

۱۳۹۵/۰۶/۲۹

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات





SEP 19 2016

دوشنبه ۲۹
شهریور

۱۳۹۵
م
۲۹

اذان صبح ۵:۲۶ طلوع آفتاب ۶:۵۰ اذان ظهر ۱۲:۵۸ اذان مغرب ۱۹:۲۳



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۲	۳۱۳۷۷	دلار
▲ ۳۷	۳۵۰۴۸	یورو
▲ ۱۱۸	۴۰۹۲۵	پوند
▲ ۶۸	۳۰۷۴۹	سدین
▼ ۱	۸۵۴۲	درهم امارات
▲ ۵۳	۳۲۰۵۹	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۵۶۵	دلار
۳۹۹۸	یورو
۴۶۹۰	پوند
۳۴۹۰	سدین
۹۷۳	درهم امارات
۱۲۱۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۳۹۲۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۵۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۳۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۸۰۰۰	نیم سکه
۲۹۷۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	همه بخش های مختلف در قالب یک جشنواره	
۳	کریمی: ایران جعبه سیاه صنعت بازیسازی دنیا است	
۴	تهران، میزبان رویداد بین المللی تجاری بازی سازها می شود	
۵	امضای قرارداد با گیم کانکشن	
۶	قرارداد همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با Game Connection	
۶	بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن قرارداد همکاری امضا کردند	
۷	اخبار	
۸	قرارداد همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با Game Connection	
۸	قرارداد همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با Game Connection	
۹	اعلام فراخوان کنفرانس بازی های رایانه ای در اصفهان	
۹	نمایشگاه TGC، ایران را قلب بازی سازی خاورمیانه می کند	
۱۰	ایران میزبان 240 شرکت چینی بازی ساز می شود	
۱۱	کمک "گیم کانکشن" برای ارتقای بازی سازی ایران	
۱۲	همه بخش های مختلف بازیسازی در قالب یک جشنواره	
۱۳	هم اندیشی بازی سازان با مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای	
۱۴	یک میلیون بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور جمع آوری شد	
۱۴	جمع آوری یک میلیون بازی رایانه ای غیرمجاز	

تعداد محتوا : ۱۸



خبرگزاری

روزنامه

پایگاه خبری

۵

۸

۵





همه بخش‌های مختلف در قالب یک جشنواره سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل ایران آغاز به کار کرد

جشنواره بازیسازان

مستقل ایران به عنوان

یکی از جامع‌ترین

گزارش

حوزه بازی

جشنواره حوزه بازی‌های رایانه‌ای در ایران از بهمن‌ماه ۹۲ با همت بخش خصوصی با هدف شناسایی و کمک به رشد بازیسازان مستقل در سراسر ایران، آغاز به کار کرد و اختتامیه دوره نخست آن مهرماه ۹۳ و دوره دوم اسفندماه ۹۴ در تهران با حضور بهترین‌های این حوزه و حمایت تمامی سازمان‌های مرتبط با گیم ایران برگزار شد.

در طول این دو سال مجموعاً بیش از ششصد اثر در این دو دوره ارسال شده است. مهمترین دستاوردهای این جشنواره جذب استعدادهای خوبی در شرکت‌های بازی‌سازی و ارکان‌ها بوده است که سعی شده بود شبکه‌سازی مناسبی در این حوزه صورت پذیرد.

جشنواره بازیسازان مستقل ایران در شش بخش بازی‌های ویدئویی، طراحی کاراکتر، بازی‌نامه، مقالات، نقد بازی، فناوری برگزار می‌شود که در ادامه نگاهی خواهیم داشت به شیوه برگزاری و نحوه ارسال عناوین به این جشنواره.



از یک سو شرکت‌های تبلیغاتی با خدماتی همچون تبلیغات و کمپین رایگان به برگزیدگان، از طرفی دیگر شرکت‌های زیرساخت جهت فراهم کردن سرور و اینترنت رایگان برای تیم‌های برگزیده و نهادها و ارگان‌های متولی این حوزه که همگی جمع شده‌اند تا اتفاقی مهم در سومین دوره این جشنواره رقم بزنند.

مهمانان خارجی

با توافقات صورت گرفته دبیرخانه جشنواره و ستاد فناوری‌های نرم و هوشمند با معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری قرار است تا سقف پنج مهمان خارجی به اختتامیه رویداد دعوت شوند تا هر از دانش و تجربه و هم در حوزه سرمایه‌گذاری و فرصت‌های جدید آنان استفاده شود. مهمان‌هایی از چین، اروپا و آمریکا در لیست جشنواره قرار دارند که رایزنی با آن‌ها آغاز شده است.

همه این‌ها با اضافه شدن بخش امور بین‌الملل جشنواره پررنگ شده و احتمال اضافه شدن این بخش به دوره بعدی جشنواره برای دریافت آثار خارجی وجود دارد. امسال نیز همچون سال گذشته تمامی بخش‌ها دبیر تخصصی مربوطه خود را دارند و همگی زیر نظر دبیر جشنواره فعالیت می‌کنند و داورهای تخصصی نیز زیر نظر دبیران بخش‌ها صورت می‌پذیرد.

مسابقات جهانی دانشجویی بازساز

همچنین همزمان با این جشنواره، سومین دوره مسابقات جهانی دانشجویی بازساز نیز برگزار می‌شود.

در مجموع دو دوره مسابقات حدود ۲۲ کشور در قالب ۲۵۰ تیم از سراسر دنیا شرکت کرده که منجر به ساخت بیش از ۱۲۰ بازی با موضوعیت ایجاد و اصلاح دوستی جهانی شد. جوایز این مسابقات دو هزار، هزار و پانصد و هزار دلار است برای اطلاع از اخبار جشنواره و شرکت در آن می‌توانید به وبسایت www.ipdf.ir گزیندگی کنید.

اگر تک‌گویی به جایمان و مشارکت‌کنندگان این جشنواره بیاندازیم توجه تخصصی بودن آن‌ها و حلقه‌های مختلف این حوزه می‌شود.

از یک سو شرکت‌های تبلیغاتی با خدماتی همچون تبلیغات و کمپین رایگان به برگزیدگان، از طرفی دیگر شرکت‌های زیرساخت جهت فراهم کردن سرور و اینترنت رایگان برای تیم‌های برگزیده و نهادها و ارگان‌های متولی این حوزه که همگی جمع شده‌اند تا اتفاقی مهم در سومین دوره این جشنواره رقم بزنند.

مهمانان خارجی

با توافقات صورت گرفته دبیرخانه جشنواره و ستاد فناوری‌های نرم و هوشمند با معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری قرار است تا سقف پنج مهمان خارجی به اختتامیه رویداد دعوت شوند تا هر از دانش و تجربه و هم در حوزه سرمایه‌گذاری و فرصت‌های جدید آنان استفاده شود. مهمان‌هایی از چین، اروپا و آمریکا در لیست جشنواره قرار دارند که رایزنی با آن‌ها آغاز شده است.

همه این‌ها با اضافه شدن بخش امور بین‌الملل جشنواره پررنگ شده و احتمال اضافه شدن این بخش به دوره بعدی جشنواره برای دریافت آثار خارجی وجود دارد. امسال نیز همچون سال گذشته تمامی بخش‌ها دبیر تخصصی مربوطه خود را دارند و همگی زیر نظر دبیر جشنواره فعالیت می‌کنند و داورهای تخصصی نیز زیر نظر دبیران بخش‌ها صورت می‌پذیرد.

مسابقات جهانی دانشجویی بازساز

همچنین همزمان با این جشنواره، سومین دوره مسابقات جهانی دانشجویی بازساز نیز برگزار می‌شود.

در مجموع دو دوره مسابقات حدود ۲۲ کشور در قالب ۲۵۰ تیم از سراسر دنیا شرکت کرده که منجر به ساخت بیش از ۱۲۰ بازی با موضوعیت ایجاد و اصلاح دوستی جهانی شد. جوایز این مسابقات دو هزار، هزار و پانصد و هزار دلار است برای اطلاع از اخبار جشنواره و شرکت در آن می‌توانید به وبسایت www.ipdf.ir گزیندگی کنید.



نحوه ارسال آثار و سیستم داوری

طی زمان فراخوان اول، صاحبان آثار مدعای برای اثر خود ایجاد کرده و آثارشان را بر آن بارگذاری می‌کنند. پس از آن داوران نظرات خود را در پروفایل ارسال کرده و طبق آن صاحبان آثار متوجه مشکلات و کمبودها می‌شوند. در این مدت هم کسانی که آثار خود را نفرستاده‌اند هم می‌توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری کنند و پس از آن داوری نهایی انجام می‌شود.

همه آثار مدعای جداگانه در سایت جشنواره به نشانی www.ipdf.ir که توضیحات مختلف در آن درج شده است و بازدید کنندگان و داوران می‌توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد کنند. البته اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می‌شود.

زمانبندی جشنواره

داوری این دوره دو مرحله‌ای است. شروع فراخوان مرحله اول: ۱۵ شهریور آغاز شده و در ۳۰ مهر ۹۵ به پایان می‌رسد. داوری این مرحله در ۱۰ آبان ۹۵ آغاز می‌شود. در دور دوم هم مهلت ارتقاء آثار و ارسال آثار جدید هم ۳۰ آبان آغاز و اول آذر ماه به پایان می‌رسد. مجموع جوایز نقدی و غیرنقدی این دوره حدود یک میلیارد ریال است.

