

۱۳۹۵/۰۹/۰۶

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سجده

NOV 26 2016

شنبه ۶ آذر

اذان صبح ۵:۲۳ طلوع آفتاب ۶:۵۱ اذان ظهر ۱۱:۵۲ اذان مغرب ۱۷:۱۲

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۳	۳۲۰۹۲	دلار
▲ ۱۱۷۲	۳۳۹۹۲	یورو
▲ ۱۲۴	۴۰۰۲۹	پوند
▼ ۱۰۲	۲۸۳۵۷	صدین
▼ ۱	۸۷۳۷	درهم امارات
▲ ۱۲۳	۳۱۶۴۷	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۷۸۰	دلار
۴۰۷۰	یورو
۴۷۶۰	پوند
۳۵۰۰	صدین
۱۰۵۸	درهم امارات
۱۱۴۰	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۰۴۹۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۲۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۰۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۲۰۰۰	نیم سکه
۲۹۷۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	کمک مالی 8/5 میلیاردی به بازی سازان رایانه ای	سپید
۳	شرکت های بازی سازی از الکام گیمز استقبال کردند	صاحب
۴	سهم 95 درصدی خارجی ها از بازار 460 میلیارد تومانی بازی رایانه ای	کیهان
روزنامه وقایع اتفاقیه (۲)		
۴	تجارت 460 میلیارد تومانی فروش بازی های رایانه ای	وقایع اتفاقیه
۵	حضور 23 شرکت بازی سازان در الکامپ امسال	خوبان
۵	کمک مالی 8/5 میلیاردی به بازی سازها	فناوران
۶	کمک مالی 8.5 میلیاردی به بازی سازان رایانه ای	فرصت امروز
۶	کمک مالی 8.5 میلیاردی به بازی سازان رایانه ای	ایران
۷	کمک مالی 8.5 میلیاردی به بازی سازان رایانه ای	عصر اقتصاد
روزنامه های ایران، فناوران، کسب و کار، فرصت امروز (۵)		
۷	کمک مالی 8/5 میلیاردی به بازی سازان رایانه ای ایران	فرهنگستان
۸	کمک مالی 8/5 میلیاردی به بازی سازان رایانه ای	کسب و کار
۸	استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین	وقایع اتفاقیه
۹	بازی های رایانه ای به کمک بیماران سکنه مغزی می آید	عصر اقتصاد
۹	ماهنامه مطالعات بازی به گام چهارم رسید	زیما
۹	آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی شد	سینا آژانس خبری صنعت ارتباطات Communications Industry News Agency
۱۰	سهم ۹۵ درصدی خارجی ها از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی رایانه ای	کیهان
۱۰	خانواده ها با انتخاب بازی مناسب سن فرزندان از آسیب ها جلوگیری کنند	باشگاه خبرنگاران

۱۱	تهدید مهلت ارسال اثر برای بخش بازی جشنواره «ایران ساخت»	باشگاه خبرنگاران
۱۲	کمک مالی ۸.۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه ای/گیم ساماندهی می شود	مرکز خبری مهر
۱۲	کمک مالی ۸.۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه ای/گیم ساماندهی می شود	بی.بک
۱۳	کمک مالی ۸.۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه ای؛ گیم ساماندهی می شود	نیوز
۱۳	کمک مالی ۸.۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه ای	باشگاه خبرنگاران
۱۴	کمک مالی ۸.۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه ای	ساز اطلاع رسانی سراج ۲۲
۱۵	کمک مالی ۸.۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه ای/گیم ساماندهی می شود	ساز اطلاع رسانی سراج ۲۲
۱۵	کمک ۸ میلیاردی دولت به بازی سازان	سخت افزار
۱۶	رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای: کمک مالی ۸.۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه ای/گیم ساماندهی می شود	ICT
۱۶	خبر	ایران
۱۷	کمک مالی ۸/۵ میلیارد تومانی به بازی سازها	فنا
۱۷	حضور ۲۳ شرکت بازی سازی در نمایشگاه الکامپ امسال	باشگاه خبرنگاران
۱۸	کمک مالی ۸.۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه ای	ایمکس نیوز
۱۹	روال صدور پروانه ساخت بازی های رایانه ای حذف شد	شرکتی دانشگاه تهران
۱۹	روال صدور پروانه ساخت بازی های رایانه ای حذف شد	مرکز خبری قرآن
۱۹	روال صدور پروانه ساخت بازی های رایانه ای حذف شد	مرکز خبری قرآن
۲۰	اگر از تولید کنندگان بازی های کامپیوتری هستید خوشحال باشید!	سخت افزار

تعداد محتوا : ۳۹



پایگاه خبری

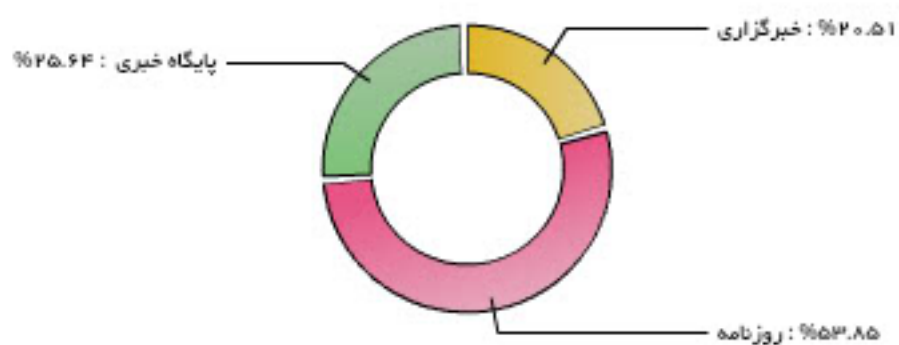
روزنامه

خبرگزاری

۱۰

۲۱

۸



رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای:

کمک مالی ۸/۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه ای

است.

وی یکی از مشکلات فعلی بازی سازان در کشور را نبود بازار عادلانه توزیع محصولات عنوان کرد و گفت: بر تعداد بازیهای خارجی که در داخل کشور منتشر می شود، کنترلی وجود ندارد. براین اساس ما قصد داریم تا ۲ ماه آینده، موضوع مقررات گذاری برای حوزه گیم را به صورت جدی دنبال کنیم و رگولاتور عرصه گیم راه اندازی کنیم. چرا که ما معتقدیم حضور متعدد بازیهای خارجی بدون کنترل، تاثیر سوئی در دیده شدن بازی های ایرانی گذاشته است.

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به اینکه براساس مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی و تفویض وزیر وقت وزارت ارشاد، این بنیاد مسئولیت ساماندهی به مقوله گیم در کشور را عهده دار است، خاطرنشان کرد: در حال آماده سازی زیرساختهای متعدد برای ساماندهی و تعیین



مقررات این بخش هستیم. چرا که انتشار تعداد متعدد بازیهای موبایلی خارجی، باعث هرج و مرج و غیر قابل کنترل شدن، این فضا شده است.

وی گفت: در این رابطه قرار است بهمن ماه نخستین سامانه توزیع دیجیتال بازیهای رایانه ای را راه اندازی کنیم تا تهیه این بازیها به صورت مستقیم و آنلاین از این سامانه انجام شود که این موضوع تحولی در فضای کسب و کار گیم و به طور کل اکوسیستم بازیهای رایانه ای ایجاد خواهد کرد.

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای از تصویب کمک مالی ۸.۵ میلیارد تومانی به بازی سازان رایانه ای با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور خبر داد.

حسن کریمی قدوسی، با اشاره به تسهیلاتی که برای حمایت از بازی سازان رایانه ای تعریف شده است، اظهار داشت: از آنجایی که تولید بازیهای رایانه ای در کشور یکی از پارامترهای تحقق اقتصاد مقاومتی محسوب می شود، بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی فناوری رئیس جمهور و سازمان نظام صنفی رایانه ای پکیج حمایتی را برای تولیدکنندگان بازی در کشور در نظر گرفته است.

وی با بیان اینکه این بسته حمایتی شامل حمایتهای مالی مستقیم در قالب اعطای وام و گرننت می شود، ادامه داد: اعطای وام ۳۰ میلیون تومانی به بازی سازان متقاضی عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای یکی از این دسته حمایتها است.

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای افزود: سال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ۲ میلیارد تومان وام به بازی سازان تعلق گرفت. در همین حال با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور، کمک مالی به مبلغ ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان برای بازی سازان به تصویب رسید که تاکنون ۴ میلیارد تومان از آن اختصاص داده شده است.

کریمی قدوسی با بیان اینکه علاوه بر حمایتهای مالی، بازی سازان داخلی مورد حمایتهای زیرساختی از جمله آموزش و کاربایی نیز قرار می گیرند، تاکید کرد: راه اندازی مرکز رشد بازیهای رایانه ای، انستیتو تولید بازی، آزمایشگاه موبایل و سامانه کاربایی از جمله اقدامات صورت گرفته برای حمایت از این فناوری فرهنگی در کشور

حضور ۲۳ شرکت بازی سازی در الکامپ امسال؛ شرکت های بازی سازی از الکام گیمز استقبال کردند



ELECOMGAMES

شده برای بازی سازان متری ۱۴۵ هزار تومان است. اما با پرداخت هزینه ها از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فعالان صنعت بازی سازی هزینه بسیار کمتری را باید پرداخت کنند.

به طور عادی، ارزش تیپ غرفه های در نظر گرفته شده برای بازی سازان متری ۱۴۵ هزار تومان است. اما با پرداخت هزینه ها از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فعالان صنعت بازی سازی هزینه بسیار کمتری را باید پرداخت کنند. شرکت هایی که بالای ۳ سال فعالیت دارند باید برای هر متر، حدود ۷۰ هزار تومان هزینه پرداخت کنند، و شرکت هایی که زیر ۳ سال فعالیت دارند تنها در حدود متری ۴۲ هزار تومان پرداخت خواهند کرد.

انتظار می رود با توجه به حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و پرداخت این هزینه ها، بازی سازان در غرفه آرای نهایت همکاری را به عمل آورند تا بخش الکام گیمز از هر نظر مخصوصا آراستگی و نمای ظاهری، وجهه خوبی داشته باشد.

پس از به پایان رسیدن فرصت ثبت نام برای حضور در بخش الکام گیمز نمایشگاه الکامپ، تعداد ثبت نام کنندگان حاکی از استقبال و حضور پر شور بازی سازان در این نمایشگاه است.

به گزارش صاحب قلم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از نهایی شدن ثبت نام متقاضیان، جزئیات هزینه های غرفه ها و همین طور تعداد شرکت های شرکت کننده مشخص شده است.

در حال حاضر ۲۳ شرکت فعال در صنعت بازی سازی برای حضور در نمایشگاه الکام گیمز و اخذ غرفه ثبت نام کرده اند. لازم به ذکر است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت حمایت از فعالان صنعت بازی سازی، بخش اعظمی از هزینه های اخذ غرفه را به جای بازی سازان پرداخت خواهد کرد. با هماهنگی های صورت گرفته، ۳۰۰ متر فضا به بخش الکام گیمز اختصاص یافته که فرصت بسیار مناسبی برای حضور بازی سازان است.

به طور عادی، ارزش تیپ غرفه های در نظر گرفته

ایرانی‌ها ۷۹ دقیقه در روز گیم بازی می‌کنند سه‌م ۹۵ درصدی خارجی‌ها از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی رایانه‌ای

و گفت: پیش از این تنها سه درصد فروش بازی‌های رایانه‌ای در ایران داشتند که هم‌اکنون این رقم به پنج درصد رسیده است.

کریمی قدوسی با اشاره به افزایش فروش بازی‌های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی‌های موبایلی در کشور ادامه داد: شواهد نشان می‌دهد که استقبال خوبی از بازی‌های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی‌های موبایل بازی می‌کنند و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می‌کنند.

وی با اشاره به استقبال مردم از بازی‌های موبایلی و آنلاین تصریح کرد: هم‌اکنون بسیاری از بازی‌های موبایلی ایرانی که در بازارهای داخلی وجود دارد، موفق بوده و برخی تا میلیارد‌ها تومان نیز فروش داشته و به خارج از کشور هم صادر شده است.

