

۱۳۹۵/۰۷/۰۳

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



سپتامبر

SEP 24 2016

شنبه ۳ مهر

۱۳۹۵

اذان صبح ۴:۳۰ طلوع آفتاب ۵:۵۴ اذان ظهر ۱۱:۵۶ اذان مغرب ۱۸:۱۶

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۱	۳۱۴۰۶	دلار
▲ ۹۴	۳۵۲۵۸	یورو
▼ ۲۴۸	۴۰۷۳۰	پوند
▼ ۲۲۹	۳۱۰۸۵	صدین
▲ ۳	۸۵۵۱	درهم امارات
▲ ۱۰۵	۳۲۲۷۰	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۵۷۳	دلار
۴۰۰۸	یورو
۴۶۷۵	پوند
۳۵۳۵	صدین
۹۷۶	درهم امارات
۱۲۲۲	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۱۱۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۲۲۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۸۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۸۰۰۰	نیم سکه
۲۹۶۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	مسابقات پرشور لیگ برتر بازی های الکترونیک	فرصت امروز
۳	از بازیسازان عرصه دفاع مقدس تجلیل می شود	صدیا
۴	ایران 23 میلیون «گیمر» دارد	ایران
۴	کشورهای عربی در پی استخدام گیمرهای ایرانی	نخبر
۵	کشورهای همسایه در کمین گیمرهای ایرانی	صدیا
۵	ایران 23 میلیون «گیمر»؛ 171#8؛ 187#8 دارد	ایران
۶	انستیتو ملی بازی سازی برگزار می کند: تخصصی ترین دوره های آموزشی بازی سازی	ICT
۶	ایران 23 میلیون «گیمر» دارد	ایران
۷	تجلیل از بازی سازان عرصه دفاع مقدس با حضور وزیر ارشاد	خبرگزاری قرآنی ایران International Quran News Agency
۷	تخصصی ترین دوره های آموزشی بازی سازی برگزار می شود	ایران
۸	کارگاه مشاوره مالیاتی شرکت های بازی سازی	افق
۸	نمایندگان شرکت های بازی سازی ثبت نام کنند/ کارگاه مشاوره مالیاتی شرکت های بازی سازی	شرکت خبری دانشگاه تهران Acad News Agency (ASNA)
۸	نمایندگان شرکت های بازی سازی ثبت نام کنند	artna
۹	کارگاه مشاوره مالیاتی شرکت های بازی سازی برگزار می شود	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۹	کارگاه مشاوره مالیاتی شرکت های بازی سازی	3aziCenter.com
۱۰	نشست نقد و بررسی تجربه بازی "خروس جنگی" برگزار می شود	باشگاه خبرنگاران
۱۰	نشست نقد و بررسی بازی "خروس جنگی"	شبکه اطلاع رسانی وانا
۱۰	کارگاه مشاوره مالیاتی شرکت های بازی سازی	گاما
۱۱	برگزاری کارگاه مشاوره مالیاتی برای شرکت های بازی سازی	باشگاه خبرنگاران

تعداد محتوا : ۲۱



روزنامه

پایگاه خبری

خبرگزاری

۷

۹

۵





جمع گیمرها جمع است

مسابقات پرشور لیگ برتر بازی‌های الکترونیک

پریا بهنام

این مسابقات است. اغلب دانشگاه‌های معتبر جهان نیز در خصوص برگزاری رقابت‌های الکترونیک از گیمرها حمایت می‌کنند. برای مثال دانشکده فناوری اطلاعات کره جنوبی از حامیان اصلی برگزاری چنین مسابقه‌هایی در سطح داخلی و خارجی است.

با این حال نخستین مرکز رسمی و محبوب برگزاری لیگ بازی‌های الکترونیک واقع در شمال آمریکا، منطقه سانتا آنای کالیفرنیا است. این مرکز به لحاظ جغرافیایی فاصله بسیار کمی با دیزنی لند دارد، در نتیجه هر چهارشنبه (همزمان با زمان برگزاری مسابقات) جمع زیادی از علاقه‌مندان به سمت این مرکز جذب می‌شوند و به‌عنوان بازیکن یا تماشاچی از

این مسابقات هیجان انگیز، جوایز نقدی است که به‌صورت هفتگی به برندگان اعطا می‌شود. اگرچه برای شرکت در این مسابقات می‌توان در محل رسمی برگزاری لیگ الکترونیک حضور یافت، اما اخیراً سیستم شرکت در مسابقات به شکل آنلاین و دورادور نیز راه‌اندازی شده است. علت اینکه فعال شدن بخش آنلاین تا این حد با تاخیر مواجه بود، به ضعف در سیستم برگزاری مسابقات بازمی‌گردد، بلکه به تمایل اغلب شرکت‌کنندگان برای حضور در فضای رسمی مسابقات مربوط می‌شود.

نکته جالب در خصوص موضوع مسابقات، همه‌گیر شدن تمایل نهادهای آموزشی و حرفه‌ای برای شرکت در

گردهمایی‌های سالانه گیمرها هر سال در نقاط مختلف جهان انجام می‌شود، اما یکی از پرشورترین گردهمایی‌های علاقه‌مندان به بازی، مسابقات هفتگی لیگ گیمرهای الکترونیک است.

مسابقات هیجان‌انگیز لیگ الکترونیک، هر هفته در جنوب کالیفرنیا برگزار می‌شود؛ مسابقاتی که تنها بازیکنان محلی را به خود جذب نمی‌کند، بلکه بازیکنانی از سراسر جهان دوست دارند حتی برای یک‌بار هم که شده این مسابقات را امتحان کرده و لذت حضور در فضای این رقابت‌ها را احساس کنند.

