

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



سجده

NOV 16 2016

چهارشنبه ۲۶
آبان

۱۳۳۵

اذان صبح ۵:۱۴ طلوع آفتاب ۶:۴۱ اذان ظهر ۱۱:۴۹ اذان مغرب ۱۷:۱۶

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۲	۳۲۰۳۷	دلار
▼ ۲۵	۳۴۴۲۲	یورو
▼ ۶۶	۳۹۹۳۳	پوند
▼ ۲۶۸	۲۹۳۸۲	صد ین
▲ ۱	۸۷۲۳	درهم امارات
▼ ۹۳	۳۲۰۳۷	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۶۹۸	دلار
۳۹۹۲	یورو
۴۶۳۵	پوند
۳۵۰۰	صد ین
۱۰۱۱	درهم امارات
۱۱۴۳	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۰۶۹۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۵۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۰۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۵۰۰۰	نیم سکه
۲۹۸۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	قاجاق 100 درصدی واردات کنسول بازی به کشور	ایران
۴	برپایی دو بخش «الکام استارز» و «الکام گیمز» در الکامپ	فناوران
۴	نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهرو مجلس افتتاح شد	خوبان
۵	نظارت بر بازی کودکان باید در خانواده ها صورت بگیرد	کسب و کار
۵	ایجاد شغل در صنعت بازی یارانه ای با 16 درصد هزینه کل	فناوری اقتصاد
۶	هزینه ایجاد شغل 300 میلیون تومان برای هر نفر است	بازار
۶	7 درصد جمعیت کشور «کلش آف کلنز» بازی می کنند	گفتار
۷	قدوسی: قوانین فرهنگی پیوسته با تغییر دولت ها تغییر نکند	صدیقا
۷	روند اعطای سرورهای حمایتی بازی های ایرانی	صدیقا
۷	آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویسهای جدید، نوسازی شد	رسالت
۸	تلنگری به نمایندگان خانه ملت: نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهروی مجلس برگزار شد	دیجیاتو
۸	سخنگوی کمیته اجرایی الکامپ 22 اعلام کرد: جامهای غرفه های الکامپ تا اول آذر/ برپایی دو بخش «الکام استارز» و «الکام گیمز» در نمایشگاه	مقیس خبر
۹	برپایی دو بخش "الکام استارز" و "الکام گیمز" در نمایشگاه	راهبردی
۹	اضافه شدن بخش گیمینگ به نمایشگاه الکامپ	سخت افزار
۹	قاجاق 100 درصدی واردات کنسول بازی به کشور	ایران
۱۱	قاجاق صددرصدی کنسول بازی به کشور	فنا Fardanews
۱۲	بازار بازی های رایانه ای، دودستی در اختیار خارجی ها گذاشته شده است	خانیلست
۱۳	نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهرو مجلس افتتاح شد	ایران خبرگزاری کاران
۱۳	آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی شد	خبرگزاری دانشگاه قزوین - آژانس آژانس

۱۴	آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی شد	باشگاه خبرنگاران
۱۴	نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهرو مجلس	صبح
۱۵	روند اعطای سروهای حمایتی مشخص شد	باشگاه خبرنگاران
۱۵	حضور موسسه مهاد رسانه شیراز با ۱۷ اثر در جشنواره بازی عمار/ عمار می تواند قوت قلبی برای بازی سازان باشد	خبرگزاری فارس
۱۶	حضور موسسه مهاد رسانه شیراز با ۱۷ اثر در جشنواره بازی عمار/ جشنواره بازی عمار قوت قلبی برای بازی سازان	سازان
۱۷	آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی شد	artna آرتنا
۱۸	آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی شد	ایفم اکونومیست
۱۹	هزینه ایجاد شغل ۳۰۰ میلیون تومان برای هر نفر است	خبرگزاری فارس
۱۹	آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی شد	خبرگزاری پانا
۲۰	هزینه ایجاد شغل برای هر نفر چقدر شد؟	فردا Fardanews
۲۰	قاچاق ۱۰۰ درصدی واردات کنسول بازی به کشور	ایران
۲۲	هزینه ایجاد شغل برای هر نفر چقدر شد؟	پایگاه خبری تحلیل ملیت
۲۲	هزینه ایجاد هر شغل در حوزه IT چقدر است؟	مشق
۲۳	هزینه ایجاد شغل برای هر نفر چقدر است؟	خبرگزاری
۲۳	هزینه ایجاد شغل برای هر نفر چقدر شد؟	ترانز
۲۴	آزمایشگاه موبایل نوسازی شد	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۲۴	موسسه مهاد شیراز با ۱۷ اثر در جشنواره بازی عمار شرکت می کند	دانشجو
۲۵	هزینه ایجاد شغل برای هر نفر چقدر است؟	اکوپارس
۲۵	هزینه ایجاد هر شغل در حوزه IT چقدر است؟	باشگاه خبرنگاران
۲۶	هزینه ایجاد شغل ۳۰۰ میلیون تومان برای هر نفر است	هدانا
۲۷	هزینه ایجاد شغل ۳۰۰ میلیون تومان برای هر نفر است	هیمکس نیو