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تأکید کرد: برای تقویت این بخش نیازمند ایجاد بازار عادلانه با استفاده از قانونگذاری در این حوزه هستیم تا بتوانیم شاهد افزایش تولید بازی‌های آنلاین موبایلی در داخل کشور باشیم.

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: متوسط زمان استفاده از بازی رایانه‌ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می‌شود.

حسن کریمی قدوسی در گفت‌وگو با مهر در خصوص وضعیت بازی‌های رایانه‌ای در کشور اظهار داشت: براساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، آمار مصرف بازی‌های رایانه‌ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است.

کریمی قدوسی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم‌اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بطور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه بازی رایانه‌ای انجام می‌دهند.

سه‌م ۹۵ درصدی بازی‌های خارجی از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی

وی با بیان اینکه در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه‌ای به فروش رسید، افزود: پنج درصد این میزان از فروش، سه‌م بازی‌های رایانه‌ای ایرانی بود و ۹۵ درصد این مبلغ به بازی‌های خارجی اختصاص داشت. رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از افزایش سه‌م فروش بازی‌های رایانه‌ای طی ۱/۵ سال گذشته خبر داد.

♦ تجارت ۴۶۰ میلیارد تومانی فروش بازی‌های رایانه‌ای

مهر: رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه‌ای به فروش رسید، گفت: پنج درصد این میزان از فروش، سه‌م بازی‌های رایانه‌ای ایرانی بود و ۹۵ درصد این مبلغ به بازی‌های خارجی اختصاص یافت. کریمی قدوسی با اشاره به افزایش فروش بازی‌های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی‌های موبایلی در کشور گفت: شواهد نشان می‌دهد که استقبال خوبی از بازی‌های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی‌های موبایل بازی می‌کنند و فقط ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می‌کنند.



حضور ۲۳ شرکت بازی سازی در الکامپ امسال

فرصت بسیار مناسبی برای حضور بازی سازان است.

به طور عادی، ارزش تیرپ غرفه های در نظر گرفته شده برای بازی سازان متری ۱۲۵ هزار تومان است. اما با پرداخت هزینه ها از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فعالان صنعت بازی سازی هزینه بسیار کمتری را باید پرداخت کنند. شرکت هایی که بالای ۳ سال فعالیت دارند باید برای هر متر، حدود ۷۰ هزار تومان هزینه پرداخت کنند، و شرکت هایی که زیر ۳ سال فعالیت دارند تنها در حدود متری ۴۲ هزار تومان پرداخت خواهند کرد. انتظار می رود با توجه به حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و پرداخت این هزینه ها، بازی سازان در غرفه آرایشی نهایت همکاری را به عمل آورند تا بخش الکامپ گیمز از هر نظر مخصوصا آراستگی و نمای ظاهری، وجهه خوبی داشته باشد.

پس از به پایان رسیدن فرصت ثبت نام برای حضور در بخش الکامپ گیمز نمایشگاه الکامپ، تعداد ثبت نام کنندگان حاکی از استقبال و حضور پرشور بازی سازان در این نمایشگاه است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پس از نهایی شدن ثبت نام متقاضیان، جزئیات هزینه های غرفه ها و همین طور تعداد شرکت های شرکت کننده مشخص شده است. در حال حاضر ۲۳ شرکت فعال در صنعت بازی سازی برای حضور در نمایشگاه الکامپ گیمز و اخذ غرفه ثبت نام کرده اند. لازم به ذکر است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت حمایت از فعالان صنعت بازی سازی، بخش اعظمی از هزینه های اخذ غرفه را به جای بازی سازان پرداخت خواهد کرد. با همانگی های صورت گرفته، ۲۰۰ متر فضا به بخش الکامپ گیمز اختصاص یافته که

با تامین اعتبار از سوی معاونت علمی رییس جمهوری صورت می گیرد

کمک مالی ۸/۵ میلیاردی به بازی سازها

کنترلی وجود ندارد بر این اساس ما قصد داریم تا ۴ ماه آینده موضوع مقررات گذاری برای حوزه گیم را به صورت جدی دنبال کنیم و رگولاتور عرضه گیم را ایجاد کنیم. چرا که ما معتقدیم حضور متعدد بازی های خارجی بدون کنترل، تأثیر سریعی در دیده شدن بازی های ایرانی گذاشته است.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حال آماده سازی زیرساخت های متعدد برای ساماندهی و تعیین مقررات این بخش هستیم، چرا که انتشار تعداد متعدد بازی های موبایلی خارجی، باعث هرج و مرج و خیر قابل کنترل شدن این فضا شده است. وی گفت: در این رابطه قرار است بهمن ماه نخستین سامانه توزیع دیجیتال بازی های رایانه ای را راه اندازی کنیم تا تهیه این بازی ها به صورت مستقیم و آنلاین از این سامانه انجام شود که این موضوع تحولی در فضای گیم و کاز گیم و به طور کل اکوسیستم بازی های رایانه ای ایجاد خواهد کرد.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: سال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ۲ میلیارد تومان وام به بازی سازان تعلق گرفت. در همین حال با همکاری معاونت علمی فناوری رییس جمهور، کمک مالی به مبلغ ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان برای بازی سازان به تصویب رسیده که تاکنون ۶ میلیارد تومان از آن اختصاص داده شده است.

کریمی قدوسی با بیان اینکه علاوه بر حمایت های مالی، بازی سازان داخلی مورد حمایت های زیرساختی از جمله آموزش و کارایی نیز قرار می گیرند گفت: راه اندازی مرکز رشد بازی های رایانه ای، استیتو نوآوری بازی، آزمایشگاه موبایل و سامانه کارایی از جمله اقدامات صورت گرفته برای حمایت از این فناوری فرهنگی در کشور است. وی یکی از مشکلات فعلی بازی سازان در کشور را نبود بازار عادلانه توزیع محصولات عنوان کرد و گفت: بر تعداد بازی های خارجی که در داخل کشور منتشر می شود،

در حال آماده سازی زیرساخت های متعدد برای ساماندهی و تعیین مقررات این بخش هستیم، چرا که انتشار تعداد متعدد بازی های موبایلی خارجی، باعث هرج و مرج و خیر قابل کنترل شدن این فضا شده است.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کمک مالی ۸/۵ میلیارد تومانی به بازی سازان رایانه ای با همکاری معاونت علمی فناوری رییس جمهور تصویب شد.

مهر - جسی کریمی فناوری رییس جمهور تصویب شد. برای حمایت از بازی سازان رایانه ای تعریف شده است. گفت: از آنجایی که تولید بازی های رایانه ای در کشور یکی از پارامترهای تحقق اقتصاد مقاومتی محسوب می شود، بنیاد ملی بازی های رایانه ای با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی فناوری رییس جمهور و سازمان نظام صنفی رایانه ای یکجای حمایتی را برای تولید کنندگان بازی در کشور در نظر گرفته است.

وی با بیان اینکه این بسته حمایتی شامل حمایت های مالی مستقیم در قالب اعطای وام و گزین می شود، ادامه داد: اعطای وام ۳۰ میلیون تومانی به بازی سازان متقاضی عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای یکی از این حمایت ها است.

کمک مالی ۸.۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه‌ای

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از تصویب کمک مالی ۸.۵ میلیارد تومانی به بازی سازان رایانه‌ای با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهوری خبر داد.

حسن کریمی قدوسی در گفت‌وگو با مهر، با اشاره به تسهیلاتی که برای حمایت از بازی سازان رایانه‌ای تعریف شده است، اظهار داشت: از آنجایی که تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور یکی از پارامترهای تحقق اقتصاد مقاومتی محسوب می‌شود، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی فناوری رئیس جمهوری سازمان نظام صنفی رایانه‌ای یکجای حمایتی را برای تولید کنندگان بازی در کشور در نظر گرفته است.

وی با بیان اینکه این بسته حمایتی شامل حمایت‌های مالی مستقیم در قالب اعطای وام و گران می‌شود، ادامه داد: اعطای وام ۳۰ میلیون تومانی به بازی سازان متقاضی عضو سازمان نظام صنفی رایانه‌ای یکی از این دسته حمایت‌هاست.

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای افزود: سال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ۲ میلیارد تومان وام به بازی سازان تعلق گرفت. در همین حال با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهوری، کمک مالی به مبلغ ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان برای بازی سازان به تصویب رسید که تاکنون ۴ میلیارد تومان از آن اختصاص داده شده است.

کریمی قدوسی با بیان اینکه علاوه بر حمایت‌های مالی، بازی سازان داخلی مورد حمایت‌های زیرساختی از جمله آموزش و کارایی نیز قرار می‌گیرند، تأکید کرد: راه‌اندازی مرکز رشد بازی‌های رایانه‌ای، انستیتوی تولید بازی، آزمایشگاه موبایل و سامانه کارایی از جمله اقدامات صورت گرفته برای حمایت از این فناوری فرهنگی در کشور است.

وی یکی از مشکلات فعلی بازی سازان در کشور را نبود بازار عادلانه توزیع محصولات عنوان کرد و گفت: بر تعداد بازی‌های خارجی که در داخل کشور منتشر می‌شود، کنترلی وجود ندارد. بر این اساس ما قصد داریم تا دو ماه آینده، موضوع مقررات گذاری برای حوزه گیم را به صورت جدی دنبال کنیم و رگولاتور عرصه گیم را راه‌اندازی کنیم، چرا که ما معتقدیم حضور متعدد بازی‌های خارجی بدون کنترل، تأثیر سونی در دیده شدن بازی‌های ایرانی گذاشته است.

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به اینکه براساس مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی و تفویض وزیر وقت ارشاد، این بنیاد مسئولیت ساماندهی به مقوله گیم در کشور را عهده‌دار است، خاطرنشان کرد: در حال آماده سازی زیرساخت‌های متعدد برای ساماندهی و تعیین مقررات این بخش هستیم، چرا که انتشار تعداد متعدد بازی‌های موبایلی خارجی، باعث هرج و مرج و غیرقابل کنترل شدن این فضا شده است.

کمک مالی ۸.۵ میلیاردی به بازی سازان

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از تصویب کمک مالی ۸.۵ میلیارد تومانی به بازی سازان رایانه‌ای با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهوری خبر داد.

به گزارش مهر، حسن کریمی قدوسی اظهار داشت: از آنجا که تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور یکی از پارامترهای تحقق اقتصاد مقاومتی محسوب می‌شود، یکجای حمایتی برای تولید کنندگان بازی در کشور در نظر گرفته شده است. وی با بیان اینکه این بسته حمایتی شامل حمایت‌های مالی مستقیم در قالب اعطای وام می‌شود، ادامه داد: سال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ۲ میلیارد تومان وام به بازی سازان تعلق گرفت. در همین حال با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهوری، کمک مالی به مبلغ ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان برای بازی سازان به تصویب رسید که تاکنون ۴ میلیارد تومان از آن اختصاص داده شده است.

کریمی قدوسی تأکید کرد: راه‌اندازی مرکز رشد بازی‌های رایانه‌ای، انستیتو تولید بازی، آزمایشگاه تلفن همراه و سامانه کارایی از جمله اقدامات صورت گرفته برای حمایت از این فناوری فرهنگی در کشور است. وی یکی از مشکلات فعلی بازی سازان در کشور را نبود بازار عادلانه توزیع محصولات عنوان کرد و گفت: بر تعداد بازی‌های خارجی که در داخل کشور منتشر می‌شود، کنترلی وجود ندارد. بر این اساس ما قصد داریم تا ۲ ماه آینده، موضوع مقررات گذاری برای حوزه گیم را به صورت جدی دنبال و رگولاتور عرصه گیم را راه‌اندازی کنیم چرا که ما معتقدیم حضور متعدد بازی‌های خارجی بدون کنترل، تأثیر سوء در دیده شدن بازی‌های ایرانی گذاشته است.