یکی از جذاب‌ترین بخش‌های

در خصوص حجم بالای درآمدهای مسابقات می‌گویید: هر روز به تعداد علاقه‌مندان برای بازی و تماشای فصل‌های مختلف لیگ یک الکترونیک افزوده می‌شود. در این میان بسیاری از بازیکنان و تماشاچیان به شکل غیرحضورى و از طریق برنامه‌های آنلاین روند مسابقات را دنبال می‌کنند. این افراد هم برای حضور در فضای مجازی مسابقات، ملزم به پرداخت مبلغی هستند. با توجه به علاقه روز افزون افراد به بازی‌های مجازی و الکترونیک، پیش‌بینی می‌شود لیگ برتر بازی‌های الکترونیک روز به روز پررونق‌تر شود. اگرچه اکنون نیز با یک حساب و کتاب ساده می‌توان میزان سود این مسابقات را به سرعت بسیار بالا و قابل توجه تخمین زد.

این مسابقات لذت می‌برند. بازدهی مالی برگزاری مسابقات

هر تماشاچی، برای حضور در میدان جنگ مسابقات الکترونیک ملزم به پرداخت ۱۰ دلار ورودیه است. همچنین تماشاچیان محلی و ثابت، می‌توانند با پرداخت هزینه شارژی ماهانه با اندکی تخفیف نسبت به تماشاگران غیر ثابت به تماشای مسابقات بپردازند. از سوی دیگر، بازیکنان حرفه‌ای برای پیوستن به لیگ یک مسابقات الکترونیک ملزم به پرداخت مبلغی وجه برای ثبت نام هستند؛ مبلغی که در صورت پیروزی آنان در مسابقات یا حضور مستمر آنها کاهش خواهد یافت. الکس واله یکی از شناخته‌شده‌ترین حاضران این لیگ و از بازیکنان با سابقه،

از بازیسازان عرصه دفاع مقدس تجلیل می‌شود

صبا: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به مناسبت هفته دفاع مقدس، طی مراسمی از بازیسازانی که در عرصه دفاع مقدس اثرات فاخری تولید کرده‌اند تجلیل و قدر دانی خواهد کرد.

در این مراسم از بازیسازان عرصه دفاع مقدس که توانسته‌اند به خوبی نسل امروز را با آن روزهای پرافتخار پیوند بزنند، تجلیل و قدر دانی خواهد شد.

لازم به ذکر است علی جنتی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، با حضور در مراسم، از بازیسازان این عرصه قدر دانی خواهد کرد.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از تمام بازیسازان و فعالان این عرصه دعوت می‌کند تا با حضور خود در آیین تجلیل از بازیسازان عرصه دفاع مقدس، زینت بخش این محفل باشند.

این مراسم روز یکشنبه چهارم مهر ماه، ساعت ۱۰:۰۰ در فرهنگسرای ندیشه برگزار خواهد شد.





نگه

سوسن صادقی

ایران ۲۳ میلیون «گیمر» دارد

«ایران با ۷۹ میلیون نفر جمعیت، ۲۳ میلیون گیمر با حداقل یک ساعت بازی در هفته روی هر یک از پلتفرم‌های موجود دارد که ۵۳ درصد از آنها به طور مستمر به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند.»

مهرداد آشتیانی، معاون حمایت و امور بین‌الملل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای با بیان این مطلب به «ایران» گفت: توزیع پلتفرم‌های مورد علاقه گیمرهای ایرانی برای بازی‌های دیجیتال به ترتیب تلفن هوشمند (۷۷ درصد)، تبلت (۲۱ درصد)، رایانه شخصی (۱۶ درصد)، کنسول بازی (۶ درصد) و لپ‌تاپ (۵ درصد) را شامل می‌شود.

این مسئول درباره بررسی جنسیتی جامعه آماری گیمرها نیز اظهار داشت: آمار نشان می‌دهد ۶۳ درصد از جامعه گیمرها را مردان و ۳۷ درصد (بیش از ۸ میلیون نفر) از آنان را زنان تشکیل می‌دهند و از سوی دیگر باید گفت که بیشترین استقبال از بازی‌های دیجیتال را نوجوانان ۱۲ تا ۱۹ سال با ۳۳ درصد به خود اختصاص داده‌اند.

معاون حمایت و امور بین‌الملل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای افزود: سایر گروه‌های سنی علاقه‌مند به این نوع سرگرمی، به ترتیب جوانان ۲۰ تا ۳۲ سال (۲۹ درصد)، کودکان زیر ۱۲ سال (۲۵ درصد)، میانسالان ۳۵ تا ۵۹ سال (۱۲ درصد) و کهنسالان بالای ۶۰ سال (یک درصد) هستند و متوسط سن گیمرهای ایرانی نیز ۲۱ سال است.

آشتیانی در خصوص شرکت‌های فعال در زمینه بازی‌های تلفن همراه نیز گفت: در حال حاضر ۱۴۸ شرکت و گروه‌های فعال در زمینه بازی‌های تلفن همراه در کشور وجود دارند که از این تعداد ۷۹ شرکت و ۶۹ تیم، بازی‌ساز مستقل هستند و تعداد کل افراد فعال در این حوزه در حدود هزار و ۹۲۴ نفر است.

وی درباره علت رشد انفجاری فروش بازی‌های رایانه‌ای در ایران نیز به رعایت قانون کپی‌رایت از سوی فروشگاه‌هایی همچون «کافه بازار» اشاره کرد و اظهار داشت: چنین فروشگاه‌هایی حتی بازی‌های خارجی را نیز با گواهی‌نامه معتبر به فروش می‌رسانند. معاون حمایت و امور بین‌الملل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در پاسخ به این سؤال که کاربران ایرانی با کدام برند گوشی‌ها بیشتر بازی می‌کنند نیز گفت: در کشور ما بیشترین بازی‌ها روی دستگاه‌های سامسونگ انجام می‌شود چرا که ۹۰ درصد فروش بازار را گوشی‌های اندرویدی تشکیل می‌دهند و هنوز فروش IOS در کشور محدود است.

وی با اعلام اینکه بازی‌های دیجیتال در منطقه اروپایی و آفریقا ۵ درصد و در آمریکا ۲۲ درصد رشد دارد، ادامه داد: این در حالی است که بازی‌های دیجیتال در آسیا ۴۷ درصد رشد کرده و از همین میزان هم ۱۵ درصد مربوط به رشد این صنعت در منطقه خاورمیانه است.