۲۷	هزینه ایجاد شغل برای هر نفر چقدر است؟	
۲۸	هزینه ایجاد شغل 300 میلیون تومان برای هر نفر است	
۲۸	هزینه ایجاد شغل برای هر نفر چقدر شد؟	
۲۹	هزینه ایجاد شغل برای هر نفر چقدر است؟	
۲۹	هزینه ایجاد اشتغال برای هر نفر 300 میلیون تومان است	
۳۰	از جشنواره ی فیلم عمار چه خبر؟	
۳۱	آزمایشگاه موبایل جهت تسهیل آزمایش بازی و برنامه های موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی شد	
۳۲	از جشنواره ی فیلم عمار چه خبر؟	
۳۳	آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی شد	
۳۴	برپایی دو بخش «الکام استارز» و «الکام گیمز» در الکامپ	
۳۴	آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی شد	
۳۵	برنامه نویسی شرعی از اولویت های فقهی در تولید بازی های رایانه ای اسلامی است	
۳۶	آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی شد	
۳۷	آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید، نوسازی شد	
۳۷	بازی ایرانی «فریاد آزادی» رونمایی می شود	
۳۷	واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به انتشار بدون فیلتر بازی معروف در بازار	
۳۸	7 درصد جمعیت کشور «کلش آو کلنز» بازی می کنند	
۳۹	برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC اقدامی جسورانه است	
۳۹	حمایت از بازی های رایانه ای در جشنواره رسانه های دیجیتال	
۴۰	حضور بازی نبرد هور در جشنواره بازی عمار	

تعداد محتوا : ۶۱



روزنامه

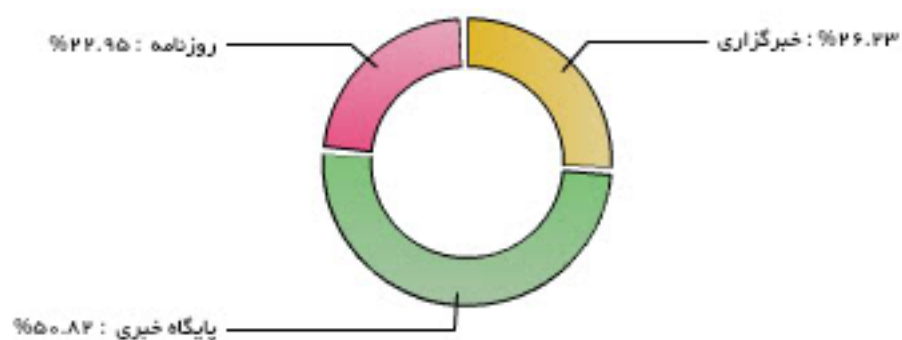
۱۴

پایگاه خبری

۳۱

خبرگزاری

۱۶



مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای به «ایران» خبر داد

قاجاق ۱۰۰ درصدی واردات کنسول بازی به کشور

سوسن صادقی

یک قطعه الکترونیکی در کشور وجود ندارد. ساخت بازی روی کنسول به سخت افزاری به نام DEVKIT (Development Kit) نیاز دارد که متعلق به مایکروسافت (تولیدکننده XBOX) و سونی (تولیدکننده PlayStation) ها است و این سخت افزار به ایران فروخته نمی‌شود.

وی درباره اینکه چه میزان از جمعیت ایران بازی‌های رایانه‌ای با کنسول را بازی می‌کنند، گفت: همان‌طور که قبلاً هم اعلام شد از جمعیت ۷۹ میلیونی کشور، ۲۳ میلیون نفر بازی‌های موبایلی و رایانه‌ای انجام می‌دهند که از این جمعیت ۵۳ درصد به صورت مستمر حداقل روزی ۷۹ دقیقه بازی می‌کنند. کریمی قدوسی افزود: از این جمعیت ۲۳ میلیونی، ۶ درصد آن بازی‌های رایانه‌ای را با کنسول بازی می‌کنند. از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه (تلفن همراه، رایانه، کنسول) برای بازی کردن در اختیار دارد و ۱۵ درصد از درآمدزایی بازی‌های دیجیتال بر اساس پلتفرم را بازی‌های کنسولی تشکیل می‌دهند بنابراین این بازی در کشور طرفداران زیادی دارد و باید به بحث واردات رسمی آن به صورت جدی توجه شود.

■ رشد ۵۰ درصدی علاقه‌مندان به بازی‌های با کنسول

«فروش کنسول در ایران بسیار بالا است و بازی‌های رایانه‌ای که با کنسول بازی می‌شود نیز طرفداران زیادی در کشور دارد. متأسفانه کنسول و نرم افزار بازی آن به صورت قاجاق وارد می‌شود چرا که حتی نمایندگی رسمی با واسطه نیز در کشور ندارد.»

