواد رسانه ای به شکل بومی و تبدیل آن به یک مهارت عمومی؛

معرفی فرصت ها و تهدیدهای رسانه های جمعی، رسانه های دیجیتال و بازی های رایانه ای از طریق آگاهی بخشی و توانمندسازی برای پیشگیری و مقابله با آسیب ها و مخاطرات؛

ارائه راهکارهای علمی و عملیاتی بومی برای افزایش مهارت های عمومی در زمینه استفاده از رسانه های جمعی، رسانه های دیجیتال و بازی های رایانه ای موضوعات و محورها

الف: سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی

سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی، چپستی، چرایی، علل و زمینه های طرح و گسترش؛

شاخص های ارزیابی و اصول روش شناختی سواد رسانه ای؛

تجربه های سیاستگذاری سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی؛

سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی، ظرفیت ها و سرمایه های اجتماعی

ب: سیاست ها، راهبردها و برنامه های سواد رسانه ای با تأکید بر مسئولیت اجتماعی

نقد و ارزیابی سیاست ها، راهبردها و برنامه های گسترش سواد رسانه ای؛

الگوها و بایسته های سیاسی و کاربردی در ترویج سواد رسانه ای؛

آینده پژوهی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی در ایران و ترسیم چشم انداز مطلوب؛

سهام سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی در پیوست های فرهنگی و اجتماعی

پ: سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی، اقدامات کاربردی و توسعه محور

نقش سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی در توسعه ی پایدار؛

جایگاه و کارکرد سواد رسانه ای در توسعه؛

سواد رسانه ای، تنوع فرهنگی و زیانی؛

تأمین منافع همگان از طریق مشارکت اجتماعی و سازمانی در نهضت سواد رسانه ای

ت: سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی؛ توانمند سازی جامعه

نقد و بررسی جایگاه سواد رسانه ای در نظام آموزشی پایه و پیشرفته؛

سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی، الگوهای یادگیری و الزامات؛

نقش رسانه ها در گفتنمان سازی سواد رسانه ای؛

جایگاه سواد رسانه ای در ارتقاء محتوای رسانه ها

ث: آثار و نتایج سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی

جایگاه سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی در تحقق گفتنمان اقتصاد مقاومتی؛

سواد رسانه ای، منافع عمومی و مسئولیت های اخلاقی و انسان دوستانه؛

سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی، امنیت و صیانت از حقوق شهروندی؛

نقش سواد رسانه ای در تحقق سبک زندگی اسلامی ایرانی

اولویت های مورد تأکید برای ارائه ی مقاله و گزارش های کاربردی

رسانه های دیجیتال: رسانه های بر خط، شبکه های اجتماعی، شبکه های پیام رسان، تلفن و رسانه های همراه و هوشمند، چند رسانه ای ها و نرم افزارهای دیجیتال، انیمیشن و محتوای چند رسانه ای؛

بازی های رایانه ای: بازی های رایانه ای و کنسولی، بازی های تلفن همراه، بازی های بر خط، بازی های جدی؛

رسانه های جمعی: مطبوعات، خبرگزاری ها، نشریات الکترونیک، سینما، رادیو و شبکه های ملی و ماهواره ی تلویزیونی

نحوه ی ارسال آثار

علاقه مندان جهت ارسال آثار می توانند مقالات و گزارش های خود را از طریق نشانی الکترونیک MasInfo@Saramad.ir همراه با ذکر مشخصات کامل شامل نام، نام خانوادگی، کد ملی، شماره تماس و سطح تحصیلات علمی به دبیرخانه ی دائمی همایش سواد رسانه ای و مسئولیت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اجتماعی ارسال کرده و جهت کسب اطلاعات بیشتر به پورتال اینترنتی <http://www.sarama.d.ir> مراجعه نمایند.



فراخوان همایش ملی سواد رسانه ای و مسؤلیت اجتماعی (۱۳۹۵-۹۶/۰۱/۲۵)

همایش ملی سواد رسانه ای و مسؤلیت اجتماعی با رسالت افزایش مسؤلیت پذیری عمومی در حوزه ی سواد رسانه ای و با تأکید بر جایگاه و اهمیت «نخبگان و مجامع علمی، سازمان های مسؤول و افراد آگاه» در امر توسعه سواد رسانه ای و به منظور تبدیل این مهم به نهضتی عمومی و فراگیر در دو بخش علمی پژوهشی و ترویجی کاربردی برگزار می شود.

