

۱۳۹۵/۰۶/۱۶

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





SEP 06 2016

سه شنبه ۱۶
شهریور

۱۳
۲
م
۵

اذان صبح ۵:۱۴ طلوع آفتاب ۶:۴۰ اذان ظهر ۱۳:۰۳ اذان مغرب ۱۹:۴۳



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۲۱	۳۱۲۸۹	دلار
▼ ۱۹	۳۴۸۹۲	یورو
▲ ۴۸	۴۱۶۸۲	پوند
▲ ۳۵	۳۰۲۰۹	سدین
▲ ۶	۸۵۱۹	درهم امارات
▲ ۴	۳۱۹۲۰	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۵۵۷	دلار
۳۹۹۰	یورو
۴۷۳۵	پوند
۳۴۷۰	سدین
۹۷۸	درهم امارات
۱۲۲۰	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۰۴۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۲۲۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۸۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۷۲۰۰۰	نیم سکه
۲۹۹۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	گیمرهای ایرانی نیازمند حمایت و توجه دولتی	اقتصادی
۲	آغاز ثبت نام سومین دوره جام بازی های رایانه ای خلیج فارس	فناوران
۳	بازی سازان ایرانی نیازمند حمایت و توجه بیشتری هستند	فناوران
		روزنامه ابرار اقتصادی
۴	ثبت نام سومین دوره جام بزرگ بازی های رایانه ای خلیج فارس	آسیا
		روزنامه های قدس، فناوران
۴	آغاز ثبت نام سومین دوره جام خلیج فارس	فکر
۴	آغاز ثبت نام سومین دوره جام بازی های رایانه ای خلیج فارس	فناوران
۵	سومین جشنواره بازی سازان مستقل آذر امسال برگزار می شود	تسنان
۶	زیست فناوری، بخش ویژه سومین جشنواره بازی سازان مستقل	تسنان
۶	مرکز رشد سازمان فعالیت های قرآنی دانشگاهیان کشور می تواند وارد عمل شود	خبرگزاری قرآنی ایران International Quran News Agency
۸	مرکز رشد سازمان فعالیت های قرآنی دانشگاهیان کشور وارد عمل شود	خبرگزاری قرآنی ایران International Quran News Agency
۹	دفاع مقدس می تواند جذاب ترین موضوع برای گیم باشد/ جشنواره امسال خروجی محور است	سازمان اسناد و کتابخانه ملی
۱۰	30مهر آخرین مهلت ارسال آثار به جشنواره بازی سازان مستقل ایران	خبرگزاری صدا و سیما
۱۰	سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل خروجی محور است	خبرگزاری صوری اسلامی IRNA
۱۱	سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» آغاز به کار کرد	خبرگزاری مهر
۱۱	سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» آغاز به کار کرد	اوقاف
۱۲	سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل خروجی محور است	سازمان اسناد و کتابخانه ملی
۱۳	سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» آغاز به کار کرد	سازمان اسناد و کتابخانه ملی

۱۴

سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل ایران

artna

۱۴

سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل ایران

موبنا

۱۵

ایران در صنعت بازی سازی رایانه ای توانایی قطب شدن دارد

جمهوری اسلامی IRNA

۱۶

سومین دوره "جشنواره بازی سازان مستقل ایران" آغاز به کار کرد

نسیم nasimonline
مرکز آردین دانش پیام کو

تعداد محتوا : ۲۴



روزنامه

خبرگزاری

پایگاه خبری

۹

۹

۶



آغاز ثبت نام سومین دوره جام بازی های رایانه ای خلیج فارس

ثبت نام سومین دوره جام بازی های رایانه ای خلیج فارس از ۳۰ مردادماه سال جاری به همت مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و شبکه ملی فرهنگ برای متقاضیان در سراسر کشور آغاز شده است.

فناوران - براساس مصوبه ستاد اجرایی مسابقات، گیمرها از سراسر کشور پس از انتخاب مرکز بازی خود می توانند از تاریخ ۳۰ مردادماه ۱۳۹۵ از طریق پورتال رسمی مسابقات به آدرس iranpgc.ir در ۸ رشته بازی به صورت انفرادی و گروهی رقابت کنند. این دوره از مسابقات بر دو پلاتفرم دستکتاپ و کنسول برگزار خواهد شد.

لازم به توضیح است بازی های گروهی تا مرحله فینال به صورت آنلاین و بازی های انفرادی به صورت حضوری در مراکز بازی در سراسر کشور برگزار خواهد شد.

بازی های FIFA, PES و بازی های ایرانی ارزش های فرازمینی، مبارزه در خلیج عدن و شتاب در شهر به صورت انفرادی و بازی های LOL, Dota2, CSGO به صورت گروهی برگزار خواهد شد.

دبیر اجرایی جام خلیج فارس در رابطه با رشته بازی های گزینش شده در این دوره از مسابقات گفت: به منظور حمایت از تولیدات داخلی در این دوره از مسابقات سه رشته بازی ایرانی خواهیم داشت که این مهم را نسبت به دوره های قبلی افزایش داده ایم. همچنین تمامی بازی های گروهی - خارجی این دوره دارای ویرایش خلیج فارس است و تمامی مواردی که با قوانین و موازین شرعی کشور مغایرت دارد، اصلاح کرده ایم.

حسین کیایی در رابطه با زمانبندی این دوره از مسابقات گفت: پس از رایزنی های صورت گرفته در ستاد اجرایی مسابقات به دلیل عدم تداخل در برگزاری دیگر تورنمنت ها در تهران، تقویم برگزاری سومین دوره مسابقات جام خلیج فارس مشخص شد. متقاضیان می توانند تا تاریخ ۲۰ شهریورماه سال ۹۵ از طریق پورتال مسابقات ثبت نام خود را انجام دهند و در عید سعید قربان همزمان در سراسر کشور مسابقات مقدماتی آغاز خواهد شد و پس از مشخص شدن نفرات برگزیده از سراسر کشور، نفرات برگزیده از تاریخ ۳ مهرماه سال جاری در تهران به رقابت خواهند پرداخت.

گیمرهای ایرانی نیازمند حمایت و توجه دولتی

یک گیمر ایرانی، با بیان اینکه گیمرها با کمی حمایت و توجه دولتی، می توانند حرف زیادی برای گفتن داشته باشند، از منفعت مطرح شدن بازی سازان ایرانی در جهان سخن گفت.

به گزارش ایستا، نوید برهانی با تأکید بر منفعت مطرح شدن بازی سازان ایرانی در جهان بیان کرد: با مطرح شدن بازی سازان ایرانی در جهان، ایران شناخته می شود و کشورهای مختلف متوجه می شوند که سطح گیمرها در ایران بالاست، زیرا حتی زمانی که من قهرمان جهان شدم در خارج از ایران فکر نمی کردند که چنین امکاناتی در کشور ما وجود داشته باشد. چه برسد به اینکه ما قهرمان جهان شویم. چیزی شبیه به المپیک که وقتی از ورزش حمایت می کنند، علاوه بر افتخار برای ورزشکار برای کشور هم افتخار کسب می شود.

برهانی با اشاره به حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از لیگ مسابقات رایانه ای اظهار کرد: این حمایت ها باید ادامه دار باشد. دو سال پیش من قهرمان دنیا شدم و سال گذشته دوستم مقام چهارم دنیا را کسب کرد. این نشان می دهد با کمی حمایت و توجه دولتی، گیمرها می توانند حرف زیادی برای گفتن داشته باشند و ما می توانیم مقام های بسیار عالی در سطح دنیا کسب و نگاهها را به سمت ایران جلب کنیم. وی خاطرنشان کرد: در حال حاضر گیم در دنیا جزو پرسودترین صنعت هاست و سرمایه گذاری در این بخش می تواند بازگشت خیلی زیادی داشته باشد و در همه جای دنیا توجه خاصی به این موضوع وجود دارد. در حالی که حالا علی رغم حمایت های اولیه و ابتدایی، مقام های بسیار بالای جهانی در دست ایرانیان است.

این گیمر با اشاره به زمینه قهرمانی در جهان و رده سنی بازی ها گفت: برای شرکت در مسابقات رده سنی خاصی مطرح نیست، اما معمولاً قهرمانان از سنین ۲۰ تا ۲۸ سال هستند. وقتی من وارد بازی شدم و تمرین کردم، موفق شدم بر حریف های خوبی در ایران غلبه کنم و حس کردم با تمرین های مرتب و حرفه ای دست یافتن به قهرمانی جهان ممکن است.

برهانی با تأکید بر منفعت مطرح شدن بازی سازان ایرانی در جهان بیان کرد: با مطرح شدن بازی سازان ایرانی در جهان، ایران شناخته می شود و کشورهای مختلف متوجه می شوند که سطح گیمرها در ایران بالاست، زیرا حتی زمانی که من قهرمان جهان شدم در خارج از ایران فکر نمی کردند که چنین امکاناتی در کشور ما وجود داشته باشد. چه برسد به اینکه ما قهرمان جهان شویم. چیزی شبیه به المپیک که وقتی از ورزش حمایت می کنند، علاوه بر افتخار برای ورزشکار برای کشور هم افتخار کسب می شود.

وی با اشاره به حمایت ها و امکانات بازی های رایانه ای در اسپهان گفت: اگر دولت از مسابقات حمایت کند انگیزه ها برای استقبال از سطح حرفه ای بیشتر و بازیکنان سطح بالای ایرانی به جهان معرفی می شوند.

این گیمر با بیان اینکه سطح مسابقات لیگ بسیار بالاست، افزود: در واقع این بازی ها تفاوت چندانی با مسابقات جهانی ندارد. البته این مسابقات سالی یک بار برگزار می شود و گیمرها یک سال تمرین می کنند و انتظار می کنند تا مسابقات برگزار شود که نهایتاً یک جایزه و یا اعزاز به یک تورنمنت جهانی است. در حالی که اگر این مسابقات بیشتر باشد و حمایت ها گسترده شود، گیمرها می توانند به عنوان یک شغل به این بازی ها نگاه کنند و هماتند کشورهای دیگر به صورت کاملاً حرفه ای بازی کنند.

بازی سازان ایرانی نیازمند حمایت و توجه بیشتری هستند



یک گیمر ایرانی با بیان اینکه گیمرها با کمی حمایت و توجه دولتی می‌توانند حرف زیادی برای گفتن داشته باشند، از منفعت مطرح شدن بازی‌سازان ایرانی در جهان سخن گفت.

ایسنا - نوید برهانی گفت: با مطرح شدن بازی‌سازان ایرانی در جهان، ایران شناخته می‌شود و کشورهای مختلف متوجه می‌شوند که سطح گیمرها در ایران بالاست. زیرا حتی زمانی که من قهرمان جهان شدم در خارج از ایران فکر نمی‌کردند که چنین امکاناتی در کشور ما وجود داشته باشد، چه برسد به اینکه ما قهرمان جهان شویم. چیزی شبیه به المپیک که وقتی از ورزش حمایت می‌کنند، علاوه بر افتخار برای ورزشکار برای کشور هم افتخار کسب می‌شود.

