

۱۳۹۵/۰۸/۰۸

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



سجده

OCT 29 2016

شنبه ۸ آبان

اذان صبح ۴:۵۹ طلوع آفتاب ۶:۲۴ اذان ظهر ۱۱:۴۸ اذان مغرب ۱۷:۳۱

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۱	۳۱۷۵۰	دلار
▲ ۲۶۶	۳۴۸۸۱	یورو
▼ ۷۷	۳۸۷۰۹	پوند
▼ ۷۴	۳۰۳۱۵	صدین
▼ ۱	۸۶۴۵	درهم امارات
▲ ۲۱۰	۳۲۱۵۰	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۶۲۰	دلار
۳۹۸۲	یورو
۴۴۳۰	پوند
۳۴۹۰	صدین
۹۸۹	درهم امارات
۱۱۸۰	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۱۵۷۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۴۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۰۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۳۰۰۰	نیم سکه
۲۹۶۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	TGC دفاع وزیر اطلاعات از نمایشگاه بین المللی	اخبار
۳	نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه با حضور ایران برگزار شد	صدای
۴	رتبه سی و دوم صنعت گیم برای ایران	همیشه برای
۵	نمایشگاه گیم کانکشن 2016 فرانسه با حضور سه شرکت ایرانی آغاز شد	اخبار
۵	اعزام گیم‌های ایرانی به فرانسه برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای	اخبار
۵	نمایشگاه گیم کانکشن 2016 فرانسه با حضور سه شرکت ایرانی آغاز شد	رسالت
روزنامه حسابان		
۵	67 درصد مردم در کشور به انتخاب بازی های رایانه ای توجه ندارند	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۶	67 درصد مردم در کشور به انتخاب بازی های رایانه ای توجه ندارند	موسسه فرهنگی تک
۷	67 درصد مردم در کشور به انتخاب بازی های رایانه ای توجه ندارند	تابناک
۷	اعزام گیم‌های ایرانی به فرانسه برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای	گیم‌ها
۷	اعزام گیم‌های ایرانی به فرانسه برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای	ایران آنلاین
۸	اعزام گیم‌های ایرانی به فرانسه برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای	BaziCenter.com
۸	اعزام گیم‌های ایرانی به فرانسه برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای	گیم‌های ایرانی
۸	صدور مجوز 30 موسسه فرهنگی تک منظوره بازی سازی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای	ICT
۹	اعزام نمایندگان ایران به رقابت های جهانی بازی های رایانه ای فرانسه	خبرگزاری صدا و سیما
۹	گیم‌های ایرانی برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای اعزام فرانسه میشوند	ICT
۹	اعزام گیم‌های ایرانی به فرانسه برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای	ICT
10	اعزام گیم‌های ایرانی برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای	artna

۱۰	اعزام گیم‌های ایرانی به فرانسه برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه	خبرگزاری پانا 1222
۱۰	معلمان دانش آموزان را در انتخاب بازیهای رایانه های یاری کنند	ایران IRNA
۱۱	بازی رایانه ای «بردیا» رونمایی شد	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۱۱	اعزام گیم‌های ایرانی به فرانسه برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای	خبرگزاری دانشگاه آزاد Azad News Agency (AZNA)
۱۱	بازی رایانه ای «بردیا» رونمایی شد	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۱۲	اعزام گیم‌های ایرانی به فرانسه برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای	پایگاه خبری هنر honarnews.com
۱۲	فراخوان ثبت نام سومین آیین رونمایی از بازی های ایرانی	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۲	فراخوان ثبت نام سومین آیین رونمایی از بازی های ایرانی	مرکز توانمندسازی و تسهیل‌گری گسپوگرهای نوپای ملای

تعداد محتوا : ۲۸



خبرگزاری

۷

پایگاه خبری

۱۳

روزنامه

۸



TGC دفاع وزیر اطلاعات از نمایشگاه بین‌المللی

حجت الاسلام و المسلمین سید محمود علوی با اشاره به اینکه لازم نیست برای مقابله با نفوذ درب‌های کشور بسته شود افزود: گیم کانکشن مجموعه‌ای بین‌المللی است و هر سال دو نمایشگاه توسط گیم کانکشن در سطح جهان برگزار می‌شود و شرکت‌هایی که بازی‌های رایانه‌ای تولید می‌کنند در این نمایشگاه‌ها شرکت کرده و بازاریابی و تبادل نظر و تجربه می‌کنند. وزیر اطلاعات ادامه داد: این نمایشگاه در فصل پاییز در پاریس و در اول فصل بهار در سان فرانسیسکو برگزار می‌شود. حجت الاسلام و المسلمین سید محمود علوی تشریح کرد: کشور ما نیز از جمله کشورهایی است که بازی‌های رایانه‌ای تولید می‌کند و مقام معظم رهبری نیز بر تولید بازی‌های رایانه‌ای در بیانات مختلف هم بر اثرگذاری بازی‌های رایانه‌ای و هم بر تولید و توجه به این رسانه توجه ویژه کرده‌اند. وی ادامه

حجت الاسلام و المسلمین سید محمود علوی، وزیر اطلاعات کشور با حضور در مجلس شورای اسلامی به سوالات نمایندگان مجلس شورای اسلامی در رابطه با نفوذ و مصادیق آن پاسخ گفت و نمایندگان را قانع کرد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، وزیر اطلاعات امروز برای پاسخگویی به سوال آقایان جواد کریمی قدوسی، حسن نوروزی و حسینعلی حاجی‌دلیگانی با عنوان «اقدامات وزارت اطلاعات در جلوگیری و برخورد با مصادیق نفوذ در جامعه‌های علمی و فرهنگی کشور چه بوده است؟» به مجلس شورای اسلامی رفت.

یکی از سوالات و مصادیق این سوال توسط نمایندگان به نمایشگاه بین‌المللی Tehran Game Convention یا TGC که با همکاری مجموعه‌ای بین‌المللی به نام گیم کانکشن برگزار می‌شود، اختصاص داشت.