به گزارش ایسنا، زمان برگزاری این نشست دهم لغایت دوازدهم آبان ماه ۱۳۹۵ مصادف با روز فرهنگ عمومی خواهد بود. وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی با همکاری وزارت ورزش و جوانان، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، سازمان صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران، مرکز مطالعات و برنامه ریزی شهرداری تهران، موسسه مطالعات و تحقیقات اجتماعی دانشگاه تهران، پژوهشکده مطالعات فرهنگی اجتماعی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات، پژوهشگاه فرهنگ، هنر و معماری جهاد دانشگاهی، رادیو سراسری ایران، شبکه ی آموزش سیما، دانشگاه پیام نور، دانشگاه جامع علمی کاربردی، دانشگاه سوره، موسسه ی آموزشی هدایت میزان، دانشگاه گفتمان انقلاب اسلامی، دانشکده خبر و دفتر مطالعات و برنامه ریزی رسانه ها برگزارکنندگان این همایش هستند.

ساختار نگارش مقالات و بیان ایده ها و گزارش ها

الف: بخش علمی - پژوهشی (ارائه نتایج مطالعات، تحقیقات و بررسی ها):

در مرحله اول چکیده مقالات متناسب با محورهای معرفی شده در ۲۵۰ تا ۳۵۰ کلمه به دبیرخانه همایش ارسال شده و در صورت تأیید کمیته علمی، مقاله اصلی در قالب علمی پژوهشی در ۶۰۰۰ تا ۸۰۰۰ کلمه نگاشته می شود.

ب: ترویجی - کاربردی (گزارش ایده ها، دستاوردها و تجارب):

در مرحله اول چکیده گزارش ایده ها، دستاوردها و تجارب مشارکت کنندگان در ۱۵۰ تا ۲۵۰ کلمه به دبیرخانه همایش ارسال شده و در صورت تأیید کمیته علمی، گزارش ایده ها، دستاوردها و تجارب در قالب مقاله ی علمی تخصصی در ۳۰۰۰ تا ۶۰۰۰ کلمه نگاشته می شود.

معرفی و انتشار آثار برتر و برگزیده

مقالات برتر ضمن ارائه در پانل های تخصصی، متناسب با کیفیت و امتیاز ارزیابی و نوع آن در تشریحات علمی - پژوهشی و علمی - ترویجی منتشر خواهد شد. گزارش ایده ها، دستاوردها و تجارب برتر علاوه بر پوستر در کارگاه های تخصصی همایش ارائه شده و به فراخور موضوع به نهادها و سازمان های سیاستگذار و حامی معرفی شده و در تشریحات علمی تخصصی معرفی خواهد شد.

تمامی مقالات و گزارش های علمی برگزیده در دو بخش مجزا در کتاب مقالات و گزارش های علمی همایش درج می شود.

جایزه ی مقالات، ایده ها و گزارش های برتر

متناسب با جایگاه احراز شده در همایش به برگزیدگان لوح تقدیر و جوایز ارزشمند نقدی اهداء خواهد شد.

مقاله ی برتر که بیشترین امتیاز را در مراحل داورى کسب نماید نشان سرآمد وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی را از آن خود خواهد کرد.

مهلت ارسال آثار:

ارسال چکیده مقالات تا ۱۵ شهریورماه ۱۳۹۵

ارسال متن کامل مقالات تا ۱۵ مهرماه ۱۳۹۵

اهداف:

ارتقای حس مسؤلیت پذیری نخبگان، اساتید حوزه و دانشگاه، دانشجویان، طلاب و فعالان اجتماعی در حوزه تولید دانش سواد رسانه ای به شکل بومی و تبدیل آن به یک مهارت عمومی؛

معرفی فرصت ها و تهدیدهای رسانه های جمعی، رسانه های دیجیتال و بازی های رایانه ای از طریق آگاهی بخشی و توانمندسازی برای پیشگیری و مقابله با آسیب ها و مخاطرات؛

ارائه راهکارهای علمی و عملیاتی بومی برای افزایش مهارت های عمومی در زمینه استفاده از رسانه های جمعی، رسانه های دیجیتال و بازی های رایانه ای موضوعات و محورها