برهانی درباره حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از لیگ مسابقات رایانه‌ای گفت: این حمایت‌ها باید ادامه‌دار باشد. دو سال پیش من قهرمان دنیا شدم و سال گذشته دویستم مقام چهارم دنیا را کسب کرد. این نشان می‌دهد با کمی حمایت و توجه دولتی، گیمرها می‌توانند حرف زیادی برای گفتن داشته باشند و ما می‌توانیم مقام‌های بسیار عالی در سطح دنیا کسب و نگاه‌ها را به سمت ایران جلب کنیم.

وی گفت: در حال حاضر گیمر در دنیا جزو پرسودترین صنعت‌هاست و سرمایه‌گذاری در این بخش می‌تواند بازگشت خیلی زیادی داشته باشد و در همه جای دنیا توجه خاصی به این موضوع وجود دارد. در حالی که حالا به‌رغم حمایت‌های اولیه و ابتدایی، مقام‌های بسیار بالایی جهانی در دست ایرانیان است.

این گیمر در خصوص زمینه قهرمانی در جهان و رده سنی بازی‌ها گفت: برای شرکت در مسابقات رده سنی خاصی مطرح نیست، اما معمولاً قهرمانان از سنین ۲۰ تا ۲۸ سال هستند. وقتی من وارد بازی شدم و تمرین کردم، موفق شدم بر حریف‌های خوبی در ایران غلبه کنم و حس کردم با تمرین‌های مرتب و حرفه‌ای دست یافتن به قهرمانی جهان ممکن است.

منابع دیگر: روزنامه‌های قدس، فناوریان

ثبت‌نام سومین دوره جام بزرگ بازی های رایانه‌ای خلیج فارس

ایرانی خواهیم داشت که این مهم را نسبت به دوره‌های قبلی افزایش داده‌ایم. همچنین تمامی بازیهای گروهی - خارجی این دوره دارای ویرایش خلیج فارس است و تمامی مواردی که با قوانین و موازین شرعی جمهوری اسلامی ایران مغایرت دارد را اصلاح کرده‌ایم. حسین گیاهی در رابطه با زمانبندی این دوره از مسابقات گفت: پس از رایزنی‌های صورت گرفته در ستاد اجرایی مسابقات بدلیل عدم تداخل در برگزاری دیگر تورنمنت‌ها در تهران، تقویم برگزاری سومین دوره مسابقات جام خلیج فارس مشخص شد. متقاضیان می‌توانند تا تاریخ ۲۰ شهریورماه سال ۹۵ از طریق پرتال مسابقات ثبت‌نام خود را انجام دهند و در عید سعید قربان همزمان در سراسر کشور مسابقات مقدماتی آغاز خواهد شد، و پس از مشخص شدن نفرات برگزیده از سراسر کشور، نمرات برگزیده از تاریخ ۳ مهرماه سال جاری در تهران به رقابت خواهند پرداخت.

ثبت‌نام سومین دوره جام بزرگ بازیهای رایانه‌ای خلیج فارس به همت مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و شبکه ملی فرهنگ برای متقاضیان در سراسر کشور امکان‌پذیر خواهد بود. بر اساس مصوبه ستاد اجرایی مسابقات، گیمرها از سراسر کشور پس از انتخاب دبیر اجرایی جام خلیج فارس در رابطه با رشته بازیهای گزینش شده در این دوره از مسابقات گفت: به منظور حمایت از تولیدات داخلی در این دوره از مسابقات سه رشته بازی

صنایع فرهنگی

آغاز ثبت‌نام سومین دوره جام خلیج فارس



مهر: ثبت‌نام سومین دوره جام بزرگ بازی‌های رایانه‌ای خلیج فارس آغاز شده است. گیمرها از سراسر کشور پس از انتخاب مرکز بازی خود، می‌توانند از طریق پرتال رسمی مسابقات به آدرس www.iranpgci.ir در ۸ رشته بازی به صورت انفرادی و گروهی رقابت کنند. متقاضیان می‌توانند تا تاریخ ۲۰ شهریور از طریق پرتال مسابقات ثبت‌نام خود را انجام دهند و در عید سعید قربان، همزمان مسابقات مقدماتی آغاز خواهد شد.

آغاز ثبت نام سومین دوره جام بازی های رایانه ای خلیج فارس

ثبت نام سومین دوره جام بازی های رایانه ای خلیج فارس از ۳۰ مردادماه سال جاری به همت مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و شبکه ملی فرهنگ برای متقاضیان در سراسر کشور آغاز شده است.

فناوران - براساس مصوبه ستاد اجرایی مسابقات، گیمرها از سراسر کشور پس از انتخاب مرکز بازی خود می‌توانند از تاریخ ۳۰ مردادماه ۱۳۹۵ از طریق پورتال رسمی مسابقات به آدرس iranpgci.ir در ۸ رشته بازی به صورت انفرادی و گروهی رقابت کنند. این دوره از مسابقات بر دو پلات فرم دستکتاب و کنسول برگزار خواهد شد.

لازم به توضیح است بازی های گروهی تا مرحله فینال به صورت آنلاین و بازی های انفرادی به صورت حضوری در مراکز بازی در سراسر کشور برگزار خواهد شد.

بازی های FIFA PES و بازی های ایرانی ارتش های فرازمینی، مبارزه در خلیج عدن و شتاب در شهر به صورت انفرادی و بازی های CS:GO, Dota 2, LOL به صورت گروهی برگزار خواهد شد.

دبیر اجرایی جام خلیج فارس در رابطه با رشته بازی های گزینش شده در این دوره از مسابقات گفت: به منظور حمایت از تولیدات داخلی در این دوره از مسابقات سه رشته بازی ایرانی خواهیم داشت که این مهم را نسبت به دوره های قبلی افزایش داده ایم. همچنین تمامی بازی های گروهی - خارجی این دوره دارای ویرایش خلیج فارس است و تمامی مواردی که با قوانین و موازین شرعی کشور مغایرت دارد اصلاح کرده ایم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حسین کیایی در رابطه با زمانبندی این دوره از مسابقات گفت: پس از رایزنی های صورت گرفته در ستاد اجرایی مسابقات به دلیل عدم تداخل در برگزاری دیگر تورنمنت ها در تهران، تقویم برگزاری سومین دوره مسابقات جام خلیج فارس مشخص شد. متقاضیان می توانند تا تاریخ ۲۰ شهریورماه سال ۹۵ از طریق پورتال مسابقات ثبت نام خود را انجام دهند و در عید سعید قربان همزمان در سراسر کشور مسابقات مقدماتی آغاز خواهد شد و پس از مشخص شدن نفرات برگزیده از سراسر کشور، نفرات برگزیده از تاریخ ۲ مهرماه سال جاری در تهران به رقابت خواهند پرداخت.



آزاد در نشست سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران: سومین جشنواره بازی سازان مستقل آذر امسال برگزار می شود (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

خبرگزاری شبستان: آزاد با بیان اینکه یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی برای برگزیدگان سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران در نظر گرفته شده است، گفت: این جشنواره امسال به مدت سه روز برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار شبستان، حمزه آزاد امروز در نشست سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران که در بنیاد بازی های رایانه ای برگزار شد، گفت: تا سال ۹۴ جشنواره گیم تهران و رسانه های دیجیتال را داشتیم. از طرف بخش خصوصی جشنواره بازی سازان مستقل ایران را با حمایت بنیاد بازی های رایانه ای برگزار کردیم که جامع ترین جشنواره گیم ایران است.

آزاد شبکه سازی فعالان حوزه گیم را هدف جشنواره بازی سازان مستقل دانست و افزود: برای اولین دوره در سال ۹۲ فراخوان دادیم و سال ۹۳ اختتامیه را برگزار کردیم. دومین دوره جشنواره را نیز اسفند ۹۴ برگزار کردیم. امسال سعی می کنیم، ساختار جشنواره خوب و خروجی محور باشد. خوشبختانه امسال قبل از دادن فراخوان و برگزاری این نشست، جوایز و هزینه های جشنواره تامین شده است.

وی با بیان اینکه تمرکز اصلی سومین جشنواره بازی سازان مستقل بر روی بخش اصلی یعنی بازی هاست، عنوان کرد: سعی کردیم از یک سری استانداردها برای فراخوان و داوری استفاده کنیم. افراد شرکت کننده یک پل دارند و تمام آثار آنها در صفحه ای بر روی سایت جشنواره قرار می گیرد. توضیحات سازندگان و عکس های اثر بر روی آن صفحه درج می شود و نظرات و امتیازات داوران در آن صفحه قرار می گیرد.

دبیر سومین جشنواره بازی سازان مستقل ایران اظهار داشت: ما به سطح کیفی آثار اهمیت می دهیم و راه حلی برای این امر در نظر گرفته ایم. بر این اساس جشنواره را دو مرحله ای برگزار می کنیم. افراد از شهریور تا مهر فرصت دارند آثار خود را ارسال کنند. یک هفته داوری های اولیه انجام می گیرد و تا آخر آبان فرصت است که صاحبان اثر با استفاده از نظرات کارشناسان سطح کیفی آثار خود را ارتقا دهند. در مرحله دوم ارتقای آثار صورت می گیرد و افرادی هم که اثری نفرستادند، می توانند آثار خود را ارسال کنند. در نهایت هفته اول آذر، داوری ها تمام می شود.

وی از برگزاری اختتامیه سومین جشنواره بازی سازان مستقل در آذر امسال خبر داد و افزود: اختتامیه امسال جشنواره برخلاف دوره های قبل سه روزه برگزار می شود. در دو روز اول نشست و کارگاه ها را در حوزه گیم داریم و در روز سوم صاحبان آثار برتر معرفی می شوند.

آزاد با بیان اینکه یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی برای سومین جشنواره بازی سازان مستقل در نظر گرفته شده است، گفت: ۳۰ درصد جوایز، نقدی و بقیه خدمات است. خدماتی که با آن بازی سازان می توانند تبلیغ بازی خود را انجام دهند و یا کارهای دیگر بکنند. برای تیم برتر که بازی سال را تشکیل می دهد ۲۰۰ میلیارد ریال جایزه نقدی و غیر نقدی در نظر داریم.

دبیر سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران خاطرنشان کرد: یک سری اسپانسر جلو آمدند که شتاب دهنده های گیم در ایران را تشکیل می دهند. این نوید را به تمام شرکت کنندگان در جشنواره اعم از برگزیدگان و غیر برگزیدگان می دهیم که اگر تیمی ایده خوبی داشته باشد جذب شتاب دهنده ها می باشد. یکی از شتاب دهنده ها اعلام کرده است که ۲۰ تیم را جذب می کند.