آشتیانی افزود: اگر نرخ رشد بازی‌های تلفن همراه را در جهان بررسی کنیم به این نتیجه می‌رسیم که در سال ۲۰۱۶ میزان فروش بازی‌های تلفن همراه ۲۴/۲ میلیون دلار بوده است و پیش‌بینی می‌شود که این رقم در سال ۲۰۱۸ به ۳۷۳ میلیون دلار برسد و باید گفت که این رقم نسبت به سال گذشته ۲۳ درصد رشد را نشان می‌دهد. اما جایگاه ایران در کسب درآمد از صنعت بازی‌های رایانه‌ای در منطقه منا (خاورمیانه و آفریقای شمالی) کجاست که آشتیانی در این باره گفت: ایران در منطقه منا در رتبه ششم قرار دارد و اگر بخواهیم جایگاه درآمد هر بازیکن در منطقه منا را بررسی کنیم باز هم ایران صاحب رتبه ششم است.

کشورهای عربی در پی استخدام گیمرهای ایرانی



مهین: معین عموزاده یکی از گیمرهای سابقه‌دار ایرانی است که افتخارات متعدد ملی و بین‌المللی در مسابقات مختلف

بازی‌های رایانه‌ای ایران و جهان به‌دست آورده است که تنها یکی از آن‌ها، قهرمانی در مسابقات جهانی فوتبال رایانه‌ای در سال ۲۰۱۳ و در رقابت با بیش از ۵۰۰ گیمر حرفه‌ای بود. عموزاده می‌گوید: کشورهای حوزه خلیج فارس سرمایه‌گذاری زیادی در حوزه گیمر انجام می‌دهند و بهترین بازیکنانشان از گیمرهای رده چهارم ایران نیز پایین‌تر هستند و همین امر باعث شده که تمایل زیادی برای جذب گیمرهای ایرانی داشته باشند.

کشورهای همسایه در کمین گیم‌های ایرانی



مهر: معین عموزاده، برنده بزرگ‌ترین جایزه جهانی در فوتبال رایانه‌ای (PES) نسبت به تلاش کشورهای حوزه خلیج فارس برای جذب گیم‌های ایرانی هشدار داد و گفت: کشورهای حوزه خلیج فارس سرمایه‌گذاری زیادی در حوزه گیم انجام می‌دهند و بهترین بازیکنانشان از گیم‌های رده چهارم ایران نیز پایین‌تر هستند و همین امر باعث شده که تمایل زیادی برای جذب گیم‌های

ایرانی برای حضور در تیم‌های ملی خودشان داشته باشند و با توجه به این که دوران حرفه‌ای یک گیم‌ر محدود است و قهرمانان ایران از حمایت اندکی برای حضور در مسابقات جهانی برخوردار هستند، برخی از گیم‌رها جذب این کشورها می‌شوند و این برای کشور مضر است. عموزاده در مورد مشکلاتی که بر سر راه گیم‌های ایرانی است گفت: اصلی‌ترین مانع برای حضور در میادین جهانی، مشکل ویزا و عدم حمایت از گان خاص از گیم‌هایی است که موفق به کسب سهمیه بازی‌های رایانه‌ای جهانی شده‌اند. بازی‌های IGL (لیگ مسابقات رایانه‌ای ایران) به دلیل تجربه بالا و حمایت‌های تیم بر گزار کننده و مشارکت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، از لحاظ اعزام منظم به مسابقات جهانی فرانسه، دارای مزیت‌های بسیاری است اما مشکل اصلی، دید امروز خانواده‌ها به مسئله گیم است.

عموزاده می‌گوید: سطح مسابقات ایران بسیار حرفه‌ای است و نباید نوجوان ۱۲-۱۳ ساله که برای اولین بار در مسابقات حضور دارد و مقام کسب نمی‌کند از ادامه مسیر منع شود. خیلی از گیم‌رها ۱۲-۱۳ سال سابقه بازی حرفه‌ای دارند و خانواده‌ها باید سطح این بازی‌ها را بدانند. این گیم‌ر با سابقه ضمن تاکید بر این که هیچ کاری نباید به صورت افراطی و بدون برنامه‌ریزی انجام شود می‌گوید: خانواده‌ها باید توجه کنند که گیم در صورتی که منظم و حرفه‌ای دنبال شود مانند هر رشته ورزشی دارای دوران آماده‌سازی، لوچ و فرود است.

ایران

نگاه ایران ۲۳ میلیون & ۱۷۱# گیم‌ر & ۱۸۷# دارد

سوسن صادقی

«ایران با ۷۹ میلیون نفر جمعیت، ۲۳ میلیون گیم‌ر با حداقل یک ساعت بازی در هفته روی هر یک از پلتفرم‌های موجود دارد که ۵۳ درصد از آنها به طور مستمر به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند.»

مهرداد آشتیانی، معاون حمایت و امور بین الملل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای با بیان این مطلب به «ایران» گفت: توزیع پلتفرم‌های مورد علاقه گیم‌های ایرانی برای بازی‌های دیجیتال به ترتیب تلفن هوشمند (۷۷ درصد)، تبلت (۲۱ درصد)، رایانه شخصی (۱۶ درصد)، کنسول بازی (۶ درصد) و لپ‌تاپ (۵ درصد) را شامل می‌شود.

این مسئول درباره بررسی جنسیتی جامعه آماری گیم‌رها نیز اظهار داشت: آمار نشان می‌دهد ۶۳ درصد از جامعه گیم‌رها را مردان و ۳۷ درصد (بیش از ۸ میلیون نفر) از آنان را زنان تشکیل می‌دهند و از سوی دیگر باید گفت که بیشترین استقبال از بازی‌های دیجیتال را نوجوانان ۱۲ تا ۱۹ سال با ۳۳ درصد به خود اختصاص داده‌اند.