عماد رحمانی عضو انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای با بیان مطلب فوق به «ایران» گفت: از آنجایی که بازی‌های کنسول در کشور به دلیل تحریم ساخته نمی‌شود بنابراین بازی‌های آن نیز به صورت قاجاق وارد کشور می‌شود ولی اصل است چون اگر اصل نباشد در

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای از قاجاق ۱۰۰ درصدی واردات کنسول بازی‌های رایانه‌ای و ابزار جانبی آن به کشور خبر داد و تنها علت قاجاق کنسول بازی‌های رایانه‌ای را بالا بودن تعرفه گمرکی این کالا دانست. حسن کریمی قدوسی با اعلام این خبر به «ایران» گفت: واردکننده‌ها برای واردات کنسول بازی‌های رایانه‌ای از طریق مبادی رسمی باید به همراه تعرفه، مالیات بر ارزش افزوده نیز بپردازند که عوارض پرداختی آن بالغ بر ۵۰ درصد می‌شود بنابراین به دلیل مقرون به صرفه نبودن آن به واردات غیررسمی روی می‌آورند.

■ تعرفه بالا علت قاجاق

مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه کنسول بازی‌های رایانه‌ای در کشور تولید نمی‌شود و به دلیل تکنولوژی خاص آن به این زودی‌ها امکان تولید این کالا در کشور وجود ندارد، گفت: کنسول بازی‌های رایانه‌ای کالای کاملاً وارداتی محسوب می‌شود بنابراین باید تعرفه واردات آن کاهش یابد تا از طریق مبادی رسمی و قانونی وارد کشور شود. از آنجا که کنسول بازی‌های رایانه‌ای کالای کوچکی است بنابراین براجتی از طریق لنج‌ها، پروازی و... به صورت قاجاق وارد کشور می‌شود.

وی افزود: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی‌های رایانه‌ای چندی پیش طرحی را به وزارت صنعت، معدن و تجارت ارسال کرده و گفت‌وگوهایی انجام داده‌اند تا تعرفه واردات کنسول بازی‌های رایانه‌ای به ۱۰ درصد کاهش یابد و سود ناشی از واردات این کالای تفریحی که طرفداران زیادی نیز در کشور دارد، عاید دولت شود.

کریمی قدوسی در پاسخ به این سؤال «ایران» که آیا در کشور بازی رایانه‌ای ویژه کنسول‌ها تولید می‌شود گفت: امکان ساخت بازی‌های رایانه‌ای با کنسول به دلیل تحریم



بازی‌ها نشان می‌دهد این بازی‌های رایانه‌ای طرفداران زیادی پیدا کرده است. حتی می‌توان گفت چند برابر شده است و بازی‌های موبایلی روی این بخش تأثیر زیادی گذاشته است چرا که اصلاً این دو بازی تا هم قابل مقایسه نیست. رضایی افزود: ما در فروشگاه خود در روز به طور متوسط ۱۰ دستگاه کنسول بازی‌های رایانه‌ای می‌فروشیم و مشتریان ما را رده سنی بین ۱۰ تا ۴۰ سال تشکیل می‌دهند. قیمت کنسول‌ها نیز در بازار ۸۰۰ تا ۲ میلیون و ۵۰۰ هزار تومان (نسل جدید) است.

این فعال بازار گفت: تمام اجناس بازی‌های رایانه‌ای به صورت قاچاق وارد کشور می‌شود چرا که متقاضی آن با توجه به ورود نسل جدید کنسول‌ها بیشتر از قبل شده بنابراین قاچاق آن نیز زیاد است. وی افزود: دقیقاً این کالا مانند محصولات لپتاپ می‌ماند بنابراین بهتر است دولت برای جلوگیری از قاچاق و ارائه گارانتی معتبر به شرکت‌های واسطه معوز واردات رسمی با تعرفه پایین را بدهد تا با واسطه این کالاها را وارد کشور کنند. امیررضا اسدی یک فعال دیگر در زمینه واردات کنسول نیز به «ایران» گفت: پر فروش‌ترین کنسول در بازار ایران نسل جدید کنسول PS4 است و بعد از آن Xbox. بیشتر خریدارهای کنسول‌های نسل جدید گیم‌های حرفه‌ای هستند. اسدی افزود: متأسفانه به‌دلیل تعرفه بالای گمرکی موجب شده تا کسی در پی واردات رسمی کالا نباشد و در این میان تعرفه واردات کنسول بسیار بالاست و تا ۵۰ درصد (۲۵ درصد تعرفه گمرکی به اضافه مالیات بر ارزش افزوده) می‌رسد و همین یکی از عوامل اصلی واردات این کالا از مبادی غیررسمی است.

گفتنی است «ایران» قرار بود با قاسم خورشیدی سخنگوی ستاد مبارزه با قاچاق کالا و ارز هم در این باره گفت‌وگو کند که تا آخرین لحظه این امکان میسر نشد. بعد از گفت‌وگو در این صفحه منتشر خواهد شد.

کنسول آن ۲ میلیون و ۴۰۰ هزار تومان است و اگر بخواهید ابزارهای جانبی آن مانند پلی استیشن VR (مجازی) را نیز تهیه کنید باید ۲ میلیون و ۴۰۰ هزار تومان دیگر نیز بپردازید. بنابراین قیمت کامل آن نزدیک ۵ میلیون تومان خواهد شد. البته باید بگویم کمتر کسی این نوع از کنسول‌های بازی‌های رایانه‌ای را خریداری می‌کند. به نظر می‌رسد بیشتر بازیکنان حرفه‌ای آن را تهیه می‌کنند. این فعال بازار نیز ورود غیرمجاز کنسول‌های بازی‌های رایانه‌ای را تأیید کرده و افزود: اکنون یکی از دغدغه‌های ما این است چرا یک کنسول بازی را که به خریدار می‌فروشیم، پشتیبانی خدماتی (گارانتی) ندارد. معمولاً شرکت‌های واسطه این کالا را گارانتی می‌کنند که باید مشتری ۱۵۰ هزار تومان بیشتر بپردازد و مشخص هم نیست که وقتی دستگاه نیاز به تعمیر یا تعویض داشت آیا شرکت مربوطه می‌تواند خدمات ارائه دهد یا خیر.