منابع دیگر: روزنامه‌های ایران، فناوری، کسب و کار، فرصت امروز

کمک مالی ۸.۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه ای

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای از تصویب کمک مالی ۸.۵ میلیارد تومانی به بازی سازان رایانه ای با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور خبر داد.

حسن کریمی قدوسی در گفتگو با مهر، با اشاره به تسهیلاتی که برای حمایت از بازی سازان رایانه ای تعریف شده است، اظهار داشت: از آنجایی که تولید بازیهای رایانه ای در کشور یکی از پارامترهای تحقق اقتصاد مقاومتی محسوب می شود، بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی فناوری رئیس جمهور و سازمان نظام صنفی رایانه ای پکیج حمایتی را برای تولیدکنندگان بازی در کشور در نظر گرفته است.

وی با بیان اینکه این بسته حمایتی شامل حمایتهای مالی مستقیم در قالب اعطای وام و گرنت می شود، ادامه داد: اعطای وام ۳۰ میلیون تومانی به بازی سازان متقاضی عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای یکی از این دسته حمایتها است.

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای افزود: سال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ۲ میلیارد تومان وام به بازی سازان تعلق گرفت. در همین حال با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور، کمک مالی به مبلغ ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان برای بازی سازان به تصویب رسید که تاکنون ۴ میلیارد تومان از آن اختصاص داده شده است.

کریمی قدوسی با بیان اینکه علاوه بر حمایتهای مالی، بازی سازان داخلی مورد حمایتهای زیرساختی از جمله آموزش و کارپایی نیز قرار می گیرند، تاکید کرد: راه اندازی مرکز رشد بازیهای رایانه ای، انستیتو تولید بازی، آزمایشگاه موبایل و سامانه کارپایی از جمله اقدامات صورت گرفته برای حمایت از این فناوری فرهنگی در کشور است.

کمک مالی ۸/۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه ای ایران

حسن کریمی قدوسی، رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، از تصویب کمک مالی ۸/۵ میلیارد تومانی به بازی سازان رایانه ای با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور خبر داد. اعطای وام ۳۰ میلیون تومانی به بازی سازان متقاضی عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای یکی از بخش های تخصیص یافته این کمک هزینه است.



کمک مالی ۸/۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه‌ای

رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از تصویب کمک مالی ۸,۵ میلیارد تومانی به بازی سازان رایانه‌ای با همکاری معاونت علمی و فناوری رئیس جمهوری خبر داد. حسن کریمی قدوسی با اشاره به تسهیلاتی که برای حمایت از بازی سازان رایانه‌ای تعریف شده است، اظهار داشت: از آنجایی که تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور یکی از پارامترهای تحقق اقتصاد مقاومتی محسوب می‌شود، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی و فناوری رئیس جمهوری و سازمان نظام صنفی رایانه‌ای پکیج حمایتی را برای تولیدکنندگان بازی در کشور در نظر گرفته است. وی با بیان اینکه این بسته حمایتی شامل حمایت‌های مالی مستقیم در قالب اعطای وام و گرنٲ می‌شود، ادامه داد: اعطای وام ۳۰ میلیون تومانی به بازی سازان متقاضی عضو سازمان نظام صنفی رایانه‌ای یکی از این دسته حمایت‌هاست. رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای افزود: سال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ۲ میلیارد تومان وام به بازی سازان تعلق گرفت. در همین حال با همکاری معاونت علمی و فناوری رئیس جمهوری، کمک مالی به مبلغ ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان برای بازی سازان به تصویب رسید که تاکنون ۴ میلیارد تومان از آن اختصاص داده شده است.

استقبال مردم از بازی‌های موبایلی و آنلاین

مردم از بازی‌های موبایلی و آنلاین استقبال کرده‌اند؛ هم‌اکنون بسیاری از بازی‌های موبایلی ایرانی که در بازارهای داخلی وجود دارد، موفق بوده و برخی تا میلیاردها تومان نیز فروش داشته و به خارج از کشور هم صادر شده است. رئیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بیان کرد: برای تقویت این بخش، نیازمند ایجاد بازار عادلانه با استفاده از قانونگذاری در این حوزه هستیم تا بتوانیم شاهد افزایش تولید بازی‌های آنلاین موبایلی در داخل کشور باشیم.



بازی های رایانه ای به کمک بیماران سکته مغزی می آید

های نوین می توان به روش های جدید
بررسی عملکرد مغز نظیر استفاده از روش
های تصویربرداری عملکردی با استفاده
از مغناطیس یا لیزر که با عنوان fMRI یا
fNIRS اشاره کرد.

وی ادامه داد: این روش ها با در اختیار
قرار دادن اطلاعات ارزشمند در مورد نحوه
عملکرد مغز در افراد سالم و بیماران باعث
شده است تا بتوان تشخیص و پایش بسیار
دقیق تری از بیماری های مختلف نظیر
آلزایمر، ام اس، افسردگی و اسکیزوفرنی
داشت.

دیر علمی پنجمین کنگره علوم اعصاب
پایه و بالینی، گفت: استفاده از بازی های
رایانه ای به طور بحث برانگیزی باعث
شده بسیاری از بیماران سکته مغزی بتوانند
عملکردهای از دست رفته خود را باز یابند.
به گزارش مهر، علی پونسی در آستانه
برگزاری پنجمین کنگره علوم اعصاب پایه
و بالینی با اشاره به تحولاتی که در عرصه
فناوری های پزشکی در حال رخ دادن است،
اظهارداشت: روش های جدیدی برای
تشخیص و درمان بیماری های اعصاب
و روان وجود دارد که از جمله این فناوری



ماهنامه مطالعات بازی به گام چهارم رسید (۱۳۹۴/۰۱/۲۵-۱۳۹۴/۰۱/۲۵)

ماهنامه مطالعات بازی که تا کنون موضوعاتی نظیر خشونت، یادگیری و اعتیاد در بازیهای دیجیتال را با دید وسیعی مورد کاوش قرار داده است، در شماره چهارم در نظر دارد موضوع بازی های دیجیتال و سلامت را به عنوان یکی از محوری ترین و شاید گم نام ترین موضوعات در زمینه مطالعات و پژوهش های بازی منتشر نماید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مخاطبان در شماره چهارم این ماهنامه در کمال تعجب خواهند دید که کنسول های بازی ضمن برخورداری از کارکرد سرگرمی، می توانند ابزاری جذاب و توانبخشی برای بهبودی قربانیان سکته مغزی، بیماران دیابتی و افراد دارای اختلال حرکتی باشند.
این شماره که سراسر نکات مثبت بازی های دیجیتال را در امر درمان و بازتوانی بیماران به نمایش می گذارد، بازی را به عنوان یک فناوری نوین، راهی برای توانبخشی معرفی می کند که با تکیه بر آن روش های درمان سنتی در بسیاری از بیماری ها را می توان نادیده گرفت یا فناوری بازی را در کنار این روش ها به عنوان بازی کمکی مورد استفاده قرار داد. مخاطبان اصلی این شماره، علاوه بر محققان حوزه بازی، پزشکان، پرستاران و توال درمانگران می باشند.
شاید برای مخاطبان ایرانی قابل باور نباشد که یکی از برجسته ترین محققان بین المللی در زمینه بازی های دیجیتال و بازتوانی، یک پزشک ایرانی باشد یا وجود مشکل دسترسی به این پژوهشگر، در این شماره بخشی ویژه در قالب مصاحبه با این پزشک جوان ایرانی اختصاص یافته است.
شماره چهارم این ماهنامه را می توانید از طریق آدرس <http://34.gs/GS4> دریافت نمایید.



آژانس خبری صنعت ارتباطات
Communications Industry News Agency

سیما

آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی شد (۱۳۹۴/۰۱/۲۵-۱۳۹۴/۰۱/۲۵)

سینا: بنیاد ملی بازی های رایانه ای با توجه به نیاز توسعه دهندگان بازی های موبایل و تبلت جهت کنترل کیفیت، اقدام به ایجاد فضایی مناسب برای این منظور کرده بود. به تازگی این آزمایشگاه با تجهیزات و امکانات جدید نوسازی شده و آماده سرویس دهی به توسعه دهندگان است.

به گزارش آژانس خبری صنعت ارتباطات (سینا) از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این راستا تعداد زیادی از تبلت ها و تلفن های همراه توسط این بنیاد تهیه شده و در اختیار توسعه دهندگان بازی ها و برنامه های موبایل قرار می گیرد. دستگاه های مذکور بر مبنای نتایج حاصله از مطالعات بازار گردآوری شده اند تا بیشترین پوشش بازار هدف حاصل گردد.

این آزمایشگاه با حمایت مالی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مهرماه ۱۳۹۴ آغاز به فعالیت کرده است. هدف اصلی این آزمایشگاه در ابتدای شکل گیری یک فضای امن و در اختیار گذاشتن زیرساخت های سخت افزاری به منظور انجام انواع آزمون های نرم افزاری برای تولیدکنندگان بازی های تلفن همراه بوده است. بعد از گذشت ۴ ماه تجربه شکل گرفته چنین به نظر می رسد که ظرفیت اقتصادی و کسب و کاری این آزمایشگاه بیش از آن است که صرفاً زیرساخت های سخت افزاری را در اختیار فعالان گذاشته و ارزش افزوده ای را در خود ایجاد نکند. از همین رو تصمیم گرفته شد تا آزمایشگاه موبایل نوسازی شود تا بهترین بازدهی را داشته باشد. این نوسازی هم در راستای فضا و ظاهر آزمایشگاه و هم در پیرامون سیاست های آن اعمال شده است. مهم ترین هدف این آزمایشگاه ارائه خدمات کنترل و کیفیت به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای بوده که در حال حاضر هیچ مشابه داخلی در کشور از آن وجود ندارد. تجربه شکل گرفته طی ۵ ماه اخیر نشان می دهد موضوع کنترل کیفیت یک امر سامانمند و پیچیده ای است که بازتعریفی و نوع مواجهه با آن باید بهبود و توسعه یابد.

با بهبود شرایط آزمایشگاه موبایل، کنترل کیفی محصولات دقیق تر صورت می پذیرد و به صنعت بازی سازی کمک شایانی می کند. در حال حاضر ۶۰ (شصت) نامنه

(ادامه خبر ...) نوع دستگاه متنوع در دسترس قرار دارد که با استفاده از آن ها، تولید کننده نگاه و دید کامل تری نسبت به بهینه کردن محصول خود خواهد داشت و در نتیجه محصول باکیفیت تری را در بازار عرضه خواهد کرد. از سوی دیگر اخذ مشاوره همواره یکی از ضروری ترین مسائل در بحث ساخت است که این مهم نیز در نوسازی آزمایشگاه رفع شده است. از این رو در برنامه توسعه آزمایشگاه تلاش می شود تا گروه های هدف آزمایشگاه به درستی شناسایی شده تا بتوان متناسب با نیاز آن ها طراحی خدمات کرد. به عنوان مثال ۶۰٪ متقاضیان وارد شده به آزمایشگاه تلفن همراه در طی ۸ ماه اخیر بعد از آزمون محصولات به دلیل عدم برخورداری از دانش فنی مناسب، نیاز ملموسی در اخذ مشاوره جهت بهبود مشکلات فنی خود داشته اند. این در حالی است که سامانه فعلی موضوع مشاوره را به صورت مدون در نظر نداشته و از فرصت ایجاد جهت جذب ارزش افزوده بیشتر بهره ای نبرده است. ازاین رو می توان چنین تصور کرد تا از طریق ورود آزمایشگاه به عرصه کنترل و کیفیت در سطح ملی و تکمیل حوزه های تخصصی مورد نیاز صنعت نقش آفرینی آن در سطح صنعت لازم و ضروری به نظر برسد. علاوه بر نوسازی سخت افزاری، پایگاه اینترنتی آزمایشگاه موبایل نیز نوسازی شده و از طریق نشانی <http://www.gapplab.ir> قابل مشاهده است.