وی با بیان اینکه تمام جوایز نقدی سومین جشنواره بازی سازان مستقل را بنیاد بازی های رایانه ای در نظر گرفته است، عنوان کرد: امسال یک بخش ویژه نیز در جشنواره داریم، بخش ویژه زیست فناوری از سوی ستاد زیست فناوری معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری که تامین جوایز این بخش بر عهده ستاد است. امسال تلاش داریم جشنواره را خروجی محور کنیم که اگر کسی بازی و ایده خوبی داشت حمایت بیزینسی شود.



جلیلود در نشست سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران: زیست فناوری، بخش ویژه سومین جشنواره بازی سازان مستقل (۹۵/۰۱/۲۵-۲۴)

خبرگزاری شبستان: دکتر جلیلود گفت: بخش زیست فناوری با سه موضوع ساخت بازی، تیم بازی نامه و ساخت کاراکتر با داوری های تخصصی در هر موضوع در سومین جشنواره بازی های مستقل ایران فعالیت می کند.

به گزارش خبرنگار شبستان، دکتر حسین جلیلود، نماینده زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری امروز ۱۶ شهریور در نشست سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران که در بنیاد بازی های رایانه ای برگزار شد، گفت: ستاد توسعه زیست فناوری وظیفه سیاستگذاری برای توسعه فناوری زیستی در جامعه را عهده دار است. در واقع یک بخش وظایف، ترویج است. ستاد برنامه ای برای قشر دانش آموزان دارد که این برنامه سیستماتیک است. دکتر جلیلود با بیان اینکه بازی های رایانه ای امروز یک ابزار قدرتمند برای انتقال مفاهیم است، عنوان کرد: اگر در عرصه It انقلابی اتفاق افتاد، در آینده در دست بازی هاست. یکی از کارهایی که دنبال می کنیم ساخت بازی هایی مرتبط با فناوری زیستی است که اولویت ما انتقال این مفاهیم به دانش آموزان است. ما از بازی سازانی که توانایی انتقال این مفاهیم و جذب مخاطب را داشته باشند، حمایت می کنیم زیرا نمی خواهیم بازی هایی بی مخاطب و بی کیفیت تولید شود.

وی خاطرنشان کرد: جشنواره بازی سازان مستقل را به عنوان مرجع برای گردهمایی بازی سازان خلاق شناختیم و پیشنهاد دادیم که در این دوره از جشنواره بخش ویژه زیست فناوری تشکیل شود. این بخش با سه موضوع ساخت بازی، تیم بازی نامه و ساخت کاراکتر با داوری های تخصصی در هر موضوع فعالیت می کنند. از تیم ها و بازی سازانی که آثارشان برگزیده شود، حمایت های مادی و معنوی می کنیم. وظیفه خود می دانیم که مفاهیم مرتبط با فناوری زیستی را برای بازی سازان شرکت کننده در جشنواره بازی سازان مستقل تفهیم کنیم که این مسئله از طریق سایت به آنها اطلاع رسانی می شود. بر اساس این گزارش، قیصری، دبیر امور بین الملل سومین جشنواره بازی سازان مستقل ایران در این نشست گفت: ما موفق شدیم چندین شرکت از کشورهای آلمان، چین و ترکیه را برای حضور در جشنواره جلب کنیم. هدف این است که دید جهان را نسبت به بازی های خود ارتقا دهیم. جامعه نسبت به بازی سازان مستقل در ایران شناخت ندارد و با این جشنواره می شود، شناختی ایجاد کرد تا صنعت بازی سازی پیشرفت داشته باشد و در آینده ای نزدیک به عنوان یک قطب تولیدکننده بازی در خاورمیانه شناخته شویم.

قیصری با بیان اینکه ما دانش فنی برای بومی سازی بازی های خارجی را داریم، اظهار داشت: بسیاری از افراد از بازی های غیر ایرانی استفاده می کنند که این یکی از ضعف های بزرگ ماست و امیدواریم به زودی آن را جبران کنیم. هزینه بومی سازی برای شرکت ها هنگفت نیست. بومی سازی شامل چند بخش مثل ترجمه، حذف یا افزودن یک سری کاراکتر است که هزینه هنگفتی برای شرکت ها ندارد. اگر با شرکت های خارجی تعامل داشته باشیم به راحتی می توانیم بازی ها را بومی کنیم.



مرکز رشد سازمان فعالیت های قرآنی دانشگاهیان کشور می تواند وارد عمل شود (۹۵/۰۱/۲۵-۲۴)

گروه فضای مجازی: مرکز رشد سازمان فعالیت های قرآنی دانشگاهیان کشور می تواند وارد عمل شود و بخش ویژه بازی های دینی، قرآنی و اسلامی را در دستور کار خود قرار دهد و از بازی های برگزیده حمایت کند.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، نشست خبری سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل ایران، پیش از ظهر امروز با حضور حمزه آزاد، دبیر جشنواره، قیصری، دبیر امور بین الملل جشنواره و جلیلود، نماینده ستاد زیست فناوری ریاست جمهوری، در سالن کنفرانس بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برگزار شد. حمزه آزاد، دبیر سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل ایران، با اشاره به روند برگزاری جشنواره گفت: جشنواره بازیسازان مستقل ایران به عنوان جامع ترین جشنواره حوزه بازی های رایانه ای در ایران از بهمن ماه ۹۲ به همت بخش خصوصی با هدف شناسایی و کمک به رشد بازی سازان مستقل در سراسر ایران، آغاز به کار کرد و اختتامیه دوره نخست آن مهرماه سال ۹۳ و دوره دوم اسفندماه ۹۴ در تهران با حضور بهترین های این حوزه و حمایت تمامی سازمان های مرتبط با گیم ایران برگزار شد و مجموعاً بیش از ۶۰۰ اثر در این دو دوره ارسال شده است.

وی افزود: جشنواره بازیسازان مستقل ایران در شش محور برگزار می شود که می توان به بازی های ویدئویی، طراحی کاراکتر، بازینامه، مقالات، نقد بازی و فناوری اشاره کرد.

دبیر جشنواره تصریح کرد: در طی زمان فراخوان اول، صاحبان آثار صفحه ای برای اثر خود ایجاد می کنند و پس از آن داوری اولیه آثار انجام می گیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار قرار داده می شود و طبق آن صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند و در این مدت کسانی که آثار نفرستادند هم می توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری کنند و پس از آن داوری نهایی انجام می شود.

وی بیان کرد: همه آثار صفحه ای جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن ثبت شده است و بازدیدکنندگان و داوران می توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد کنند و اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می شود.

آزاد اظهار کرد: آغاز فراخوان مرحله اول ۱۵ شهریورماه سال ۹۵ و پایان فراخوان مرحله اول ۳۰ مهرماه ۹۵ خواهد بود. همچنین شروع (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دآوری مرحله اول یکم آبان ماه و مهلت ارتقای آثار و ارسال آثار جدید تا ۳۰ آبان است. وی افزود: دآوری نهایی از یکم آذرماه آغاز خواهد شد و آئین پایانی جشنواره به مدت سه روز برگزار می شود که در دو روز ابتدایی مراسم شاهد برگزاری کارگاه ها و نشست هایی با اساتید مجرب داخلی و خارجی خواهیم بود و در روز سوم مراسم رسمی اختتامیه را برگزار می کنیم.

مجموع جوایز نقدی و غیرنقدی این دوره حدود یک میلیارد ریال است. دبیر جشنواره تصریح کرد: مجموع جوایز نقدی و غیرنقدی این دوره حدود یک میلیارد ریال است. همچنین بخش ویژه جشنواره مربوط به زیست فناوری معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری برگزار می شود و آثار برتر این بخش مورد حمایت مادی و معنوی ستاد جهت تکمیل و تجاری سازی قرار می گیرند. وی بیان کرد: همه بازی ها و تیم های خوب، جذب شتاب دهنده ها و مورد حمایت سرمایه گذاران جهت تجاری قرار خواهند گرفت و محدودیتی در پذیرش آنها نخواهد بود و انتشار داخلی و بین المللی در دستور کار است.

آزاد اظهار کرد: همزمان با این جشنواره، سومین دوره مسابقات جهانی دانشجوی بازی ساز برگزار می شود. این مسابقات که به بازی سازی ۲۴ ساعته نیز معروف است، برای نخستین بار در دنیا توسط ایران برگزار می شود.

وی افزود: نخستین دوره این مسابقات مهرماه ۹۲ برگزار و آئین اختتام آن در اسفندماه ۹۲ در دانشگاه مازندران برگزار شد و دومین دوره آن نیز اسفندماه ۹۴ اختتامیه در تهران خواهد بود.

دبیر جشنواره تصریح کرد: دو دوره مسابقات حدود ۲۳ کشور در قالب ۲۵۰ تیم از سراسر دنیا شرکت کرده اند که منجر به ساخت بیش از ۱۲۰ بازی با موضوعیت اتحاد و صلح و دوستی جهانی بوده و جوایز این مسابقات دو هزار دلار، هزار دلار و پانصد دلار است.

وی بیان کرد: برای تخصصی شدن بخش ها، دبیرها را به صورت مستقل انتخاب کردیم. اگر جشنواره بخش مستقلی به نام بخش بازی های مستقل دینی و مذهبی ندارد، به این دلیل است که استقبالی از سوی بازی سازان شاهد نیستیم.

بازی های مستقل دینی و مذهبی دغدغه جشنواره است

آزاد اظهار کرد: بازی های مستقل دینی و مذهبی دغدغه جشنواره است اما قرار دادن بخش ویژه نیازمند یک سری هزینه های ویژه است چراکه باید پس از جشنواره حمایت هایی از برگزیدگان شود. اگر بخش زیست فناوری به صورت ویژه در جشنواره قرار داده شده به دلیل حمایت های معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری بود.

وی افزود: دوره دوم جشنواره به همت سراج بخش سبک زندگی را به عنوان بخش ویژه به جشنواره افزودیم اما متأسفانه سراج به دلیل کسری بودجه نتوانست حمایت هایی را از برگزیدگان بخش داشته باشد.

دبیر جشنواره تصریح کرد: بازی سازان استقبال خاصی را از موضوعات مذهبی ندارند، اما معتقدم هر محصولی که خوب و با کیفیت باشد، بدون هیچ حمایتی قطعا دیده می شود. برای مثال بازی هشتمین حمله که با موضوع دفاع مقدس بود بدون حمایت مورد استقبال بوده و حتی در ردیف بازی های برتر کافه بازار در اختیار گیمرها قرار گرفته است.

وی بیان کرد: جشنواره هیچ محدودیتی برای هیچ ژانری ندارد؛ اگر بازی مذهبی وارد جشنواره شود و از محصول خوب و با کیفیتی برخوردار باشد، قطعا جوایز را به خود اختصاص خواهد داد.

آزاد اظهار کرد: ما به دنبال تشکیل انجمن بازی های مستقل هستیم که اگر این اتفاق رخ دهد، جشنواره در دل انجمن با قوت بیشتری برگزار خواهد شد.