بخش ویژه جشنواره

بخش ویژه جشنواره مربوط به زیست فناوری است که شامل بخش‌های بازی، بازی‌نامه و طراحی کاراکتر می‌شود. این بخش با همکاری ستاد زیست فناوری معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری برگزار می‌شود و آثار برتر این بخش مورد حمایت مادی و معنوی ستاد جهت تکمیل و نعل‌بندسازی قرار می‌گیرند. مراسم اختتامیه جشنواره در سه روز برگزار می‌شود که شامل نشست‌ها، کارگاه‌های تخصصی بازسازی و کسب و کار و حوزه گیم است. این بخش جهت تکویت شبکه‌سازی و ارتقاء دانش بازسازان و فعالان این حوزه برگزار شده و از بهترین‌های این حوزه برای انتقال دانش استفاده می‌شود.

همچنین نمایشگاه کوچک چگنی آثار اسالی به جشنواره نیز برگزار خواهد شد تا بازدید کنندگان و شرکت‌کنندگان شانس تست مستقیم آثار و صحبت با تیم‌های نوآیندکننده را داشته باشند.

مهمترین نکته‌ای که در این بخش در نظر گرفته شده حضور ناشران، شتابنده‌ها و سرمایه‌گذاران است. تعدادی از آن‌ها به صورت فیررسمی در جلسات شورای سیاست‌گذاری جشنواره نیز حضور داشتند و از حمایت جدی خود خبر دادند. به صورتی که کلیه بازی‌ها و تیم‌های خوب جذب شتابنده‌ها و مورد حمایت سرمایه‌گذاران جهت نعل‌بندسازی قرار خواهند گرفت. محدودیتی در پذیرش آثار نخواهد بود و انتشار داخلی و بین‌المللی در دستور کار سرمایه‌گذاران است.

در سیستم شتابنده‌ها تیم‌ها در محل شتابنده مستقر می‌شوند. آن‌ها فضای کار اختصاصی خواهند داشت و از کلیه خدمات شتابنده‌ها از جمله مشاوره‌های تخصصی، شبکه‌سازی داخلی و خارجی و سرمایه‌گذاری نقدی بهره‌مند می‌شوند. در دوره مشخص به تکمیل بازی و اثر خود می‌پردازند. صاحبان آثار می‌توانند طی مراسمی اثر خود و نوآیندهای خود را برای سرمایه‌گذاران معرفی می‌کنند که در صورت مناسب بودن جذب سرمایه‌گذار صورت می‌گیرد.

در حالت دیگر ناشران و سرمایه‌گذارانی آثار برتر را شناسایی می‌کنند و در صورت توجه اقتصادی مناسب، یا کل امتیاز بازی را خریداری می‌کنند و با سرمایه‌گذاری لازم جهت نعل‌بندسازی و انتشار داخلی و بین‌المللی را انجام می‌دهند.

کریمی: ایران جعبه سیاه صنعت بازیسازی دنیا است



ایرنا: حسن قدوسی کریمی؛ مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای معتقد است: ایران برای بسیاری از کشورهای دنیا از نظر صنعت بازی‌های رایانه‌ای ناشناخته است و با توجه به اعمال تحریم‌ها، در این صنعت جعبه سیاه برای دنیا بودیم.

وی با بیان این که برای جلب اعتماد بین‌المللی، همکاری‌های مشترک را با شرکت گیم کانکشن به‌عنوان یکی از بزرگ‌ترین شرکت‌های صنعت بازی‌های رایانه‌ای دنیا آغاز می‌کنیم اظهار کرد:

در پی انعقاد تفاهم‌نامه همکاری، فعالان بزرگ صنعت بازی‌های رایانه‌ای به تهران می‌آیند تا شرکت‌هایی را که به صورت دولتی و خصوصی در این زمینه فعالیت دارند شناسایی کنند. همچنین اوایل اردیبهشت‌ماه سال ۹۶ نخستین همایش بین‌المللی رایا همکاری شرکت گیم کانکشن و دعوت از شرکت‌های فعال صنعت بازی‌های رایانه‌ای در کشور برگزار خواهیم کرد.

با امضای قرارداد میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و Game Connection فرانسه

تهران، میزبان رویداد بین‌المللی تجاری بازی‌سازها می‌شود

Game Connection در خاورمیانه، انحصاری با ایران کار می‌کند

رویداد می‌تواند با استفاده از این نورفلز قرارداد ملاقات‌های خود را تنظیم کند.

مدیرعامل گیوگانکشن، ایران را کشور کلیدی منطقه در زمینه بازی‌های رایانه‌ای دانست و گفت: تمرکز ما از همکاری در رویداد TGC تنها ایران نیست؛ بلکه از نظر ما ایران با توجه به تعاملات خوب بین‌المللی و باز شدن فضای اقتصادی‌اش، این پتانسیل را دارد که در آینده‌ای نزدیک قلب تپنده صنعت بازی در منطقه خاورمیانه باشد.

کارده درباره بندهای قرارداد و وظایف گیوگانکشن توضیح داد: براساس یک نیازسنجی که بازودی انجام می‌شود، ما از تعداد زیادی سخنران برتر و مطرح و همچنین سرمایه‌گذاران و خریداران محصول دعوت خواهیم کرد تا در این نمایشگاه حضور داشته باشند.

وی گفت: این نخستین همکاری گیوگانکشن در خاورمیانه است و قصد داریم با رویدادهای بسیار کارآمد و با نتیجه رو به‌رو باشیم تا مسیر تعامل‌های آینده باز شود.

مدیرعامل گیوگانکشن گفت: در صورتی که این رویداد با موفقیت رو به‌رو شود، می‌توان امیدوار بود طرف ۵ سال آینده نمایشگاه گیوگانکشن خاورمیانه نیز در ایران برگزار شود. در همین رابطه مهرداد آشتیانی، مدیر روابط بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز به تشریح برنامه‌های نمایشگاه TGC پرداخت و گفت: این نمایشگاه در هفته نخست اردیبهشت سال ۹۶ و به مدت دو روز در برج میلاد برگزار خواهد شد. دو مسانه حضور ناشران بین‌المللی و همچنین سخنرانان مطرح از برنامه‌های اصلی این رویداد خواهد بود و پیش‌بینی می‌کنیم براساس نیازسنجی که انجام می‌شود شاهد حضور سخنرانانی باشیم که به خوبی تجربیات خود را به بازی‌سازان داخلی منتقل کنند.

آشتیانی این رویداد را مختص بازی‌سازان ایرانی ندانست و گفت: امیدواریم با برنامه‌ریزی صحیح این نمایشگاه به مرجعی برای گردهمایی تمام بازی‌سازان منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا تبدیل شود و همانطور که آقای کارده گفت ایران می‌تواند قلب تپنده بازی‌سازی در منطقه باشد.

وی افزود: کنفرانس‌های علمی مختلفی در این رویداد و در موضوعات طراحی بازی، فنی، هنری و مدیریت پروژه تعریف شده است. همچنین زمانی به بازی‌سازان داخلی اختصاص خواهد داشت تا در حضور مهمانان خارجی، توانمندی‌ها و محصولات خود را معرفی کنند.

براساس این گزارش رویداد TGC قرار است ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه در برج میلاد تهران برگزار شود.



داشته باشد.

کریمی فتوسی درباره مفاد این قرارداد نیز گفت: براساس این قرارداد همکاری مشترکی بین بنیاد و گیوگانکشن شکل خواهد گرفت و تا یک ماه دیگر تیمی از گیوگانکشن به ایران می‌آید تا پس از نیازسنجی از بازی‌سازان ایرانی طرح‌های اجرایی و سخنرانان و شرکت‌هایی که باید به این رویداد دعوت شوند را مشخص می‌کند.

وی افزود: امسال این رویداد به سفارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انجام خواهد شد و در صورت موفقیت در برگزاری آن، می‌توان با گیوگانکشن برای سرمایه‌گذاری مشترک در جهت برگزاری نمایشگاه اقدام کرد.

• وعده‌های مدیرعامل گیوگانکشن

پس از کارده، مدیرعامل گیوگانکشن نیز در این نشست گفت: بیش از ۱۵ سال است که مجموعه گیوگانکشن تشکیل شده و طی این سال‌ها تبدیل به بزرگ‌ترین و موثرترین رویداد تجاری در صنعت بازی‌های ویدیویی شده است.

وی افزود: بیش از ۲ هزار نفر هر ساله در نمایشگاه‌های گیوگانکشن واقع در پاریس و سان‌فرانسیسکو با تمرکز بر بحث تجاری با یکدیگر ملاقات می‌کنند.

پس از آن یکی از شاخصه‌های مهم گیوگانکشن را نورفلز تنظیم وقت ملاقات دانست و گفت: از طریق این نورفلز آن‌لاین، قبل از برگزاری مراسم شرکت‌کنندگان در

قرارداد همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و شرکت بین‌المللی Game Connection فرانسه برای برگزاری نمایشگاه بین‌المللی Tehran Game Convention روز گذشته با حضور خبرنگاران امضا شد.

فتاوریان - حسن کریمی فتوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این‌باره گفت: براساس سندی که برای چشم‌انداز بازی‌های رایانه‌ای در کشور تهیه کرده بودیم، برگزاری یک همایش یا نمایشگاه بین‌المللی را در برنامه داشتیم.

وی افزود: هدف ما برگزاری یک نمایشگاه بین‌المللی به معنای واقعی آن است و به همین سبب در ماه‌های گذشته مذاکرات خود را با مجموعه‌های شناخته‌شده بین‌المللی از جمله مجموعه گیوگانکشن برای برگزاری این رویداد به‌صورت مشترک آغاز کردیم و پس از مذاکره با مجموعه گیوگانکشن با استقبال آن‌ها رو به‌رو شدیم.