علی رضایی یک فعال بازار که کنسول بازی‌های رایانه‌ای می‌فروشد به «ایران» گفت: فروش بالای کنسول

به دو دسته تقسیم می‌شوند، دسته اول افرادی هستند که برای سرگرمی به سراغ بازی می‌روند که این گروه بیشتر به دنبال بازی‌های تلفن همراه هستند اما گروه دوم که گیم‌های حرفه‌ای هستند، شاید بازی‌های تلفن همراه را انجام دهند ولی با این بازی راضی نمی‌شوند و معمولاً با رایانه‌های خانگی بازی می‌کنند. از آنجا هم که رایانه‌های شخصی زیاد شده، حجم بازی کنسول‌ها نیز بسیار بالا رفته است. حتی آخرین آمار پیمایش بنیاد بازی‌های رایانه‌ای نیز نشان می‌دهد این نوع بازی در کشور ۵۰ درصد رشد داشته است.

■ نبود گارانتی دغدغه فروشندگان
جاوید حکیمیان یکی از فعالان بازار که ضمن فروش کنسول، تعمیر این کالا را نیز انجام می‌دهد، به «ایران» گفت: از وقتی نسل‌های جدید کنسول‌های بازی‌های رایانه‌ای وارد بازار شده است، اتفاقاً تعداد افراد بیشتری به سمت این بازی‌ها کشیده شده‌اند و یک دستگاه پلی استیشن ۴، یک میلیون و ۵۰۰ هزار تومان قیمت دارد. اکنون پلی استیشن از کسره وارد کشور شده است که فقط

از جمعیت ۲۳ میلیونی، ۶ درصد آن بازی‌های رایانه‌ای را با کنسول بازی می‌کنند. از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه (تلفن همراه، رایانه، کنسول) برای بازی کردن در اختیار دارد

کنسول‌ها به خصوص کنسول‌های جدید (XBOX و PS4) اجرا نمی‌شود به عبارتی نسخه کیبی بازی را قبول نمی‌کنند. جالب اینکه در کشور هر بازی (نرم افزار) بین ۲۰۰ تا ۲۵۰ هزار تومان قیمت دارد و به‌وقوع از سوی ایرانی‌ها خریداری می‌شود. رحمانی عضو انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای در پاسخ به این سؤال که آیا بازی‌های تلفن همراه باعث کاهش میزان محبوبیت بازی‌های کنسول نشده است، گفت: خیر. گیم‌ها

سخنگوی کمیته اجرایی نمایشگاه ۲۲ اعلام کرد:

برپایی دو بخش «الکام استارز» و «الکام گیمز» در الکامپ

جانمایی غرفه‌های بیست و دومین نمایشگاه الکامپ تا اول آذرماه ادامه دارد

راهاندازی شده 388 به بخش دولتی اختصاص یافته است. این سالن بزرگ‌تر از سالن دولت الکترونیکی سال گذشته است و امیدواریم شاهد نمایش دستاوردهای دولت در حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات در این سالن باشیم.

بحری با بیان اینکه استارت‌آپ‌ها مانند سال گذشته در یک سالن مستقر خواهند بود، گفت: امسال نیز برای حمایت از کسب‌وکارهای نوپا، سالن ویژه‌ای برای‌شان در نظر گرفته شده و این گروه در قالب بخش «الکام استارز» در نمایشگاه حضور خواهند داشت.

وی از اضافه شدن بخش جدیدی به نمایشگاه الکامپ بیست و دوم خبر داد و گفت: با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مذاکراتی داشته‌ایم تا بخش «الکام گیمز» ویژه شرکت‌ها و فعالان صنعت بازی‌سازی در نمایشگاه امسال برپا شود که جزئیات آن به‌زودی اعلام خواهد شد. براساس این گزارش، بیست و دومین نمایشگاه الکامپ توسط سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور در روزهای ۲۵ تا ۲۸ آذر ماه در محل دائمی نمایشگاه‌های بین‌المللی تهران برگزار می‌شود.

سخنگوی کمیته اجرایی بیست و دومین دوره نمایشگاه بین‌المللی الکامپ گفت: جانمایی غرفه‌های نمایشگاه الکامپ تا اول آذر به پایان می‌رسد.

فناوران - باقر بحری افزود: جانمایی غرفه‌ها با اولویت کسانی که زودتر پیش ثبت‌نام کرده‌اند، در حال انجام است و تا اول آذر به سرانجام می‌رسد.

وی افزود: تلاش ما این است که شرکت‌های هم‌رسته در کنار هم قرار گرفته و سالن‌ها موضوع‌بندی شوند. سال گذشته این موضوع ۶۰ درصد محقق شد و امیدواریم امسال موضوع‌بندی سالن‌ها با قوت بیشتری اتفاق بیفتد.