کیمیا

ایرانی ها ۷۹ دقیقه در روز گیم بازی می کنند سهم ۹۵ درصدی خارجی ها از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی بازی رایانه ای

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: متوسط زمان استفاده از بازی رایانه ای در میان کاربران ایرانی ۷۹ دقیقه در روز برآورد می شود.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو با مهر در خصوص وضعیت بازی های رایانه ای در کشور اظهار داشت: براساس پیمایشی که در سراسر کشور و با ارائه ۷۰ هزار پرسشنامه در میان مردم انجام دادیم، آمار مصرف بازی های رایانه ای تا پایان سال گذشته در کشور مشخص شده است.

کریمی قدوسی ادامه داد: بر مبنای این پیمایش هم اکنون ۲۳ میلیون نفر در کشور بطور متوسط روزانه ۷۹ دقیقه بازی رایانه ای انجام می دهند.

سهم ۹۵ درصدی بازی های خارجی

از بازار ۴۶۰ میلیارد تومانی

وی با بیان اینکه در سال گذشته ۴۶۰ میلیارد تومان در کشور بازی رایانه ای به فروش رسید، افزود: پنج درصد این میزان از فروش، سهم بازی های رایانه ای ایرانی بود و ۹۵ درصد این مبلغ به بازی های خارجی اختصاص داشت.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای از افزایش سهم فروش بازی های رایانه ای طی ۱/۵ سال گذشته خبر داد و گفت: پیش از این تنها سه درصد فروش بازی های را، بازی های ایرانی در اختیار داشتند که هم اکنون این رقم به پنج درصد رسیده است.

کریمی قدوسی با اشاره به افزایش فروش بازی های ایرانی به دلیل عرضه شدن بازی های موبایلی در کشور ادامه داد: شواهد نشان می دهد که استقبال خوبی از بازی های موبایلی ایرانی از سوی کاربران صورت گرفته است؛ به نحوی که ۷۵ درصد کاربران از طریق گوشی های موبایل بازی می کنند و تنها ۲۵ درصد کاربران از کامپیوتر برای بازی کردن استفاده می کنند.

وی با اشاره به استقبال مردم از بازی های موبایلی و آنلاین تصریح کرد: هم اکنون بسیاری از بازی های موبایلی ایرانی که در بازارهای داخلی وجود دارد، موفق بوده و برخی تا میلیاردها تومان نیز فروش داشته و به خارج از کشور هم صادر شده است.

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأکید کرد: برای تقویت این بخش نیازمند ایجاد بازار عادلانه با استفاده از قانونگذاری در این حوزه هستیم تا بتوانیم شاهد افزایش تولید بازی های آنلاین موبایلی در داخل کشور باشیم.



باشگاه خبرنگاران

خانواده ها با انتخاب بازی مناسب سن فرزندان از آسیب ها جلوگیری کنند (۱۳۹۴/۰۱/۰۵-۱۳۹۴/۰۱/۰۵)

رضا احمدی گفت: خانواده ها با محدود کردن زمان و انتخاب بازی مناسب سن فرزندان، از آسیب های روانی و ذهنی احتمالی جلوگیری کنند.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ رضا احمدی مدیر نظام رده بندی بازی های رایانه ای گفت: خانواده ها در هنگام انتخاب بازی ها برای فرزندان خود به رده سنی ESRا چاپ شده روی جلد بازی ها توجه ویژه داشته باشند.

وی افزود: بسیاری از رفتارهای پرخطرهای پرخاشگریانه که از سوی کودکان بروز پیدا می کند به دلیل انتخاب بازی های نامناسب برای آن ها است.

احمدی با بیان اینکه خانواده ها می توانند با محدود کردن زمان انجام بازی و انتخاب بازی مناسب سن فرزند خود، از آسیب های روانی و ذهنی احتمالی پیشگیری کنند، گفت: بازی های رایانه ای نوعی سرگرمی تعاملی است که اگر نظارت دقیق بر آن صورت گیرد می تواند در این ایجاد ارتباط و ترویج سبک زندگی مفید باشد و اگر نظام رده بندی سنی در آن وجود نداشته باشد می تواند آسیب های روانی و ذهنی ایجاد کند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) احمدی افزود: روز به روز به تعداد مخاطبان بازی های رایانه ای افزوده می شود و این در حالی است که تنوع سنی علاقه مندان به بازی های رایانه ای نیز گسترش می یابد. بازی های رایانه ای می توانند تأثیرات ویژه ای بر مخاطبین خود داشته باشند. بسیاری از خانواده ها نگران صدمات جبران ناپذیر بازی های خشن و غیراخلاقی روی سلامت روحی و روانی کودکان و نوجوانان خود هستند.

وی ادامه داد: نگرانی های فرهنگی، تربیتی و اجتماعی خانواده ها و مسئولان فرهنگی کشورهای مختلف، کشورها را به تدوین نظام ویژه ای برای رده بندی بازی های رایانه ای مجبور کرد.

احمدی اظهار داشت: با تأسیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۸۷ سه وظیفه اصلی برنامه ریزی، جریان سازی و صدور مجوزهای قانونی به همراه نظارت بر محصولات حوزه بازی های رایانه ای از سوی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی بر عهده بنیاد گذاشته شد، در همین راستا و با توجه به تأثیرات فرهنگی و اجتماعی بازی ها روی افراد جامعه به ویژه کودکان و نوجوانان، توجه ویژه از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان یک نهاد فرهنگی و تنها متولی حوزه بازی های رایانه ای به محتوای بازی های رایانه ای دور از انتظار نبود.

وی گفت: به همین منظور پژوهش ها و تحقیقات حدود یک ساله انجام شد و بر اساس آن نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) تدوین شد و از ابتدای سال ۸۸ رده بندی سنی بازی های رایانه ای توسط نظام ESRA آغاز شد.

احمدی با اشاره به رده های سنی نظام ESRA و تاکنون چند بازی رده بندی سنی شده اند افزود: نظام ESRA بازی ها را در ۵ گروه سنی رده بندی می کند که شامل رده های ۳+، ۷+، ۱۲+، ۱۵+ و ۱۸+ هستند، به طور مثال اگر یک بازی رده سنی ۱۲+ دریافت کند، بدین معنی است که این بازی برای افراد زیر ۱۲ سال توصیه نمی شود.

وی ادامه داد: تاکنون در حدود ۴ هزار بازی رده بندی سنی شده اند که این بازی ها برای رایانه های شخصی و کنسول های مختلف است. احمدی با اشاره به نظارت بر فروشگاه های دیجیتال عرضه کننده بازی ها افزود: با توجه به فراگیر شدن بازی های موبایلی در بین اقشار مختلف جامعه به ویژه کودکان و نوجوانان که به راحتی و با اختیار داشتن انواع تلفن های هوشمند و تبلت ها به بازی کردن این گونه بازی ها می پردازند، نظام ESRA از ابتدای سال ۹۴ نظارت، بررسی و رده بندی سنی بازی های موبایلی را نیز در دستور کار خود قرار داد.

وی ادامه داد: امروز پس از گذشت حدود یک سال و نیم در حدود ۱۰ هزار عنوان بازی موبایلی بررسی و رده بندی سنی شده اند که البته تعدادی از بازی های بررسی شده به دلیل داشتن محتوای نامناسب غیرمجاز معرفی شده اند و مدیران مارکت ها موظف هستند تا این بازی ها را از روی مارکت خود حذف کنند. وی افزود: مسئله مهم درمورد این بازی ها این است که خانواده ها زمانی که می خواهند برای فرزند خود بازی را از روی مارکت ها دانلود کنند، باید به قسمت رده بندی سنی بازی دقت داشته باشند و بازی هایی را برای فرزند خود انتخاب کنند که مناسب رده سنی فرزندشان باشد.

منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای



تمدید مهلت ارسال اثر برای بخش بازی جشنواره «ایران ساخت» (۹۵/۰۱/۰۱-۹۴/۱۲/۳۰)

مهلت ارسال اثر برای بخش بازی های رایانه ای جشنواره ملی «ایران ساخت» از سوی دبیرخانه اصلی این جشنواره تا ۱۰ آذر ماه تمدید شد.

به گزارش دبیر ارتباطات در فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جشنواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» با شعار «فناوری ایرانی؛ کسب و کار ایرانی» با هدف جریان سازی در حمایت از تولیدات ساخت داخل برگزار می شود که بازی های رایانه ای نیز یکی از بخش های جشنواره است.

پیش از این مهلت ارسال آثار ۳۰ آبان ماه تعیین شده بود که به مدت ده روز تمدید شد.

لازم به ذکر است دبیرخانه بخش بازی های رایانه ای این جشنواره در معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده و این دبیرخانه آماده دریافت آثار با موضوعات زیر است:

بازی هایی که در آن ها یک یا چند محصول اصیل ایرانی معرفی می شود

بازی هایی که به فرهنگ و سنت های ایرانی می پردازند

بازی هایی که مخاطب را به استفاده از محصولات ایرانی ترغیب می کنند

به صورت کلی بازی هایی که بتوان مفهوم «ایران ساخت» یا عناصر مرتبط با فرهنگ و محصول ایرانی را در ابعاد محتوایی آن ها پیدا کرد
متقاضیان جهت ثبت اثر خود ابتدا بایستی فرم مربوطه به نشانی <http://www.iircg.ir/fa/form/17> را تکمیل نمایند و سپس فایل قابل نصب بازی را به دبیرخانه تحویل دهند.



رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای: کمک مالی ۸.۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه ای / گیم ساماندهی می

شود (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای از تصویب کمک مالی ۸.۵ میلیارد تومانی به بازی سازان رایانه ای با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور خبر داد.

حسن کریمی قدوسی در گفتگو با خبرنگار مهر، با اشاره به تسهیلاتی که برای حمایت از بازی سازان رایانه ای تعریف شده است، اظهار داشت: از آنجایی که تولید بازیهای رایانه ای در کشور یکی از پارامترهای تحقق اقتصاد مقاومتی محسوب می شود، بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی فناوری رئیس جمهور و سازمان نظام صنفی رایانه ای پکیج حمایتی را برای تولیدکنندگان بازی در کشور در نظر گرفته است. وی با بیان اینکه این بسته حمایتی شامل حمایتهای مالی مستقیم در قالب اعطای وام و گران می شود، ادامه داد: اعطای وام ۳۰ میلیون تومانی به بازی سازان متقاضی عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای یکی از این دسته حمایتها است.

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای افزود: سال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ۲ میلیارد تومان وام به بازی سازان تعلق گرفت. در همین حال با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور، کمک مالی به مبلغ ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان برای بازی سازان به تصویب رسید که تاکنون ۴ میلیارد تومان از آن اختصاص داده شده است.

کریمی قدوسی با بیان اینکه علاوه بر حمایتهای مالی، بازی سازان داخلی مورد حمایتهای زیرساختی از جمله آموزش و کارایی نیز قرار می گیرند، تاکید کرد: راه اندازی مرکز رشد بازیهای رایانه ای، انستیتو تولید بازی، آزمایشگاه موبایل و سامانه کارایی از جمله اقدامات صورت گرفته برای حمایت از این فناوری فرهنگی در کشور است.

وی یکی از مشکلات فعلی بازی سازان در کشور را نبود بازار عادلانه توزیع محصولات عنوان کرد و گفت: بر تعداد بازیهای خارجی که در داخل کشور منتشر می شود، کنترلی وجود ندارد. براین اساس ما قصد داریم تا ۲ ماه آینده، موضوع مقررات گذاری برای حوزه گیم را به صورت جدی دنبال کنیم و رگولاتور عرصه گیم راه اندازی کنیم. چرا که ما معتقدیم حضور متعدد بازیهای خارجی بدون کنترل، تاثیر سویی در دیده شدن بازی های ایرانی گذاشته است.

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به اینکه براساس مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی و تفویض وزیر وقت وزارت ارشاد، این بنیاد مسئولیت ساماندهی به مقوله گیم در کشور را عهده دار است، خاطرنشان کرد: در حال آماده سازی زیرساختهای متعدد برای ساماندهی و تعیین مقررات این بخش هستیم. چرا که انتشار تعداد متعدد بازیهای موبایلی خارجی، باعث هرج و مرج و غیر قابل کنترل شدن، این فضا شده است.