الف: سواد رسانه ای و مسؤلیت اجتماعی

سواد رسانه ای و مسؤلیت اجتماعی، چیستی، جرایبی، علل و زمینه های طرح و گسترش؛

شاخص های ارزیابی و اصول روش شناختی سواد رسانه ای؛

تجربه های سیاستگذاری سواد رسانه ای و مسؤلیت اجتماعی؛

سواد رسانه ای و مسؤلیت اجتماعی، ظرفیت ها و سرمایه های اجتماعی

ب: سیاست ها، راهبردها و برنامه های سواد رسانه ای با تأکید بر مسؤلیت اجتماعی

نقد و ارزیابی سیاست ها، راهبردها و برنامه های گسترش سواد رسانه ای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... الگوها و بایسته‌های سیاستی و کاربردی در ترویج سواد رسانه‌ای؛ آینده پژوهی سواد رسانه‌ای و مسئولیت اجتماعی در ایران و ترسیم چشم‌انداز مطلوب؛ سهیم سواد رسانه‌ای و مسئولیت اجتماعی در پیوست‌های فرهنگی و اجتماعی؛ سواد رسانه‌ای و مسئولیت اجتماعی، اقدامات کاربردی و توسعه محور نقش سواد رسانه‌ای و مسئولیت اجتماعی در توسعه‌ی پایدار؛ جایگاه و کارکرد سواد رسانه‌ای در توسعه؛ سواد رسانه‌ای، تنوع فرهنگی و زبانی؛

تأمین منافع همگان از طریق مشارکت اجتماعی و سازمانی در نهضت سواد رسانه‌ای؛ سواد رسانه‌ای و مسئولیت اجتماعی؛ توانمندسازی جامعه نقد و بررسی جایگاه سواد رسانه‌ای در نظام آموزشی پایه و پیشرفته؛ سواد رسانه‌ای و مسئولیت اجتماعی، الگوهای یادگیری و الزامات؛ نقش رسانه‌ها در گفتمان‌سازی سواد رسانه‌ای؛

جایگاه سواد رسانه‌ای در ارتقاء محتوای رسانه‌ها؛ آثار و نتایج سواد رسانه‌ای و مسئولیت اجتماعی؛ جایگاه سواد رسانه‌ای و مسئولیت اجتماعی در تحقق گفتمان اقتصاد مقاومتی؛ سواد رسانه‌ای، منافع عمومی و مسئولیت‌های اخلاقی و انسان‌دوستانه؛ سواد رسانه‌ای و مسئولیت اجتماعی، امنیت و صیانت از حقوق شهروندی؛ نقش سواد رسانه‌ای در تحقق سبک زندگی اسلامی ایرانی

اولویت‌های مورد تأکید برای ارائه‌ی مقاله و گزارش‌های کاربردی رسانه‌های دیجیتال: رسانه‌های برخط، شبکه‌های اجتماعی، شبکه‌های پیام‌رسان، تلفن و رسانه‌های همراه و هوشمند، چند رسانه‌ای‌ها و نرم‌افزارهای دیجیتال، انیمیشن و محتوای چند رسانه‌ای؛ بازی‌های رایانه‌ای؛ بازی‌های رایانه‌ای و کنسولی، بازی‌های تلفن همراه، بازی‌های برخط، بازی‌های جدی؛ رسانه‌های جمعی؛ مطبوعات، خبرگزاری‌ها، نشریات الکترونیک، سینما، رادیو و شبکه‌های ملی و ماهواره‌ی تلویزیونی نحوه‌ی ارسال آثار

علاقه‌مندان جهت ارسال آثار می‌توانند مقالات و گزارش‌های خود را از طریق نشانی الکترونیک MasInfo@Sarama.d.ir همراه با ذکر مشخصات کامل شامل نام، نام خانوادگی، کد ملی، شماره تماس و سطح تحصیلات علمی به دبیرخانه‌ی دائمی همایش سواد رسانه‌ای و مسئولیت اجتماعی ارسال کرده و جهت کسب اطلاعات بیشتر به پورتال اینترنتی <http://www.sarama.d.ir> مراجعه نمایند.



کرمان میزبان لیگ بازی‌های رایانه‌ای کشور شد (۱۳۸۴-۹۵/۰۶/۰۲)

کرمان به همراه ۴ شهر دیگر همزمان با برگزاری لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران در تهران میزبان این رویداد شد.