معاون حمایت و امور بین الملل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای افزود: سایر گروه‌های سنی علاقه مند به این نوع سرگرمی، به ترتیب جوانان ۲۰ تا ۳۴ سال (۲۹ درصد)، کودکان زیر ۱۲ سال (۲۵ درصد)، میانسالان ۳۵ تا ۵۹ سال (۱۲ درصد) و کهنسالان بالای ۶۰ سال (یک درصد) هستند و متوسط سن گیم‌های ایرانی نیز ۲۱ سال است.

آشتیانی در خصوص شرکت‌های فعال در زمینه بازی‌های دیجیتال نیز گفت: در حال حاضر ۱۴۸ شرکت و گروه‌های فعال در زمینه بازی‌های دیجیتال همراه در کشور وجود دارند که از این تعداد ۷۹ شرکت و ۶۹ تیم، بازی‌ساز مستقل هستند و تعداد کل افراد فعال در این حوزه در حدود هزار و ۹۲۴ نفر است. وی درباره علت رشد انفجاری فروش بازی‌های رایانه‌ای در ایران نیز به رعایت قانون کپی‌رایت از سوی فروشگاه‌هایی همچون «کافه بازار» اشاره کرد و اظهار داشت: چنین فروشگاه‌هایی حتی بازی‌های خارجی را نیز با گواهینامه معتبر به فروش می‌رسانند. معاون حمایت و امور بین الملل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در پاسخ به این سؤال که کاربران ایرانی با کدام برند گوشی‌ها بیشتر بازی می‌کنند نیز گفت: در کشور ما بیشترین بازی‌ها روی دستگاه‌های (آدامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سامسونگ انجام می‌شود چرا که ۹۰ درصد فروش بازار را گوشی‌های اندرویدی تشکیل می‌دهند و هنوز فروش IOS در کشور محدود است. وی با اعلام اینکه بازی‌های دیجیتالی در منطقه اروپایی و آفریقا ۵ درصد و در آمریکا ۲۲ درصد رشد دارد، ادامه داد: این در حالی است که بازی‌های دیجیتالی در آسیا ۴۷ درصد رشد کرده و از همین میزان هم ۱۵ درصد مربوط به رشد این صنعت در منطقه خاورمیانه است.

آشنیانی افزود: اگر نرخ رشد بازی‌های تلفن همراه را در جهان بررسی کنیم به این نتیجه می‌رسیم که در سال ۲۰۱۶ میزان فروش بازی‌های تلفن همراه ۴/۲۴ میلیون دلار بوده است و پیش‌بینی می‌شود که این رقم در سال ۲۰۱۸ به ۲/۲۱ میلیارد دلار برسد و باید گفت که این ارقام نسبت به سال گذشته ۲۳ درصد رشد را نشان می‌دهد. اما جایگاه ایران در کسب درآمد از صنعت بازی‌های رایانه‌ای در منطقه ما (خاورمیانه و آفریقای شمالی) کجاست که آشنیانی در این باره گفت: ایران در منطقه ما در رتبه ششم قرار دارد و اگر بخواهیم جایگاه درآمد هر بازیکن در منطقه ما را بررسی کنیم باز هم ایران صاحب رتبه ششم است.



انستیتو ملی بازی برگزار می‌کند: تخصصی‌ترین دوره‌های آموزشی بازی سازی (۱۹۳۱-۱۹۳۰-۱۹۳۱)

ICTPRESS - دوره‌ی معرفی دوره‌های جدید انستیتوی ملی بازی سازی، یکشنبه ۲۸ شهریور ماه، با حضور مسئولان انستیتو و جمعی از علاقه‌مندان به بازی سازی برگزار شد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در ابتدای این دوره‌ی، شهاب کشاورز، مدیر انستیتوی ملی بازی سازی به تشریح عملکرد پنج ساله این مرکز آموزشی پرداخت و دلایل نیاز به یک دوره تخصصی‌تر در صنعت بازی سازی کشور را بیان کرد.

کشاورز، دوره‌های PowerUP را پاسخگوی این نیاز دانست و گفت: افرادی که به عنوان خروجی این دوره‌ها فارغ‌التحصیل خواهند شد، از تخصص بیشتری نسبت به فعالان حاضر در صنعت برخوردار خواهند بود و توانایی راهبری تیم‌ها در رشته‌ی تخصصی خود را خواهند داشت.

در ادامه، هادی اسکندری، یاسر زین و امیرحسین عرفانی به ترتیب به عنوان مدیران رشته‌های طراحی بازی، فنی و هنری به تشریح رشته‌ها پرداختند و سرفصل‌های دروس، پیش‌نیازها و دیگر موارد مهم را برای حاضرین بیان کردند. رشته طراحی هنری، به دلیل گستردگی خود به دو بخش دوبعدی و سه بعدی تقسیم شده است.

دوره‌های PowerUP نام دوره‌های تخصصی جدیدی است که به خدمات آموزشی انستیتوی ملی بازی سازی اضافه شده و قرار است به صورت محدود به تربیت نیروی متخصص بپردازد. از ویژگی این دوره‌ها، برخورداری از هیئت علمی تمام وقت، اساتید برتر، انجام دوره‌ها و همین‌طور مزایایی که انستیتو برای دانش‌پژوهان در نظر گرفته است، اشاره کرد. از جمله اعزام دانش‌پژوهان به رویدادهای بین‌المللی، دادن کمک هزینه برای ساخت بازی‌های مستقل و امکان دسترسی به بانک جامعی از کتب، مقالات و دیگر موارد مرتبط با بازی سازی.

پیش‌ثبت نام این رشته‌ها تا یک مهرماه ادامه دارد و از سوم تا هشتم مهر زمان مصاحبه و گزینش افراد است. علاقه‌مندان می‌توانند برای کسب اطلاعات بیشتر درباره این دوره‌ها به سایت انستیتوی ملی بازی سازی مراجعه کرده یا به طور مستقیم با انستیتوی ملی بازی سازی تماس بگیرند.