وی گفت: در این رابطه قرار است بهمن ماه نخستین سامانه توزیع دیجیتال بازیهای رایانه ای را راه اندازی کنیم تا تهیه این بازیها به صورت مستقیم و آنلاین از این سامانه انجام شود که این موضوع تحولی در فضای کسب و کار گیم و به طور کل اکوسیستم بازیهای رایانه ای ایجاد خواهد کرد.



کمک مالی ۸.۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه ای / گیم ساماندهی می شود (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

سرویس فرهنگ و هنر پایگاه خبری تحلیلی بی باک: بخش مهمترین عناوین:

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای از تصویب کمک مالی ۸.۵ میلیارد تومانی به بازی سازان رایانه ای با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور خبر داد. حسن کریمی قدوسی در گفتگو با خبرنگار مهر، با اشاره به تسهیلاتی که برای حمایت از بازی سازان رایانه ای تعریف شده است، اظهار داشت: از آنجایی که تولید بازیهای رایانه ای در کشور یکی از پارامترهای تحقق اقتصاد مقاومتی محسوب می شود، بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی فناوری رئیس جمهور و سازمان نظام صنفی رایانه ای پکیج حمایتی را برای تولیدکنندگان بازی در کشور در نظر گرفته است. وی با بیان اینکه این بسته حمایتی شامل حمایتهای مالی مستقیم در قالب اعطای وام و گران می شود، ادامه داد: اعطای وام ۳۰ میلیون تومانی به بازی سازان متقاضی عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای یکی از این دسته حمایتها است.

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای افزود: سال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ۲ میلیارد تومان وام به بازی سازان تعلق گرفت. در همین حال با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور، کمک مالی به مبلغ ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان برای بازی سازان به تصویب رسید که تاکنون ۴ میلیارد تومان از آن اختصاص داده شده است.

کریمی قدوسی با بیان اینکه علاوه بر حمایتهای مالی، بازی سازان داخلی مورد حمایتهای زیرساختی از جمله آموزش و کارایی نیز قرار می گیرند، تاکید کرد: راه اندازی مرکز رشد بازیهای رایانه ای، انستیتو تولید بازی، آزمایشگاه موبایل و سامانه کارایی از جمله اقدامات صورت گرفته برای حمایت از این فناوری فرهنگی در کشور است.

وی یکی از مشکلات فعلی بازی سازان در کشور را نبود بازار عادلانه توزیع محصولات عنوان کرد و گفت: بر تعداد بازیهای خارجی که در داخل کشور منتشر می شود، کنترلی وجود ندارد. براین اساس ما قصد داریم تا ۲ ماه آینده، موضوع مقررات گذاری برای حوزه گیم را به صورت جدی دنبال کنیم و رگولاتور عرصه گیم راه اندازی کنیم. چرا که ما معتقدیم حضور متعدد بازیهای خارجی بدون کنترل، تاثیر سویی در دیده شدن بازی های ایرانی گذاشته است.

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به اینکه براساس مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی و تفویض وزیر وقت وزارت ارشاد، این بنیاد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مسئولیت ساماندهی به مقوله گیم در کشور را عهده دار است. خاطرنشان کرد: در حال آماده سازی زیرساختهای متعدد برای ساماندهی و تعیین مقررات این بخش هستیم. چرا که انتشار تعداد متعدد بازیهای موبایلی خارجی، باعث هرج و مرج و غیر قابل کنترل شدن، این فضا شده است. وی گفت: در این رابطه قرار است بهمن ماه نخستین سامانه توزیع دیجیتال بازیهای رایانه ای را راه اندازی کنیم تا تهیه این بازیها به صورت مستقیم و آنلاین از این سامانه انجام شود که این موضوع تحولی در فضای کسب و کار گیم و به طور کل اکوسیستم بازیهای رایانه ای ایجاد خواهد کرد.



کمک مالی ۸.۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه ای؛ گیم ساماندهی می شود (۹۵/۰۱/۲۵)

در همین حال با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور، کمک مالی به مبلغ ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان برای بازی سازان به تصویب رسید که تاکنون ۴ میلیارد تومان از آن اختصاص داده شده است

به گزارش سردنیز: رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای از تصویب کمک مالی ۸.۵ میلیارد تومانی به بازی سازان رایانه ای با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور خبر داد.

حسن کریمی قدوسی با اشاره به تسهیلاتی که برای حمایت از بازی سازان رایانه ای تعریف شده است، اظهار داشت: از آنجایی که تولید بازیهای رایانه ای در کشور یکی از پارامترهای تحقق اقتصاد مقاومتی محسوب می شود، بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی فناوری رئیس جمهور و سازمان نظام صنفی رایانه ای پکیج حمایتی را برای تولیدکنندگان بازی در کشور در نظر گرفته است.

وی با بیان اینکه این بسته حمایتی شامل حمایتهای مالی مستقیم در قالب اعطای وام و گزینش می شود، ادامه داد: اعطای وام ۲۰ میلیون تومانی به بازی سازان متقاضی عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای یکی از این دسته حمایتها است.

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای افزود: سال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ۲ میلیارد تومان وام به بازی سازان تعلق گرفت. در همین حال با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور، کمک مالی به مبلغ ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان برای بازی سازان به تصویب رسید که تاکنون ۴ میلیارد تومان از آن اختصاص داده شده است.

کریمی قدوسی با بیان اینکه علاوه بر حمایتهای مالی، بازی سازان داخلی مورد حمایتهای زیرساختی از جمله آموزش و کارایی نیز قرار می گیرند، تاکید کرد: راه اندازی مرکز رشد بازیهای رایانه ای، انستیتو تولید بازی، آزمایشگاه موبایل و سامانه کارایی از جمله اقدامات صورت گرفته برای حمایت از این فناوری فرهنگی در کشور است.

وی یکی از مشکلات فعلی بازی سازان در کشور را نبود بازار عادلانه توزیع محصولات عنوان کرد و گفت: بر تعداد بازیهای خارجی که در داخل کشور منتشر می شود، کنترلی وجود ندارد. براین اساس ما قصد داریم تا ۲ ماه آینده، موضوع مقررات گذاری برای حوزه گیم را به صورت جدی دنبال کنیم و رگولاتور عرصه گیم راه اندازی کنیم. چرا که ما معتقدیم حضور متعدد بازیهای خارجی بدون کنترل، تاثیر سویی در دیده شدن بازی های ایرانی گذاشته است.

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به اینکه براساس مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی و تفویض وزیر وقت وزارت ارشاد، این بنیاد مسئولیت ساماندهی به مقوله گیم در کشور را عهده دار است، خاطرنشان کرد: در حال آماده سازی زیرساختهای متعدد برای ساماندهی و تعیین مقررات این بخش هستیم. چرا که انتشار تعداد متعدد بازیهای موبایلی خارجی، باعث هرج و مرج و غیر قابل کنترل شدن، این فضا شده است.

وی گفت: در این رابطه قرار است بهمن ماه نخستین سامانه توزیع دیجیتال بازیهای رایانه ای را راه اندازی کنیم تا تهیه این بازیها به صورت مستقیم و آنلاین از این سامانه انجام شود که این موضوع تحولی در فضای کسب و کار گیم و به طور کل اکوسیستم بازیهای رایانه ای ایجاد خواهد کرد.



کمک مالی ۸.۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۵)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تصویب کمک مالی ۸.۵ میلیارد تومانی به بازی سازان رایانه ای با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور خبر داد.

به گزارش گروه وبگردی باشگاه خبرنگاران جوان، حسن کریمی قدوسی با اشاره به تسهیلاتی که برای حمایت از بازی سازان رایانه ای تعریف شده است، اظهار داشت: از آنجایی که تولید بازیهای رایانه ای در کشور یکی از پارامترهای تحقق اقتصاد مقاومتی محسوب می شود، بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی فناوری رئیس جمهور و سازمان نظام صنفی رایانه ای پکیج حمایتی را برای تولیدکنندگان بازی در کشور در نظر گرفته است.

وی با بیان اینکه این بسته حمایتی شامل حمایتهای مالی مستقیم در قالب اعطای وام و گزینش می شود، ادامه داد: اعطای وام ۲۰ میلیون (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تومانی به بازی سازان متقاضی عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای یکی از این دسته حمایتها است.

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای افزود: سال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ۲ میلیارد تومان وام به بازی سازان تعلق گرفت. در همین حال با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور، کمک مالی به مبلغ ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان برای بازی سازان به تصویب رسید که تاکنون ۴ میلیارد تومان از آن اختصاص داده شده است.

کریمی قدوسی با بیان اینکه علاوه بر حمایتهای مالی، بازی سازان داخلی مورد حمایتهای زیرساختی از جمله آموزش و کارایی نیز قرار می گیرند، تاکید کرد: راه اندازی مرکز رشد بازیهای رایانه ای، انستیتو تولید بازی، آزمایشگاه موبایل و سامانه کارایی از جمله اقدامات صورت گرفته برای حمایت از این فناوری فرهنگی در کشور است.

وی یکی از مشکلات فعلی بازی سازان در کشور را نبود بازار عادلانه توزیع محصولات عنوان کرد و گفت: بر تعداد بازیهای خارجی که در داخل کشور منتشر می شود، کنترلی وجود ندارد. براین اساس ما قصد داریم تا ۲ ماه آینده، موضوع مقررات گذاری برای حوزه گیم را به صورت جدی دنبال کنیم و رگولاتور عرصه گیم راه اندازی کنیم. چرا که ما معتقدیم حضور متعدد بازیهای خارجی بدون کنترل، تاثیر سوئی در دیده شدن بازی های ایرانی گذاشته است.

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به اینکه براساس مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی و تفویض وزیر وقت وزارت ارشاد، این بنیاد مسئولیت ساماندهی به مقوله گیم در کشور را عهده دار است، خاطرنشان کرد: در حال آماده سازی زیرساختهای متعدد برای ساماندهی و تعیین مقررات این بخش هستیم. چرا که انتشار تعداد متعدد بازیهای موبایلی خارجی، باعث هرج و مرج و غیر قابل کنترل شدن، این فضا شده است.

وی گفت: در این رابطه قرار است بهمن ماه نخستین سامانه توزیع دیجیتال بازیهای رایانه ای را راه اندازی کنیم تا تهیه این بازیها به صورت مستقیم و آنلاین از این سامانه انجام شود که این موضوع تحولی در فضای کسب و کار گیم و به طور کل اکوسیستم بازیهای رایانه ای ایجاد خواهد کرد.

منبع: مهر



رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای: کمک مالی ۸.۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه ای (۱۳۹۱-۹۲/۰۱/۰۲)

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای از تصویب کمک مالی ۸.۵ میلیارد تومانی به بازی سازان رایانه ای با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور خبر داد.

به گزارش سراج ۲۴، حسن کریمی قدوسی با اشاره به تسهیلاتی که برای حمایت از بازی سازان رایانه ای تعریف شده است، اظهار داشت: از آنجایی که تولید بازیهای رایانه ای در کشور یکی از پارامترهای تحقق اقتصاد مقاومتی محسوب می شود، بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی فناوری رئیس جمهور و سازمان نظام صنفی رایانه ای یکجای حمایتی را برای تولیدکنندگان بازی در کشور در نظر گرفته است.

وی با بیان اینکه این بسته حمایتی شامل حمایتهای مالی مستقیم در قالب اعطای وام و گران می شود، ادامه داد: اعطای وام ۲۰ میلیون تومانی به بازی سازان متقاضی عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای یکی از این دسته حمایتها است.

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای افزود: سال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ۲ میلیارد تومان وام به بازی سازان تعلق گرفت. در همین حال با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور، کمک مالی به مبلغ ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان برای بازی سازان به تصویب رسید که تاکنون ۴ میلیارد تومان از آن اختصاص داده شده است.