به گزارش شبکه اطلاع‌رسانی راه دانا: به نقل از "ورزش‌خبر" با توجه به حجم گسترده بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای در کشور که طبق آخرین آمار منتشر شده از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ۲۳ میلیون نفر از سراسر کشور را شامل می‌شود، لیگ بازی‌های رایانه‌ای ایران امسال با سیاست‌گذاری در راستای کشف استعدادها و معرفی آنان به رقابت‌های کشوری و جهانی برگزار می‌شود.

با این رویکرد امسال مسابقات لیگ بازی‌های رایانه‌ای همزمان با برج میلاد تهران در شهرستان‌ها نیز برگزار خواهد شد. شهرهای رشت، کازرون، یزد، قائم‌شهر و کرمان، امسال میزبان بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای در کشور هستند و نفرات برتر این مسابقات به جمع برگزیدگان مسابقات برج میلاد راه پیدا خواهد کرد و در صورت موفقیت به مسابقات جهانی اعزام خواهند شد.

ثبت نام این مسابقات تا تاریخ ۵ شهریور ماه ادامه خواهد داشت و شروع مسابقات از ۸ تا ۱۰ شهریور خواهد بود. ذکر این نکته ضروری است که عزیزان از هر نقطه ایران می‌توانند در مسابقات هر شهری شرکت کنند و هیچ محدودیتی وجود ندارد. نفرات برتر هر رشته به جمع ۸ نفر برتر هر کنسول مسابقات برج میلاد خواهند رسید. برای مثال اگر کسی در مسابقات یزد با کنسول PS۳ قهرمان شد می‌تواند در تهران به جمع ۸ نفر پایانی کنسول PS۳ برسد.

مسابقات شهرستان‌ها از تاریخ ۸ شهریور آغاز و تا ۱۰ شهریور ادامه خواهد داشت. بعضی از استان‌ها ممکن است مسابقات را در یک روز به پایان برسانند و بعضی دیگر نیز در ۳ روز برگزار کنند اما خارج از این زمان مسابقه‌ای برگزار نخواهد شد.

ثبت نام برای مسابقات از روی صفحه اصلی قابل دسترسی است. هزینه ثبت نام ۲۵ هزار تومان است و اسم نویسی برای مسابقات تا ۵ شهریور ادامه دارد و قابل تمدید نیز نخواهد بود.

تب پوکمون گو در آمریکا فروکش کرد (۱۵/۱۱-۹۵/۰۱/۲۵)

با فروکش کردن استقبال اولیه از بازی پوکمون گو میزان کاربران آن در روزهای اخیر در ایالات متحده حدود ۲۰ درصد کاهش نشان می دهد. تب پوکمون گو در آمریکا فروکش کرد

به گزارش پایگاه خبری فناوری اطلاعات برسام و به نقل از فارس، بازی پوکمون گو مبنی بر واقعیت افزوده در روزهای اول عرضه به طور هفتگی در آمریکا اندکی کمتر از ۴۰ میلیون کاربر داشت، اما این آمار که در ماه جولای منتشر شده بود، این روزها کاهش یافته و به حدود ۳۰ میلیون کاربر در هفته نزول کرده است.

این امر برای کارشناسان حیرت آور نیست. زیرا دیگر بازی های محبوب موبایلی هم بعد از مدتی افت می کنند و تنها حدود ۳۰ درصد از کاربران اولیه خود را حفظ می کنند. بعد از گذشت یک ماه تنها ۱۵ درصد از کاربران اولیه یک بازی موبایلی آن را بر روی گوشی خود حفظ کرده و فایل نصب آن را پاک نمی کنند. با این حساب بازی پوکمون گو شرایط خوبی دارد، زیرا هنوز ۶۰ درصد از کاربران اولیه بعد از گذشت یک ماه آن را بر روی گوشی های خود حفظ کرده و از پاک کردنش خودداری کرده اند.

این احتمال وجود دارد که طی هفته های آینده تعداد بیشتری از کاربران به علت برخی مشکلات برای ورود و لاگین کردن به بازی، مشکلات فنی ناشی از به روزرسانی آن و غیره از ادامه اجرای پوکمون گو منصرف شوند. همچنین شکایت برخی مردم در آمریکا از سازندگان این بازی به علت نقض حریم شخصیشان به علت ورود کاربران به املاک خصوصی برای شکار پوکمون هم ممکن است دردسرافزین شود.

بروز ترین اخبار دنیای تکنولوژی را در کانال رسمی برسام دنبال کنید.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

جهت گیری محتوا 

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۶/۰۲