بحری ادامه داد: نکته دیگر در تعیین جانمایی‌ها این است، در تلاشیم به شرکت‌هایی که سال گذشته نیز در الکامپ حضور داشتند، همان جای قبلی را بدهیم.

سخنگوی ستاد اجرایی نمایشگاه الکامپ ۲۲ درباره حضور دستگاه‌های دولتی در نمایشگاه امسال گفت: امسال سالن تازه

بحری: با بنیاد ملی
بازی‌های رایانه‌ای
مذاکراتی داشته‌ایم
تا بخش «الکام گیمز»
ویژه شرکت‌ها و فعالان
صنعت بازی‌سازی در
نمایشگاه امسال برپا
شود



نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای در راهرو مجلس افتتاح شد

براساس آشنایی و اطلاعاتی به آن وارد شده است و بهتر است تکنولوژی برای این موضوع حتی طرح دو دورتی داشته باشند و در این زمینه امروز بازی یک وسیله صرفاً سرگرم کننده نیست بلکه یک وسیله فرهنگی است و کاربری بسیار بالایی در عرصه فرهنگی دارد. تصریح کرد اگر بر روی این اثر سرمایه‌گذاری مناسب صورت نگیرد قطعاً کمترین آسیب آن، آسیب اقتصادی خواهد بود که در حوزه اقتصاد بازی‌های رایانه‌ای در همین نمایشگاه به آن‌ها اشاره شده است.

هدف این نمایشگاه که به خدمت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شده است، آشنایی دادن نمایندگان خانه ملت و ایجاد حساسیت برای بازی و بستن مجلس این حوزه در زمینه تکنولوژی در بحث کبر، زیسته آموزش بازی‌ها به مخاطبان براساس دانش و تربیت جوانان از بازی‌های خطر می‌است.



نمایشگاه تخصصی بازی‌های رایانه‌ای از جمله اقتصاد فرهنگ و سیاست با حضور رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و رئیس چند از نمایندگان مجلس افتتاح شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نصرالله باصفقر رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در این آئین اظهار داشت: این نمایشگاه با بیان اینکه ما با یک چلنده آسیب‌رود مواجه هستیم، گفت: تنها ۵ درصد از بازی‌های رایانه‌ای در فضای مرغفل صنعت داخلی قرار دارد و این معنی ۹۵ درصد با ورود عناصر فرهنگی خارجی به داخل کشور مواجهیم. وی افزود: نمایندگان مجلسی، نمایندگان برای در کشور ۲۱ سال اعلام شد که از اکثر کارایی آن در جامعه چند مایه‌ای کشور حس می‌دهد و خارج براساس ویژگی مناسب برای آن تکنولوژی و به تبع آسیب‌های مختلف فرهنگی.



نظارت بر بازی کودکان باید در خانواده‌ها صورت بگیرد

رئیس اتحادیه بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به اینکه نظارت بر بازی کودکان باید در خانواده‌ها صورت بگیرد، اظهار داشت: ۹۵ درصد بازی‌های رایانه‌ای مورد تایید وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است.

پیمان تریبی، رئیس اتحادیه بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به وضعیت کاری این صنف اظهار داشت: تابستان زمان اوج کار ماست با این حال در این فصل حدود ۶ نفر از افراد صنفی ما پروانه‌های خود را لغو کردند.

وی ادامه داد: فعالیت اتحادیه شامل بازرسی و نظارت بر گلوپ‌ها، گیم‌نت‌ها و شهر بازی‌هاست. رئیس اتحادیه بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه کنترل بر بازی کودکان و نوجوانان باید در خانواده‌ها صورت بگیرد، عنوان کرد: ۹۵ درصد بازی‌های رایانه‌ای مورد تایید وزارت فرهنگ و ارشاد هستند اما با این حال باز هم فرهنگ و کنترل بر بازی کودکان باید میان خانواده‌ها وجود داشته باشد.

تریبی با توجه به اهمیت کنترل خانواده بر بازی‌های کودکان عنوان کرد: برخی بازی‌ها هستند که از طریق سایت‌ها و فروشگاه‌های اینترنتی به سادگی در اختیار کودکان قرار می‌گیرند که مناسب سن و فرهنگ ایرانی نیست به همین خاطر با کنترل و نظارت خانواده می‌توان جلوی چنین مواردی را گرفت.

وی با توجه به اینکه بازی‌های ایرانی دارای کیفیت و جذابیت برای کودکان نیستند، افزود: عدم حمایت از تولیدکنندگان داخلی در این حوزه یکی از اصلی‌ترین دلایل این امر است. تریبی در پایان خاطر نشان کرد: هر جایی که نیاز به حمایت مسئولان داریم، می‌گویند شغل‌تان درآمدزا و آزاد است و هر جا که می‌خواهند ما را بگویند، می‌گویند شغل شما فرهنگی است و با فرهنگ کودکان و نوجوانان مملکت سرو کار دارید.