کریمی قدوسی با بیان اینکه علاوه بر حمایتهای مالی، بازی سازان داخلی مورد حمایتهای زیرساختی از جمله آموزش و کارایی نیز قرار می گیرند، تاکید کرد: راه اندازی مرکز رشد بازیهای رایانه ای، انستیتو تولید بازی، آزمایشگاه موبایل و سامانه کارایی از جمله اقدامات صورت گرفته برای حمایت از این فناوری فرهنگی در کشور است.

وی یکی از مشکلات فعلی بازی سازان در کشور را نبود بازار عادلانه توزیع محصولات عنوان کرد و گفت: بر تعداد بازیهای خارجی که در داخل کشور منتشر می شود، کنترلی وجود ندارد. براین اساس ما قصد داریم تا ۲ ماه آینده، موضوع مقررات گذاری برای حوزه گیم را به صورت جدی دنبال کنیم و رگولاتور عرصه گیم راه اندازی کنیم. چرا که ما معتقدیم حضور متعدد بازیهای خارجی بدون کنترل، تاثیر سوئی در دیده شدن بازی های ایرانی گذاشته است.

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به اینکه براساس مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی و تفویض وزیر وقت وزارت ارشاد، این بنیاد مسئولیت ساماندهی به مقوله گیم در کشور را عهده دار است، خاطرنشان کرد: در حال آماده سازی زیرساختهای متعدد برای ساماندهی و تعیین مقررات این بخش هستیم. چرا که انتشار تعداد متعدد بازیهای موبایلی خارجی، باعث هرج و مرج و غیر قابل کنترل شدن، این فضا شده است.

وی گفت: در این رابطه قرار است بهمن ماه نخستین سامانه توزیع دیجیتال بازیهای رایانه ای را راه اندازی کنیم تا تهیه این بازیها به صورت مستقیم و آنلاین از این سامانه انجام شود که این موضوع تحولی در فضای کسب و کار گیم و به طور کل اکوسیستم بازیهای رایانه ای ایجاد خواهد کرد.

منبع: مهر



رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای: کمک مالی ۸.۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه ای / گیم ساماندهی می

شود (۱۴۰۳-۰۱-۲۵)

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای از تصویب کمک مالی ۸.۵ میلیارد تومانی به بازی سازان رایانه ای با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور خبر داد.

به گزارش سراج ۲۴، حسن کریمی قدوسی با اشاره به تسهیلاتی که برای حمایت از بازی سازان رایانه ای تعریف شده است، اظهار داشت: از آنجایی که تولید بازیهای رایانه ای در کشور یکی از پارامترهای تحقق اقتصاد مقاومتی محسوب می شود، بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی فناوری رئیس جمهور و سازمان نظام صنفی رایانه ای پکیج حمایتی را برای تولیدکنندگان بازی در کشور در نظر گرفته است. وی با بیان اینکه این بسته حمایتی شامل حمایتهای مالی مستقیم در قالب اعطای وام و گونت می شود، ادامه داد: اعطای وام ۲۰ میلیون تومانی به بازی سازان متقاضی عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای یکی از این دسته حمایتها است.

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای افزود: سال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ۲ میلیارد تومان وام به بازی سازان تعلق گرفت. در همین حال با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور، کمک مالی به مبلغ ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان برای بازی سازان به تصویب رسید که تاکنون ۴ میلیارد تومان از آن اختصاص داده شده است.

کریمی قدوسی با بیان اینکه علاوه بر حمایتهای مالی، بازی سازان داخلی مورد حمایتهای زیرساختی از جمله آموزش و کارایی نیز قرار می گیرند، تاکید کرد: راه اندازی مرکز رشد بازیهای رایانه ای، انستیتو تولید بازی، آزمایشگاه موبایل و سامانه کارایی از جمله اقدامات صورت گرفته برای حمایت از این فناوری فرهنگی در کشور است.

وی یکی از مشکلات فعلی بازی سازان در کشور را نبود بازار عادلانه توزیع محصولات عنوان کرد و گفت: بر تعداد بازیهای خارجی که در داخل کشور منتشر می شود، کنترلی وجود ندارد. براین اساس ما قصد داریم تا ۲ ماه آینده، موضوع مقررات گذاری برای حوزه گیم را به صورت جدی دنبال کنیم و رگولاتور عرصه گیم راه اندازی کنیم. چرا که ما معتقدیم حضور متعدد بازیهای خارجی بدون کنترل، تاثیر سونی در دیده شدن بازی های ایرانی گذاشته است.

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به اینکه براساس مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی و تفویض وزیر وقت وزارت ارشاد، این بنیاد مسئولیت ساماندهی به مقوله گیم در کشور را عهده دار است، خاطرنشان کرد: در حال آماده سازی زیرساختهای متعدد برای ساماندهی و تعیین مقررات این بخش هستیم. چرا که انتشار تعداد متعدد بازیهای موبایلی خارجی، باعث هرج و مرج و غیر قابل کنترل شدن، این فضا شده است.

وی گفت: در این رابطه قرار است بهمن ماه نخستین سامانه توزیع دیجیتال بازیهای رایانه ای را راه اندازی کنیم تا تهیه این بازیها به صورت مستقیم و آنلاین از این سامانه انجام شود که این موضوع تحولی در فضای کسب و کار گیم و به طور کل اکوسیستم بازیهای رایانه ای ایجاد خواهد کرد.

منبع: مهر

سخت افزار

کمک ۸ میلیاردی دولت به بازی سازان (۱۴۰۳-۰۱-۲۵)

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای از تصویب کمک مالی ۸.۵ میلیارد تومانی به بازی سازان رایانه ای با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور خبر داد. حسن کریمی قدوسی در گفتگو با مهر، با اشاره به تسهیلاتی که برای حمایت از بازی سازان رایانه ای تعریف شده است، اظهار داشت: از آنجایی که تولید بازیهای رایانه ای در کشور یکی از پارامترهای تحقق اقتصاد مقاومتی محسوب می شود، بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی فناوری رئیس جمهور و سازمان نظام صنفی رایانه ای پکیج حمایتی را برای تولیدکنندگان بازی در کشور در نظر گرفته است. وی با بیان اینکه این بسته حمایتی شامل حمایتهای مالی مستقیم در قالب اعطای وام و گونت می شود، ادامه داد: اعطای وام ۲۰ میلیون تومانی به بازی سازان متقاضی عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای یکی از این دسته حمایتها است. رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای افزود: سال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ۲ میلیارد تومان وام به بازی سازان تعلق گرفت. در همین حال با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور، کمک مالی به مبلغ ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان برای بازی سازان به تصویب رسید که تاکنون ۴ میلیارد تومان از آن اختصاص داده شده است. کریمی قدوسی با بیان اینکه علاوه بر حمایتهای مالی، بازی سازان داخلی مورد حمایتهای زیرساختی از جمله آموزش و کارایی نیز قرار می گیرند، تاکید کرد: راه اندازی مرکز رشد بازیهای رایانه ای، انستیتو تولید بازی، آزمایشگاه موبایل و سامانه کارایی از جمله اقدامات صورت گرفته برای حمایت از این فناوری فرهنگی در کشور است. وی یکی از مشکلات فعلی بازی سازان در کشور را نبود بازار عادلانه توزیع محصولات عنوان کرد و گفت: بر تعداد بازیهای خارجی که در داخل کشور منتشر می شود، کنترلی وجود ندارد. براین اساس ما قصد داریم تا ۲ ماه آینده، موضوع مقررات گذاری برای حوزه گیم را به صورت جدی دنبال کنیم و رگولاتور عرصه گیم راه اندازی کنیم. چرا که ما معتقدیم حضور متعدد بازیهای خارجی بدون کنترل، تاثیر سونی در دیده شدن بازی های ایرانی گذاشته است. رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به اینکه براساس مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی و تفویض وزیر وقت وزارت ارشاد، این بنیاد مسئولیت ساماندهی به مقوله گیم در کشور را عهده دار است، خاطرنشان کرد: در حال آماده سازی زیرساختهای متعدد برای ساماندهی و تعیین مقررات این بخش هستیم. چرا که انتشار تعداد متعدد بازیهای موبایلی خارجی، باعث هرج و مرج و غیر قابل کنترل شدن، این فضا شده است. وی گفت: در این رابطه قرار است بهمن ماه نخستین سامانه توزیع دیجیتال بازیهای رایانه ای را راه (ادامه دارد ...)

سخت‌افزار

(ادامه خبر ...) اندازی کنیم تا تهیه این بازیها به صورت مستقیم و آنلاین از این سامانه انجام شود که این موضوع تحولی در فضای کسب و کار گیم و به طور کل اکوسیستم بازیهای رایانه ای ایجاد خواهد کرد.



رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای: کمک مالی ۸.۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه ای / گیم ساماندهی می شود

شود (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۱/۲۵)

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای از تصویب کمک مالی ۸.۵ میلیارد تومانی به بازی سازان رایانه ای با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور خبر داد. حسن کریمی قدوسی در گفتگو با مهر، با اشاره به تسهیلاتی که برای حمایت از بازی سازان رایانه ای تعریف شده است، اظهار داشت: از آنجایی که تولید بازیهای رایانه ای در کشور یکی از پارامترهای تحقق اقتصاد مقاومتی محسوب می شود، بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی فناوری رئیس جمهور و سازمان نظام صنفی رایانه ای پکیج حمایتی را برای تولیدکنندگان بازی در کشور در نظر گرفته است.

وی با بیان اینکه این بسته حمایتی شامل حمایتهای مالی مستقیم در قالب اعطای وام و گونت می شود، ادامه داد: اعطای وام ۲۰ میلیون تومانی به بازی سازان متقاضی عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای یکی از این دسته حمایتها است.

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای افزود: سال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ۲ میلیارد تومان وام به بازی سازان تعلق گرفت. در همین حال با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور، کمک مالی به مبلغ ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان برای بازی سازان به تصویب رسید که تاکنون ۴ میلیارد تومان از آن اختصاص داده شده است.

کریمی قدوسی با بیان اینکه علاوه بر حمایتهای مالی، بازی سازان داخلی مورد حمایتهای زیرساختی از جمله آموزش و کارایی نیز قرار می گیرند، تاکید کرد: راه اندازی مرکز رشد بازیهای رایانه ای، انستیتو تولید بازی، آزمایشگاه موبایل و سامانه کارایی از جمله اقدامات صورت گرفته برای حمایت از این فناوری فرهنگی در کشور است.

وی یکی از مشکلات فعلی بازی سازان در کشور را نبود بازار عادلانه توزیع محصولات عنوان کرد و گفت: بر تعداد بازیهای خارجی که در داخل کشور منتشر می شود، کنترلی وجود ندارد. براین اساس ما قصد داریم تا ۲ ماه آینده، موضوع مقررات گذاری برای حوزه گیم را به صورت جدی دنبال کنیم و رگولاتور عرصه گیم راه اندازی کنیم. چرا که ما معتقدیم حضور متعدد بازیهای خارجی بدون کنترل، تاثیر سونی در دیده شدن بازی های ایرانی گذاشته است.

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به اینکه براساس مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی و تفویض وزیر وقت وزارت ارشاد، این بنیاد مسئولیت ساماندهی به مقوله گیم در کشور را عهده دار است، خاطرنشان کرد: در حال آماده سازی زیرساختهای متعدد برای ساماندهی و تعیین مقررات این بخش هستیم. چرا که انتشار تعداد متعدد بازیهای موبایلی خارجی، باعث هرج و مرج و غیر قابل کنترل شدن، این فضا شده است.

وی گفت: در این رابطه قرار است بهمن ماه نخستین سامانه توزیع دیجیتال بازیهای رایانه ای را راه اندازی کنیم تا تهیه این بازیها به صورت مستقیم و آنلاین از این سامانه انجام شود که این موضوع تحولی در فضای کسب و کار گیم و به طور کل اکوسیستم بازیهای رایانه ای ایجاد خواهد کرد.



ایران

خبر

دیدار وزیر ارتباطات

با همتای اندونزیایی

محمود واعظی، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات که برای شرکت در دوازدهمین اجلاس کمیسیون همکاری های اقتصادی ایران و اندونزی در جاکارتا به سر می برد، روز پنجشنبه با «رودیان تارا» همتای خود دیدار و مذاکره کرد.