نمایشگاه گیم کانکشن در زمینه‌های مختلف تاکید کرد: این نمایشگاه می‌تواند زمینه ورود قاجاق بازی‌های رایانه‌ای را تا حد زیادی متغی می‌کند و اثرات منفی اقتصادی و فرهنگی آن را از بین می‌برد. وی افزود: از طرف دیگر زمینه ورود بازی‌های رایانه‌ای تولید جمهوری اسلامی ایران به بازارهای مختلف دنیا بوجود می‌آید و امکان انتقال پیام فرهنگی جمهوری اسلامی به کشورهای دیگر فراهم می‌شود. حجت الاسلام و المسلمین سید محمود علوی یادآور شد: وزارت اطلاعات اشراف کامل بر این مسئله داشته همانطور که تاکنون از اقدامات تروریستی جلوگیری کرده‌ایم، اجازه نفوذ به کسانی که قصد آن را دارند نیز نخواهیم داد. در نهایت نمایندگان و به‌خصوص سه نماینده مطرح کننده سوال از وزیر اطلاعات، از پاسخ‌های حجت الاسلام و المسلمین سید محمود علوی قانع شدند.

داد: مشابه نمایشگاه گیم کانکشن، نمایشگاه کتاب است که در آن ناشران از تمام دنیا می‌آیند و در نمایشگاه شرکت می‌کنند و تاکنون ۲۹ نمایشگاه کتاب در کشور داشته‌ایم. وزیر اطلاعات تصریح کرد: از آنجایی که تولید بازی‌های رایانه‌ای ایرانی از نظر تکنولوژی تولید در سطح جهانی مورد توجه قرار گرفته است خود تولیدکنندگان در سطح دنیا پیشنهاد کرده‌اند تا این نمایشگاه در ایران نیز برگزار شود.

حجت الاسلام و المسلمین علوی با تشبیه برگزاری این نمایشگاه با نمایشگاه کتاب افزود: برگزاری این نمایشگاه همانند نمایشگاه کتاب است و در حوزه حاکمیتی بوده و تحت نظارت است. تمام کسانی که خواهند آمد با نظارت و اجازه ما خواهد بود؛ همانند اتفاقی که برای ناشران خارجی در نمایشگاه کتاب می‌افتد. علوی با اشاره به پتانسیل‌های

نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه با حضور ایران برگزار شد

صبا: نمایشگاه گیم کانکشن ۲۰۱۶ فرانسه در حالی برگزار شد که با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای سه شرکت بازی ساز ایرانی نیز در این نمایشگاه حضور خواهند داشت.

در راستای حمایت از حضور بازیسازان در مجامع معتبر بین‌المللی مدتی پیش فراخوان حضور شرکت‌های بازی ساز در این نمایشگاه منتشر شد تا شرکت‌ها طرح‌ها و برنامه‌های خود را جهت حضور در این نمایشگاه ارسال کنند.

پس از بررسی برنامه‌ها و درخواست‌های ارسالی، سه شرکت آن‌اشید، آوا گیمز و استودیو مدریک با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نمایشگاه گیم کانکشن ۲۰۱۶ فرانسه حضور خواهند داشت.



رتبه سی و دوم صنعت گیم برای ایران

صنعت گیم ایران در بخش درآمدی رتبه سی و دوم دنیا را دارد. این در حالی است که از جمعیت ۸۰ میلیونی شاهد حضور ۳۷ میلیون و ۵۲۱ هزار اینترنت باز و درگیر در صنعت گیم کشور هستیم. موسسه تحقیقاتی newzoo در آمار ماه ژوئن ۲۰۱۶ خود، به ایران با درآمد ۲۷۰ میلیون دلار (کمی کمتر از ۱۰۰۰ میلیارد تومان) رتبه سی و دوم جدول ۱۰۰ کشور برتر در صنعت گیم را داد.

ارقام منتشر شده نتیجه مجموعه فروش انواع گیم، کنسول گیم، خدمات کسب و کار آنلاین در بخش گیم و خرید و فروش های آنلاین بازی های رایانه ای، خریدهای بین المللی نرم افزار و سخت افزار در بخش گیم است. در این آمار، کشور چین به عنوان

شماره یک جهان با یک میلیارد و ۳۸۲ میلیون نفر جمعیت حدود ۷۸۸ میلیون اینترنت باز دارد که درآمدی معادل ۲۴ میلیارد و ۳۶۸ میلیون دلار را وارد جیب گیم سازان و گیم فروشان می کنند. سایر آمار قابل توجه از این جدول به این شرح است: آمریکا ۲۹۳ میلیون اینترنت باز دارد که ۲۳ میلیارد دلار هزینه می کنند. ژاپن سوم دنیاست و از ۱۲۶ میلیون نفر جمعیت، ۱۱۷ میلیون اینترنت باز دارد که ۱۲ میلیارد دلار خرج بازی می کنند.



با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای؛

نمایشگاه گیم کانکشن ۲۰۱۶ فرانسه با حضور سه شرکت ایرانی آغاز شد

نمایشگاه گیم کانکشن ۲۰۱۶ فرانسه در حالی امروز آغاز به کار می‌کند که با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای سه شرکت ایرانی نیز در این نمایشگاه حضور خواهند داشت. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در راستای حمایت از حضور بازی‌سازان در مجامع معتبر بین‌المللی مدتی پیش فراخوان حضور شرکت‌های ایرانی صادر شد. این نمایشگاه منتشر شد تا شرکت‌ها طرح‌ها و برنامه‌های خود را جهت حضور در این نمایشگاه ارسال کنند.