وی درباره ضرورت برگزاری این نمایشگاه توضیح داد: کشور ما مالاخره در زمینه بازی‌های رایانه‌ای نشان داده است و فعالان و شرکت‌های بزرگ بازی در دنیا نگاه درستی از این صنعت در کشورمان ندارند. ما توجه به باز کردن فضای سیاسی و اقتصادی کشور فرصت را شایسته شمردیم تا با برگزاری چنین رویدادی فعالان و ناشران بین‌المللی به ایران آمده و از نزدیک با واقعیت‌ها و پتانسیل‌های بازی‌سازی کشورمان آشنا شوند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای امنیت سرمایه‌گذاری در کشورمان را حلقه‌های امنیت دانست و گفت: ما توجه به فضای مسوم رسانه‌های جهان، بسیاری از تجربی‌ها ممکن است دید مناسب و سالمی از واقعیت‌های ایران نداشته باشند و در نتیجه نسبت به حضور و سرمایه‌گذاری در ایران تکران باشند. حضور آن‌ها در ایران و اینکه با چشم‌انداز خود امنیت را در کشورمان ببینند مطمئن‌ترین فعالیت‌های آنی آن‌ها منجر خواهد بود.

حسن کریمی فتوسی دلیل همکاری با گیوگانکشن را نیز همین موضوع دانست و گفت: با توجه به همین فضا و اینکه این نخستین‌بار است که چنین حرکتی در ایران انجام می‌شود، لازم دیدیم برای موفقیت یک همکاری بین‌المللی داشته باشیم که شناخته‌شده و معتبر باشد. خوشبختانه در دنیا برنده بهتر و معتبرتری از گیوگانکشن در زمینه نمایشگاه‌های تجاری بازی وجود ندارد و خوشحالیم که اعلام کرد قرارداد ما با گیوگانکشن منحصرأخص به ایران است و گیوگانکشن نمی‌تواند با سایر کشورهای منطقه همکاری

مدیرعامل گیوگانکشن در صورتی که این رویداد با موفقیت رو به‌رو شود، می‌توان امیدوار بود طرف ۵ سال آینده نمایشگاه گیوگانکشن خاورمیانه نیز در ایران برگزار شود

امضای قرارداد با گیم کانکشن

مهر: نشست مشترک امضای قرارداد همکاری میان مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رئیس رویداد گیم کانکشن فرانسه هشتم شهریور ماه برگزار شد.

پیر کارده، رئیس موسسه جهانی گیم کانکشن ضمن ابراز خوشحالی از حضور در ایران گفت: گیم کانکشن رویدادی است که از ۱۵ سال قبل آغاز به کار کرده و امروز تبدیل به بزرگ ترین رویداد تجاری جهان در عرصه بازی های رایانه ای شده است. رویدادی که در ماه اکتبر در قالب آن دوهزار نفر در پاریس گردهم می آیند و در ماه مارس در ساتفرانسسکو همین تعداد جمع می شوند.



کارده افزود: تمرکز ما در برگزاری این رویداد کیفیت حضور شرکت های خریدار محصول و انتخاب بهترین سخنرانان است. در این راستا یکی از شاخصه های منحصر به فرد گیم کانکشن امکان هماهنگی میان شرکت های حاضر پیش از آغاز رسمی رویداد و از طریق نرم افزار است که باعث تسهیل برنامه ریزی تجاری متقاضیان خواهد شد.

وی در ادامه به مجموعه عوامل موثر در برقرار ارتباط این موسسه با بنیاد ملی بازی های رایانه ای اشاره کرد و گفت: تمرکز ما بر ایران نیست و ما این کشور را یکی از نقاط کلیدی خاور میانه می دانیم که این منطقه پتانسیل بسیار بالایی برای رشد در بازار بازی های رایانه ای دارد.

رئیس گیم کانکشن تاکید کرد: این قرارداد اولین تعامل گیم کانکشن با کشورهای خاور میانه است و تلاش می کنیم این تعامل در آینده تعاملی پویا باشد. به خصوص که با بازتر شدن فضای اقتصادی و روابط بین المللی در ایران امروز زمینه مناسبی برای این پویایی به وجود آمده و پیش بینی ما این است که ایران در آینده می تواند قلب صنعت بازی سازی در خاور میانه باشد.

قرارداد همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با Game Connection

دنیای اقتصاد: روز گذشته بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران با شرکت Game Connection قرارداد همکاری امضا کرد.

در ابتدای این مراسم، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام اینکه این قرارداد دارای چند فاز مختلف است، ادامه داد: در فاز اول این همکاری قرار است یک گروه از گیم کانکشن در چند هفته آینده به ایران بیایند و با بازی سازان ایرانی گفت و گو کنند و به ما یک تحلیل جامع ارائه دهند. حسن کریمی قدوسی افزود: قرارداد میان بنیاد و گیم کانکشن انحصاری است و تازمانی که گیم کانکشن با بنیاد ملی بازی های رایانه ای در حال همکاری است، اجازه همکاری با گروه دیگری در ایران ندارد. در ادامه رئیس گیم کانکشن نیز به ارائه توضیحاتی درباره شرکت گیم کانکشن پرداخت و گفت: گیم کانکشن ۱۵ سال است که در زمینه بازی های رایانه ای فعالیت دارد.

به گفته پی بر کارده، گیم کانکشن دو شعبه بزرگ، در پاریس و سان فرانسیسکو دارد. همچنین هر سال بیش از ۲ هزار نفر در ماه اکتبر به همایش پاریس این شرکت می روند و همین استقبال هم در ماه مارس از همایش سان فرانسیسکو صورت می گیرد.

در پایان، مدیر روابط بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری یک همایش بزرگ خبر داد. بنا بر اعلام مهرداد آشتیانی، روزهای بیست و نهم و سی ام آوریل ۲۰۱۷ یعنی نهم و دهم اردیبهشت ماه سال آینده قرار است همایشی بزرگ در برج میلاد تهران برگزار شود. آشتیانی ادامه داد: در این مراسم قرار است ناشران خارجی هم حضور پیدا کنند تا فرصت برای جذب سرمایه برای شرکت های ایرانی هم فراهم شود.



بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن قرارداد همکاری امضا کردند (۹۵/۰۱/۲۵)

خبرگزاری میزان - قرارداد همکاری فی مابین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن در رابطه با برگزاری نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention: امروز یکشنبه به امضای مدیران عامل دو طرف «حسن کریمی قدوسی» و «پی بر کارده» رسید.

به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری میزان، حسن کریمی قدوسی در ابتدای مراسم گفت: براساس سندی که برای چشم انداز بازی های رایانه ای در کشور تهیه کرده بودیم، بایستی برگزاری یک همایش یا نمایشگاه بین المللی را آغاز می کردیم که در ماه های گذشته بدنه بنیاد درگیر این مسئله بوده است.

کریمی قدوسی با اشاره به اینکه دنبال انجام کار شعاری نیستیم گفت: هدف ما برگزاری یک نمایشگاه بین المللی به معنای واقعی آن است و به همین سبب در ماه های گذشته مذاکرات خود را با مجموعه های شناخته شده بین المللی از جمله مجموعه گیم کانکشن برای برگزاری این رویداد به صورت مشترک آغاز کردیم و خوشبختانه پس از مذاکره با مجموعه گیم کانکشن با استقبال آن ها روبه رو شدیم.

وی در مورد دلیل اصلی برگزاری چنین نمایشگاهی تشریح کرد: متأسفانه کشور ما بالاخص در زمینه بازی های رایانه ای ناشناخته است و فعالان و شرکت های بزرگ بازی در دنیا هیچ نگاه درستی از این صنعت در کشورمان ندارند. با توجه به باز کردن فضای سیاسی و اقتصادی کشور فرصت را غنیمت شمرده ایم تا با برگزاری چنین رویدادی فعالان و ناشران بین المللی به ایران آمده و از نزدیک با واقعیات و پتانسیل های بازی سازی کشورمان آشنا شوند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای امنیت سرمایه گذاری در کشورمان را حائز اهمیت دانست و گفت: با توجه به فضای مسموم رسانه های جهان، بسیاری از غربی ها ممکن است دید مناسب و سالمی از واقعیات ایران نداشته باشند و در نتیجه نسبت به حضور و سرمایه گذاری در ایران نگران باشند. حضور آن ها در ایران و اینکه به چشمان خود امنیت را در کشورمان ببینند مطمئناً برای فعالیت های آتی آن ها مثرم ثمر خواهد بود.

قرارداد انحصاری ایران با گیم کانکشن

حسن کریمی قدوسی دلیل همکاری با گیم کانکشن را نیز همین دانست و گفت: با توجه به همین فضا و اینکه این نخستین بار است که چنین حرکتی در ایران انجام می شود، لازم دیدیم برای موفقیت بایستی یک همکار بین المللی داشته باشیم که شناخته شده و معتبر باشد. خوشبختانه در دنیا برند (آدامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بهتر و معتبرتری از گیم کانکشن در زمینه نمایشگاه های تجاری بازی وجود ندارد و خوشحالم که اعلام کنیم قرارداد ما با گیم کانکشن منحصر مختص ایران است و گیم کانکشن نمی تواند با سایر کشورهای منطقه همکاری داشته باشد.