مرکز رشد سازمان فعالیت های قرآنی دانشگاهیان کشور می تواند وارد عمل شود

وی بیان کرد: مرکز رشد سازمان فعالیت های قرآنی دانشگاهیان کشور می تواند وارد عمل شود و بخش ویژه بازی های دینی، قرآنی و اسلامی را در دستور کار خود قرار دهد و از بازی های برگزیده حمایت کند.

دبیر جشنواره تصریح کرد: معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری قول تأمین هزینه سفر و حضور پنج استاد برتر خارجی را به کشور و در نشست ها و کارگاه ها داده است.

وی بیان کرد: کارگاه ها و نشست ها در موضوعاتی همچون بازی سازی، کسب و کار، آسیب شناسی و بازاریابی است.

جلیلووند، نماینده ستاد زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تصریح کرد: ستاد برای توسعه و ترویج فناوری زیستی در سطح جامعه این بخش ویژه را در جشنواره ترتیب داد و همه جوایز و حمایت ها را برعهده گرفت.

وی افزود: بخش زیست فناوری در جشنواره بازی سازان مستقل شامل سه موضوع ساخت بازی، تهیه بازینامه و ساخت کاراکتر است.

نماینده ستاد زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تصریح کرد: حمایت های مادی و معنوی را از برگزیدگان این بخش خواهیم داشت تا بتوانند با موفقیت کارهای شان را پیش بگیرند.

در ادامه قیصری، دبیر امور بین الملل جشنواره تصریح کرد: موفق شده ایم با کشورهای چین، آلمان و ترکیه وارد مذاکره شویم تا در جشنواره حضور داشته باشند و بتوانند سرمایه گذاری ها را آغاز کنیم.

وی افزود: تمام تلاش مان را خواهیم کرد تا به قطب تولیدکننده بازی های رایانه ای در منطقه تبدیل شویم.

مرکز رشد سازمان فعالیت های قرآنی دانشگاهیان کشور وارد عمل شود (۱۴۰۴-۲۰۲۳)

گروه فضای مجازی: مرکز رشد سازمان فعالیت های قرآنی دانشگاهیان کشور می تواند وارد عمل شود و بخش ویژه بازی های دینی، قرآنی و اسلامی را در دستور کار خود قرار دهد و از بازی های برگزیده حمایت کند.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، نشست خبری سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل ایران، پیش از ظهر امروز با حضور حمزه آزاد، دبیر جشنواره، قیصری، دبیر امور بین الملل جشنواره و جلیوند، نماینده ستاد زیست فناوری ریاست جمهوری، در سالن کنفرانس بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برگزار شد. حمزه آزاد، دبیر سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل ایران، با اشاره به روند برگزاری جشنواره گفت: جشنواره بازیسازان مستقل ایران به عنوان جامع ترین جشنواره حوزه بازی های رایانه ای در ایران از بهمن ماه ۹۲ به همت بخش خصوصی با هدف شناسایی و کمک به رشد بازی سازان مستقل در سراسر ایران، آغاز به کار کرد و اختتامیه دوره نخست آن مهرماه سال ۹۳ و دوره دوم اسفندماه ۹۴ در تهران با حضور بهترین های این حوزه و حمایت تمامی سازمان های مرتبط با گیم ایران برگزار شد و مجموعاً بیش از ۶۰۰ اثر در این دو دوره ارسال شده است.

وی افزود: جشنواره بازیسازان مستقل ایران در شش محور برگزار می شود که می توان به بازی های ویدئویی، طراحی کاراکتر، بازینامه، مقالات، نقد بازی و فناوری اشاره کرد.

دبیر جشنواره تصریح کرد: در طی زمان فراخوان اول، صاحبان آثار صفحه ای برای اثر خود ایجاد می کنند و پس از آن داوری اولیه آثار انجام می گیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار قرار داده می شود و طبق آن صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند و در این مدت کسانی که آثار نفرستادند هم می توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری کنند و پس از آن داوری نهایی انجام می شود.

وی بیان کرد: همه آثار صفحه ای جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن ثبت شده است و بازدیدکنندگان و داوران می توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد کنند و اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می شود.

آزاد اظهار کرد: آغاز فراخوان مرحله اول ۱۵ شهریورماه سال ۹۵ و پایان فراخوان مرحله اول ۳۰ مهرماه ۹۵ خواهد بود. همچنین شروع داوری مرحله اول یکم آبان ماه و مهلت ارتقای آثار و ارسال آثار جدید تا ۳۰ آبان است.

وی افزود: داوری نهایی از یکم آذرماه آغاز خواهد شد و آئین پایانی جشنواره به مدت سه روز برگزار می شود که در دو روز ابتدایی مراسم شاهد برگزاری کارگاه ها و نشست هایی با اساتید مجرب داخلی و خارجی خواهیم بود و در روز سوم مراسم رسمی اختتامیه را برگزار می کنیم.

مجموع جوایز نقدی و غیرنقدی این دوره حدود یک میلیارد ریال است.

دبیر جشنواره تصریح کرد: مجموع جوایز نقدی و غیرنقدی این دوره حدود یک میلیارد ریال است. همچنین بخش ویژه جشنواره مربوط به زیست فناوری معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری برگزار می شود و آثار برتر این بخش مورد حمایت مادی و معنوی ستاد جهت تکمیل و تجاری سازی قرار می گیرند.

وی بیان کرد: همه بازی ها و تیم های خوب، جذب شتاب دهنده ها و مورد حمایت سرمایه گذاران جهت تجاری قرار خواهند گرفت و محدودیتی در پذیرش آنها نخواهد بود و انتشار داخلی و بین المللی در دستور کار است.

آزاد اظهار کرد: همزمان با این جشنواره، سومین دوره مسابقات جهانی دانشجوی بازیساز برگزار می شود. این مسابقات که به بازی سازی ۲۴ ساعته نیز معروف است، برای نخستین بار در دنیا توسط ایران برگزار می شود.

وی افزود: نخستین دوره این مسابقات مهرماه ۹۲ برگزار و آئین اختتام آن در اسفندماه ۹۲ در دانشگاه مازندران برگزار شد و دومین دوره آن نیز اسفندماه ۹۴ اختتامیه در تهران خواهد بود.

دبیر جشنواره تصریح کرد: دو دوره مسابقات حدود ۲۳ کشور در قالب ۲۵۰ تیم از سراسر دنیا شرکت کرده اند که منجر به ساخت بیش از ۱۲۰ بازی با موضوعیت اتحاد و صلح و دوستی جهانی بوده و جوایز این مسابقات دو هزار دلار، هزار دلار و پانصد دلار است.

وی بیان کرد: برای تخصصی شدن بخش ها، دبیرها را به صورت مستقل انتخاب کردیم. اگر جشنواره بخش مستقلی به نام بخش بازی های مستقل دینی و مذهبی ندارد، به این دلیل است که استقبالی از سوی بازیسازان شاهد نیستیم.

بازی های مستقل دینی و مذهبی دغدغه جشنواره است.

آزاد اظهار کرد: بازی های مستقل دینی و مذهبی دغدغه جشنواره است اما قرار دادن بخش ویژه نیازمند یک سری هزینه های ویژه است چراکه باید پس از جشنواره حمایت هایی از برگزیدگان شود. اگر بخش زیست فناوری به صورت ویژه در جشنواره قرار داده شده به دلیل حمایت های معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری بود.

وی افزود: دوره دوم جشنواره به همت سراج بخش سبک زندگی را به عنوان بخش ویژه به جشنواره افزودیم اما متأسفانه سراج به دلیل کسری بودجه نتوانست حمایت هایی را از برگزیدگان بخش داشته باشد.

دبیر جشنواره تصریح کرد: بازی سازان استقبال خاصی را از موضوعات مذهبی ندارند، اما متقدم هر محصولی که خوب و با کیفیت باشد، بدون هیچ حمایتی قطعا دیده می شود. برای مثال بازی هشتمین حمله که با موضوع دفاع مقدس بود بدون حمایت مورد استقبال بوده و حتی در ردیف بازی های برتر کافه بازار در اختیار گیمرها قرار گرفته است.

وی بیان کرد: جشنواره هیچ محدودیتی برای هیچ ژانری ندارد؛ اگر بازی مذهبی وارد جشنواره شود و از محصول خوب و با کیفیتی برخوردار باشد، قطعا جوایز را به خود اختصاص خواهد داد.

آزاد اظهار کرد: ما به دنبال تشکیل انجمن بازی های مستقل هستیم که اگر این اتفاق رخ دهد، جشنواره در دل انجمن با قوت بیشتری برگزار خواهد شد.

مرکز رشد سازمان فعالیت های قرآنی دانشگاهیان کشور می تواند وارد عمل شود

وی بیان کرد: مرکز رشد سازمان فعالیت های قرآنی دانشگاهیان کشور می تواند وارد عمل شود و بخش ویژه بازی های دینی، قرآنی و اسلامی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) را در دستور کار خود قرار دهد و از بازی های برگزیده حمایت کند. دبیر جشنواره تصریح کرد: معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری قول تأمین هزینه سفر و حضور پنج استاد برتر خارجی را به کشور و در نشست ها و کارگاه ها داده است.

وی بیان کرد: کارگاه ها و نشست ها در موضوعاتی همچون بازی سازی، کسب و کار، آسیب شناسی و بازاریابی است. جلیلود، نماینده ستاد زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تصریح کرد: ستاد برای توسعه و ترویج فناوری زیستی در سطح جامعه این بخش ویژه را در جشنواره ترتیب داد و همه جوایز و حمایت ها را برعهده گرفت.

وی افزود: بخش زیست فناوری در جشنواره بازی سازان مستقل شامل سه موضوع ساخت بازی، تهیه بازینامه و ساخت کاراکتر است. نماینده ستاد زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری تصریح کرد: حمایت های مادی و معنوی را از برگزیدگان این بخش خواهیم داشت تا بتوانند با موفقیت کارهای شان را پیش بگیرند.

در ادامه قیصری، دبیر امور بین الملل جشنواره تصریح کرد: موفق شده ایم با کشورهای چین، آلمان و ترکیه وارد مذاکره شویم تا در جشنواره حضور داشته باشند و بتوانند سرمایه گذاری ها را آغاز کنیم. وی افزود: تمام تلاش مان را خواهیم کرد تا به قطب تولیدکننده بازی های رایانه ای در منطقه تبدیل شویم.



دبیر جشنواره بازیسازان مستقل ایران: دفاع مقدس می تواند جذاب ترین موضوع برای گیم باشد / جشنواره امسال خروجی محور است (۱۴۰۱-۱۴۰۲)

دبیر جشنواره بازیسازان مستقل ایران با بیان اینکه دفاع مقدس می تواند جذاب ترین موضوع برای گیم باشد، گفت: اگر در زمینه مسائل دینی بازی خوب، قوی و جذاب داشته باشیم مخاطب جذب آن می شود.