ایران ۲۳ میلیون «گیمِر» دارد (۱۹۳۱-۱۹۳۰-۱۹۳۱)

«ایران با ۷۹ میلیون نفر جمعیت، ۲۳ میلیون گیمِر با حداقل یک ساعت بازی در هفته روی هر یک از پلتفرم‌های موجود دارد که ۵۲ درصد از آنها به طور مستمر به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند.»

ایران آنلاین امپراتور آشنیانی، معاون حمایت و امور بین‌الملل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای با بیان این مطلب به «ایران» گفت: توزیع پلتفرم‌های مورد علاقه گیمِرهای ایرانی برای بازی‌های دیجیتالی به ترتیب تلفن هوشمند (۷۷ درصد)، تیلیت (۲۱ درصد)، رایانه شخصی (۱۶ درصد)، کنسول بازی (۶ درصد) و لپ‌تاپ (۵ درصد) را شامل می‌شود.

این مسئول درباره بررسی جنسیتی جامعه آماری گیمِرها نیز اظهار داشت: آمار نشان می‌دهد ۶۳ درصد از جامعه گیمِرها را مردان و ۳۷ درصد (بیش از ۸ میلیون نفر) از آنان را زنان تشکیل می‌دهند و از سوی دیگر باید گفت که بیشترین استقبال از بازی‌های دیجیتالی را نوجوانان ۱۲ تا ۱۹ سال با ۳۳ درصد به خود اختصاص داده‌اند.

معاون حمایت و امور بین‌الملل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای افزود: سایر گروه‌های سنی علاقه‌مند به این نوع سرگرمی، به ترتیب جوانان ۲۰ تا ۳۴ سال (۲۹ درصد)، کودکان زیر ۱۲ سال (۲۵ درصد)، میانسالان ۳۵ تا ۵۹ سال (۱۲ درصد) و کهنسالان بالای ۶۰ سال (یک درصد) هستند و متوسط سن گیمِرهای ایرانی نیز ۲۱ سال است.

آشنیانی در خصوص شرکت‌های فعال در زمینه بازی‌های تلفن همراه نیز گفت: در حال حاضر ۱۴۸ شرکت و گروه‌های فعال در زمینه بازی‌های تلفن همراه در کشور وجود دارند که از این تعداد ۷۹ شرکت و ۶۹ تیم، بازی‌ساز مستقل هستند و تعداد کل افراد فعال در این حوزه در حدود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هزار و ۹۲۴ نفر است وی درباره علت رشد انفجاری فروش بازی های رایانه ای در ایران نیز به رعایت قاتون کپی رایت از سوی فروشگاه هایی همچون «کافه بازار» اشاره کرد و اظهار داشت: چنین فروشگاه هایی حتی بازی های خارجی را نیز با گواهینامه معتبر به فروش می رسانند. معاون حمایت و امور بین الملل بنیاد بازی های رایانه ای در پاسخ به این سؤال که کاربران ایرانی با کدام برند گوشی ها بیشتر بازی می کنند نیز گفت: در کشور ما بیشترین بازی ها روی دستگاه های سامسونگ انجام می شود چرا که ۹۰ درصد فروش بازار را گوشی های اندرویدی تشکیل می دهند و هنوز فروش IOS در کشور محدود است. وی با اعلام اینکه بازی های دیجیتالی در منطقه اروپایی و آفریقا ۵ درصد و در امریکا ۲۲ درصد رشد دارد، ادامه داد: این در حالی است که بازی های دیجیتالی در آسیا ۴۷ درصد رشد کرده و از همین میزان هم ۱۵ درصد مربوط به رشد این صنعت در منطقه خاورمیانه است.

آشنیانی افزود: اگر نرخ رشد بازی های تلفن همراه را در چهار ن بررسی کنیم به این نتیجه می رسیم که در سال ۲۰۱۶ میزان فروش بازی های تلفن همراه ۴/۲۴ میلیون دلار بوده است و پیش بینی می شود که این رقم در سال ۲۰۱۸ به ۲/۳۱ میلیون دلار برسد و باید گفت که این ارقام نسبت به سال گذشته ۲۳ درصد رشد را نشان می دهد. اما جایگاه ایران در کسب درآمد از صنعت بازی های رایانه ای در منطقه منا (خاورمیانه و آفریقای شمالی) کجاست که آشنیانی در این باره گفت: ایران در منطقه منا در رتبه ششم قرار دارد و اگر بخواهیم جایگاه درآمد هر بازیکن در منطقه منا را بررسی کنیم باز هم ایران صاحب رتبه ششم است.

لایران



تجلیل از بازی سازان عرصه دفاع مقدس با حضور وزیر ارشاد (۱۳۹۵/۰۷/۰۱)

گروه فضای مجازی: بنیاد ملی بازی های رایانه ای به مناسبت هفته دفاع مقدس، طی مراسمی از بازی سازانی که در عرصه دفاع مقدس اثرات فاطری تولید کرده اند، تجلیل می کند.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکتا)، طی مراسمی از بازی سازان عرصه دفاع مقدس که توانسته اند به خوبی نسل امروز را با آن روزهای پرافتخار پیوند بزنند، تجلیل می شود. علی جنتی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با حضور در این مراسم، از بازی سازان این عرصه قدردانی خواهد کرد. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تمامی بازی سازان و فعالان این عرصه دعوت کرد تا در این آئین تجلیل حضور داشته باشند. این مراسم روز یکشنبه، چهارم مهرماه ساعت ۱۰ در فرهنگسرای اندیشه واقع در خیابان شریعی، نرسیده به پل سیدخندان، بوستان اندیشه برگزار می شود.