انتخاب این سه شرکت پس از بررسی برنامه‌های حضور ارسال شده توسط شرکت‌ها، از فراخوان عمومی در شورای مشاوران و کارشناسان بنیاد، نمایندگان صنعت بازی‌سازان و کارشناسان مدعو صورت پذیرفت. معیار انتخاب شرکت‌ها پتانسیل و کیفیت محصولات و خدمات، برنامه و اهداف حضور در این رویداد بین‌المللی بود. شرکت‌ها پس از بررسی برنامه‌ها و درخواست‌های ارسال‌شده، سه شرکت انتخاب شدند. این شرکت‌ها عبارتند از: شرکت ملی بازی‌های رایانه‌ای در

تهران، این سه شرکت پس از بررسی برنامه‌های حضور ارسال شده توسط شرکت‌ها، از فراخوان عمومی در شورای مشاوران و کارشناسان بنیاد، نمایندگان صنعت بازی‌سازان و کارشناسان مدعو صورت پذیرفت. معیار انتخاب شرکت‌ها پتانسیل و کیفیت محصولات و خدمات، برنامه و اهداف حضور در این رویداد بین‌المللی بود. شرکت‌ها پس از بررسی برنامه‌ها و درخواست‌های ارسال‌شده، سه شرکت انتخاب شدند. این شرکت‌ها عبارتند از: شرکت ملی بازی‌های رایانه‌ای در

اعزام گیم‌های ایرانی به فرانسه
برای شرکت در جام جهانی بازی‌های
رایانه‌ای

مسابقات جام جهانی بازی‌های رایانه‌ای (ESWC) که هر سال در کشور فرانسه برگزار می‌شود، امسال با حضور گیم‌های ایرانی در رشته مختلف آغاز به کار خواهد کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نمایندگان ایران برای اعزام به این مسابقات همان نفرات برتر لیگ بازی‌های رایانه‌ای هستند که در فصل تابستان برگزار شد.

نمایندگان ایران که تمام هزینه‌های اعزام آن‌ها توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تامین می‌شود در سه رشته کانتر استرایک، کلش رویال و فیفا به رقابت می‌پردازند. نوید برهانی در رشته فیفا، امیرحسین اسدی فرد و پارسا صادقی در رشته کلش رویال و سید پارسا حسینی پور، فرشید فرخی، فرهاد حاجیان مطلق، امیرمحمد سروش و علی باقرزاده در رشته کانتر استرایک برای شرکت در مسابقات اعزام شده‌اند.

منابع دیگر: روزنامه حسین

با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای؛

نمایشگاه گیم کانکشن ۲۰۱۶ فرانسه
با حضور سه شرکت ایرانی آغاز شد

نمایشگاه گیم کانکشن ۲۰۱۶ فرانسه در حالی آغاز به کار کرد که با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای سه شرکت ایرانی نیز در این نمایشگاه حضور خواهند داشت. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در راستای حمایت از حضور بازی‌سازان در مجامع معتبر بین‌المللی مدتی پیش فراخوان حضور شرکت‌های بازی‌ساز در این نمایشگاه منتشر شد تا شرکت‌ها طرح‌ها و برنامه‌های خود را جهت حضور در این نمایشگاه ارسال کنند. لازم به ذکر است گیم کانکشن یک رویداد بین‌المللی تجاری است که سالانه بیش از ۲۷۰۰ بازی‌ساز، ناشر، توزیع‌کننده و ارائه‌دهنده سرویس از بیش از ۵۵ کشور طی آن گرد هم می‌آیند تا برای توسعه کسب و کار با یکدیگر گفتگو کنند.



معاونت امور بین‌المللی IRNA

۶۷ درصد مردم در کشور به انتخاب بازی‌های رایانه‌ای توجه ندارند (۹۵/۰۱/۲۵)

کرج - ایرنا - مدیر رده بندی نظام سنی بازی‌های رایانه‌ای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای کشور گفت: ۶۷ درصد مردم در کشور به انتخاب بازی‌های رایانه‌ای مطابق با معیارهای کارشناسانه توجه ندارند.

به گزارش ایرنا، رضا احمدی روز چهارشنبه در همایش آموزشی بازی‌های رایانه‌ای ویژه مربیان و معاونین پرورشی مدارس استان البرز که در سالن سینما تئاتر شهر کرج برگزار شد، افزود: بازی‌های رایانه‌ای به دلیل هیجانی که برای کودکان و نوجوانان به همراه دارد سبب می‌شود تا ساعت‌ها فرزندان خانواده‌ها در یک جای ثابت بنشینند و به یک بازی لمسی- فکری بپردازند.

وی اظهار کرد: برای هدایت صحیح کودکان و نوجوانان که گرایش خاصی به بازی‌های رایانه‌ای دارند لازم است در خانه و مدرسه تحت پوشش دوره (آنامه

(ادامه خبر ...) های آموزشی- تربیتی با عنوان آثار مثبت و منفی بازی های رایانه ای قرار گیرند. وی با اشاره به نقش و جایگاه معلمان در فرهنگ سازی جامعه خاطرنشان شد: در جمع معلمان مدارس معمولاً دانش آموزان با مربیان و معاونین پرورشی ارتباط نزدیک و تنگاتنگی با توجه به نوع فعالیت های کاری- اجرایی آنان دارند. مدیر رده بندی نظام سنی بازی های رایانه ای یادآور شد: اطلاع رسانی در زمینه بازی های رایانه ای در مدارس برای دانش آموزان و اولیای آنان بر دوش فرهیختگان است زیرا کودکان و نوجوانان کشور امروز نیاز به دانش و مهارت بازی های رایانه در خانه و مدرسه دارند. احمدی در ادامه به انجام پژوهش انجام شده با عنوان بازی های رایانه ای از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کشور پرداخت و اظهار کرد: در این پژوهش میدانی فقط ۳۳ درصد از خانواده ها در انتخاب بازی های رایانه ای فرزندانشان توجه لازم را داشتند در حالی که این توجه در بین خانواده های اروپایی و آمریکایی ۹۸ درصد است. وی گفت: برای ارتقاء درصد توجه خانواده های ایرانی در انتخاب بازی های رایانه ای مجاز که متناسب با گروه سنی افراد و فرهنگ اسلامی- ایرانی، مورد بازبینی تیم کارشناسی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای کشور قرار گرفته نیاز به مشارکت معلمان در بخش آگاه سازی دانش آموزان و والدین در این زمینه داریم. احمدی ادامه داد: مشارکت همه جاذبه معلمان در اجرای طرح آموزش بازی های رایانه ای در استان البرز گامی موثر در فرهنگ سازی و توجه افراد جامعه در انتخاب بازی های رایانه ای مجاز و نیز برنامه ریزی بازی های رایانه ای در اوقات فراغت به شمار می رود. در این همایش آموزشی ۶۰۰ مربی و معاون پرورشی مدارس البرز حضور داشتند که در پایان بین شرکت کنندگان بسته آموزشی- فرهنگی ازسوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای توزیع شد.