ایجاد شغل در صنعت بازی رایانه‌ای با ۱۶ درصد هزینه کل



خبرگزاری تسنیم: عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات گفت: در حالی که به‌طور میانگین، هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، در

صنعت بازی‌های رایانه‌ای می‌توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

خسرو سلجوقی اظهار کرد: سال ۱۳۷۹ مطالعاتی درباره فرصت‌های نرم‌افزاری در ایران انجام شد و به این نتیجه رسیدیم که ایران در حوزه بازی‌های رایانه‌ای و سپس حوزه نرم‌افزارهای مربوط به صنعت نفت می‌تواند آینده خوبی داشته باشد.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه شاهد رشد تصاعدی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای سطح دنیا هستیم، گفت: ایران زیربنای لازم را برای فعالیت در این حوزه دارد، چراکه جوان‌های با استعدادی در این بخش داریم و آماده حضور در بازارهای بین‌المللی هستند.

وی ادامه داد: نکته بعدی اینکه زیرساخت‌های فرهنگی و اسلامی مناسبی برای ساخت بازی داریم و در درجه آخر هم هزینه ورود به این بازار نسبت به صنایع دیگر پایین‌تر و در نتیجه فشارقابی‌تر است. سلجوقی گفت: وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تلاش است با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از فعالان این حوزه حمایت کند و به همین دلیل بخشی از وام‌های وجوه اداره شده به این صنعت اختصاص یافته است. وی گفت: در صورت حمایت از این صنعت، نه تنها می‌توان شاهد اشتغال‌زایی بالا در آن بود که فرصت حضور در بازارهای جهانی برای جوانان ایرانی فراهم می‌شود. وی ادامه داد: یکی از راه‌های حمایت از بازی‌سازان ایرانی، به وجود آوردن فضای تعاملات بین‌المللی با فعالان مطرح این حوزه است و در این راه برگزاری نخستین نمایشگاه بین‌المللی بازی با عنوان TGC در ایران، می‌تواند راه را برای اتصال بازی‌سازان ایرانی به بازار بین‌المللی فراهم کند. عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات تاکید کرد: برگزاری رویدادهایی مانند TGC که اردیبهشت ماه سال آینده با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار می‌شود یکی از راهکارهای ورود به بازارهای جهانی است و امیدواریم شاهد حضور جدی فعالان بین‌المللی در این رویداد باشیم.

هزینه ایجاد شغل ۳۰۰ میلیون تومان برای هر نفر است

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات گفت: در حالیکه به طور میانگین، هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، در صنعت بازی‌های رایانه‌ای می‌توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد. به گزارش تسنیم، خسرو سلجوقی با بیان اینکه به طور میانگین هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، اظهار کرد: در صنعت بازی‌های رایانه‌ای می‌توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

لزوم توجه به یک صنعت پول‌ساز

۷ درصد جمعیت کشور

«کلش آف کلنز» بازی می‌کنند

فرهنگ: مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: سازوکار و کسب و کار بازی در دنیا طی سال‌های اخیر به سمت بازی‌های موبایل، آنلاین و کوچک رفته است، و پول‌های اصلی آنجا جابه‌جا می‌شود.



حسن کریمی قدوسی به خبرنگار ما توضیح داد: نمونه آن بازی کلش آف کلنز است که جزو بازی‌های موبایلی آنلاین محسوب می‌شود. مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال برای نخستین بار گزارشی با نام «کلش آف کلنز: منفور محبوب» را منتشر کرد که نشان می‌دهد

سال گذشته ۷ درصد از جمعیت کل کشور به انجام این بازی مشغول بوده‌اند و ۱۳۲ میلیارد تومان برای آن هزینه کرده‌اند که اغلب، این هزینه از مجاری غیرمجاز از کشور خارج شده است. وی افزود: توزیع بازی موبایلی در جامعه بین‌المللی، کار خیلی سختی نیست. اگر بازی‌سازان ما شرکتی در خارج از ایران همچون ترکیه یا ارمنستان تأسیس کنند و از آنجا بازی‌شان را وارد بازارهای خارجی کنند، بازی آن‌ها بهتر دیده می‌شود، چون جامعه جهانی نسبت به بازی‌سازی ایران اعتماد ندارد و بازی‌هایی که از سمت ایران ارسال می‌شود را به دلیل اینکه ساخت ایران است، تحریم می‌کنند تا در بازار بین‌المللی عرضه نشود. به گفته این مسؤول، بازی‌سازان ما مجبورند در خارج از کشور شرکتی را تأسیس کنند و گاهی بگویند که ایرانی نیستند تا با پای کار آمدن چند ناشر بین‌المللی بتوانند بازی‌هایشان را انتشار بدهند. وی از برنامه‌های پیش‌روی این بنیاد برای صادرات بازی‌های ایرانی به خارج از کشور خبر داد.

قدوسی: قوانین فرهنگی پیوسته با تغییر دولت‌ها تغییر نکند

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، گفت: در حوزه امنیت فرهنگی قوانین فرهنگی شفاف و پایدار باشند و پیوسته با تغییر دولت‌ها دستخوش تغییرات نشوند. به گزارش «صبا» و به نقل از ایرنا، کریمی قدوسی، گفت: در حوزه امنیت فرهنگی سه اتفاق مهم باید بیفتد تا بتوان برنامه‌های فرهنگی را به صورت درازمدت اجرا کرد، نخست این که قوانین فرهنگی شفاف باشند. قدوسی اضافه کرد: این رویداد کاملاً بین‌المللی بوده و تضمین کردیم که گیم کانکشن ۳۰ شرکت قدر اروپایی و آسیایی را به این رویداد بیاورد.