به گزارش خبرنگار فرهنگ و هنر دفاع پرس، نشست خبری سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران با حضور «حمزه آزاد»، دبیر جشنواره، «امیر جلیلود»، نماینده بخش فناوری زیستی و «قیصری»، مسئول بخش بین الملل پیش از ظهر امروز در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. آزاد با اشاره به چگونگی برگزاری جشنواره بازیسازان مستقل ایران اظهار داشت: این جشنواره زمانی که برخی از گروه ها توان رقابت با گروه های دولتی را نداشتند توسط بخش خصوصی بنا نهاده شد تا گروه های مستقل نیز بتوانند استعدادهای خودشان را در یک فضای رقابتی به نمایش بگذارند. وی افزود: ویژگی این جشنواره تیم های شرکت کننده آن است، چون فقط تیم های کوچک خصوصی و چند نفره می توانند، در این جشنواره حضور داشته باشند. هدف ما از این جشنواره شبکه سازی کلیه فعالان حوزه گیم است. خوشحالیم که تیم های کوچک شهرستان ها فرصت حضور در این جشنواره را پیدا می کنند؛ هدف اصلی ما شهرستان هاست.

دبیر سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران با ذکر رویکرد جدید این جشنواره بیان کرد: امسال در سومین تجربه برگزاری جشنواره بازیسازان مستقل ایران تلاش می کنیم، جشنواره خروجی محور باشد. ما برای اولین بار قبل از جشنواره تمام جوایز را مشخص کرده و تأمین مالی آن را انجام داده ایم.

آزاد گفت: امسال برای هر بازی یک پل در سایت جشنواره در نظر گرفته ایم تا تیم های شرکت کننده بتوانند رزومه ای از تجربه های خودشان داشته باشند. ما در این جشنواره توجه ویژه ای به سطح کیفی آثار خواهیم داشت. برنامه ما برای بالا بردن سطح کیفی دو مرحله ای کردن جشنواره بود تا تیم ها فرصت و فضای ارتقا دادن به کارهایشان را داشته باشند و در نهایت گروه های قوی را از طریق بخش خصوصی حمایت می کنیم.

وی ادامه داد: هفته اول آذر اختتامیه دایره ای انجام می شود. برنامه اختتامیه طی سه روز با تشکیل کارگاه های تخصصی گیم، کسب و کار و تبلیغات برگزار می شود. تیم های برتر علمی رنم جوایز نقدی و خدماتی، از غرفه های رایگان بنیاد، در جشنواره ملی «دانشجوی بازی ساز» بهره مند می شوند.

دبیر سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران همچنین از حضور اسپانسرهای بخش خصوصی در این دوره از جشنواره خبر داد و اظهار داشت: بودجه کل گیم ایران به اندازه یک بازی خارجی نیست. ما در جشنواره توانستیم شتاب دهنده های حامی تخصصی گیم را وارد کار کنیم.

آزاد، در پاسخ به سوالی مبنی بر جایگاه موضوعات دینی و مذهبی در این جشنواره گفت: ما به خاطر اهمیت خلاقیت و نوآوری محدودیتی در ارسال موضوعات مختلف نداریم. گروه های گیم سازی مذهبی طی سال های گذشته استقبال خوبی از جشنواره نداشته اند با اینکه شاهد هستیم گروه های مستقل بازی ساز کارهای خوبی در عرصه دفاع مقدس تولید کرده اند.

وی افزود: اگر در زمینه مسائل دینی بازی خوب، قوی و جذاب داشته باشیم مخاطب به موضوع کاری ندارد و جذب بازی می شود. دفاع مقدس می تواند جذاب ترین موضوع برای گیم باشد.

قیصری، مسئول بخش بین الملل این جشنواره در ادامه نشست اظهار داشت: امسال شرکت هایی از چین، آلمان و ترکیه برای حضور در جشنواره اعلام آمادگی کرده اند که امیدواریم نتایج خوبی در بر داشته باشد. ایران و منطقه غرب آسیا به خاطر یکر بودنش برای شرکت های خارجی جذابیت خاصی دارد.

وی افزود: حضور فعال بازیسازان مستقل ایران در جشنواره زمینه اکوسیستمی خواهد شد تا ایران قطب بازی سازی غرب آسیا شود. ما به دلیل دانش علمی عرصه گیم می توانیم بازی های خارجی را به مرحله بومی سازی برسانیم.

۳۰ مهر آخرین مهلت ارسال آثار به جشنواره بازی سازان مستقل ایران (۱۴۰۱-۱۴۰۲)

دبیر سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران گفت: فراخوان مرحله اول سومین جشنواره بازی سازان مستقل ایران از دیروز آغاز شده است و علاقه مندان می توانند تا ۳۰ مهر پایان فراخوان مرحله اول، آثار خود را ارسال کنند.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما، حمزه آزاد در نشست خبری سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران با بیان اینکه این دوره از جشنواره خروجی محور است گفت: کشف استعدادهای برتر در تولید بازی های رایانه ای و سرمایه گذاری بر روی این بازی سازان از اهداف برگزاری این جشنواره است. وی با اشاره به اینکه این جشنواره در ۶ بخش بازی های ویدیویی، طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری برگزار می شود افزود: در مرحله فراخوان اول، صاحبان آثار صفحه ای برای خود ایجاد و اثر را بارگذاری می کنند که بر روی این اثر نظر داوران قرار داده می شود و طبق آن صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند.

آزاد گفت: کسانی که در این مدت موفق به ارسال اثر نشدند می توانند به سایت مراجعه و اثر خود را برای داوری نهایی بارگذاری کنند.

وی افزود: شروع داوری مرحله اول، اول آبان و مهلت ارتقای آثار و ارسال جدید، ۳۰ آبان خواهد بود.

آزاد گفت: شروع داوری نهایی اول آذر و اختتامیه نیز در همین ماه برگزار می شود.

وی با بیان اینکه مجموع جوایز نقدی و غیر نقدی این دوره حدود یک میلیارد ریال است افزود: همچنین بخش ویژه ای با موضوع زیست فناوری به جشنواره اضافه شده است که با همکاری ستاد زیست فناوری معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری برگزار می شود و آثار برتر این بخش مورد حمایت مادی و معنوی این ستاد برای تجاری سازی قرار می گیرند.

آزاد گفت: مراسم اختتامیه سه روزه خواهد بود که در دو روز نشست های تخصصی برگزار و در روز پایانی از برترین ها تقدیر خواهد شد.

همزمان با این جشنواره سومین دوره مسابقات جهانی دانشجوی بازی ساز نیز برگزار می شود.

این دوره که به بازی سازی ۲۴ ساعته معروف است از سوی ایران برای نخستین بار در دنیا برگزار شد.

**دبیر جشنواره بازیسازان مستقل: سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل خروجی محور است (۱۴۰۱-۱۴۰۲)**

تهران - ایرنا - دبیر سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران گفت: جشنواره بازیسازان مستقل به عنوان جامع ترین رویداد حوزه بازی های رایانه ای است و رویکرد این دوره خروجی محور است.

به گزارش خبرنگار فرهنگ ایران، حمزه آزاد روز سه شنبه در نشست خبری سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران افزود: سعی داریم این دوره از جشنواره را خروجی محور برگزار کنیم تا کسی که مستعد ایده و تولید بازی خوب است، حمایت شود و بتواند یک منابع درآمد و اشتغالی برای طراح بازی باشد. وی با اشاره به اهداف جشنواره گفت: شبکه سازی همه فعالان این حوزه از این بابت که با یکدیگر در ارتباط باشند و کنار هم فعالیت کنند از جمله اهداف جشنواره است و تمرکز اصلی نیز بر نقش بازی های است که از استانداردهای بین المللی برخوردار باشند.

آزاد، بازی های ویدیویی، طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری را ۶ بخش جشنواره برشمرد و افزود: با انتشار فراخوان، در ابتدا صاحبان آثار صفحه ای برای اثر خود ایجاد و سپس آثار را واگذاری می کنند، پس از آن داوری اولیه آثار انجام می پذیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار قرار داده می شود و طبق آن صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند و بارگذاری کنند که بعد از آن داوری نهایی انجام می پذیرد.

وی ادامه داد: طبق فراخوان، مهلت ارسال آثار به جشنواره از ۱۵ شهریور ماه آغاز شده و ۳۰ مهر ماه پایان می یابد. مهلت ارتقای آثار و ارسال آثار جدید نیز ۳۰ آبان ماه است و اختتامیه جشنواره نیز آذر ماه برگزار می شود.

دبیر سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران گفت: مراسم اختتامیه جشنواره در سه روز برگزار می شود و در این مدت نشست ها و کارگاه های تخصصی بازی سازی و کسب و کار و حوزه گیم برپا خواهد شد.

وی مجموعه جوایز نقدی و غیرنقدی جشنواره را حدود یک میلیارد ریال اعلام کرد و افزود: همزمان با جشنواره بازیسازان مستقل ایران، سومین دوره مسابقات جهانی دانشجوی بازی ساز نیز برگزار می شود که به بازی سازی ۲۴ ساعته نیز معروف است که برای نخستین بار در دنیا توسط ایران برگزار شده است.

آزاد گفت: در مجموع دو دوره مسابقات جهانی دانشجوی بازی ساز، حدود ۲۳ کشور در قالب ۲۵۰ تیم شرکت کرده اند که منجر به ساخت بیش از ۱۲۰ بازی با موضوعیت اتحاد، صلح و دوستی جهانی شد و اختتامیه این جشنواره نیز همزمان با اختتامیه جشنواره بازیسازان مستقل برگزار می شود.

سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» آغاز به کار کرد (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

نشست خبری سومین دوره «جشنواره بازیسازان مستقل ایران» صبح امروز سه شنبه برگزار و فعالیت این جشنواره از امروز ۱۶ شهریور ۹۵ به صورت رسمی آغاز شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جشنواره بازی سازان مستقل ایران از بهمن ماه ۹۲ توسط بخش خصوصی و با هدف شناسایی و کمک به رشد بازی سازان مستقل در سراسر ایران، آغاز به کار نمود و اختتامیه دوره نخست آن مهرماه ۹۳ و دوره دوم اسفند ماه ۹۴ در تهران با حضور بهترین های این حوزه و حمایت تمامی سازمان های مرتبط با صنعت بازی ایران برگزار شد و مجموعاً بیش از ۶۰۰ اثر در دو دوره سال گذشته ارسال شده است.

حمزه آزاد، دبیر این جشنواره در مورد بخش های در نظر گرفته شده گفت: این جشنواره علاوه بر بخش اصلی که بازی های رایانه ای است، پنج بخش دیگر نیز دارد که طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری هستند. بدین ترتیب جشنواره شامل شش بخش مختلف می شود و می توان گفت با یکی از جامع ترین جشنواره های بازی روبه رو هستیم.