کریمی قدوسی درباره مفاد این قرارداد نیز گفت: براساس این قرارداد همکاری مشترکی بین بنیاد و گیم کانکشن شکل خواهد گرفت و تا یک ماه دیگر تیمی از گیم کانکشن به ایران می آید تا پس از نیازسنجی از بازی سازان ایرانی طرح های اجرایی و شرکت هایی که باید به نمایشگاه دعوت شوند را مشخص می کنند. پیر کارده مدیرعامل گیم کانکشن که به زبان انگلیسی صحبت می کرد و صحبت هایش توسط مهرداد آشتیانی مدیر روابط بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ترجمه می شد؛ به معرفی مجموعه خود پرداخت و گفت: بیش از ۱۵ سال است که مجموعه گیم کانکشن تشکیل شده و طی این سال ها تبدیل به بزرگ ترین و موثرترین رویداد تجاری در صنعت بازی های ویدئویی شده است.

وی افزود: بیش از ۲۰۰۰ نفر هر ساله در شب گیم کانکشن واقع در پاریس و سان فرانسیسکو با تمرکز روی بحث تجاری با یک دیگر ملاقات می کنند. پیر کارده یکی از شاخصه های مهم گیم کانکشن را نرم افزار تنظیم وقت ملاقات دانست و تشریح کرد: قبل از برگزاری مراسم، شرکت کنندگان در رویداد می توانند با استفاده از این نرم افزار قرار ملاقات های خود را تنظیم کنند.

مدیرعامل گیم کانکشن ایران را کشور کلیدی منطقه در زمینه بازی های رایانه ای دانست و گفت: تمرکز ما از همکاری در رویداد TGC تنها ایران نیست بلکه از نظر ما ایران با توجه به تعاملات خوب بین المللی و باز شدن فضای اقتصادی اش؛ این پتانسیل را دارد که در آینده ای نزدیک قلب تپنده صنعت بازی در منطقه خاورمیانه باشد.

کارده در مورد بندهای قرارداد و وظایف گیم کانکشن توضیح داد: براساس یک نیازسنجی که به زودی انجام می شود ما از تعداد زیادی سخنران برتر و مطرح و همچنین سرمایه گذاران و خریداران محصول دعوت خواهیم کرد تا در این نمایشگاه حضور داشته باشند.

وی تاکید کرد: این نخستین همکاری گیم کانکشن در خاورمیانه است و قصد داریم با رویدادی بسیار کارآمد و پانتیجه روبه رو باشیم تا مسیر تعامل های آینده باز شود.

مهرداد آشتیانی، مدیر روابط بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در ادامه به تشریح برنامه های نمایشگاه TGC پرداخت و گفت: این نمایشگاه در هفته نخست اردیبهشت سال ۹۶ و به مدت دو روز در برج میلاد برگزار خواهد شد. دو مسئله حضور ناشران بین المللی و همچنین سخنرانان مطرح از برنامه های اصلی این رویداد خواهد بود و پیش بینی می کنیم براساس نیازسنجی که انجام می شود شاهد حضور سخنرانانی باشیم که به خوبی تجربیات خود را به بازی سازان داخلی منتقل کنند.

آشتیانی این رویداد را مختص بازی سازان ایرانی ندانست و گفت: امیدواریم با برنامه ریزی صحیح این نمایشگاه به مرجعی برای گردهمایی تمام بازی سازان منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا تبدیل شود و همانطور که آقای کارده گفت، ایران می تواند قلب تپنده بازی سازی در منطقه باشد.

در پایان مراسم نیز تمام صفحات قرارداد توسط «حسن کریمی قدوسی» و «پیر کارده» به امضا رسید.

انتهای پیام/



فرسان

اخبار

امضای قرارداد همکاری بین ایران و موسسه "گیم کانکشن" فرانسه

حاجیان-بنیاد ملی بازی های رایانه ای و موسسه فرانسوی گیم کانکشن تفاهم نامه همکاری امضا کردند این تفاهم نامه به منظور همکاری و تعامل طرفین در برگزاری رویداد "تهران گیم کانکشن" و بررسی چالش ها و ارتقای جایگاه جهانی صنعت بازی های رایانه ای در ایران انجام شد.

کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این مراسم با بیان این که ایران در زمینه بازار بازی های رایانه ای هنوز یکی از کشورهای ناشناخته محسوب می شود، تصریح کرد: برای رفع این چالش، در صدد بر آمدیم با برگزاری یک رویداد بین المللی و همکاری یک موسسه معتبر و شناخته شده جهانی مانند گیم کانکشن گامی برای حل مشکلات بازی سازان کشور و ورود آن ها به بازار های جهانی بر داریم. براساس این قرارداد مقدمات برگزاری رویداد بزرگ "تهران گیم کانکشن" در اردیبهشت سال آینده فراهم خواهد شد این قرارداد صرفاً قرارداد گرفتن سرویس از سوی ایران است و برای سال اول بحث همکاری و سرمایه گذاری مشترک در آن مطرح نیست چراکه می خواهیم صنعت ایران را در سطح جهانی معرفی کنیم و طبیعتاً خودمان هم در این زمینه باید سرمایه گذاری کنیم

اما این قرار داد برای سال های آینده باز است و می توان در زمینه سرمایه گذاری و جذب حامیان مالی جهانی مواردی را به آن افزود. این قرارداد، انحصاری است و گیم کانکشن حین مذاکره با ایران با هیچ کشور دیگری در محدوده خاورمیانه وارد مذاکره نخواهد شد و این فرصتی ویژه برای ما محسوب می شود. پیر کارده رئیس موسسه گیم کانکشن نیز در این نشست با اشاره به سابقه ۱۵ ساله برگزاری رویداد گیم کانکشن گفت: این رویداد که همه ساله اکتبر و در پاریس برگزار می شود، بیش از ۲ هزار نفر از فعالان این عرصه را گرد هم می آورد. وی ادامه داد: ایران یکی از نقاط کلیدی خاورمیانه است که ظرفیت بسیار بالایی برای رشد در بازار بازی های رایانه ای دارد به طوری که در آینده این کشور به قلب صنعت بازی سازی در خاورمیانه تبدیل خواهد شد. براین اساس اولین تعامل گیم کانکشن در خاورمیانه با ایران به امضا رسیده است.

ایجاد پوشش های مقاوم به سایش روی قطعات آلومینیومی

ایرنا-محققان دانشگاه صنعتی شریف با ایجاد ساختار نانوکامپوزیتی روی قطعات آلومینیومی، موفق شدند قطعاتی مقاوم به سایش و خوردگی تولید کنند.

سهام اعتبارات پژوهشی بخش خصوصی از GDP در حد صفر است

زهراهی-مدیرکل دفتر سیاست گذاری و برنامه ریزی فناوری وزارت علوم، اعلام کرد: سهم اعتبارات پژوهشی از GDP حدود ۴۵ صدم درصد است که به طور عمده توسط بخش دولتی و دانشگاه ها اختصاص داده شده است و بخش خصوصی سهمی در این زمینه ندارد. دکتر پیری در گفت و گو (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...). باخراسان افزود: سهم اعتبارات پژوهشی از GDP باید شامل بخش دولتی، خصوصی و دانشگاه‌ها باشد. در حالی که آنچه امروز به عنوان سهم بودجه پژوهش از GDP اعلام می‌شود؛ ۴۵ صدم درصد است که سهم بخش دولتی و دانشگاه‌هاست و بخش خصوصی سهمی در این زمینه ندارد و همین موضوع باعث شده سهم بودجه پژوهش از GDP همچنان زیر نیم درصد باشد. هم‌اکنون اقداماتی در دست انجام است که بخش خصوصی فعال در حوزه صنعت و تولید را وارد این چرخه کنیم به طوری که با ایجاد شرکت‌های دانش بنیان نوپا و شرکت‌های دانش بنیان فعال در حوزه‌های صنعتی و تولیدی؛ در این بخش‌ها واحد‌های R&D فعال شوند.

آزمایش سلامت آب با یک تراشه

ایستادن-سحقان موفق به ساخت تراشه جدیدی شدند که آب آشامیدنی را از آزمایش و نتایج را ظرف ۶ دقیقه از طریق بلوتوث به گوشی‌های هوشمند ارسال می‌کند. تراشه AquaDex سرب، آفت کش‌ها، فلزات سنگین و مواد قلیایی درون آب‌های آشامیدنی را تشخیص می‌دهد.



قرارداد همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با Game Connection (۹۵/۰۱/۲۵)

روز گذشته بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران با شرکت Game Connection قرارداد همکاری امضا کرد. در ابتدای این مراسم، مدیر عامل بنیاد ملی ...

دنیای اقتصاد: روز گذشته بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران با شرکت Game Connection قرارداد همکاری امضا کرد. در ابتدای این مراسم، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اعلام اینکه این قرارداد دارای چند فاز مختلف است، ادامه داد: در فاز اول این همکاری قرار است یک گروه از گیم کانکشن در چند هفته آینده به ایران بیایند و با بازی‌سازان ایرانی گفت‌وگو کنند و به ما یک تحلیل جامع ارائه دهند. حسن کریمی قدوسی افزود: قرارداد میان بنیاد و گیم کانکشن انحصاری است و تا زمانی که گیم کانکشن با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حال همکاری است، اجازه همکاری با گروه دیگری در ایران را ندارد. در ادامه رئیس گیم کانکشن نیز به ارائه توضیحاتی درباره شرکت گیم کانکشن پرداخت و گفت: گیم کانکشن ۱۵ سال است که در زمینه بازی‌های رایانه‌ای فعالیت دارد. به گفته پی‌یر کارده، گیم کانکشن دو شعبه بزرگ، در پاریس و سان فرانسیسکو دارد. همچنین هر سال بیش از ۲ هزار نفر در ماه اکتبر به همایش پاریس این شرکت می‌روند و همین استقبال هم در ماه مارس از همایش سان فرانسیسکو صورت می‌گیرد. در پایان، مدیر روابط بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از برگزاری یک همایش بزرگ خبر داد. بنا بر اعلام مهرداد آشتیانی، روزهای بیست و نهم و سی ام آوریل ۲۰۱۷ یعنی نهم و دهم اردیبهشت ماه سال آینده قرار است همایشی بزرگ در برج میلاد تهران برگزار شود. آشتیانی ادامه داد: در این مراسم قرار است ناشران خارجی هم حضور پیدا کنند تا فرصت برای جذب سرمایه برای شرکت‌های ایرانی هم فراهم شود.