البرز: ۴۳۰ هزار دانش آموز و ۲۵ هزار معلم دارد.

۱۳۹۹/۲۸/۱۵۵ خبرنگار: مهین مالمیر *** انتشار دهنده: محمد عزیزپور

۶۷ درصد مردم در کشور به انتخاب بازی های رایانه ای توجه ندارند (۱۳۹۹/۰۴/۰۵)

کرج - ایرنا - مدیر رده بندی نظام سنی بازی های رایانه ای بنیاد ملی بازیهای رایانه ای کشور گفت: ۶۷ درصد مردم در کشور به انتخاب بازی های رایانه ای مطابق با معیارهای کارشناسانه توجه ندارند.

به گزارش ایرنا، رضا احمدی روز چهارشنبه در همایش آموزشی بازی های رایانه ویژه مربیان و معاونین پرورشی مدارس استان البرز که در سالن سینما تئاتر شهر کرج برگزار شد، افزود: بازی های رایانه ای به دلیل هیجانی که برای کودکان و نوجوانان به همراه دارد سبب می شود تا ساعت ها فرزندان خانواده ها در یک جای ثابت بنشینند و به یک بازی لمسی- فکری بپردازند. وی اظهار کرد: برای هدایت صحیح کودکان و نوجوانان که گرایش خاصی به بازی های رایانه ای دارند لازم است در خانه و مدرسه تحت پوشش دوره های آموزشی- تربیتی با عنوان آثار مثبت و منفی بازی های رایانه ای قرار گیرند. وی با اشاره به نقش و جایگاه معلمان در فرهنگ سازی جامعه خاطرنشان شد: در جمع معلمان مدارس معمولاً دانش آموزان با مربیان و معاونین پرورشی ارتباط نزدیک و تنگاتنگی با توجه به نوع فعالیت های کاری- اجرایی آنان دارند. مدیر رده بندی نظام سنی بازی های رایانه ای یادآور شد: اطلاع رسانی در زمینه بازی های رایانه ای در مدارس برای دانش آموزان و اولیای آنان بر دوش فرهیختگان است زیرا کودکان و نوجوانان کشور امروز نیاز به دانش و مهارت بازی های رایانه در خانه و مدرسه دارند. احمدی در ادامه به انجام پژوهش انجام شده با عنوان بازی های رایانه ای از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کشور پرداخت و اظهار کرد: در این پژوهش میدانی فقط ۳۳ درصد از خانواده ها در انتخاب بازی های رایانه ای فرزندانشان توجه لازم را داشتند در حالی که این توجه در بین خانواده های اروپایی و آمریکایی ۹۸ درصد است. وی گفت: برای ارتقاء درصد توجه خانواده های ایرانی در انتخاب بازی های رایانه ای مجاز که متناسب با گروه سنی افراد و فرهنگ اسلامی- ایرانی، مورد بازبینی تیم کارشناسی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای کشور قرار گرفته نیاز به مشارکت معلمان در بخش آگاه سازی دانش آموزان و والدین در این زمینه داریم. احمدی ادامه داد: مشارکت همه جاذبه معلمان در اجرای طرح آموزش بازی های رایانه ای در استان البرز گامی موثر در فرهنگ سازی و توجه افراد جامعه در انتخاب بازی های رایانه ای مجاز و نیز برنامه ریزی بازی های رایانه ای در اوقات فراغت به شمار می رود. در این همایش آموزشی ۶۰۰ مربی و معاون پرورشی مدارس البرز حضور داشتند که در پایان بین شرکت کنندگان بسته آموزشی- فرهنگی ازسوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای توزیع شد.

البرز: ۴۳۰ هزار دانش آموز و ۲۵ هزار معلم دارد.

۱۳۹۹/۲۸/۱۵۵ خبرنگار: مهین مالمیر *** انتشار دهنده: محمد عزیزپور

۶۷ درصد مردم در کشور به انتخاب بازی های رایانه ای توجه ندارند (۱۳۹۵/۰۸/۰۵ - ۱۳۹۵/۰۷/۲۷)

مدیر رده بندی نظام سنی بازیهای رایانه ای بنیاد ملی بازیهای رایانه ای کشور گفت: ۶۷ درصد مردم در کشور به انتخاببازی های رایانه ای مطابق با معیارهای کارشناسانه توجه ندارند.

به گزارش ایرنا، رضا احمدپروز چهارشنبه در همایش آموزشی بازی های رایانه ویژه مربیان و معاونین پرورشی مدارس استان البرز که در سالن سینما تئاتر شهر کرج برگزار شد افزود: بازی های رایانه ایبه دلیل هیجانی که برای کودکان و نوجوانان به همراه دارد سبب می شود تا ساعت ها فرزندان خانواده ها در یک جای ثابت بنشینند و به یک بازی لمسی- فکری بپردازند.

وی اظهار کرد: برای هدایت صحیح کودکان و نوجوانان که گرایش خاصی به بازی های رایانه ای دارند لازم است در خانه و مدرسه تحت پوشش دوره های آموزشی- تربیتی با عنوان آثار مثبت و منفی بازی های رایانه ای قرار گیرند.

وی با اشاره به نقش و جایگاه معلمان در فرهنگ سازی جامعه خاطرنشان شد: در جمع معلمان مدارس معمولاً دانش آموزان بامربیان و معاونین پرورشی ارتباط نزدیک و تنگاتنگی با توجه به نوع فعالیت های کاری- اجرایی آنان دارند.

مدیر رده بندی نظام سنی بازیهای رایانه ای یادآور شد: اطلاع رسانی در زمینه بازی های رایانه ای در مدارس برای دانشآموزان و لولیای آنان بر دوش فرهیختگان است زیرا کودکان و نوجوانان کشور امروز نیاز به دانش و مهارت بازی های رایانه در خانه و مدرسه دارند.

احمدی در ادامه به انجام پژوهش انجام شده با عنوان بازی های رایانه ای از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کشور پرداخت و اظهار کرد: در این پژوهش میدانی فقط ۳۳ درصد از خانواده ها در انتخاب بازیهای رایانه ای فرزندانشان توجه لازم را داشتند در حالی که این توجه در بین خانوادههای اروپایی و آمریکایی ۹۸ درصد است.