توسط انستیتو ملی بازی سازی و با دوره های PowerUp: تخصصی ترین دوره های آموزشی بازی سازی برگزار می شود (۱۳۹۵/۰۷/۰۱)

دوره های معرفی دوره های جدید انستیتوی ملی بازی سازی، یکشنبه ۲۸ شهریور ماه، با حضور مسئولان انستیتو و جمعی از علاقه مندان به بازی سازی برگزار شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در ابتدای این دوره های، شهاب کشاورز، مدیر انستیتوی ملی بازی سازی به تشریح عملکرد پنج ساله ی این مرکز آموزشی پرداخت و دلایل نیاز به یک دوره ی تخصصی تر در صنعت بازی سازی کشور را برشمرد. کشاورز، دوره های Power UP را پاسخگوی این نیاز دانست و گفت: افرادی که به عنوان خروجی این دوره ها فارغ التحصیل خواهند شد، از تخصص بیشتری نسبت به فعالان حاضر در صنعت برخوردار خواهند بود و توانایی راهبری تیم ها در رشته ی تخصصی خود را خواهند داشت. در ادامه، هادی اسکندری، یاسر زیان و امیرحسین عرفانی به ترتیب به عنوان مدیران رشته های طراحی بازی، فنی و هنری به تشریح رشته ها پرداختند و سرفصل های دروس، پیش نیازها و دیگر موارد مهم را برای حاضرین برشمردند. رشته ی طراحی هنری، به دلیل گستردگی خود به دو بخش دوبعدی و سه بعدی تقسیم شده است.

دوره های PowerUP، نام دوره های تخصصی جدیدی است که به خدمات آموزشی انستیتوی ملی بازی سازی اضافه شده و قرار است به صورت محدود به تربیت نیروی متخصص بپردازد. از ویژگی این دوره ها، برخورداری از هیئت علمی تمام وقت، اساتید برتر، انسجام دوره ها و همین طور مزایایی که انستیتو برای دانش پژوهان در نظر گرفته است، اشاره کرد. از جمله، اعزام دانش پژوهان به رویدادهای بین المللی، دادن کمک هزینه برای ساخت بازی های مستقل و امکان دسترسی به بانک جامعی از کتب، مقالات و دیگر موارد مرتبط با بازی سازی.

پیش ثبت نام این رشته ها تا یک مهرماه ادامه دارد و از سوم تا هشتم مهر زمان مصاحبه و گزینش افراد است. علاقه مندان می توانند برای کسب اطلاعات بیشتر درباره ی این دوره ها به سایت انستیتوی ملی بازی سازی مراجعه کرده یا به طور مستقیم با انستیتوی ملی بازی سازی تماس بگیرند.

**کارگاه مشاوره مالیاتی شرکت های بازی سازی (۱۳۹۷-۹۵/۰۱/۲۵)**

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برنامه ریزی برای برگزاری کارگاه های آموزشی و مشاوره ای در زمینه مالیات برای شرکت های بازی سازی
خبر داد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هادی جعفری با اشاره به ضعف تجربه و آشنایی کم شرکت های بازی سازی نسبت به قوانین مالیاتی گفت: موضوع مالیات و چگونگی دفتر نویسی و ارائه اظهارنامه های مالیاتی همواره یکی از نقاط ضعف شرکت های بازی سازی بوده است که پیش از این نیز توسط کارگروه بازی های رایانه ای پیگیری می شده است. فلذا با هماهنگی های انجام شده و موافقت فرزند فتحی، معاون مالی و اداری بنیاد در نظر داریم طی جلساتی آموزشی، مدیران عامل این شرکت ها را نسبت به قواعد و قوانین مالیاتی راهنمایی کنیم.

وی افزود: با توجه به اعلام آمادگی اولیه تعدادی از شرکت های بازی ساز از طریق کارگروه بازی های رایانه ای در نظر داریم تا نخستین جلسه آموزشی را در نیمه دوم مهر ماه برگزار کنیم و پس از نهایی شدن تعداد شرکت کنندگان برنامه دقیق این جلسات را اطلاع رسانی خواهیم کرد.

جعفری با اشاره به اینکه برخی تصور می کنند معافیت موسسه های تک منظوره بازی سازی به معنی عدم نیاز به رد کردن اظهارنامه است افزود: هیچ معافیتی نافذ و وظایف قانونی شرکت ها یا موسسات نیست و عموم بازی سازان باید به این نکته توجه داشته باشند. شفاف سازی نسبت به این موارد و پاسخ به سایر سوالات در این حوزه جزو مسایلی است که در این جلسات پاسخ داده خواهد شد.

علاقه مندان برای شرکت در این کلاس های آموزشی می توانند از طریق تکمیل این فرم نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.

**نمایندگان شرکت های بازی سازی ثبت نام کنند / کارگاه مشاوره مالیاتی شرکت های بازی سازی (۱۳۹۷-۹۵/۰۱/۲۵)**

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برنامه ریزی برای برگزاری کارگاه های آموزشی و مشاوره ای در زمینه مالیات برای شرکت های بازی سازی
خبر داد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هادی جعفری با اشاره به ضعف تجربه و آشنایی کم شرکت های بازی سازی نسبت به قوانین مالیاتی گفت: «موضوع مالیات و چگونگی دفتر نویسی و ارائه اظهارنامه های مالیاتی همواره یکی از نقاط ضعف شرکت های بازی سازی بوده است که پیش از این نیز توسط کارگروه بازی های رایانه ای پیگیری می شده است. فلذا با هماهنگی های انجام شده و موافقت فرزند فتحی، معاون مالی و اداری بنیاد، در نظر داریم طی جلساتی آموزشی، مدیران عامل این شرکت ها را نسبت به قواعد و قوانین مالیاتی راهنمایی کنیم.»

وی افزود: «با توجه به اعلام آمادگی اولیه تعدادی از شرکت های بازی ساز از طریق کارگروه بازی های رایانه ای در نظر داریم تا نخستین جلسه آموزشی را در نیمه دوم مهر ماه برگزار کنیم و پس از نهایی شدن تعداد شرکت کنندگان برنامه دقیق این جلسات را اطلاع رسانی خواهیم کرد.»

جعفری با اشاره به این که برخی تصور می کنند معافیت موسسه های تک منظوره بازی سازی به معنی عدم نیاز به رد کردن اظهارنامه است افزود: «هیچ معافیتی نافذ و وظایف قانونی شرکت ها یا موسسات نیست و عموم بازی سازان باید به این نکته توجه داشته باشند. شفاف سازی نسبت به این موارد و پاسخ به سایر سوالات در این حوزه جزو مسایلی است که در این جلسات پاسخ داده خواهد شد.»