قرارداد همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با Game Connection

دنیای اقتصاد: روز گذشته بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران با شرکت Game Connection قرارداد همکاری امضا کرد. در ابتدای این مراسم، مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اعلام اینکه این قرارداد دارای چند فاز مختلف است، ادامه داد: در فاز اول این همکاری قرار است یک گروه از گیم کانکشن در چند هفته آینده به ایران بیایند و با بازی‌سازان ایرانی گفت‌وگو کنند و به ما یک تحلیل جامع ارائه دهند. حسن کریمی قدوسی افزود: قرارداد میان بنیاد و گیم کانکشن انحصاری است و تا زمانی که گیم کانکشن با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حال همکاری است، اجازه همکاری با گروه دیگری در ایران را ندارد. در ادامه رئیس گیم کانکشن نیز به ارائه توضیحاتی درباره شرکت گیم کانکشن پرداخت و گفت: گیم کانکشن ۱۵ سال است که در زمینه بازی‌های رایانه‌ای فعالیت دارد. به گفته پی‌یر کارده، گیم کانکشن دو شعبه بزرگ، در پاریس و سان فرانسیسکو دارد. همچنین هر سال بیش از ۲ هزار نفر در ماه اکتبر به همایش پاریس این شرکت می‌روند و همین استقبال هم در ماه مارس از همایش سان فرانسیسکو صورت می‌گیرد. در پایان، مدیر روابط بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از برگزاری یک همایش بزرگ خبر داد. بنا بر اعلام مهرداد آشتیانی، روزهای بیست و نهم و سی ام آوریل ۲۰۱۷ یعنی نهم و دهم اردیبهشت ماه سال آینده قرار است همایشی بزرگ در برج میلاد تهران برگزار شود. آشتیانی ادامه داد: در این مراسم قرار است ناشران خارجی هم حضور پیدا کنند تا فرصت برای جذب سرمایه برای شرکت‌های ایرانی هم فراهم شود.

اعلام فراخوان کنفرانس بازی های رایانه ای در اصفهان (۱۳۹۴-۰۱-۲۵)

اصفهان- ایرنا- فراخوان دومین کنفرانس ملی^۱ بازی های رایانه ای، فرصت ها و چالش ها^۲ در اصفهان اعلام شد.

به گزارش ایرنا، کنفرانس بازی های رایانه ای روزهای ۲۷ تا ۲۹ بهمن امسال در دانشگاه اصفهان برگزار می شود. این کنفرانس با هدف توسعه پژوهش های مبتنی بر تحلیل و تولید محتوا در حوزه بازی های رایانه ای، آسیب شناسی و آینده پژوهشی صنعت بازی های رایانه ای ملی و نگاه ویژه به بازی های جدی (Serious Games)؛ کاربردها، رویکردها و افق پیش رو برگزار می شود. بازی جدی (SERIOUS GAME) یکی از انواع بازی های رایانه ای است که با هدف ارتقای سطح کیفی و کمی مهارت آموزی گروه مخاطب، طراحی و پیاده سازی می شود.

محورهای کنفرانس ملی بازی های رایانه ای نیز شامل تحلیل بازی های رایانه ای در حوزه های مختلف مانند روانشناسی، جامعه شناسی، علوم شناختی، آموزش، مدیریت و مدل سازی کسب و کار، تولید محتوای بازی های رایانه ای در حوزه های مختلف و فناوری های مطرح در تولید و توسعه بازی های رایانه ای است. تحلیل زیبایی شناختی و هنری بازی های رایانه ای، چالش های امنیتی و موارد حقوقی بازی های رایانه ای و بازی های رایانه ای و قدرت نرم نیز از سایر محورهای این کنفرانس است.

دبیر کنفرانس ملی بازی های رایانه ای روز دوشنبه به ایرنا گفت: فرصت ارسال مقاله به دبیرخانه کنفرانس تا ۱۵ آذر امسال است. دکتر جواد راستی افزود: با توجه به تجربه خوبی که از برگزاری نخستین دوره کنفرانس بازی های رایانه ای در سال گذشته به دست آمد، دومین دوره این رویداد علمی نیز امسال در دانشگاه اصفهان برگزار خواهد شد.

وی راه اندازی مرکز تخصصی بازی های رایانه ای در دانشگاه اصفهان را یکی از دستاوردهای کنفرانس بازی های رایانه ای خواند و گفت: در این مرکز با سه رویکرد اصلی هنری، فنی و علوم به موضوع بازی های رایانه ای پرداخته می شود.

نخستین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای ۲۸ تا ۳۰ بهمن پارسال در دانشگاه اصفهان برگزار شد.
ت/۳۰۱۱ / ۶۰۲۲ * معینی * عمادی **

نمایشگاه TGC، ایران را قلب بازی سازی خاورمیانه می کند (۱۳۹۴-۰۱-۲۵)

قرارداد همکاری فی مابین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن در رابطه با برگزاری نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention، صبح امروز یکشنبه ۲۸ شهریور ماه با حضور اهالی رسانه به امضای مدیران عامل دو طرف آقایان «حسن کریمی قدوسی» و «پیر کارده» رسید.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، حسن کریمی قدوسی در ابتدای مراسم گفت: براساس سندی که برای چشم انداز بازی های رایانه ای در کشور تهیه کرده بودیم، بایستی برگزاری یک همایش یا نمایشگاه بین المللی را آغاز می کردیم که در ماه های گذشته بدنه بنیاد درگیر این مسئله بوده است. کریمی قدوسی با اشاره به اینکه دنبال انجام کار شعاری نیستیم گفت: هدف ما برگزاری یک نمایشگاه بین المللی به معنای واقعی آن است و به همین سبب در ماه های گذشته مذاکرات خود را با مجموعه های شناخته شده بین المللی از جمله مجموعه گیم کانکشن برای برگزاری این رویداد به صورت مشترک آغاز کردیم و خوشبختانه پس از مذاکره با مجموعه گیم کانکشن با استقبال آن ها روبه رو شدیم.

وی در مورد دلیل اصلی برگزاری چنین نمایشگاهی تشریح کرد: متأسفانه کشور ما بالاخص در زمینه بازی های رایانه ای ناشناخته است و فعالان و شرکت های بزرگ بازی در دنیا هیچ نگاه درستی از این صنعت در کشورمان ندارند. با توجه به باز کردن فضای سیاسی و اقتصادی کشور فرصت را غنیمت شمرده ایم تا با برگزاری چنین رویدادی فعالان و ناشران بین المللی به ایران آمده و از نزدیک با واقعیات و پتانسیل های بازی سازی کشورمان آشنا شوند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای امنیت سرمایه گذاری در کشورمان را حائز اهمیت دانست و گفت: با توجه به فضای مسموم رسانه های جهان، بسیاری از غربی ها ممکن است دید مناسب و سالمی از واقعیات ایران نداشته باشند و در نتیجه نسبت به حضور و سرمایه گذاری در ایران نگران باشند. حضور آن ها در ایران و اینکه به چشمان خود امنیت را در کشورمان ببینند مطمئناً برای فعالیت های آتی آن ها مشر ثمر خواهد بود.

قرارداد انحصاری ایران با گیم کانکشن

حسن کریمی قدوسی دلیل همکاری با گیم کانکشن را نیز همین دانست و گفت: باتوجه به همین فضا و اینکه این نخستین بار است که چنین حرکتی در ایران انجام می شود، لازم دیدیم برای موفقیت بایستی یک همکار بین المللی داشته باشیم که شناخته شده و معتبر باشد. خوشبختانه در دنیا برند بهتر و معتبرتری از گیم کانکشن در زمینه نمایشگاه های تجاری بازی وجود ندارد و خوشحالم که اعلام کنیم قرارداد ما با گیم کانکشن منحصرآ ایران است و گیم کانکشن نمی تواند با سایر کشورهای منطقه همکاری داشته باشد.

کریمی قدوسی درباره مفاد این قرارداد نیز گفت: براساس این قرارداد همکاری مشترکی بین بنیاد و گیم کانکشن شکل خواهد گرفت و تا یک ماه دیگر تیمی از گیم کانکشن به ایران می آید تا پس از نیازسنجی از بازی سازان ایرانی طرح های اجرایی و شرکت هایی که باید به نمایشگاه دعوت شوند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) را مشخص می کنند پیر کارده مدیرعامل گیم کانکشن که به زبان انگلیسی صحبت می کرد و صحبت هایش توسط مهرداد آشتیانی مدیر روابط بین المللی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ترجمه می شد؛ به معرفی مجموعه خود پرداخت و گفت: بیش از ۱۵ سال است که مجموعه گیم کانکشن تشکیل شده و طی این سال ها تبدیل به بزرگ ترین و موثرترین رویداد تجاری در صنعت بازی های ویدئویی شده است.