دبیر جشنواره بازی سازان مستقل ایران درباره روند اجرایی تشریح کرد: صاحبان آثار صفحه ای برای اثر خود ایجاد می نمایند و آثار را بارگذاری می کنند. پس از آن داوری اولیه آثار انجام می پذیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار قرار داده می شود و طبق آن صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند و در این مدت کسانی که آثار نفرستادند هم می توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری نمایند و پس از آن داوری نهایی انجام می شود. وی افزود: همه آثار صفحه ای جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن درج شده است و بازدیدکنندگان و داوران می توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد نمایند و اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می شود.

حمزه آزاد زمان اختتامیه جشنواره را آذر ۹۵ عنوان کرد و گفت: دو سال پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای جشنواره ای برای بازی سازان مستقل در چند روز و بیشتر با اهداف آموزشی برگزار کرد. با توجه به عدم برگزاری این جشنواره و طی ریزنی های صورت گرفته با بنیاد بازی، قرار شد تا اختتامیه سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران نیز در سه روز برگزار شود و دو روز نخست به کارگاه ها و نشست ها اختصاص خواهد داشت.

دکتر حسین جلیلووند، نماینده زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در ادامه نشست گفت: بخش زیست فناوری یکی از زیربخش های ویژه این جشنواره است. جشنواره بازی سازان مستقل را به عنوان مرجع مناسبی برای گردهمایی بازی سازان خلاق شناختیم و پیشنهاد دادیم که در این دوره از جشنواره بخش ویژه زیست فناوری تشکیل شود و خوشبختانه این اتفاق افتاد.

وی خاطرنشان کرد: این بخش با سه موضوع ساخت بازی، بازی نامه و ساخت کاراکتر با داوری های تخصصی در هر موضوع فعالیت می کند. از تیم ها و بازی سازانی که آثارشان برگزیده شود نیز از سوی معاونت حمایت های مادی و معنوی خواهیم کرد. وظیفه خود می دانیم که مفاهیم مرتبط با فناوری زیستی را برای بازی سازان شرکت کننده در جشنواره بازی سازان مستقل تفهیم کنیم که این مسئله از طریق سایت به آن ها اطلاع رسانی خواهد شد.

یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی

حمزه آزاد به حضور حامیان تخصصی در جشنواره اشاره کرد و تشریح کرد: به طور کلی تاکنون یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی برای آثار برتر در نظر گرفته شده است که ۳۰-۴۰ درصد آن نقدی بوده و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود و مابقی جوایز غیرنقدی هستند.

وی در رابطه با جوایز غیر نقدی توضیح داد: به عنوان مثال با دو شرکت تبلیغاتی هماهنگی صورت گرفته تا عناوین برگزیده را از لحاظ تبلیغات و دیده شدن در بازار نهایی کمک کنند. در زمینه اعطای خدمات سرور و اینترنت رایگان به تیم های بازی سازی نیز اسپانسر گرفته ایم تا به بازی سازان از نظر زیرساختی کمک شود.

آزاد حضور شتاب دهنده ها و سرمایه گذاران به چرخه جشنواره را نیز از دیگر نکته های حائز اهمیت دانست و افزود: طی توافقی صورت گرفته ۲۰ اثر از جشنواره وارد بحث شتاب دهی خواهند شد و از آن ها حمایت می شود تا محصول خود را تکمیل کنند.

وی خاطرنشان کرد: تیم های بازی سازان که مستعد حضور در جشنواره هستند می توانند به سایت جشنواره به نشانی <http://igdf.ir> مراجعه کرده و نسبت به ارسال آثار خود اقدام کنند.



سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» آغاز به کار کرد (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

نشست خبری سومین دوره «جشنواره بازیسازان مستقل ایران» صبح امروز سه شنبه برگزار شد و فعالیت این جشنواره از امروز ۱۶ شهریور ۹۵ به صورت رسمی آغاز شد.

جشنواره بازیسازان مستقل ایران از بهمن ماه ۹۲ توسط بخش خصوصی و با هدف شناسایی و کمک به رشد بازی سازان مستقل در سراسر ایران، آغاز به کار نمود و اختتامیه دوره نخست آن مهرماه ۹۳ و دوره دوم اسفند ماه ۹۴ در تهران با حضور بهترین های این حوزه و حمایت تمامی سازمان های مرتبط با صنعت بازی ایران برگزار شد و مجموعاً بیش از ۶۰۰ اثر در دو دوره سال گذشته ارسال شده است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) حمزه آزاد دبیر این جشنواره در مورد بخش های در نظر گرفته شده گفت: این جشنواره علاوه بر بخش اصلی که بازی های رایانه ای است، پنج بخش دیگر نیز دارد که طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری هستند. بدین ترتیب جشنواره شامل شش بخش مختلف می شود و می توان گفت با یکی از جامع ترین جشنواره های بازی روبه رو هستیم.

دبیر جشنواره بازی سازان مستقل ایران درباره روند اجرایی تشریح کرد: صاحبان آثار صفحه ای برای اثر خود ایجاد می نمایند و آثار را بارگذاری می کنند. پس از آن داوری اولیه آثار انجام می پذیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار قرار داده می شود و طبق آن صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند و در این مدت کسانی که آثار نفرستادند هم می توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری نمایند و پس از آن داوری نهایی انجام می شود.

وی افزود: همه آثار صفحه ای جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن درج شده است و بازدیدکنندگان و داوران می توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد نمایند و اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می شود.

حمزه آزاد زمان اختتامیه جشنواره را آذر ۹۵ عنوان کرد و گفت: دو سال پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای جشنواره ای برای بازی سازان مستقل در چند روز و بیشتر با اهداف آموزشی برگزار کرد. با توجه به عدم برگزاری این جشنواره و طی ریزنی های صورت گرفته با بنیاد بازی، قرار شد تا اختتامیه سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران نیز در سه روز برگزار شود و دو روز نخست به کارگاه ها و نشست ها اختصاص خواهد داشت.

دکتر حسین جلیلووند، نماینده زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در ادامه نشست گفت: بخش زیست فناوری یکی از زیربخش های ویژه این جشنواره است. جشنواره بازی سازان مستقل را به عنوان مرجع مناسبی برای گردهمایی بازی سازان خلاق شناختیم و پیشنهاد دادیم که در این دوره از جشنواره بخش ویژه زیست فناوری تشکیل شود و خوشبختانه این اتفاق افتاد.

وی خاطرنشان کرد: این بخش با سه موضوع ساخت بازی، بازی نامه و ساخت کاراکتر با داوری های تخصصی در هر موضوع فعالیت می کند. از تیم ها و بازی سازانی که آثارشان برگزیده شود نیز از سوی معاونت حمایت های مادی و معنوی خواهیم کرد. وظیفه خود می دانیم که مفاهیم مرتبط با فناوری زیستی را برای بازی سازان شرکت کننده در جشنواره بازی سازان مستقل تفهیم کنیم که این مسئله از طریق سایت به آن ها اطلاع رسانی خواهد شد.

یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی

حمزه آزاد به حضور حامیان تخصصی در جشنواره اشاره کرد و تشریح کرد: به طور کلی تاکنون یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی برای آثار برتر در نظر گرفته شده است که ۳۰-۴۰ درصد آن نقدی بوده و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود و مابقی جوایز غیرنقدی هستند.

وی در رابطه با جوایز غیر نقدی توضیح داد: به عنوان مثال یا دو شرکت تبلیغاتی هماهنگی صورت گرفته تا عنوانین برگزیده را از لحاظ تبلیغات و دیده شدن در بازار نهایی کمک کنند. در زمینه اعطای خدمات سرور و اینترنت رایگان به تیم های بازی سازی نیز اسپانسر گرفته ایم تا به بازی سازان از نظر زیرساختی کمک شود.

آزاد حضور شتاب دهنده ها و سرمایه گذاران به چرخه جشنواره را نیز از دیگر نکته های حائز اهمیت دانست و افزود: طی توافقی صورت گرفته ۲۰ اثر از جشنواره وارد بحث شتاب دهی خواهند شد و از آن ها حمایت می شود تا محصول خود را تکمیل کنند.

وی خاطرنشان کرد: تیم های بازی سازان که مستعد حضور در جشنواره هستند می توانند به سایت جشنواره به نشانی <http://igdf.ir> مراجعه کرده و نسبت به ارسال آثار خود اقدام نمایند.



دبیر جشنواره بازیسازان مستقل: سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل خروجی محور است (۱۳۹۵-۹۲/۰۶/۰۶)

تهران - ایرنا - دبیر سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران گفت: جشنواره بازیسازان مستقل به عنوان جامع ترین رویداد حوزه بازی های رایانه ای است و رویکرد این دوره خروجی محور است.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، حمزه آزاد روز سه شنبه در نشست خبری سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران افزود: سعی داریم این دوره از جشنواره را خروجی محور برگزار کنیم تا کسی که مستعد ایده و تولید بازی خوب است، حمایت شود و بتواند یک منابع درآمد و اشتغالی برای طراح بازی باشد.

وی با اشاره به اهداف جشنواره گفت: شبکه سازی همه فعالان این حوزه از این بابت که با یکدیگر در ارتباط باشند و کنار هم فعالیت کنند از جمله اهداف جشنواره است و تمرکز اصلی نیز بر نقش بازی های است که از استانداردهای بین المللی برخوردار باشند.

آزاد، بازی های ویدیویی، طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری را ۶ بخش جشنواره برشمرد و افزود: با انتشار فراخوان، در ابتدا صاحبان آثار صفحه ای برای اثر خود ایجاد و سپس آثار را واگذاری می کنند، پس از آن داوری اولیه آثار انجام می پذیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار قرار داده می شود و طبق آن صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند و بارگذاری کنند که بعد از آن داوری نهایی انجام می پذیرد.

وی ادامه داد: طبق فراخوان، مهلت ارسال آثار به جشنواره از ۱۵ شهریور ماه آغاز شده و ۳۰ مهر ماه پایان می یابد. مهلت ارتقای آثار و ارسال آثار جدید نیز ۲۰ آبان ماه است و اختتامیه جشنواره نیز آذر ماه برگزار می شود.

دبیر سومین جشنواره بازیسازان مستقل ایران گفت: مراسم اختتامیه جشنواره در سه روز برگزار می شود و در این مدت نشست ها و کارگاه های تخصصی بازی سازی و کسب و کار و حوزه گیم برپا خواهد شد.