وی گفت: برای ارتقاء درصد توجه خانواده های ایرانی در انتخاب بازی های رایانه ای مجاز که متناسب با گروه سنی افراد و فرهنگ اسلامی- ایرانی، مورد بازیابی تیم کارشناسی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای کشور قرار گرفته نیاز به مشارکت معلمان در بخش آگاه سازی دانش آموزان و والدین در این زمینه داریم.

احمدی ادامه داد: مشارکت همهجانبه معلمان در اجرای طرح آموزش بازی های رایانه ای در استان البرز گامی موثر در فرهنگسازی و توجه افراد جامعه در انتخاب بازی های رایانه ای مجاز و نیز برنامه ریزی بازیهای رایانه ای در اوقات فراغت به شمار می رود.

در این همایش آموزشی ۶۰۰ مربی معاون پرورشی مدارس البرز حضور داشتند که در پایان بین شرکت کنندگان بسته آموزشی- فرهنگی ازسوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای توزیع شد.

البرز ۴۳۰ هزار دانش آموز و ۲۵ هزار معلم دارد.



اعزام گیمرهای ایرانی به فرانسه برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای (۱۳۹۵/۰۸/۰۵ - ۱۳۹۵/۰۷/۲۷)

مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) که هر سال در کشور فرانسه برگزار می شود، امسال با حضور گیمرهای ایرانی در رشته مختلف آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایندگان ایران برای اعزام به این مسابقات همان نفرات برتر لیگ بازی های رایانه ای هستند که در فصل تابستان برگزار شد.

نمایندگان ایران که تمام هزینه های اعزام آن ها توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود در سه رشته کانتر استرایک، کلتش رویال و فیفا به رقابت می پردازند.

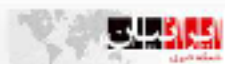
نوید برهانی در رشته فیفا، امیرحسین اسدی فرد و پارسا صادقی در رشته کلتش رویال و سید پارسا حسینی پور، فرشید فرخی، فرهاد حاجیان مطلق، امیرمحمد سروش و علی باقرزاده در رشته کانتر استرایک برای شرکت در مسابقات اعزام شده اند.



اعزام گیمرهای ایرانی به فرانسه برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای (۱۳۹۵/۰۸/۰۵ - ۱۳۹۵/۰۷/۲۷)

ارانیان- مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) که هر سال در کشور فرانسه برگزار می شود، امسال با حضور گیمرهای ایرانی در رشته مختلف آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایندگان ایران برای اعزام به این مسابقات همان نفرات برتر لیگ بازی های رایانه ای هستند که در فصل تابستان برگزار شد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) نمایندگان ایران که تمام هزینه های اعزام آن ها توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود در سه رشته کانتر استرایک، کلش رویال و فیفا به رقابت می پردازند.

نوید برهانی در رشته فیفا، امیرحسین اسدی فرد و پارسا صادقی در رشته کلش رویال و سید پارسا حسینی پور، فرشید فرخی، فرهاد حاجیان مطلق، امیرمحمد سروش و علی یاقرزاده در رشته کانتر استرایک برای شرکت در مسابقات اعزام شده اند.



BaziCenter.com

اعزام گیمرهای ایرانی به فرانسه برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای (۱۳۹۵/۰۸/۰۱-۱۳۹۵/۰۸/۰۱)

مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) که هر سال در کشور فرانسه برگزار می شود، امسال با حضور گیمرهای ایرانی در رشته مختلف آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایندگان ایران برای اعزام به این مسابقات همان نفرات برتر لیگ بازی های رایانه ای هستند که در فصل تابستان برگزار شد.

نمایندگان ایران که تمام هزینه های اعزام آن ها توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود در سه رشته کانتر استرایک، کلش رویال و فیفا به رقابت می پردازند.

نوید برهانی در رشته فیفا، امیرحسین اسدی فرد و پارسا صادقی در رشته کلش رویال و سید پارسا حسینی پور، فرشید فرخی، فرهاد حاجیان مطلق، امیرمحمد سروش و علی یاقرزاده در رشته کانتر استرایک برای شرکت در مسابقات اعزام شده اند.



شبکه خبری ایران

اعزام گیمرهای ایرانی به فرانسه برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای (۱۳۹۵/۰۸/۰۱-۱۳۹۵/۰۸/۰۱)

ایرانا: مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) که هر سال در کشور فرانسه برگزار می شود، امسال با حضور گیمرهای ایرانی در رشته مختلف آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش ایرانا، نمایندگان ایران برای اعزام به این مسابقات همان نفرات برتر لیگ بازی های رایانه ای هستند که در فصل تابستان برگزار شد. نمایندگان ایران که تمام هزینه های اعزام آن ها توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود در سه رشته کانتر استرایک، کلش رویال و فیفا به رقابت می پردازند.

نوید برهانی در رشته فیفا، امیرحسین اسدی فرد و پارسا صادقی در رشته کلش رویال و سید پارسا حسینی پور، فرشید فرخی، فرهاد حاجیان مطلق، امیرمحمد سروش و علی یاقرزاده در رشته کانتر استرایک برای شرکت در مسابقات اعزام شده اند.



پایگاه اطلاع رسانی ICT

صدور مجوز ۳۰ موسسه فرهنگی تک منظوره بازی سازی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۵/۰۸/۰۱-۱۳۹۵/۰۸/۰۱)

ICTPRESS - از تیرماه سال گذشته که با تفویض وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای ثبت و صدور مجوز موسسات فرهنگی تک منظوره بازی سازی، تاکنون مجوز فعالیت ۳۰ موسسه صادر شده است.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فاطمه بیطرف دبیر هیات رسیدگی به این موسسات با اعلام این خبر گفت: از ۳۰ موسسه ثبت شده ۱۸ موسسه برای تهران و ۱۲ موسسه برای شهرستان ها است که استقبال و فعال بودن بازی سازان شهرستانی را نشان می دهد.