وی افزود: بیش از ۲۰۰۰ نفر هر ساله در شعب گیم کانکشن واقع در پاریس و سان فرانسسکو با تمرکز روی بحث تجاری با یک دیگر ملاقات می کنند. پیر کارده یکی از شاخصه های مهم گیم کانکشن را نرم افزار تنظیم وقت ملاقات دانست و تشریح کرد: قبل از برگزاری مراسم، شرکت کنندگان در رویداد می توانند با استفاده از این نرم افزار قرار ملاقات های خود را تنظیم کنند.

مدیرعامل گیم کانکشن ایران را کشور کلیدی منطقه در زمینه بازی های رایانه ای دانست و گفت: تمرکز ما از همکاری در رویداد TGC تنها ایران نیست بلکه از نظر ما ایران با توجه به تاملات خوب بین المللی و باز شدن فضای اقتصادی اش؛ این پتانسیل را دارد که در آینده ای نزدیک قلب تپنده صنعت بازی در منطقه خاورمیانه باشد.

کارده در مورد بندهای قرارداد و وظایف گیم کانکشن توضیح داد: براساس یک نیازسنجی که به زودی انجام می شود ما از تعداد زیادی سخنران برتر و مطرح و همچنین سرمایه گذاران و خریداران محصول دعوت خواهیم کرد تا در این نمایشگاه حضور داشته باشند. وی تاکید کرد: این نخستین همکاری گیم کانکشن در خاورمیانه است و قصد داریم با رویدادی بسیار کارآمد و پانتیجه روبه رو باشیم تا مسیر تعامل های آینده باز شود.

مهرداد آشتیانی، مدیر روابط بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در ادامه به تشریح برنامه های نمایشگاه TGC پرداخت و گفت: این نمایشگاه در هفته نخست اردیبهشت سال ۹۶ و به مدت دو روز در برج میلاد برگزار خواهد شد. دو مسئله حضور ناشران بین المللی و همچنین سخنرانان مطرح از برنامه های اصلی این رویداد خواهد بود و پیش بینی می کنیم براساس نیازسنجی که انجام می شود شاهد حضور سخنرانانی باشیم که به خوبی تجربیات خود را به بازی سازان داخلی منتقل کنند.

آشتیانی این رویداد را مختص بازی سازان ایرانی ندانست و گفت: امیدواریم با برنامه ریزی صحیح این نمایشگاه به مرجعی برای گردهمایی تمام بازی سازان منطقه خاورمیانه و شمال آفریقا تبدیل شود و همانطور که آقای کارده گفت، ایران می تواند قلب تپنده بازی سازی در منطقه باشد. در پایان مراسم نیز تمام صفحات قرارداد توسط «حسن کریمی قدوسی» و «پیر کارده» به امضا رسید.



ایران میزبان ۲۴۰ شرکت چینی بازی ساز می شود (۱۰۰۳۱-۹۵/۰۱/۲۵)

تهران - ایرنا - نمایشگاه شهر آفتاب به مناسب هفته تجاری چین در ایران، میزبان ۲۴۰ شرکت چینی از جمله چهار شرکت بزرگ تولیدکننده بازی های ویدئویی می شود.

به گزارش گروه فرهنگی ایرنا، چهار شرکت بزرگ تولیدکننده بازی های ویدئویی چینی در نمایشگاه هفته تجاری چین که در شهر آفتاب برگزار می شود حضور دارند و محصولات خود را معرفی خواهند کرد.

هفته تجاری چین در ایران از ۲۹ تا ۳۱ شهریور ماه در نمایشگاه شهر آفتاب جاری است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ایجاد همکاری و تعامل با شرکت های تولیدکننده بازی و ناشران ایرانی برای توسعه همکاری دوطرف در حوزه های نشر و ارائه خدمات از اهداف این شرکت ها در این نمایشگاه است.

پیش از این نمایشگاه نیز هیاتی از ناشران و تولیدکنندگان چینی با حضور در بنیاد ملی بازی های رایانه ای ابراز علاقه مندی کردند تا با تعامل با شرکت های ایرانی از خدمات این شرکت ها استفاده کنند.

مهرداد آشتیانی مدیر امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: این نمایشگاه فرصت مناسبی برای توسعه دهندگان و ناشران ایرانی است تا بتوانند از نزدیک با محصولات چینی آشنا و توانایی های خود در زمینه های مختلف برای همکاری و تعامل بیشتر در حوزه تولید، نشر و خدمات بازی های ویدئویی را عرضه کنند.

فراهنگ ** ۹۳۳۸ ** ۱۰۰۷۱ ** خبرنگار: صدیقه بهارلو * انتشار دهنده: امید غیاثوند

کمک "گیم کانکشن" برای ارتقای بازی سازی ایران (۹۵/۰۱/۲۵)

ایتنا- مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از عقد قراردادی بین این بنیاد و شرکت گیم کانکشن برای کمک به بازی سازها از نظر فنی و تجاری و همچنین شناساندن صنعت بازی ایران به جهان خبر داد.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به تلاش های بنیاد برای عقد قراردادی با شرکت گیم کانکشن اظهار کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای در چند سال گذشته قصد داشت یک کار بین المللی بزرگ مانند برگزاری همایش انجام دهد و ما با چند شرکت معتبر خارجی از جمله گیم کانکشن صحبت کردیم تا همایش **Tehran Game Convention** را به صورت مشترک برگزار کنیم.

به گزارش ایتنا از ایسنا، وی با بیان اینکه همایش **tgc** در هفته اول اردیبهشت ماه ۱۳۹۶ برگزار می شود، گفت: کشور ایران برای بسیاری از کشورهای دنیا حداقل از نظر صنعت بازی ناشناخته است زیرا از زمان شکل گیری بازی ها ما با تحریم روبه رو بودیم و شرکت ها نمی توانستند به ما اعتماد کنند، بنابراین ما با شرکت در رویدادهای مختلف سعی داشتیم بگوییم که ایران در این حوزه فعال است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بنیاد بازی ها، شرکت هایی که با آن ها همکاری داشت را به ایران آورد تا فضا و بازی سازی را از نزدیک مشاهده کنند، افزود: برای رسیدن به این هدف خودمان نمی توانیم در عرصه جهانی حضور یابیم زیرا اعتمادی به بنیاد وجود ندارد، بنابراین از شرکتی استفاده کردیم که برند معتبری داشته باشد و به همین خاطر این قرارداد با گیم کانکشن بسته شد.

کریمی با تأکید بر شروع رسمی کار پس از امضای قرارداد اظهار کرد: کمتر از یک ماه دیگر یک تیم از گیم کانکشن به ایران می آید و با تیم های ما صحبت می کند تا **tgc** را ارتقاء دهد و در فاز اول، نیاز بازی سازها را بررسی کند و همچنین فاز دوم دعوت از شرکت های خارجی است. بنابراین هدف بنیاد از امضای این قرارداد ارتقاء و ایجاد بازار بین المللی است.

وی خاطرنشان کرد: قرارداد ما با گیم کانکشن در حال حاضر گرفتن سرویس است و از سال اول سرمایه گذاری از طرف این شرکت انجام نمی شود، بلکه ما سرمایه گذاری می کنیم تا ایران را بشناسانیم اما در قرارداد نکاتی برای جذب اسپانسر ذکر شده است و از طرف گیم کانکشن تمهیدی وجود دارد که **tgc** دیده شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر اهمیت حضور تیم های بازی ساز ایرانی در گیم کانکشن در سال های اخیر، بیان کرد: گیم کانکشن به دلیل حضور بازی سازهای ایرانی در این رویداد قرارداد انحصاری با ما دارد و تا زمانی که با ایران در تعامل است با کشور دیگری در خاورمیانه تعامل نخواهد بست. کریمی همچنین با اشاره به حضور تیمی از گیم کانکشن برای کمک به بازی سازها از نظر فنی و تجاری، افزود: تا دو ماه دیگر سایت **tgc** راه اندازی می شود و شرکت ها می توانند در آن ثبت نام کنند و همچنین قسمت ویژه ای برای بازی سازهای مستقل راه انداختیم و برای کمک بیشتر یک قسمت روز منتشر کنندگان (**publishers day**) داریم که خریداران بازی های مستقل را ببینند.

ایران، پتانسیل قلب صنعت بازی های خاورمیانه

در این نشست همچنین پیر کارده - مدیرعامل گیم کانکشن - با اشاره به برگزاری این رویداد از ۱۵ سال گذشته اظهار کرد: گیم کانکشن در این سال ها تبدیل به بزرگترین رویداد در صنعت بازی شده است و ۲۰۰۰ نفر در رویداد پاریس در اکتبر و در رویداد سانفرانسیسکو در مارس گرد هم می آیند و تمرکزشان بر تجارت و کیفیت حضور خریداران و سخنرانان است.

وی با بیان اینکه تمرکز گیم کانکشن تنها روی ایران نیست، ادامه داد: ایران یکی از نقاط کلیدی خاورمیانه است زیرا ما معتقدیم خاورمیانه پتانسیل خوبی در صنعت بازی دارد و در این رویداد تعداد زیادی سخنران با کیفیت خارجی شرکت می کنند.

مدیرعامل گیم کانکشن با بیان اینکه این اولین تعامل این شرکت در خاورمیانه است، گفت: به دنبال این هستیم که تعاملی پویا داشته باشیم. همچنین باز شدن وضعیت اقتصادی ایران در سال های گذشته، کنار هم قرار گرفتن بنیاد و گیم کانکشن را تقویت کرده و ما معتقدیم ایران می تواند به عنوان قلب صنعت بازی در خاورمیانه مطرح شود.