وی مجموعه جوایز نقدی و غیرنقدی جشنواره را حدود یک میلیارد ریال اعلام کرد و افزود: همزمان با جشنواره بازیسازان مستقل ایران، سومین دوره مسابقات جهانی دانشجوی بازی ساز نیز برگزار می شود که به بازی سازی ۲۴ ساعته نیز معروف است که برای نخستین بار در دنیا توسط ایران برگزار شده است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) آزاد گفت: در مجموع دو دوره مسابقات جهانی دانشجوی بازی ساز، حدود ۲۳ کشور در قالب ۲۵۰ تیم شرکت کرده اند که منجر به ساخت بیش از ۱۲۰ بازی با موضوعیت اتحاد، صلح و دوستی جهانی شد و اختتامیه این جشنواره نیز همزمان با اختتامیه جشنواره بازیسازان مستقل برگزار می شود.
فرهنگ ** ۹۳۳۸ ** ۱۰۷۱



سومین دوره «جشنواره بازی سازان مستقل ایران» آغاز به کار کرد (۱۳۹۴-۱۳۹۳)

نشست خبری سومین دوره «جشنواره بازیسازان مستقل ایران» صبح امروز سه شنبه برگزار و فعالیت این جشنواره از امروز ۱۶ شهریور ۹۵ به صورت رسمی آغاز شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جشنواره بازی سازان مستقل ایران از بهمن ماه ۹۲ توسط بخش خصوصی و با هدف شناسایی و کمک به رشد بازی سازان مستقل در سراسر ایران، آغاز به کار نمود و اختتامیه دوره نخست آن مهرماه ۹۳ و دوره دوم اسفند ماه ۹۴ در تهران با حضور بهترین های این حوزه و حمایت تمامی سازمان های مرتبط با صنعت بازی ایران برگزار شد و مجموعاً بیش از ۶۰۰ اثر در دو دوره سال گذشته ارسال شده است.

حمزه آزاد، دبیر این جشنواره در مورد بخش های در نظر گرفته شده گفت: این جشنواره علاوه بر بخش اصلی که بازی های رایانه ای است، پنج بخش دیگر نیز دارد که طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری هستند. بدین ترتیب جشنواره شامل شش بخش مختلف می شود و می توان گفت با یکی از جامع ترین جشنواره های بازی روبه رو هستیم.

دبیر جشنواره بازی سازان مستقل ایران درباره روند اجرایی تشریح کرد: صاحبان آثار صفحه ای برای اثر خود ایجاد می نمایند و آثار را بارگذاری می کنند. پس از آن داوری اولیه آثار انجام می پذیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار قرار داده می شود و طبق آن صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند و در این مدت کسانی که آثار نفرستادند هم می توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری نمایند و پس از آن داوری نهایی انجام می شود.

وی افزود: همه آثار صفحه ای جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن درج شده است و بازدیدکنندگان و داوران می توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد نمایند و اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می شود.

حمزه آزاد زمان اختتامیه جشنواره را آذر ۹۵ عنوان کرد و گفت: دو سال پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای جشنواره ای برای بازی سازان مستقل در چند روز و بیشتر با اهداف آموزشی برگزار کرد. با توجه به عدم برگزاری این جشنواره و طی ریزنی های صورت گرفته با بنیاد بازی، قرار شد تا اختتامیه سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران نیز در سه روز برگزار شود و دو روز نخست به کارگاه ها و نشست ها اختصاص خواهد داشت.

دکتر حسین جلیلووند، نماینده زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در ادامه نشست گفت: بخش زیست فناوری یکی از زیربخش های ویژه این جشنواره است. جشنواره بازی سازان مستقل را به عنوان مرجع مناسبی برای گردهمایی بازی سازان خلاق شناختیم و پیشنهاد دادیم که در این دوره از جشنواره بخش ویژه زیست فناوری تشکیل شود و خوشبختانه این اتفاق افتاد.

وی خاطرنشان کرد: این بخش یا سه موضوع ساخت بازی، بازی نامه و ساخت کاراکتر با داوری های تخصصی در هر موضوع فعالیت می کند. از تیم ها و بازی سازانی که آثارشان برگزیده شود نیز از سوی معاونت حمایت های مادی و معنوی خواهیم کرد. وظیفه خود می دانیم که مفاهیم مرتبط با فناوری زیستی را برای بازی سازان شرکت کننده در جشنواره بازی سازان مستقل تفهیم کنیم که این مسئله از طریق سایت به آن ها اطلاع رسانی خواهد شد.

یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی

حمزه آزاد به حضور حامیان تخصصی در جشنواره اشاره کرد و تشریح کرد: به طور کلی تاکنون یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی برای آثار برتر در نظر گرفته شده است که ۳۰-۴۰ درصد آن نقدی بوده و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود و مابقی جوایز غیرنقدی هستند.

وی در رابطه با جوایز غیر نقدی توضیح داد: به عنوان مثال با دو شرکت تبلیغاتی هماهنگی صورت گرفته تا عناوین برگزیده را از لحاظ تبلیغات و دیده شدن در بازار نهایی کمک کنند. در زمینه اعطای خدمات سرور و اینترنت رایگان به تیم های بازی سازی نیز اسپانسر گرفته ایم تا به بازی سازان از نظر زیرساختی کمک شود.

آزاد حضور شتاب دهنده ها و سرمایه گذاران به چرخه جشنواره را نیز از دیگر نکته های حائز اهمیت دانست و افزود: طی تفاهم های صورت گرفته ۲۰ اثر از جشنواره وارد بحث شتاب دهی خواهند شد و از آن ها حمایت می شود تا محصول خود را تکمیل کنند.

وی خاطرنشان کرد: تیم های بازی سازان که مستعد حضور در جشنواره هستند می توانند به سایت جشنواره به نشانی <http://igdf.ir> مراجعه کرده و نسبت به ارسال آثار خود اقدام کنند.

در تهران؛ سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل ایران (۱۳۹۵-۹۶)

آرنا:

جشنواره بازیسازان مستقل ایران از بهمن ماه ۹۲، آغاز به کار نمود و اختتامیه دوره نخست آن مهرماه ۹۳ و دوره دوم اسفند ماه ۹۴ در تهران برگزار شد و مجموعاً بیش از ۶۰۰ اثر در این دو دوره ارسال شده است.

جشنواره بازیسازان مستقل ایران به عنوان جامع ترین جشنواره حوزه بازی های رایانه ای در ایران از بهمن ماه ۹۲ با همت بخش خصوصی با هدف شناسایی و کمک به رشد بازی سازان مستقل در سراسر ایران، آغاز به کار نمود و اختتامیه دوره نخست آن مهرماه ۹۳ و دوره دوم اسفند ماه ۹۴ در تهران با حضور بهترین های این حوزه و حمایت تمامی سازمان های مرتبط با گیم ایران برگزار شد و مجموعاً بیش از ۶۰۰ اثر در این دو دوره ارسال شده است. جشنواره بازیسازان مستقل ایران در شش بخش برگزار می شود:

بازی های ویدئویی، طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی، فناوری

در طی زمان فراخوان اول، صاحبان آثار صفحه ای برای اثر خود ایجاد می نمایند و آثار را بارگذاری می کنند و تعداد نامحدود می باشد که در بخش های مختلف در پتلی که سایت به آنها می دهد طراحی شده است و پس از آن داوری اولیه آثار انجام می پذیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار قرار داده می شود و طبق آن صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند و در این مدت کسانی که آثار نفرستادند هم می توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری نمایند و پس از آن داوری نهایی انجام می شود.

همه آثار صفحه ای جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن درج شده است و بازدیدکنندگان و داوران می توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد نمایند و اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می گردد.

شروع فراخوان مرحله اول: ۱۵ شهریور ۹۵ پایان فراخوان مرحله اول: ۳۰ مهر ۹۵ شروع داوری مرحله اول: ۱ آبان ۹۵ مهلت ارتقا آثار و ارسال آثار جدید: تا ۳۰ آبان ۹۵ شروع داوری نهایی: ۱ آذر ۹۵ اختتامیه: ۹۵ مجموع جوایز نقدی و غیر نقدی این دوره حدود یک میلیارد ریال می باشد.

همچنین بخش ویژه جشنواره مربوط به زیست فناوری می باشد که بخش های بازی، بازی نامه و طراحی کاراکتر را شامل می شود که با همکاری ستاد زیست فناوری معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری برگزار می شود و آثار برتر این بخش مورد حمایت مادی و معنوی ستاد جهت تکمیل و تجاری سازی قرار میگیرند. مراسم اختتامیه جشنواره به صورت سه روزه می باشد که نشست ها و کارگاه های تخصصی بازی سازی و کسب و کار و حوزه گیم را شامل می شود و کلیه بازی ها و تیم های خوب، جذب شتابدهنده ها و مورد حمایت سرمایه گذاران قرار جهت تجاری سازی خواهند گرفت و محدودیتی در پذیرش آنها نخواهد بود و انتشار داخلی و بین المللی در دستور کار خواهد بود.

همچنین همزمان با این جشنواره، سومین دوره مسابقات جهانی دانشجوی بازی ساز نیز برگزار می گردد.

مسابقات جهانی دانشجوی بازی ساز که به بازی سازی ۲۴ ساعته نیز معروف است برای نخستین بار در دنیا توسط ایران برگزار شد. نخستین دوره این مسابقات مهرماه ۹۲ برگزار و آیین اختتام آن در اسفند ماه ۹۲ در دانشگاه مازندران برگزار شد و دومین دوره آن نیز اسفند ۹۴ اختتامیه باشکوهی در تهران داشت. در مجموع دو دوره مسابقات حدود ۲۳ کشور در قالب ۲۵۰ تیم از سراسر دنیا شرکت نمودند که منجر به ساخت بیش از ۱۲۰ بازی با موضوعیت اتحاد و صلح و دوستی جهانی گردید.

جوایز این مسابقات دوهزار، هزار و پانصد و هزار دلار است.



سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل ایران (۱۳۹۵-۹۶)

جشنواره بازیسازان مستقل ایران به عنوان جامع ترین جشنواره حوزه بازی های رایانه ای در ایران از بهمن ماه ۹۲ با همت بخش خصوصی با هدف شناسایی و کمک به رشد بازی سازان مستقل در سراسر ایران، آغاز به کار نمود و اختتامیه دوره نخست آن مهرماه ۹۳ و دوره دوم اسفند ماه ۹۴ در تهران با حضور بهترین های این حوزه و حمایت تمامی سازمان های مرتبط با گیم ایران برگزار شد و مجموعاً بیش از ۶۰۰ اثر در این دو دوره ارسال شده است.

موبنا - در طی زمان فراخوان اول، صاحبان آثار صفحه ای برای اثر خود ایجاد می نمایند و آثار را بارگذاری می کنند و تعداد نامحدود می باشد که در بخش های مختلف در پتلی که سایت به آنها می دهد طراحی شده است و پس از آن داوری اولیه آثار انجام می پذیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار قرار داده می شود و طبق آن صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند و در این مدت کسانی که آثار نفرستادند هم می توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری نمایند و پس از آن داوری نهایی انجام می شود.

همه آثار صفحه ای جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن درج شده است و بازدیدکنندگان و داوران می توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد نمایند و اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می گردد.

مجموع جوایز نقدی و غیر نقدی این دوره حدود یک میلیارد ریال است.