بیطرف افزود: پیش از تفویض صدور و ثبت این موسسات، بازی سازان تنها می توانستند پروانه فعالیت دریافت کنند اما حالا با ثبت موسسه می توانند از مزیت های آن از جمله معافیت مالیاتی برخوردار شوند.

وی در رابطه با شرایط ثبت موسسه گفت: برای ثبت موسسه فرهنگی تک منظوره تنها چهار شرط داشتن رزومه مرتبط با بازی سازی، سن بالای ۲۷ سال، مدرک تحصیلی لیسانس و کارت پایان خدمت الزامی است.

لازم به ذکر است تیم ها و شرکت های بازی سازی برای ثبت موسسه می توانند به پایگاه اینترنتی ebazi.org مراجعه کرده و با دریافت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قرم های مربوطه نسبت به ثبت موسسه اقدام نمایند.



اعزام نمایندگان ایران به رقابت های جهانی بازی های رایانه ای فرانسه ۹۵/۰۸/۰۶-۹۵/۰۸/۰۵

مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) که هر سال در کشور فرانسه برگزار می شود، امسال با حضور گیمرهای ایرانی در رشته مختلف آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش خبرگزاری صداوسیما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایندگان ایران برای اعزام به این مسابقات همان نفرات برتر لیگ بازی های رایانه ای هستند که در فصل تابستان برگزار شد. نمایندگان ایران که تمام هزینه های اعزام آن ها را بنیاد ملی بازی های رایانه ای تقبل کرد، در سه رشته کانتر استرایک، کلش رویال و فیفا به رقابت می پردازند. نوید برهانی در رشته فیفا، امیرحسین اسدی فرد و پارسا صادقی در رشته کلش رویال و سید پارسا حسینی پور، فرشید فرخی، فرهاد حاجیان مطلق، امیرمحمد سروش و علی باقرزاده در رشته کانتر استرایک برای شرکت در مسابقات اعزام شده اند.



گیمرهای ایرانی برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای اعزام می شوند ۹۵/۰۸/۰۵-۹۵/۰۸/۰۴

ICTPRESS - مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) که هر سال در کشور فرانسه برگزار می شود، امسال با حضور گیمرهای ایرانی در رشته مختلف آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایندگان ایران برای اعزام به این مسابقات همان نفرات برتر لیگ بازی های رایانه ای هستند که در فصل تابستان برگزار شد. نمایندگان ایران که تمام هزینه های اعزام آن ها توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود در سه رشته کانتر استرایک، کلش رویال و فیفا به رقابت می پردازند. نوید برهانی در رشته فیفا، امیرحسین اسدی فرد و پارسا صادقی در رشته کلش رویال و سید پارسا حسینی پور، فرشید فرخی، فرهاد حاجیان مطلق، امیرمحمد سروش و علی باقرزاده در رشته کانتر استرایک برای شرکت در مسابقات اعزام شده اند.



اعزام گیمرهای ایرانی به فرانسه برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای ۹۵/۰۸/۰۶-۹۵/۰۸/۰۵

مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) که هر سال در کشور فرانسه برگزار می شود، امسال با حضور گیمرهای ایرانی در رشته مختلف آغاز به کار خواهد کرد.

نمایندگان ایران برای اعزام به این مسابقات همان نفرات برتر لیگ بازی های رایانه ای هستند که در فصل تابستان برگزار شد. نمایندگان ایران که تمام هزینه های اعزام آن ها توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود در سه رشته کانتر استرایک، کلش رویال و فیفا به رقابت می پردازند. نوید برهانی در رشته فیفا، امیرحسین اسدی فرد و پارسا صادقی در رشته کلش رویال و سید پارسا حسینی پور، فرشید فرخی، فرهاد حاجیان مطلق، امیرمحمد سروش و علی باقرزاده در رشته کانتر استرایک برای شرکت در مسابقات اعزام شده اند.



در فرانسه اعزام گیم‌های ایرانی برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای (۱۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

آرتنا:

مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) که هر سال در کشور فرانسه برگزار می شود، امسال با حضور گیم‌های ایرانی در رشته مختلف آغاز به کار خواهد کرد.

نمایندگان ایران برای اعزام به این مسابقات همان نفرات برتر لیگ بازی های رایانه ای هستند که در فصل تابستان برگزار شد. نمایندگان ایران که تمام هزینه های اعزام آن ها توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود در سه رشته کانتر استرایک، کلش رویال و فیفا به رقابت می پردازند. نوید برهانی در رشته فیفا، امیرحسین اسدی فرد و پارسا صادقی در رشته کلش رویال و سید پارسا حسینی پور، فرشید فرخی، فرهاد حاجیان مطلق، امیرمحمد سروش و علی یاقرزاده در رشته کانتر استرایک برای شرکت در مسابقات اعزام شده اند.



اعزام گیم‌های ایرانی به فرانسه برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای (۱۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) که هر سال در کشور فرانسه برگزار می شود، امسال با حضور گیم‌های ایرانی در رشته مختلف آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، نمایندگان ایران برای اعزام به این مسابقات همان نفرات برتر لیگ بازی های رایانه ای هستند که در فصل تابستان برگزار شد. نمایندگان ایران که تمام هزینه های اعزام آن ها توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود در سه رشته کانتر استرایک، کلش رویال و فیفا به رقابت می پردازند. نوید برهانی در رشته فیفا، امیرحسین اسدی فرد و پارسا صادقی در رشته کلش رویال و سید پارسا حسینی پور، فرشید فرخی، فرهاد حاجیان مطلق، امیرمحمد سروش و علی یاقرزاده در رشته کانتر استرایک برای شرکت در مسابقات اعزام شده اند.



معلمان دانش آموزان را در انتخاب بازیهای رایانه ای یاری کنند (۱۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیر رده بندی نظام سنی بازی های رایانه ای بنیاد ملی بازیهای رایانه ای کشور گفت: ۶۷ درصد مردم در کشور به انتخاب بازی های رایانه ای مطابق با معیارهای کارشناسانه توجه ندارند.