کارده با اشاره به شناخت نسبی خود از مارکت های بازی رایانه ای در ایران بیان کرد: وضعیت صنعت بازی چندان ارتباطی به جغرافیا ندارد و تلاش گیم کانکشن این است که خریداران متفاوت و با کیفیت ترین شرکت ها را از مناطق مختلف به ایران دعوت کند تا امکان تعامل ایجاد شود.

وی همچنین با بیان اینکه تفاوتی بین حضور شرکت های بزرگ و کوچک وجود ندارد، اظهار کرد: اتفاقاً شاید نام های بزرگ درگیری بیشتری داشته باشند و با حضور آن ها اتفاقی های مثبت کمتری شکل بگیرد اما با ترکیبی از نام های بزرگ و نام های متوسط بهترین تعامل ها ایجاد می شود.

همچنین مهرداد آشتیانی - مدیر روابط بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای - درباره رویداد **tgc** توضیح داد: این رویداد شامل دو بخش **B2B** (ملاقات های تجاری) و تلاش برای تعامل شرکت های خارجی با داخلی و همچنین برگزاری کنفرانس های علمی در چهار بخش طراحی بازی، فنی سازی، هنری و مدیریت پروژه و تجاری سازی است.

وی با اشاره به برگزاری روز ناشرین در این رویداد، گفت: این رویداد در روزهای ۲۹ و ۳۰ آوریل ۲۰۱۷ برگزار می شود و در روز ناشرین بازی سازهای داخلی و شرکت ها می توانند محصولات خود را برای ناشرین عرضه کنند و امکان تعامل در این حوزه برای شرکت ها فراهم می شود.

همچنین امیرحسین فصیحی - بازی ساز و مدیرعامل یکی از شرکت های نرم افزاری - که به عنوان نماینده شرکت ها در تیم تشکیل شده از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای حضور دارد، گفت: برای ما تقریباً از سال ۲۰۰۹ به طور مستمر در گیم کانکشن شرکت کردیم و شرکت هایی از ایران در این رویداد حضور داشتند که اثربخشی آن در حال حاضر دیده می شود.

وی افزود: ما معمولاً به عنوان تولید کننده به دنبال ناشر بودیم که همچنین توانستیم بعضی از بازی های خود را به این شیوه به صورت بین المللی منتشر کنیم و در حال حاضر فرصت خوبی فراهم شده که این رویداد در کشور ما برگزار شود و شرکت ها در آن حضور یابند.

همه بخش های مختلف بازی سازی در قالب یک جشنواره (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۷)

سومین دوره جشنواره بازیسازان مستقل ایران آغاز به کار کرد:

جشنواره بازیسازان مستقل ایران به عنوان یکی از 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 بازیسازان مستقل در سراسر ایران، آغاز به کار کرد و اختتامیه دوره نخست آن مهرماه 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. در طول این دو سال مجموعاً بیش از ششصد اثر در این دو دوره ارسال شده است. مهمترین دستاوردهای این جشنواره جذب استعدادهای خوبی در شرکت های بازی سازی و ارگان ها بوده است که سعی شده بود شبکه سازی مناسبی در این حوزه صورت پذیرد.

جشنواره بازیسازان مستقل ایران در شش بخش بازی های ویدئویی، طراحی کاراکتر، بازی نامه، مقالات، نقد بازی، فناوری برگزار می شود که در ادامه نگاهی خواهیم داشت به شیوه برگزاری و نحوه ارسال عناوین به این جشنواره.

نحوه ارسال آثار و سیستم داوری

طی زمان فراخوان اول، صاحبان آثار صفحه ای برای اثر خود ایجاد کرده و آثارشان را در آن بارگذاری می کنند. پس از آن داوران نظرات خود را در پروفایل ارسال کرده و طبق آن صاحبان آثار متوجه مشکلات و کمبودها می شوند. در این مدت هم کسانی که آثار خود را نفرستادند هم می توانند به سایت مراجعه کرده و اثر خود را بارگذاری کنند و پس از آن داوری نهایی انجام می شود.

همه آثار صفحه ای جداگانه در سایت جشنواره به نشانی www.igdfir.com که توضیحات مختلف در آن درج شده است و بازدیدکنندگان و داوران می توانند امتیازات و نظرات خود را در صفحه مذکور وارد کنند، البته اختتامیه با معرفی برگزیدگان به صورت حضوری برگزار می شود.

زمانبندی جشنواره

داوری این دوره دو مرحله ای است. شروع فراخوان مرحله اول: ۱۵ شهریور آغاز شده و در ۳۰ مهر ۹۵ به پایان می رسد. داوری این مرحله در ۱ آبان ۹۵ آغاز می شود. در دور دوم هم مهلت ارتقاء آثار و ارسال آثار جدید هم ۳۰ آبان آغاز و اول آذرماه به پایان می رسد. مجموع جوایز نقدی و غیرنقدی این دوره حدود یک میلیارد ریال است.

بخش ویژه جشنواره

بخش ویژه جشنواره مربوط به زیست فناوری است که شامل بخش های بازی، بازی نامه و طراحی کاراکتر می شود. این بخش 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 می گیرند. مراسم اختتامیه جشنواره در سه روز برگزار می شود که شامل نشست ها، کارگاه های تخصصی بازی سازی و کسب و کار و حوزه گیم است. این بخش جهت تقویت و شبکه سازی و ارتقاء دانش بازیسازان و فعالین این حوزه برگزار شده و از بهترین های این حوزه برای انتقال دانش استفاده می شود.

همچنین نمایشگاه کوچک جانبی آثار ارسالی به جشنواره نیز برگزار خواهد شد تا بازدیدکنندگان و شرکت کنندگان شانس تست مستقیم آثار و صحبت با تیم های تولیدکننده را داشته باشند. مهمترین نکته ای که در این بخش در نظر گرفته شده حضور ناشران، شتابدهنده ها و سرمایه گذاران است. تعدادی از آن ها به صورت غیررسمی در جلسات شورای سیاستگذاری جشنواره نیز حضور داشتند و از حمایت جدی خود خبر دادند به صورتی که کلیه بازی ها و تیم های خوب، جذب شتابدهنده ها و مورد حمایت سرمایه گذاران جهت تجاری سازی قرار خواهند گرفت. محدودیتی در پذیرش آثار نخواهد بود و انتشار داخلی و بین المللی در دستور کار سرمایه گذاران است.

در سیستم شتابدهنده ها تیم ها در محل شتابدهنده مستقر می شوند. آن ها فضای کار اختصاصی خواهند داشت و از کلیه خدمات شتابدهنده ها از جمله مشاوره های تخصصی، شبکه مریان داخلی و خارجی و سرمایه گذاری نقدی بهره مند می شوند و در دوره مشخص به تکمیل بازی و اثر خود می پردازند. صاحبان آثار می توانند طی مراسمی اثر خود و توانمندی های تیم را برای سرمایه گذاران معرفی می کنند که در صورت مناسب بودن جذب سرمایه کلان صورت می گیرد. در حالت دیگر ناشران و سرمایه گذارانی آثار برتر را شناسایی می کنند و در صورت توجه اقتصادی مناسب، یا کل امتیاز بازی را خریداری می کنند و یا سرمایه گذاری لازم جهت تجاری سازی و انتشار داخلی و بین المللی را انجام می دهند.

اگر نگاهی به حامیان و مشارکت کنندگان این جشنواره بیندازیم متوجه تخصصی بودن آن ها و حلقه های مختلف این حوزه می شویم. از یک سو شرکت های تبلیقاتی با خدماتی همچون تبلیغات و کمپین رایگان به برگزیدگان، از طرفی دیگر شرکت های زیرساخت جهت فراهم کردن سرور و اینترنت رایگان برای تیم های برگزیده و نهادها و ارگان های متولی این حوزه که همگی جمع شده اند تا اتفاقی مهم در سومین دوره این جشنواره رقم بزنند.

مهمانان خارجی

با توافقات صورت گرفته دبیرخانه جشنواره و ستاد فناوری های نرم و هویت ساز معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری قرار است تا سقف پنج مهمان خارجی به اختتامیه رویداد دعوت شوند تا هم از دانش و تجربه و هم در حوزه سرمایه گذاری و فرصت های جدید آنان استفاده شود. مهمان هایی از چین، اروپا و آمریکا در لیست جشنواره قرار دارند که ریزینی با آن ها آغاز شده است.

همه این ها با اضافه شدن بخش امور بین الملل جشنواره پررنگ شده و احتمال اضافه شدن این بخش به دوره بعدی جشنواره برای دریافت آثار خارجی وجود دارد.

امسال نیز همچون سال گذشته تمامی بخش ها دبیرتخصصی مربوطه خود را دارد و همگی زیرنظر دبیر جشنواره فعالیت می کنند و داوری های تخصصی نیز زیرنظر دبیران بخش ها صورت می پذیرد.

مسابقات جهانی دانشجوی بازی ساز

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

(ادامه خبر ...) در مجموع دو دوره مسابقات حدود ۲۳ کشور در قالب ۲۵۰ تیم از سراسر دنیا شرکت کردند که منجر به ساخت بیش از ۱۲۰ بازی با موضوعیت اتحاد و صلح و دوستی جهانی شد. جوایز این مسابقات دوهزار، هزاروپانصد و هزاردلار است. برای اطلاع از اخبار جشنواره و شرکت در آن می توانید به وبسایت www.igdfir.com مراجعه کنید.

حمزه آزاد



نشست هم‌اندیشی نمایشگاه بین‌المللی TGC برگزار شد هم‌اندیشی بازی‌سازان با مدیرعامل بنیاد ملی بازی

های رایانه‌ای (۱۳۹۴-۰۱/۰۱/۲۵)

نشست هم‌اندیشی نمایشگاه بین‌المللی Tehran Game Convention که اردیبهشت سال آینده برگزار می‌شود، روز پنج‌شنبه مورخ ۲۵ شهریور با حضور جمعی از بازی‌سازان و مسئولان این نمایشگاه برگزار شد.