همچنین بخش ویژه جشنواره مربوط به زیست فناوری می باشد که بخش های بازی، بازی نامه و طراحی کاراکتر را شامل می شود که با همکاری ستاد زیست فناوری معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری برگزار می شود و آثار برتر این بخش مورد حمایت مادی و معنوی ستاد جهت تکمیل و تجاری سازی قرار میگیرند. مراسم اختتامیه جشنواره به صورت سه روزه می باشد که نشست ها و کارگاه های تخصصی بازی سازی و کسب و کار و حوزه گیم را شامل می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شود و کلیه بازی ها و تیم های خوب، جذب شتابدهنده ها و مورد حمایت سرمایه گذاران قرار جهت تجاری سازی خواهند گرفت و محدودیتی در پذیرش آنها نخواهد بود و انتشار داخلی و بین المللی در دستور کار خواهد بود.

همچنین همزمان با این جشنواره، سومین دوره مسابقات جهانی دانشجوی بازی ساز نیز برگزار می گردد.

مسابقات جهانی دانشجوی بازی ساز که به بازی سازی ۲۴ ساعته نیز معروف است برای نخستین بار در دنیا توسط ایران برگزار شد. نخستین دوره این مسابقات مهرماه ۹۲ برگزار و آیین اختتام آن در اسفند ماه ۹۲ در دانشگاه مازندران برگزار شد و دومین دوره آن نیز اسفند ۹۴ اختتامیه باشکوهی در تهران داشت.

در مجموع دو دوره مسابقات حدود ۲۲ کشور در قالب ۲۵۰ تیم از سراسر دنیا شرکت نمودند که منجر به ساخت بیش از ۱۲۰ بازی با موضوعیت اتحاد و صلح و دوستی جهانی گردید.

جوایز این مسابقات دوهزار، هزار و پانصد و هزار دلار است.



ایران در صنعت بازی رایانه ای توانایی قطب شدن دارد (۱۳/۰۱/۹۵-۱۳/۰۱/۹۵)

تهران- ایرنا- دبیر امور بین الملل جشنواره بازیسازان مستقل ایران گفت: ایران در صنعت بازی رایانه ای پیشرفت های قابل توجهی داشته است و می تواند به عنوان قطب تولید کننده بازی شناخته شود.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، کیوان قیصری روز سه شنبه در نشست خبری سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل ایران اظهار کرد: ایران در صنعت بازی پیشرفت های قابل توجهی تاکنون داشته است، ما قابلیت داریم که بازی را نه تنها برای کل ایران بلکه به صورت بومی گسترده کنیم و به عنوان قطب تولیدکننده شناخته شویم.

وی ادامه داد: تاکنون موفق شده ایم حضور چندین شرکت از کشورهای آلمان، چین و ترکیه را برای حضور در جشنواره جلب کنیم.

قیصری افزود: هدف این است که دید جهان را نسبت به بازی های خود ارتقا دهیم. جامعه نسبت به بازی سازان مستقل در ایران شناخت ندارد و با این جشنواره می توان شناخت ایجاد کرد تا صنعت بازی سازی پیشرفت داشته باشد و در آینده ای نزدیک به عنوان یک قطب تولیدکننده در خاورمیانه معرفی شویم.

وی با بیان اینکه ما دانش فنی برای بومی سازی بازی های خارجی را داریم، اظهار داشت: بسیاری از افراد از بازی های غیرایرانی استفاده می کنند که از ضعف های بزرگ ماست و امیدواریم به زودی آن را جبران کنیم. هزینه بومی سازی برای شرکت ها هنگفت نیست. بومی سازی شامل چند بخش مثل ترجمه، حذف یا افزودن یک سری کاراکتر است که هزینه هنگفتی برای شرکت ها ندارد. اگر با شرکت های خارجی تعامل داشته باشیم به راحتی می توانیم بازی ها را بومی کنیم.

در ادامه حسین جلیوند دبیر ستاد توسعه زیست فناوری نیز گفت: ستاد توسعه زیست فناوری وظیفه سیاستگذاری برای توسعه فناوری زیستی در جامعه را عهده دار است. در واقع یک بخش وظایف، ترویج است که ستاد برنامه ای برای دانش آموزان دارد که این برنامه سیستماتیک است.

وی ادامه داد: بازی های رایانه ای امروز یک ابزار قدرتمند برای انتقال مفاهیم است. اگر در عرصه It انقلابی اتفاق افتاد، در آینده در دست بازی هاست. یکی از کارهایی که دنبال می کنیم ساخت بازی هایی مرتبط با فناوری زیستی است که اولویت ما انتقال این مفاهیم به دانش آموزان است.

جلیوند گفت: از بازی سازانی که توانایی انتقال این مفاهیم و جذب مخاطب را داشته باشند، حمایت می کنیم، زیرا نمی خواهیم بازی هایی بی مخاطب و بی کیفیت تولید شود.

وی خاطرنشان کرد: جشنواره بازی سازان مستقل را به عنوان مرجع برای گردهمایی بازی سازان خلاق شناختیم و پیشنهاد دادیم که در این دوره از جشنواره بخش ویژه زیست فناوری تشکیل شود.

جلیوند افزود: این بخش با سه موضوع ساخت بازی، تیم بازی نامه و ساخت کاراکتر با دلاوری های تخصصی در هر موضوع فعالیت می کنند. از تیم ها و بازی سازانی که آثارشان برگزیده شود، حمایت های مادی و معنوی می کنیم. وظیفه خود می دانیم که مفاهیم مرتبط با فناوری زیستی را برای بازی سازان شرکت

کننده در جشنواره بازی سازان مستقل تفهیم کنیم که این مسئله از طریق سایت به آنها اطلاع رسانی می شود.

سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل آذر ماه برگزار می شود.

فرهنگ ۰۲۷۰۰۹۳۳۸۰۰

سومین دوره "جشنواره بازی سازان مستقل ایران" آغاز به کار کرد (۱۳۹۷-۱۳۹۸)

نشست خبری سومین دوره "جشنواره بازیسازان مستقل ایران" صبح امروز سه شنبه برگزار شد و فعالیت این جشنواره از امروز ۱۶ شهریور ۹۵ به صورت رسمی آغاز شد.

به گزارش «نسیم آنلاین»، جشنواره بازی سازان مستقل ایران از بهمن ماه ۹۲ توسط بخش خصوصی و با هدف شناسایی و کمک به رشد بازی سازان مستقل در سراسر ایران، آغاز به کار نمود و اکتتامیه دوره نخست آن مهرماه ۹۲ و دوره دوم اسفند ماه ۹۴ در تهران با حضور بهترین های این حوزه و حمایت تمامی سازمان های مرتبط با صنعت بازی ایران برگزار شد و مجموعاً بیش از ۶۰۰ اثر در دو دوره سال گذشته ارسال شده است.

حمزه آزاد، دبیر این جشنواره در مورد بخش های در نظر گرفته شده گفت: این جشنواره علاوه بر بخش اصلی که بازی های رایانه ای است، پنج بخش دیگر نیز دارد که طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی و فناوری هستند. بدین ترتیب جشنواره شامل شش بخش مختلف می شود و می توان گفت با یکی از جامع ترین جشنواره های بازی روبه رو هستیم.

دبیر جشنواره بازی سازان مستقل ایران درباره روند اجرایی تشریح کرد: صاحبان آثار صفحه ای برای اثر خود ایجاد می نمایند و آثار را بارگذاری می کنند. پس از آن داوری اولیه آثار انجام می پذیرد و نظر داوران و کارشناسان بر روی آثار قرار داده می شود و طبق آن صاحبان آثار می توانند اثر خود را ارتقا دهند و در این مدت کسانی که آثار نفرستادند هم می توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری نمایند و پس از آن داوری نهایی انجام می شود.

وی افزود: همه آثار صفحه ای جداگانه در سایت جشنواره دارند که توضیحات مختلف در آن درج شده است و بازدیدکنندگان و داوران می توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد نمایند و اکتتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می شود.

حمزه آزاد زمان اکتتامیه جشنواره را آذر ۹۵ عنوان کرد و گفت: دو سال پیش بنیاد ملی بازی های رایانه ای جشنواره ای برای بازی سازان مستقل در چند روز و بیشتر با اهداف آموزشی برگزار کرد. با توجه به عدم برگزاری این جشنواره و طی ریزنی های صورت گرفته با بنیاد بازی، قرار شد تا اکتتامیه سومین دوره جشنواره بازی سازان مستقل ایران نیز در سه روز برگزار شود و دو روز نخست به کارگاه ها و نشست ها اختصاص خواهد داشت.

دکتر حسین جلیلووند، نماینده زیست فناوری معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در ادامه نشست گفت: بخش زیست فناوری یکی از زیربخش های ویژه این جشنواره است. جشنواره بازی سازان مستقل را به عنوان مرجع مناسبی برای گردهمایی بازی سازان خلاق شناختیم و پیشنهاد دادیم که در این دوره از جشنواره بخش ویژه زیست فناوری تشکیل شود و خوشبختانه این اتفاق افتاد.

وی خاطرنشان کرد: این بخش با سه موضوع ساخت بازی، بازی نامه و ساخت کاراکتر با داوری های تخصصی در هر موضوع فعالیت می کند. از تیم ها و بازی سازانی که آثارشان برگزیده شود نیز از سوی معاونت حمایت های مادی و معنوی خواهیم کرد. وظیفه خود می دانیم که مفاهیم مرتبط با فناوری زیستی را برای بازی سازان شرکت کننده در جشنواره بازی سازان مستقل تفهیم کنیم که این مسئله از طریق سایت به آن ها اطلاع رسانی خواهد شد.

یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی حمزه آزاد به حضور حامیان تخصصی در جشنواره اشاره کرد و تشریح کرد: به طور کلی تاکنون یک میلیارد ریال جوایز نقدی و غیرنقدی برای آثار برتر در نظر گرفته شده است که ۲۰-۴۰ درصد آن نقدی بوده و توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود و مابقی جوایز غیرنقدی هستند.

وی در رابطه با جوایز غیر نقدی توضیح داد: به عنوان مثال با دو شرکت تبلیغاتی هماهنگی صورت گرفته تا عناوین برگزیده را از لحاظ تبلیغات و دیده شدن در بازار نهایی کمک کنند. در زمینه اعطای خدمات سرور و اینترنت رایگان به تیم های بازی سازی نیز اسپانسر گرفته ایم تا به بازی سازان از نظر زیرساختی کمک شود.

آزاد حضور شتاب دهنده ها و سرمایه گذاران به چرخه جشنواره را نیز از دیگر نکته های حائز اهمیت دانست و افزود: طی تفاهم های صورت گرفته ۲۰ اثر از جشنواره وارد بحث شتاب دهی خواهند شد و از آن ها حمایت می شود تا محصول خود را تکمیل کنند.

وی خاطرنشان کرد: تیم های بازی سازان که مستعد حضور در جشنواره هستند می توانند به سایت جشنواره به نشانی <http://igdf.ir> مراجعه کرده و نسبت به ارسال آثار خود اقدام نمایند.

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

۱۳۹۵/۰۶/۱۶