به گزارش ایرنا، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات کشورمان در این دیدار بر ضرورت بهره مندی از فناوری های نوین و اینترنت در جامعه امروز بشری و تولید مشترک محتوای بومی متناسب با فرهنگ ملی، بومی و دینی کشورها تاکید کرد. وی آمادگی وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات کشورمان را نیز با توجه به سفر آتی «جوکو ویدودو» رئیس جمهوری اندونزی به تهران برای تنظیم چارچوب یک برنامه در حوزه های تحقیق و توسعه، اینترنت، امنیت شبکه، تلفن همراه و پست و مخابرات، همکاری در بخش فرکانس و ماهواره در درازمدت و در قالب یک سند مشترک اعلام کرد. «رودیان تارا» وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات اندونزی نیز با تاکید بر روابط گسترده دو کشور مهم ایران و اندونزی در آسیا گفت: زمینه وسیعی برای همکاری ها بین دو کشور وجود دارد و با توجه به توسعه ارتباطات و تقاضای وسیع جامعه پرجمعیت همچون اندونزی، ما چاره ای جز اینکه تولیدات و محتوا را به لحاظ کاهش هزینه ها بومی سازی کنیم، نداریم.

کمک مالی ۸.۵ میلیاردی به بازی سازان

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تصویب کمک مالی ۸.۵ میلیارد تومانی به بازی سازان رایانه ای با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهوری خبر داد.

به گزارش مهر، حسن کریمی قدوسی اظهار داشت: از آنجا که تولید بازی های رایانه ای در کشور یکی از پارامترهای تحقق اقتصاد مقاومتی محسوب می شود، پکیج حمایتی برای تولیدکنندگان بازی در کشور در نظر گرفته شده است. وی با بیان اینکه این بسته حمایتی شامل حمایت های مالی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مستقیم در قالب اعطای وام می شود، ادامه داد: سال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ۲ میلیارد تومان وام به بازی سازان تعلق گرفت. در همین حال با همکاری معاونت علمی فناوری رییس جمهوری، کمک مالی به مبلغ ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان برای بازی سازان به تصویب رسید که تاکنون ۴ میلیارد تومان از آن اختصاص داده شده است.

کریمی قدوسی تأکید کرد: راه اندازی مرکز رشد بازی های رایانه ای، انستیتو تولید بازی، آزمایشگاه تلفن همراه و سامانه کارایی از جمله اقدامات صورت گرفته برای حمایت از این فناوری فرهنگی در کشور است. وی یکی از مشکلات فعلی بازی سازان در کشور را نبود بازار عادلانه توزیع محصولات عنوان کرد و گفت: بر تعداد بازی های خارجی که در داخل کشور منتشر می شود، کنترلی وجود ندارد. براین اساس ما قصد داریم تا ۲ ماه آینده، موضوع مقررات گذاری برای حوزه گیم را به صورت جدی دنبال و رگولاتور عرصه گیم را راه اندازی کنیم چرا که ما معتقدیم حضور متعدد بازی های خارجی بدون کنترل، تأثیر سوء در دیده شدن بازی های ایرانی گذاشته است.



فناوری

با تأمین اعتبار از سوی معاونت علمی رییس جمهوری صورت می گیرد کمک مالی ۸/۵ میلیارد تومانی به بازی سازها

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کمک مالی ۸/۵ میلیارد تومانی به بازی سازان رایانه ای با همکاری معاونت علمی فناوری رییس جمهور تصویب شد.

مهر- حسن کریمی قدوسی با بیان تسهیلاتی که برای حمایت از بازی سازان رایانه ای تعریف شده است گفت: از آنجایی که تولید بازی های رایانه ای در کشور یکی از پارامترهای تحقق اقتصاد مقاومتی محسوب می شود، بنیاد ملی بازی های رایانه ای با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی فناوری رییس جمهور و سازمان نظام صنفی رایانه ای پکیج حمایتی را برای تولیدکنندگان بازی در کشور در نظر گرفته است.

وی با بیان اینکه این بسته حمایتی شامل حمایت های مالی مستقیم در قالب اعطای وام و گزنت می شود، ادامه داد: اعطای وام ۲۰ میلیون تومانی به بازی سازان متقاضی عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای یکی از این حمایت هاست.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: سال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ۲ میلیارد تومان وام به بازی سازان تعلق گرفت. در همین حال با همکاری معاونت علمی فناوری رییس جمهور، کمک مالی به مبلغ ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان برای بازی سازان به تصویب رسید که تاکنون ۴ میلیارد تومان از آن اختصاص داده شده است.

کریمی قدوسی با بیان اینکه علاوه بر حمایت های مالی، بازی سازان داخلی مورد حمایت های زیرساختی از جمله آموزش و کارایی نیز قرار می گیرند، گفت: راه اندازی مرکز رشد بازی های رایانه ای، انستیتو تولید بازی، آزمایشگاه موبایل و سامانه کارایی از جمله اقدامات صورت گرفته برای حمایت از این فناوری فرهنگی در کشور است.

وی یکی از مشکلات فعلی بازی سازان در کشور را نبود بازار عادلانه توزیع محصولات عنوان کرد و گفت: بر تعداد بازی های خارجی که در داخل کشور منتشر می شود، کنترلی وجود ندارد. بر این اساس ما قصد داریم تا ۲ ماه آینده موضوع مقررات گذاری برای حوزه گیم را به صورت جدی دنبال کنیم و رگولاتور عرصه گیم راه اندازی کنیم. چرا که ما معتقدیم حضور متعدد بازی های خارجی بدون کنترل، تأثیر سوء در دیده شدن بازی های ایرانی گذاشته است.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حال آماده سازی زیرساخت های متعدد برای ساماندهی و تعیین مقررات این بخش هستیم؛ چراکه انتشار تعداد متعدد بازی های موبایلی خارجی، باعث هرج و مرج و غیرقابل کنترل شدن این فضا شده است. وی گفت: در این رابطه قرار است بهمن ماه نخستین سامانه توزیع دیجیتال بازی های رایانه ای را راه اندازی کنیم تا تهیه این بازی ها به صورت مستقیم و آنلاین از این سامانه انجام شود که این موضوع تحولی در فضای کسب و کار گیم و به طور کل اکوسیستم بازی های رایانه ای ایجاد خواهد کرد.



باشگاه خبرنگاران

حضور ۲۳ شرکت بازی سازی در نمایشگاه الکامپ امسال (۱۴۰۱-۱۴۰۰)

پس از به پایان رسیدن فرصت ثبت نام برای حضور در بخش الکام گیمز نمایشگاه الکامپ، تعداد ثبت نام کنندگان حاکی از استقبال و حضور پرشور بازی سازان در این نمایشگاه است.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ پس از نهایی شدن ثبت نام متقاضیان، جزئیات هزینه های غرفه ها و همین طور تعداد شرکت های شرکت کننده مشخص شده است. در حال حاضر ۲۳ شرکت فعال در صنعت بازی سازی برای حضور در نمایشگاه الکام گیمز و اخذ غرفه ثبت نام کرده اند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) لازم به ذکر است که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت حمایت از فعالان صنعت بازی سازی، بخش اعظمی از هزینه های اخذ غرفه را به جای بازی سازان پرداخت خواهد کرد. با هماهنگی های صورت گرفته، ۳۰۰ متر فضا به بخش الکام گیمز اختصاص یافته که فرصت بسیار مناسبی برای حضور بازی سازان است.

به طور عادی، ارزش تیب غرفه های در نظر گرفته شده برای بازی سازان متری ۱۴۵ هزار تومان است. اما با پرداخت هزینه ها از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فعالان صنعت بازی سازی هزینه بسیار کم تری را باید پرداخت کنند. به طور عادی، ارزش تیب غرفه های در نظر گرفته شده برای بازی سازان متری ۱۴۵ هزار تومان است. اما با پرداخت هزینه ها از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فعالان صنعت بازی سازی هزینه بسیار کم تری را باید پرداخت کنند. شرکت هایی که بالای ۳ سال فعالیت دارند باید برای هر متر، حدود ۷۰ هزار تومان هزینه پرداخت کنند، و شرکت هایی که زیر ۳ سال فعالیت دارند تنها در حدود متری ۴۲ هزار تومان پرداخت خواهند کرد. انتظار می رود با توجه به حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و پرداخت این هزینه ها، بازی سازان در غرفه آرایشی نهایت همکاری را به عمل آورند تا بخش الکام گیمز از هر نظر مخصوصا آراستگی و نمای ظاهری، وجهه خوبی داشته باشد.



کمک مالی ۸.۵ میلیاردی به بازی سازان رایانه ای (۱۳۹۴/۰۱/۰۱)

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای از تصویب کمک مالی ۸.۵ میلیارد تومانی به بازی سازان رایانه ای با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور داد.

وایمکس نیوز- حسن کریمی قدوسی در گفتگو با خبرنگار مهر، با اشاره به تسهیلاتی که برای حمایت از بازی سازان رایانه ای تعریف شده است، اظهار داشت: از آنجایی که تولید بازیهای رایانه ای در کشور یکی از پارامترهای تحقق اقتصاد مقاومتی محسوب می شود، بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی فناوری رئیس جمهور و سازمان نظام صنفی رایانه ای پکیج حمایتی را برای تولیدکنندگان بازی در کشور در نظر گرفته است. وی با بیان اینکه این بسته حمایتی شامل حمایتهای مالی مستقیم در قالب اعطای وام و گرانته می شود، ادامه داد: اعطای وام ۳۰ میلیون تومانی به بازی سازان متقاضی عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای یکی از این دسته حمایتها است.

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای افزود: سال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ۲ میلیارد تومان وام به بازی سازان تعلق گرفت. در همین حال با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور، کمک مالی به مبلغ ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان برای بازی سازان به تصویب رسید که تاکنون ۴ میلیارد تومان از آن اختصاص داده شده است.

کریمی قدوسی با بیان اینکه علاوه بر حمایتهای مالی، بازی سازان داخلی مورد حمایتهای زیرساختی از جمله آموزش و کارایی نیز قرار می گیرند، تاکید کرد: راه اندازی مرکز رشد بازیهای رایانه ای، انستیتو تولید بازی، آزمایشگاه موبایل و سامانه کارایی از جمله اقدامات صورت گرفته برای حمایت از این فناوری فرهنگی در کشور است.

وی یکی از مشکلات فعلی بازی سازان در کشور را نبود بازار عادلانه توزیع محصولات عنوان کرد و گفت: بر تعداد بازیهای خارجی که در داخل کشور منتشر می شود، کنترلی وجود ندارد. براین اساس ما قصد داریم تا ۲ ماه آینده، موضوع مقررات گذاری برای حوزه گیم را به صورت جدی دنبال کنیم و رگولاتور عرصه گیم راه اندازی کنیم. چرا که ما معتقدیم حضور متعدد بازیهای خارجی بدون کنترل، تاثیر سونی در دیده شدن بازی های ایرانی گذاشته است.

رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به اینکه براساس مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی و تفویض وزیر وقت وزارت ارشاد، این بنیاد مسئولیت ساماندهی به مقوله گیم در کشور را عهده دار است، خاطرنشان کرد: در حال آماده سازی زیرساختهای متعدد برای ساماندهی و تعیین مقررات این بخش هستیم. چرا که انتشار تعداد متعدد بازیهای موبایلی خارجی، باعث هرج و مرج و غیر قابل کنترل شدن، این فضا شده است.

وی گفت: در این رابطه قرار است بهمن ماه نخستین سامانه توزیع دیجیتال بازیهای رایانه ای را راه اندازی کنیم تا تهیه این بازیها به صورت مستقیم و آنلاین از این سامانه انجام شود که این موضوع تحولی در فضای کسب و کار گیم و به طور کل اکوسیستم بازیهای رایانه ای ایجاد خواهد کرد.