مehرداد آشتیانی در ابتدای نشست با معرفی برنامه‌ها به جزئیات این نمایشگاه پرداخت و بازی‌سازان را نسبت به وجوه و بخش‌های مختلف این نمایشگاه آگاه کرد.

آشتیانی در بخشی از توضیحات خود گفت: نمایشگاه TGC با همکاری مستقیم مجموعه «گیم کانکشن» برگزار می‌شود و این همکاری در خاورمیانه انحصاری خواهد بود. این مجموعه در اجرا نیز دخیل بوده تا تجربیات سال‌ها فعالیت خود را به ما منتقل کند. علاوه بر آن بر اساس قرارداد منعقدشده گیم کانکشن موظف است حداقل ۲۰ ناشر بین‌المللی و ۱۰ سخنران مطرح خارجی را به این نمایشگاه بیاورد.

وی افزود: حدود یک ماه دیگر تیمی از گیم کانکشن به ایران می‌آید و از شرکت‌های بازی‌سازی ایرانی نیازسنجی خواهد کرد. بر اساس نتیجه این نیازسنجی نیز مشخص می‌شود که چه شرکت‌ها یا افراد باید برای حضور در این نمایشگاه دعوت شوند. به عنوان مثال پیش‌بینی می‌شود نیاز اکثر بازی‌سازان ایرانی حضور ناشران بین‌المللی باشد.

مehرداد آشتیانی درباره زمان و مکان برگزاری این نمایشگاه نیز تشریح کرد: ابتدا قرار بود این نمایشگاه در اسفندماه برگزار شود اما پس از مذاکره با گیم کانکشن، آن‌ها پیشنهاد دادند که زمان برگزاری در اردیبهشت ماه سال بعد باشد چرا که از نظر ترافیک نمایشگاه‌های مرتبط زمان خلوتی است. در نظر داریم نمایشگاه TGC را در دو روز و در محل مرکز همایش‌های برج میلاد برگزار کنیم.

مدیر پروژه نمایشگاه TGC درباره افرادی که تصمیم‌گیرنده هستند گفت: دو بخش کمیته نظارت و راهبری و تیم مشاوران در روند اجرایی نمایشگاه دخیل هستند. کمیته نظارت و راهبری در واقع ناظر به روند صحیح امور نمایشگاه خواهد بود. این کمیته از ۵ نفر تشکیل می‌شود که دو نفر از گیم کانکشن، دو نفر از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و یک نفر از صنعت بازی‌سازی ما خواهد بود.

پس از ارائه توضیحات اعضای کمیته نظارت و راهبری نمایشگاه، آقایان حسن کریمی قدوسی، مهرداد آشتیانی و امیرحسین فصیحی به عنوان نماینده بازی‌سازان به سوالات و دغدغه‌های بازی‌سازان پاسخ دادند.

یکی از دغدغه‌های بازی‌سازان مسئله زمان برگزاری و نزدیک بودن آن به انتخابات ریاست جمهوری بود که مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پاسخ داد: قصد ما برگزاری نمایشگاه در اسفندماه سال جاری بود، اما با توجه به اینکه گیم کانکشن همکار ما در برگزاری است و این مجموعه موظف است تا ناشران و سخنرانان را به ایران بیاورد، آن‌ها اردیبهشت ماه را پیشنهاد دادند و با توجه به تجربه بسیار بالاتر آن‌ها این پیشنهاد را پذیرفتیم.

یکی دیگر از پرسش‌های بازی‌سازان این بود که چرا بنیاد افراد کمی را به نمایشگاه‌های خارجی می‌برد اما به حضور این تعداد شرکت و افراد خارجی در ایران اصرار دارد. کریمی قدوسی پاسخ داد: اینکه در یک نمایشگاه خارجی، چند بازی‌ساز ایرانی وجود داشته باشد خوب است اما اینکه ناشران و فعالان خارجی به ایران بیایند و هزاران بازی‌ساز را از نزدیک ببینند و وجهه بسیار بهتری دارد. همه می‌دانیم که بازار بازی ایران برای خارجی‌ها ناشناخته است و آن‌ها دید منفی نسبت به ایران دارند. باید بیایند به ایران و ببینند که در اینجا امنیت و آرامش هست. اگر آن‌ها این مسئله را لمس نکنند و امنیت سرمایه‌گذاری را به چشم خود نبینند مطمئناً حضور قدرتمندی نخواهند داشت. در نتیجه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حاضر است تا هزینه و انرژی صرف کند تا آن‌ها با بازار ایران آشنا شده و آن‌ها را برای سرمایه‌گذاری در ایران ترغیب کند.

یکی از خواسته‌های مهم بازی‌سازان در این نشست برنامه ریزی بنیاد برای کارگاه‌های آموزشی در زمینه آموزش نحوه صحیح ارائه و معرفی بازی به ناشران بین‌المللی بود که کریمی قدوسی این خواسته را به جا دانست و قول سلسله برنامه‌های آموزشی و غیره را داد و گفت: ابتدای آذرماه بنیاد برنامه‌های خود را در این زمینه عمومی می‌کند و بازی‌سازان می‌توانند از این مجموعه برنامه بهره ببرند.

یک میلیون بازی رایانه ای غیرمجاز در کشور جمع آوری شد (۱۳۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای از جمع آوری یک میلیون بازی غیرمجاز طی دو سال گذشته از فروشگاه های توزیع محصولات فرهنگی خبر داد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای در جلسه هم اندیشی نمایندگان ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای استان های کشور عملکرد ستادهای استانی را بررسی و بر لزوم فعالیت ستادها در حوزه اطلاع رسانی و آگاهی آحاد مردم نسبت به مضرات و آسیب های ناشی از بازی های رایانه ای تاکید کرد.

وی عملکرد ستادهای مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای در کشور را مثبت ارزیابی کرد و گفت: در طول ۲ سال گذشته در سطح کشور بالغ بر ۵۰۰ بازدید صنفی از فروشگاه های توزیع محصولات فرهنگی توسط کارشناسان ادارات ارشاد با همراهی ناچار صورت گرفته که جمعا منتج به کشف و جمع آوری بیش از یک میلیون انواع بازی های غیرمجاز شده است.

خسرو کردمیهن ادامه داد: در حوزه ایجابی اقدامات موثری صورت پذیرفته که از جمله تعامل با آموزش و پرورش و برگزاری کارگاه های آموزشی برای اطلاع رسانی آسیب های ناشی از بازی های غیرمجاز رایانه ای به خانواده ها و دانش آموزان می توان اشاره کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز که در این نشست هم اندیشی حضور داشت از تشکیل نمایندگی بنیاد در ادارات ارشاد مراکز استان ها خبر داد و گفت: با تمام توان نسبت به راه اندازی نمایندگی در سراسر کشور تلاش خواهیم کرد و باید به مرکزیت بنیاد در تهران خاتمه دهیم.

وی اظهار داشت: تامین بخشی از اعتبارات مربوط به کنترل و ساماندهی بازار بازی های رایانه ای در کشور را در برنامه کاری خود داریم. منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

جمع آوری یک میلیون بازی رایانه ای غیرمجاز (۱۳۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز که در این نشست هم اندیشی حضور داشت از تشکیل نمایندگی بنیاد در ادارات ارشاد مراکز استان ها خبر داد و گفت: با تمام توان نسبت به راه اندازی نمایندگی در سراسر کشور تلاش خواهیم کرد و باید به مرکزیت بنیاد در تهران خاتمه دهیم.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای از جمع آوری یک میلیون بازی غیرمجاز طی دو سال گذشته از فروشگاه های توزیع محصولات فرهنگی خبر داد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای در جلسه هم اندیشی نمایندگان ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای استان های کشور عملکرد ستادهای استانی را بررسی و بر لزوم فعالیت ستادها در حوزه اطلاع رسانی و آگاهی آحاد مردم نسبت به مضرات و آسیب های ناشی از بازی های رایانه ای تاکید کرد.

وی عملکرد ستادهای مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای در کشور را مثبت ارزیابی کرد و گفت: در طول ۲ سال گذشته در سطح کشور بالغ بر ۵۰۰ بازدید صنفی از فروشگاه های توزیع محصولات فرهنگی توسط کارشناسان ادارات ارشاد با همراهی ناچار صورت گرفته که جمعا منتج به کشف و جمع آوری بیش از یک میلیون انواع بازی های غیرمجاز شده است.

خسرو کردمیهن ادامه داد: در حوزه ایجابی اقدامات موثری صورت پذیرفته که از جمله تعامل با آموزش و پرورش و برگزاری کارگاه های آموزشی برای اطلاع رسانی آسیب های ناشی از بازی های غیرمجاز رایانه ای به خانواده ها و دانش آموزان می توان اشاره کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز که در این نشست هم اندیشی حضور داشت از تشکیل نمایندگی بنیاد در ادارات ارشاد مراکز استان ها خبر داد و گفت: با تمام توان نسبت به راه اندازی نمایندگی در سراسر کشور تلاش خواهیم کرد و باید به مرکزیت بنیاد در تهران خاتمه دهیم.

وی اظهار داشت: تامین بخشی از اعتبارات مربوط به کنترل و ساماندهی بازار بازی های رایانه ای در کشور را در برنامه کاری خود داریم. منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

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

۱۳۹۵/۰۶/۲۹