روند اعطای سرورهای حمایتی بازی‌های ایرانی

یکی از برنامه‌های جدید بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در جهت حمایت از شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های آنلاین ایرانی، اعطای سرور حمایتی به آن‌هاست. از همین رو تا ۵ آبان‌ماه فرصت پیش ثبت‌نام فراهم شده بود تا تولیدکنندگان در این مورد اقدام کنند و اکنون روند اعطای این سرورهای حمایتی مشخص شده است. این سرورها به تیم‌های بازی‌ساز این امکان را می‌دهند تا ضمن کاهش قابل توجه هزینه‌های نگهداری بازی‌های خود، تمرکزشان را بیش از پیش روی توسعه محصول و جذب هر چه بیشتر مخاطبان معطوف کنند.

جهت آزمایش بازی و برنامه‌های موبایل:

آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس‌های جدید، نوسازی شد

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با توجه به نیاز توسعه‌دهندگان بازی‌های 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 سرویس‌دهی به توسعه‌دهندگان است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در این راستا تعداد زیادی از تبلت‌ها و تلفن‌های همراه توسط این بنیاد تهیه شده و در اختیار توسعه‌دهندگان بازی‌ها و برنامه‌های موبایل قرار می‌گیرد. دستگاه‌های مذکور بر مبنای نتایج حاصله از مطالعات بازار گردآوری شده‌اند تا بیشترین پوشش بازار هدف حاصل گردد.

تلنگری به نمایندگان خانه ملت؛ نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهروی مجلس برگزار شد (۱۳۹۴-۰۱/۰۱/۲۵)

آمار نشان می دهد تنها ۵ درصد از بازار بازی های ویدیویی حاضر در کشور، متعلق به محصولات داخلی است و ۹۵ درصد باقی مانده عناصر فرهنگی خارجی هستند که اغلب به صورت غیرقانونی در دسترس مردم قرار گرفته اند.

اغلب مسئولان و فعالان حوزه گیم ایران، از این مسئله به عنوان آسیب اجتماعی و فرهنگی یاد می کنند و منام در حال شمار دادن و نکوهش عناوین خارجی هستند؛ اما یقیناً مشکلات خود به خود حل نخواهند گشت و باید برای رفع آنها چاره ای اندیشید و دست به عمل شد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان راس کنترل محتوا و مدیریت صنعت گیم ایران، در رویکردهای اخیر خود تحت مدیریت آقای کریمی قدوسی دست به فعالیت های خوب و تحسین برانگیزی زده است.

یکی از جدیدترین فعالیت های سازمان مذکور، راه اندازی نمایشگاه تخصصی بازی های کامپیوتری یا محوریت آمار، اقتصاد، فرهنگ و اقتصاد در راهروی مجلس شورای اسلامی است.

هدف از برگزاری این نمایشگاه در چنین محلی، آگاهی دادن به نمایندگان خانه ملت و ایجاد حساسیت برای یاری رسانی مسئولان قانونگذار است تا به امید مدیریت بهتر و مسائل مربوط به بحث کپی رایت، کمکی نصیب صنعت گیم ایران شود.

نصرالله پژمانفر رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در آئین افتتاحیه این نمایشگاه اذعان کرد: «میانگین سنی مخاطبان بازی در کشور ۲۱ سال اعلام شده که از تاثیرگذاری آن بر جامعه چند میلیونی کشور خبر می دهد و ما هیچ برنامه ریزی مناسبی برای آن نکرده ایم و به تبع آسیب های مختلف فرهنگی، سیاسی، اقتصادی و اعتقادی به آن وارد شده است.»

وی با بیان اینکه امروز بازی یک وسیله صرفاً سرگرم کننده نیست بلکه یک وسیله فرهنگی است و کاربری بسیار بالایی در عرصه فرهنگی دارد، تصریح کرد: «اگر بر روی این امر سرمایه گذاری مناسبی صورت نگیرد قطعاً کمترین آسیب آن، آسیب اقتصادی خواهد بود که در حوزه اقتصاد بازی های رایانه ای در همین نمایشگاه به آن ها اشاره شده است.»

این نمایشگاه تا پایان روز کاری چهارشنبه ۲۶ آبان ماه در راهروی اصلی مجلس شورای اسلامی برپا خواهد بود.

سخنگوی کمیته اجرایی الکامپ ۲۲ اعلام کرد: جانمایی غرفه های الکامپ تا اول آذر / برپایی دو بخش «الکام استارز» و «الکام گیمز» در نمایشگاه (۱۳۹۴-۱۲/۰۱/۲۵)

تشخیص خبر: سخنگوی کمیته اجرایی بیست دومین دوره نمایشگاه بین المللی الکامپ گفت: جانمایی غرفه های نمایشگاه الکامپ تا اول آذر به پایان می رسد. به گزارش تشخیص خبر به نقل از ستاد خبری نمایشگاه الکامپ ۲۲، باقر بحری افزود: جانمایی غرفه ها با اولویت کسانی که زودتر پیش ثبت نام کرده اند در حال انجام است و تا اول آذر به سرانجام می رسد.