علاقه مندان برای شرکت در این کلاس های آموزشی می توانند از طریق تکمیل این فرم نسبت به ثبت نام اقدام کنند.

**هادی جعفری؛ نمایندگان شرکت های بازی سازی ثبت نام کنند (۱۳۹۷-۹۵/۰۱/۲۵)**

آرتنا:

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برنامه ریزی برای برگزاری کارگاه های آموزشی و مشاوره ای در زمینه مالیات برای شرکت های بازی سازی
خبر داد.

هادی جعفری با اشاره به ضعف تجربه و آشنایی کم شرکت های بازی سازی نسبت به قوانین مالیاتی گفت: موضوع مالیات و چگونگی دفتر نویسی و ارائه اظهارنامه های مالیاتی همواره یکی از نقاط ضعف شرکت های بازی سازی بوده است که پیش از این نیز توسط کارگروه بازی های رایانه ای پیگیری می شده است. فلذا با هماهنگی های انجام شده و موافقت فرزند فتحی، معاون مالی و اداری بنیاد در نظر داریم طی جلساتی آموزشی، مدیران عامل این شرکت ها (ادامه دارد ..)

**نشست نقد و بررسی تجربه بازی "خروس جنگی" برگزار می شود (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۲۵)**

دبیرخانه دائمی همایش ملی سواد رسانه ای نخستین نشست از سلسله نشست های نقد و بررسی تجربه ی تبدیل ایده به طرح ثروت آفرین و محصول دیجیتال فرهنگی را با محوریت "تجربه بازی خروس جنگی" برگزار می کند.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ بازی "خروس جنگی" که موفق به کسب غزال زرین بهترین بازی موبایل سال ایران شده، توسط شرکت پیشگامان یارا کیش تولید و به بازار ارائه شده است. این بازی با محوریت قرار دادن جنگ میان خروس ها که یک بازی بومی قدیمی است، توانسته است محیطی هیجان انگیز برای کاربران طراحی و اجرا کند و طرفداران زیادی را با خود همراه سازد.

کسب عنوان بهترین بازی سال از دیدگاه مخاطبان در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران نیز از دیگر موفقیت های خروس جنگی به شمار می آید. در این نشست تلاش می شود تا فرآیند ایده، تولید، انتشار و مدیریت بازی خروس جنگی که در عرصه جهانی هم ارائه شده و موفقیت هایی کسب کرده است مورد تحلیل و نقد و بررسی واقع شود. مهمان این نشست مهندس محمدمهدی بهفرزاد، مدیرعامل شرکت پیشگامان یارا کیش تولیدکننده بازی خروس جنگی خواهد بود.

این نشست، یکشنبه ۴ مهرماه ۱۳۹۵، از ساعت ۱۶ در محل دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی کشور واقع در میدان بهارستان، خیابان کمال الملک، روبروی درب اصلی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار خواهد شد.

دبیرخانه دائمی همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی با همکاری موسسه مسیر تلاش دارند تا با شناسایی تجربه های موفق تبدیل ایده به طرح ثروت آفرین رسانه ای و فرهنگی، امکان انتقال تجربه و دانش افزایی را برای دیگر فعالان فرهنگی و رسانه ای فراهم آورد. این سلسله نشست ها در حوزه های مختلف رسانه ای و فرهنگی تداوم خواهد داشت.

**نشست نقد و بررسی بازی "خروس جنگی" (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۲۵)**

دبیرخانه دائمی همایش ملی سواد رسانه ای نخستین نشست از سلسله نشست های نقد و بررسی تجربه ی تبدیل ایده به طرح ثروت آفرین و محصول دیجیتال فرهنگی را با محوریت "تجربه بازی خروس جنگی" برگزار می کند.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه آنا؛ بازی "خروس جنگی" که موفق به کسب غزال زرین بهترین بازی موبایل سال ایران شده، توسط شرکت پیشگامان یارا کیش تولید و به بازار ارائه شده است. این بازی با محوریت قرار دادن جنگ میان خروس ها که یک بازی بومی قدیمی است، توانسته است محیطی هیجان انگیز برای کاربران طراحی و اجرا کند و طرفداران زیادی را با خود همراه سازد.

کسب عنوان بهترین بازی سال از دیدگاه مخاطبان در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران نیز از دیگر موفقیت های خروس جنگی به شمار می آید. در این نشست تلاش می شود تا فرآیند ایده، تولید، انتشار و مدیریت بازی خروس جنگی که در عرصه جهانی هم ارائه شده و موفقیت هایی کسب کرده است مورد تحلیل و نقد و بررسی واقع شود. مهمان این نشست مهندس محمدمهدی بهفرزاد، مدیرعامل شرکت پیشگامان یارا کیش تولیدکننده بازی خروس جنگی خواهد بود.

این نشست، یکشنبه ۴ مهرماه ۱۳۹۵، از ساعت ۱۶ در محل دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی کشور واقع در میدان بهارستان، خیابان کمال الملک، روبروی درب اصلی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار خواهد شد.

دبیرخانه دائمی همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی با همکاری موسسه مسیر تلاش دارند تا با شناسایی تجربه های موفق تبدیل ایده به طرح ثروت آفرین رسانه ای و فرهنگی، امکان انتقال تجربه و دانش افزایی را برای دیگر فعالان فرهنگی و رسانه ای فراهم آورد. این سلسله نشست ها در حوزه های مختلف رسانه ای و فرهنگی تداوم خواهد داشت.