ایران آنلاین / رضا احمدی در همایش آموزشی بازی های رایانه ویژه مربیان و معاونین پرورشی مدارس استان البرز که در سالن سینما تئاتر شهر کرج برگزار شد افزود: بازی های رایانه ای به دلیل هیجانی که برای کودکان و نوجوانان به همراه دارد سبب می شود تا ساعت ها فرزندان خانواده ها در یک جای ثابت بنشینند و به یک بازی لمسی- فکری بپردازند.

وی اظهارکرد: برای هدایت صحیح کودکان و نوجوانان که گرایش خاصی به بازی های رایانه ای دارند لازم است در خانه و مدرسه تحت پوشش دوره های آموزشی- تربیتی با عنوان آثار مثبت و منفی بازی های رایانه ای قرار گیرند. وی با اشاره به نقش و جایگاه معلمان در فرهنگ سازی جامعه خاطرنشان شد: در جمع معلمان مدارس معمولاً دانش آموزان با مربیان و معاونین پرورشی ارتباط نزدیک و تنگاتنگی با توجه به نوع فعالیت های کاری- اجرایی آنان دارند. مدیر رده بندی نظام سنی بازی های رایانه ای یادآور شد: اطلاع رسانی در زمینه بازی های رایانه ای در مدارس برای دانش آموزان و اولیای آنان بر دوش فرهیختگان است زیرا کودکان و نوجوانان کشور امروز نیاز به دانش و مهارت بازی های رایانه در خانه و مدرسه دارند.

احمدی در ادامه به انجام پژوهش انجام شده با عنوان بازی های رایانه ای از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در کشور پرداخت و اظهارکرد: در این پژوهش میدانی فقط ۳۳ درصد از خانواده ها در انتخاب بازی های رایانه ای فرزندانشان توجه لازم را داشتند در حالی که این توجه در بین خانواده های اروپایی و آمریکایی ۹۸ درصد است.

وی گفت: برای ارتقاء درصد توجه خانواده های ایرانی در انتخاب بازی های رایانه ای مجاز که متناسب با گروه سنی افراد و فرهنگ اسلامی- ایرانی، مورد بازبینی تیم کارشناسی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای کشور قرار گرفته نیاز به مشارکت معلمان در بخش آگاه سازی دانش آموزان و والدین در این زمینه داریم. لایرنا



بازی رایانه ای «بردیا» رونمایی شد (۱۴۰۴-۰۵/۰۴/۰۶)

گروه شبکه های اجتماعی: بازی بردیا، بزرگترین بازی سه بعدی در سطح ملی است که در عصر چهارمین روز از نمایشگاه رسانه های دیجیتال رونمایی شد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، بازی بردیا، بزرگترین بازی سه بعدی در سطح ملی است که در عصر چهارمین روز از نمایشگاه رسانه های دیجیتال توسط مؤسسه شکوه ایرانیان با حضور سیدمرتضی موسویان، رئیس مرکز رسانه های دیجیتال رونمایی شد. افضل، مدیر پروژه بازی بردیا با اشاره به روند تولید گفت: بعد از ساخت فیلم سیصد سنی کردیم بازی ای را بسازیم که بتواند فرهنگ غنی و توحیدی ایرانیان را معرفی کند. همچنین ساخت این بازی بیش از پنج سال زمان برد که اواخر پاییز وارد بازار می شود و سعی داریم نسخه انگلیسی آن را بهار سال آینده به بازارهای بین المللی عرضه کنیم. بازی بردیا که توسط شرکت مهارد رسانه (سوشیالت شیراز) ساخته شده است و این بزرگترین بازی سه بعدی در سطح ملی است که با محوریت تاریخی - داستانی و با موضوع ایثارگری شجاعت و بیان واقعیت های تاریخی مربوط به حمله اسکندر مقدونی به ایران، اوضاع و احوال حکومت و دربار هخامنشیان و ایثارگری و مقاومت آریو برزن و سربازان دلیر ایران زمین است که با گیم پلی اکشن - ماجراجویی به روایت داستان خود می پردازد. در بازی سه بعدی بردیا، توجه به معماری و پوشش مردم در دوران هخامنشی از نکات مهمی است که مورد توجه قرار گرفته است و به معماری و نوع لباس و پوشش نظامی افراد در دوره هخامنشی توجه شده و سعی شده تا فضای تخت جمشید را به عنوان مهم ترین اثر و محوطه تاریخی خود به غیر ایرانی ها نشان دهند.



اعزام گیمرهای ایرانی به فرانسه برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای (۱۴۰۴-۰۵/۰۴/۰۷)

مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) که هر سال در کشور فرانسه برگزار می شود، امسال با حضور گیمرهای ایرانی در رشته مختلف آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایندگان ایران برای اعزام به این مسابقات همان تفرات برتر لیگ بازی های رایانه ای هستند که در فصل تابستان برگزار شد. نمایندگان ایران که تمام هزینه های اعزام آنها توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود در سه رشته کانتر استرایک، کلش رویال و فیفا به رقابت می پردازند. نوید برهانی در رشته فیفا، امیرحسین اسدی فرد و پارسا صادقی در رشته کلش رویال و سید پارسا حسینی پور، فرشید فرخی، فرهاد حاجیان مطلق، امیرمحمد سروش و علی باقرزاده در رشته کانتر استرایک برای شرکت در مسابقات اعزام شده اند.



بازی رایانه ای «بردیا» رونمایی شد (۱۴۰۴-۰۵/۰۴/۰۶)