منبع: مهر



تصمیم جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای تسهیل کار بازی سازان روال صدور پروانه ساخت بازی های رایانه ای حذف شد (۱۳۹۴/۰۹/۰۶)

در راستای حذف مجوزهای غیرضروری و تسهیل در روند کار تولیدکنندگان بازی های رایانه ای، روال صدور پروانه ساخت از دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای حذف شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نشر و عرضه بازی های رایانه ای منوط به دریافت پروانه نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. برخی تولیدکنندگان بازی های رایانه ای بدون در نظر گرفتن این موضوع، دریافت پروانه ساخت را سندی برای انتشار بازی قلمداد می کنند و این عدم آگاهی باعث بروز مشکلاتی در دریافت پروانه نشر توسط آنها می شود.

با توجه به این که پروژه تولید بازی های رایانه ای از ابتدا تا انتها با تغییرات متعددی به واسطه مشکلات پیش بینی نشده روبه رو می شود و با این که طرح هایی پروانه ساخت دریافت کرده اند اما با محصول نهایی متفاوت بودند، بعضاً دریافت مجوز نشر بازی را با مشکلاتی مواجه می کرد.

از طرفی فرآیند تولید بازی برخلاف سایر محتواهای فرهنگی، فرآیندی است که عموماً در محل دفتر کار یا منزل و محیط های در بسته انجام شده است و عملاً دریافت یا عدم دریافت پروانه ساخت تاثیری بر روند تولید بازی ندارد اما این مهم در ساخت یک فیلم که نیاز به تصویربرداری و عکاسی از معابر عمومی دارد، تسهیل کننده دریافت مجوز از سایر مبادی ذیربط قانونی است ولی پروانه ساخت بازی، عملاً یک روند کاری دست و پا گیر و غیر ضروری است که پس از بررسی های کارشناسی صورت گرفته این فرآیند کاری از فرآیند های کاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای حذف شد.

لازم به یادآوری است صدور پروانه نشر بازی های رایانه ای پس از اتمام مراحل تولید بازی الزامی است. کلیه فرآیندهای کاری صدور پروانه نشر برای ناشران فیزیکی بازی در حال حاضر به صورت کاملاً مکانیزه از طریق سامانه www.ircgidir.ir صورت گرفته است و در آینده بسیار نزدیک، این مهم برای عرضه سایر پلات فرم ها نیز به صورت مکانیزه در دستور کار بنیاد قرار خواهد گرفت.



روال صدور پروانه ساخت بازی های رایانه ای حذف شد (۱۳۹۴/۰۹/۰۶)

گروه شبکه های اجتماعی: در راستای حذف مجوزهای غیرضروری و تسهیل در روند کار تولیدکنندگان بازی های رایانه ای، روال صدور پروانه ساخت از دستور کار بنیاد ملی بازی های رایانه ای حذف شد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، نشر و عرضه بازی های رایانه ای منوط به دریافت پروانه نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. برخی تولیدکنندگان بازی های رایانه ای بدون در نظر گرفتن این موضوع، دریافت پروانه ساخت را سندی برای انتشار بازی قلمداد کرده و این عدم آگاهی باعث به روز مشکلاتی در دریافت پروانه نشر توسط ایشان می شد.

با توجه به این که پروژه تولید بازی های رایانه ای از ابتدا تا انتها با تغییرات متعددی به واسطه مشکلات پیش بینی نشده روبه رو می شود و مشاهده شده با این که طرح هایی پروانه ساخت دریافت داشته اند، اما با محصول نهایی متفاوت بودند که بعضاً دریافت مجوز نشر بازی را با مشکلاتی مواجه می ساخت.

از طرفی فرآیند تولید بازی برخلاف سایر محتواهای فرهنگی، فرآیندی است که عموماً در محل دفتر کار یا منزل و محیط های در بسته انجام شده و عملاً دریافت یا عدم دریافت پروانه ساخت تاثیری بر روند تولید بازی ندارد، اما این مهم در ساخت یک فیلم که نیاز به تصویربرداری و عکاسی از معابر عمومی و غیره دارد، تسهیل کننده دریافت مجوز از سایر مبادی ذیربط قانونی است ولی پروانه ساخت بازی، عملاً یک روند کاری دست و پا گیر و غیر ضروری بوده که پس از بررسی های کارشناسی صورت گرفته این فرآیند کاری از فرآیند های کاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای حذف شد.

لازم به یادآوری است صدور پروانه نشر بازی های رایانه ای پس از اتمام مراحل تولید بازی الزامی است. کلیه فرآیندهای کاری صدور پروانه نشر برای ناشران فیزیکی بازی در حال حاضر به صورت کاملاً مکانیزه از طریق سامانه www.ircgidir.ir صورت گرفته و در آینده بسیار نزدیک، این مهم برای عرضه سایر پلتفرم ها نیز به صورت مکانیزه در دستور کار بنیاد قرار خواهد گرفت.



تصمیم جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ روال صدور پروانه ساخت بازی های رایانه ای حذف شد (۱۳۹۴/۰۹/۰۶)

روال صدور پروانه ساخت، در راستای حذف مجوزهای غیرضروری و تسهیل در روند کار تولیدکنندگان بازی های رایانه ای، از دستور کار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنیاد ملی بازی های رایانه ای حذف شد.

به گزارش گروه فرهنگ و هنر دفاع پرس، نشر و عرضه بازی های رایانه ای منوط به دریافت پروانه نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. برخی تولیدکنندگان بازی های رایانه ای بدون در نظر گرفتن این موضوع، دریافت پروانه ساخت را سندی برای انتشار بازی قلمداد کرده و این عدم آگاهی باعث بروز مشکلاتی در دریافت پروانه نشر توسط آنان می شد.

با توجه به این که پروژه تولید بازی های رایانه ای از ابتدا تا انتها با تغییرات متعددی به واسطه مشکلات پیش بینی نشده روبه رو می شود و مشاهده شده با این که طرح هایی پروانه ساخت دریافت داشته اند، اما با محصول نهایی متفاوت بودند که بعضاً دریافت مجوز نشر بازی را با مشکلاتی مواجه می ساخت. از طرفی فرآیند تولید بازی بر خلاف سایر محتوای فرهنگی، فرآیندی است که عموماً در محل دفتر کار یا منزل و محیط های در بسته انجام شده و عملاً دریافت یا عدم دریافت پروانه ساخت تأثیری بر روند تولید بازی ندارد، اما این مهم در ساخت یک فیلم که نیاز به تصویربرداری و عکاسی از معابر عمومی و غیره دارد، تسهیل کننده دریافت مجوز از سایر مبادی ذیربط قانونی است؛ ولی پروانه ساخت بازی، عملاً یک روند کاری دست و پا گیر و غیر ضروری بوده که پس از بررسی های کارشناسی صورت گرفته این فرآیند کاری از فرآیند های کاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای حذف شد.

لازم به یادآوری است صدور پروانه نشر بازی های رایانه ای پس از اتمام مراحل تولید بازی الزامی است. کلیه فرآیندهای کاری صدور پروانه نشر برای ناشران فیزیکی بازی در حال حاضر به صورت کاملاً مکانیزه از طریق سامانه www.ircid.ir صورت گرفته و در آینده بسیار نزدیک، این مهم برای عرضه سایر پلتفرم ها نیز به صورت مکانیزه در دستور کار بنیاد قرار خواهد گرفت.

انتهای پیام/ ۱۲۱

سخت‌افزار

اگر از تولید کنندگان بازی های کامپیوتری هستید خوشحال باشید! (۱۳۹۵/۰۱/۰۴)

بازی های ویدئویی در سالهایی که به کیفیت مطلوب پردازش و تصویر دست یافتند همواره به یکی از مشکلات ایران میل شدند. برخی از سیاست های نادرست مدیران و مقابله با این صنعت نه تنها مشکلات این بخش بسیار مهم را حل نکرده است، بلکه ضمن افزودن به آن کار ساماندهی را مشکل ساخت، خوشبختانه در سالهای اخیر اقداماتی با هدف تقویت تولید بازی های ویدئویی در ایران انجام شده است که از مهمترین آنها می توان به افزایش تسهیلات و بسته های تشویقی اشاره کرد. برخی از توسعه دهنده و سازندگان بازی نیز با الگوبرداری از موضوعات بومی در این صنعت وارد شده و تا حدودی نیز موفق بوده اند. در همین راستا رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای از تصویب کمک مالی ۸۵ میلیارد تومانی به بازی سازان رایانه ای با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور خبر داد. آقای حسن کریمی قدوسی صنعت تولید بازی در کشور را یک رشته از اقتصاد مقاومتی می داند و در مصاحبه با خبرنگار مهر گفت: از آنجایی که تولید بازیهای رایانه ای در کشور یکی از پارامترهای تحقق اقتصاد مقاومتی محسوب می شود، بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، معاونت علمی فناوری رئیس جمهور و سازمان نظام صنفی رایانه ای پکیج حمایتی را برای تولیدکنندگان بازی در کشور در نظر گرفته است.

وی با بیان اینکه این بسته حمایتی شامل حمایتهای مالی مستقیم در قالب اعطای وام و گرانته می شود، ادامه داد: اعطای وام ۳۰ میلیون تومانی به بازی سازان متقاضی عضو سازمان نظام صنفی رایانه ای یکی از این دسته حمایتها است. رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای افزود: سال گذشته با همکاری وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ۲ میلیارد تومان وام به بازی سازان تعلق گرفت. در همین حال با همکاری معاونت علمی فناوری رئیس جمهور، کمک مالی به مبلغ ۸ میلیارد و ۶۰۰ میلیون تومان برای بازی سازان به تصویب رسید که تاکنون ۴ میلیارد تومان از آن اختصاص داده شده است. کریمی قدوسی با بیان اینکه علاوه بر حمایتهای مالی، بازی سازان داخلی مورد حمایتهای زیرساختی از جمله آموزش و کارایی نیز قرار می گیرند، تأکید کرد: راه اندازی مرکز رشد بازیهای رایانه ای، انستیتو تولید بازی، آزمایشگاه موبایل و سامانه کارایی از جمله اقدامات صورت گرفته برای حمایت از این فناوری فرهنگی در کشور است. وی یکی از مشکلات فعلی بازی سازان در کشور را نبود بازار عادلانه توزیع محصولات عنوان کرد و گفت: بر تعداد بازیهای خارجی که در داخل کشور منتشر می شود، کنترلی وجود ندارد. براین اساس ما قصد داریم تا ۲ ماه آینده، موضوع مقررات گذاری برای حوزه گیم را به صورت جدی دنبال کنیم و رگولاتور عرصه گیم راه اندازی کنیم. چرا که ما معتقدیم حضور متعدد بازیهای خارجی بدون کنترل، تأثیر سویی در دیده شدن بازی های ایرانی گذاشته است. رئیس بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به اینکه براساس مصوبه شورای عالی انقلاب فرهنگی و تفویض وزیر وقت وزارت ارشاد، این بنیاد مسئولیت ساماندهی به مقوله گیم در کشور را عهده دار است، خاطرنشان کرد: در حال آماده سازی زیرساختهای متعدد برای ساماندهی و تعیین مقررات این بخش هستیم. چرا که انتشار تعداد متعدد بازیهای موبایلی خارجی، باعث هرج و مرج و غیر قابل کنترل شدن، این فضا شده است. وی گفت: در این رابطه قرار است بهمن ماه نخستین سامانه توزیع دیجیتال بازیهای رایانه ای را راه اندازی کنیم تا تهیه این بازیها به صورت مستقیم و آنلاین از این سامانه انجام شود که این موضوع تحولی در فضای کسب و کار گیم و به طور کل اکوسیستم بازیهای رایانه ای ایجاد خواهد کرد.

آیا این سازمان موفق به ساماندهی و مدیریت صنعت بازی در ایران خواهد شد؟ آیا کیفیت بازی های تولید شده در ایران می تواند به رقبای غربی خود نزدیک گردد؟ آیا استفاده از الگوهای تاریخی، دفاع مقدس و به طور کلی بومی ایران پهنای قادر به جذب کاربران ایرانی خواهد بود؟

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

۱۳۹۵/۰۹/۰۶