منبع: باشگاه خبرنگاران

**کارگاه مشاوره مالیاتی شرکت های بازی سازی (۱۳۹۴-۰۱/۰۱/۲۵)**

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برنامه ریزی برای برگزاری کارگاه های آموزشی و مشاوره ای در زمینه مالیات برای شرکت های بازی سازی خبر داد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هادی جعفری با اشاره به ضعف تجربه و آشنایی کم شرکت های بازی سازی نسبت به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...): قوانین مالیاتی گفت: موضوع مالیات و چگونگی دفتر نویسی و ارائه اظهارنامه های مالیاتی همواره یکی از نقاط ضعف شرکت های بازی سازی بوده است که پیش از این نیز توسط کارگروه بازی های رایانه ای پیگیری می شده است. فلذا با هماهنگی های انجام شده و موافقت فرزند فتاحی، معاون مالی و اداری بنیاد در نظر داریم طی جلساتی آموزشی، مدیران عامل این شرکت ها را نسبت به قواعد و قوانین مالیاتی راهنمایی کنیم. وی افزود: با توجه به اعلام آمادگی لولیه تعدادی از شرکت های بازی ساز از طریق کارگروه بازی های رایانه ای در نظر داریم تا نخستین جلسه آموزشی را در نیمه دوم مهر ماه برگزار کنیم و پس از نهایی شدن تعداد شرکت کنندگان برنامه دقیق این جلسات را اطلاع رسانی خواهیم کرد. جعفری با اشاره به اینکه برخی تصور می کنند معافیت موسسه های تک منظوره بازی سازی به معنی عدم نیاز به رد کردن اظهارنامه است افزود: هیچ معافیتی نافذ و وظایف قانونی شرکت ها یا مؤسسات نیست و عموم بازی سازان باید به این نکته توجه داشته باشند. شفاف سازی نسبت به این موارد و پاسخ به سایر سوالات در این حوزه جزو مسائلی است که در این جلسات پاسخ داده خواهد شد. علاقه مندان برای شرکت در این کلاس های آموزشی می توانند از طریق تکمیل این فرم نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.



برگزاری کارگاه مشاوره مالیاتی برای شرکت های بازی سازی (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن اعلام خبر برنامه ریزی برای برگزاری کارگاه های آموزشی و مشاوره ای در زمینه مالیات برای شرکت های بازی سازی، از نمایندگان این شرکت ها دعوت به ثبت نام کرد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ هادی جعفری با اشاره به ضعف تجربه و آشنایی کم شرکت های بازی سازی نسبت به قوانین مالیاتی گفت: موضوع مالیات و چگونگی دفتر نویسی و ارائه اظهارنامه های مالیاتی همواره یکی از نقاط ضعف شرکت های بازی سازی بوده است که پیش از این نیز توسط کارگروه بازی های رایانه ای پیگیری می شده است. فلذا با هماهنگی های انجام شده و موافقت فرزند فتاحی، معاون مالی و اداری بنیاد در نظر داریم طی جلساتی آموزشی، مدیران عامل این شرکت ها را نسبت به قواعد و قوانین مالیاتی راهنمایی کنیم. وی افزود: با توجه به اعلام آمادگی لولیه تعدادی از شرکت های بازی ساز از طریق کارگروه بازی های رایانه ای در نظر داریم تا نخستین جلسه آموزشی را در نیمه دوم مهرماه برگزار کنیم و پس از نهایی شدن تعداد شرکت کنندگان برنامه دقیق این جلسات را اطلاع رسانی خواهیم کرد. جعفری با اشاره به اینکه برخی تصور می کنند معافیت موسسه های تک منظوره بازی سازی به معنی عدم نیاز به رد کردن اظهارنامه است افزود: هیچ معافیتی نافذ و وظایف قانونی شرکت ها یا مؤسسات نیست و عموم بازی سازان باید به این نکته توجه داشته باشند. شفاف سازی نسبت به این موارد و پاسخ به سایر سوالات در این حوزه جزو مسائلی است که در این جلسات پاسخ داده خواهد شد. علاقه مندان برای شرکت در این کلاس های آموزشی می توانند با مراجعه به سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به آدرس www.iic.ir نسبت به تکمیل فرم ثبت نام اقدام نمایند.

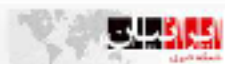
منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای



نمایندگان شرکت های بازی سازی ثبت نام کنند برگزاری کارگاه مشاوره مالیاتی شرکت های بازی سازی (۱۳۹۵-۰۱-۲۵)

ایرانیان_معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برنامه ریزی برای برگزاری کارگاه های آموزشی و مشاوره ای در زمینه مالیات برای شرکت های بازی سازی خبر داد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هادی جعفری با اشاره به ضعف تجربه و آشنایی کم شرکت های بازی سازی نسبت به قوانین مالیاتی گفت: موضوع مالیات و چگونگی دفتر نویسی و ارائه اظهارنامه های مالیاتی همواره یکی از نقاط ضعف شرکت های بازی سازی بوده است که پیش از این نیز توسط کارگروه بازی های رایانه ای پیگیری می شده است. فلذا با هماهنگی های انجام شده و موافقت فرزند فتاحی، معاون مالی و اداری بنیاد در نظر داریم طی جلساتی آموزشی، مدیران عامل این شرکت ها را نسبت به قواعد و قوانین مالیاتی راهنمایی کنیم. وی افزود: با توجه به اعلام آمادگی لولیه تعدادی از شرکت های بازی ساز از طریق کارگروه بازی های رایانه ای در نظر داریم تا نخستین جلسه آموزشی را در نیمه دوم مهر ماه برگزار کنیم و پس از نهایی شدن تعداد شرکت کنندگان برنامه دقیق این جلسات را اطلاع رسانی خواهیم کرد. جعفری با اشاره به اینکه برخی تصور می کنند معافیت موسسه های تک منظوره بازی سازی به معنی عدم نیاز به رد کردن اظهارنامه است افزود: هیچ معافیتی نافذ و وظایف قانونی شرکت ها یا مؤسسات نیست و عموم بازی سازان باید به این نکته توجه داشته باشند. شفاف سازی نسبت به این موارد و پاسخ (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) به سایر سوالات در این حوزه جزو مسائلی است که در این جلسات پاسخ داده خواهد شد.
علاقه مندان برای شرکت در این کلاس های آموزشی می توانند از طریق تکمیل این فرم نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.

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
بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۷/۰۳