گروه شبکه های اجتماعی: بازی بردیا، بزرگترین بازی سه بعدی در سطح ملی است که در عصر چهارمین روز از نمایشگاه رسانه های دیجیتال رونمایی شد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، بازی بردیا، بزرگترین بازی سه بعدی در سطح ملی است که در عصر چهارمین روز از نمایشگاه رسانه های دیجیتال توسط مؤسسه شکوه ایرانیان با حضور سیدمرتضی موسویان، رئیس مرکز رسانه های دیجیتال رونمایی شد. افضل، مدیر پروژه بازی بردیا با اشاره به روند تولید گفت: بعد از ساخت فیلم سیصد سنی کردیم بازی ای را بسازیم که بتواند فرهنگ غنی و توحیدی ایرانیان را معرفی کند. همچنین ساخت این بازی بیش از پنج سال زمان برد که اواخر پاییز وارد بازار می شود و سعی داریم نسخه انگلیسی آن را بهار سال آینده به بازارهای بین المللی عرضه کنیم. بازی بردیا که توسط شرکت مهارد رسانه (سوشیالت شیراز) ساخته شده است و این بزرگترین بازی سه بعدی در سطح ملی است که با محوریت تاریخی - داستانی و با موضوع ایثارگری شجاعت و بیان واقعیت های تاریخی مربوط به حمله اسکندر مقدونی به ایران، اوضاع و احوال حکومت و دربار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هخامنشیان و ایثارگری و مقاومت آریو برزن و سربازان دلیر ایران زمین است که با گیم پلی اکشن - ماجراجویی به روایت داستان خود می پردازد. در بازی سه بعدی بردیاد توجه به معماری و پوشش مردم در دوران هخامنشی از نکات مهمی است که مورد توجه قرار گرفته است و به معماری و نوع لباس و پوشش نظامی افراد در دوره هخامنشی توجه شده و سعی شده تا فضای تخت جمشید را به عنوان مهم ترین اثر و محوطه تاریخی خود به غیر ایرانی ها نشان دهند.



اعزام گیمرهای ایرانی به فرانسه برای شرکت در جام جهانی بازی های رایانه ای (۱۳۸۴-۱۳۸۵/۰۸/۰۸)

مسابقات جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) که هر سال در کشور فرانسه برگزار می شود، امسال با حضور گیمرهای ایرانی در رشته مختلف آغاز به کار خواهد کرد.

به گزارش هنرنیوز، نمایندگان ایران برای اعزام به این مسابقات همان نفرت برتر لیگ بازی های رایانه ای هستند که در فصل تابستان برگزار شد. نمایندگان ایران که تمام هزینه های اعزام آن ها توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای تامین می شود در سه رشته کانتر استرایک، کلش رویال و فیفا به رقابت می پردازند. نوید برهانی در رشته فیفا، امیرحسین اسدی فرد و پارسا صادقی در رشته کلش رویال و سید پارسا حسینی پور، فرشید فرخی، فرهاد حاجیان مطلق، امیرمحمد سروش و علی باقرزاده در رشته کانتر استرایک برای شرکت در مسابقات اعزام شده اند.



فراخوان ثبت نام سومین آیین رونمایی از بازی های ایرانی (۱۳۸۴-۱۳۸۵/۰۸/۰۸)

تهران-ایرنا- روند رونمایی از بازی های ایرانی به عنوان حمایت معنوی و تبلیغاتی برای تولیدکنندگان داخلی، مجدداً فعال شده و قرار است تا پایان سال، هر ماه برای یک بازی آیین رونمایی برگزار شود.

به گزارش روز یکشنبه گروه فرهنگی ایرنا، متین ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار داشت: در نظر داریم روند رونمایی که به دلیل تغییر معاونت ارتباطات دچار بی نظمی هایی شده بود را مجدداً منظم کرده و از این پس هر ماه برای یک بازی ایرانی آیین رونمایی بگیریم. به گزارش روابط عمومی بنیاد، ایزدی افزود: براساس روند رونمایی آبان ماه، بازی سازان تا پایان روز دوشنبه ۱۰ آبان فرصت دارند با مراجعه به صفحه <http://www.irna.ir/fa/form/14> برای حضور در روند رونمایی این ماه ثبت نام کنند. وی ادامه داد: آیین رونمایی در اواسط آبان ماه برگزار می شود، در نتیجه بازی سازان عنوانی را ثبت نام کنند که تاریخ انتشار آن در همین بازه زمانی باشد تا بتوانند از آیین رونمایی نهایت بهره را ببرند. وی گفت: پس از دریافت درخواست ها، در صورتی که حداقل ۲ درخواست ارسال شده باشد، انتخاب این که برای کدام بازی رونمایی بگیریم با کمک نظرسنجی و رای مستقیم طرفداران صورت خواهد گرفت. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال جاری برای دو بازی «والیبال ۲۰۱۶» و «شتاب در شهر ۲» آیین رونمایی برگزار کرده که با حمایت و پوشش خبری رسانه ها، فروش این بازی ها قابل توجه بوده است. فراهنگ*۹۳۳۸*۱۸۲۳: دریافت کننده : صدیقه بهارلو*انتشار دهند: طاهره نبی الهی



فراخوان ثبت نام سومین آیین رونمایی از بازی های ایرانی (۱۳۸۴-۱۳۸۵/۰۸/۰۸)

روند رونمایی از بازی های ایرانی به عنوان حمایت معنوی و تبلیغاتی برای تولیدکنندگان داخلی، مجدداً فعال شده و قرار است تا پایان سال، هر ماه برای یک بازی ایرانی آیین رونمایی برگزار شود. متین ایزدی معاون ارتباطات بنیاد در این رابطه گفت: در نظر داریم روند رونمایی که به دلیل تغییر معاونت ارتباطات کمی بی نظمی شده بود را مجدداً منظم کرده و از این پس هر ماه برای یک بازی ایرانی آیین رونمایی بگیریم.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایزدی افزود: بر اساس روند رونمایی آبان ماه، بازی سازان تا پایان روز دوشنبه ۱۰ آبان فرصت دارند با مراجعه به صفحه <http://www.wireg.ir/fa/form/۱۴> برای حضور در روند رونمایی این ماه ثبت نام کنند.

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشریح کرد: آیین رونمایی در اواسط آبان ماه برگزار می شود، در نتیجه بازی سازان عنوانی را ثبت نام کنند که تاریخ انتشار آن در همین بازه زمانی باشد تا بتوانند از آیین رونمایی نهایت بهره را ببرند.

وی ادامه داد: پس از دریافت درخواست ها، در صورتی که حداقل ۲ درخواست ارسال شده باشد، انتخاب این که برای کدام بازی رونمایی بگیریم با کمک نظرسنجی و رأی مستقیم طرفداران صورت خواهد گرفت.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال جاری برای دو بازی «والیبال ۲۰۱۶» و «شتاب در شهر ۲» آیین رونمایی برگزار کرده است که با حمایت و پوشش خبری رسانه ها، فروش این بازی ها قابل توجه بوده است.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

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

۱۳۹۵/۰۸/۰۸