وی افزود: تلاش ما این است که شرکت های هم رسته در کنار هم قرار گرفته و سالن ها موضوع بندی شوند. سال گذشته این موضوع ۶۰ درصد محقق شد و امیدواریم امسال موضوع بندی سالن ها با قوت بیشتری اتفاق بیفتد.

بحری ادامه داد: نکته دیگر در تعیین جانمایی ها این است، در تلاشیم به شرکت هایی که سال گذشته نیز در الکامپ حضور داشتند، همان جای قبلی را بدهیم. سخنگوی ستاد اجرایی نمایشگاه الکامپ ۲۲ درباره حضور دستگاه های دولتی در نمایشگاه امسال گفت: امسال سالن تازه راه اندازی شده ۲۸B به بخش دولتی اختصاص یافته است. این سالن بزرگ تر از سالن دولت الکترونیکی سال گذشته است و امیدواریم شاهد نمایش دستاوردهای دولت در حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات در این سالن باشیم.

بحری با بیان این که استارتاپ ها مانند سال گذشته در یک سالن مستقر خواهند بود، گفت: امسال نیز برای حمایت از کسب و کارهای نوپا، سالن ویژه ای برای شان در نظر گرفته شده و این گروه در قالب بخش «الکام استارز» در نمایشگاه حضور خواهند داشت.

وی از اضافه شدن بخش جدیدی به نمایشگاه الکامپ بیست و دوم خبر داد و گفت: با بنیاد ملی بازی های رایانه ای مذاکراتی داشته ایم تا بخش «الکام گیمز» ویژه شرکت ها و فعالان صنعت بازی سازی در نمایشگاه امسال برپا شود که جزئیات آن به زودی اعلام خواهد شد.

براساس این گزارش، بیست و دومین نمایشگاه الکامپ توسط سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور در روزهای ۲۵ تا ۲۸ آذر ماه در محل دائمی نمایشگاه های بین المللی تهران برگزار می شود.



سخنگوی کمیته اجرایی الکامپ ۲۲ اعلام کرد: برپایی دو بخش «الکام استارز» و «الکام گیمز» در نمایشگاه

(۱۴۰۲/۰۸/۲۴) - (۲۰۰۳)

سخنگوی کمیته اجرایی بیست دومین دوره نمایشگاه بین‌المللی الکامپ گفت: جانیامی غرفه‌های نمایشگاه الکامپ تا اول آذر به پایان می‌رسد.

سخنگوی کمیته اجرایی بیست دومین دوره نمایشگاه بین‌المللی الکامپ گفت: جانیامی غرفه‌های نمایشگاه الکامپ تا اول آذر به پایان می‌رسد. به گزارش ستاد خبری نمایشگاه الکامپ ۲۲، باقر بحری افزود: جانیامی غرفه‌ها با اولویت کسانی که زودتر پیش ثبت نام کرده‌اند در حال انجام است و تا اول آذر به سرانجام می‌رسد.

وی افزود: تلاش ما این است که شرکت‌های هم‌رسته در کنار هم قرار گرفته و سالن‌ها موضوع بندی شوند. سال گذشته این موضوع ۶۰ درصد محقق شد و امیدواریم امسال موضوع بندی سالن‌ها با قوت بیشتری اتفاق بیفتد.

بحری ادامه داد: نکته دیگر در تعیین جانیامی‌ها این است که در تلاشیم به شرکت‌هایی که سال گذشته نیز در الکامپ حضور داشتند، همان جای قبلی را بدهیم. سخنگوی ستاد اجرایی نمایشگاه الکامپ ۲۲ درباره حضور دستگاه‌های دولتی در نمایشگاه امسال گفت: امسال سالن تازه راه‌اندازی شده ۳۸B به بخش دولتی اختصاص یافته است. این سالن بزرگ‌تر از سالن دولت الکترونیکی سال گذشته است و امیدواریم شاهد نمایش دستاوردهای دولت در حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات در این سالن باشیم.

بحری با بیان این که استارتاپ‌ها مانند سال گذشته در یک سالن مستقر خواهند بود، گفت: امسال نیز برای حمایت از کسب و کارهای نوپا، سالن ویژه‌ای برای شان در نظر گرفته شده و این گروه در قالب بخش «الکام استارز» در نمایشگاه حضور خواهند داشت.

وی از اضافه شدن بخش جدیدی به نمایشگاه الکامپ بیست و دوم خبر داد و گفت: با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مذاکراتی داشته‌ایم تا بخش «الکام گیمز» ویژه شرکت‌ها و فعالان صنعت بازی‌سازی در نمایشگاه امسال برپا شود که جزئیات آن به زودی اعلام خواهد شد.

براساس این گزارش، بیست و دومین نمایشگاه الکامپ توسط سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور در روزهای ۲۵ تا ۲۸ آذرماه درمحل دائمی نمایشگاه‌های بین‌المللی تهران برگزار می‌شود.

کد مطلب: ۸۵۰۷



سخت‌افزار

اضافه شدن بخش گیمینگ به نمایشگاه الکامپ (۱۴۰۲/۰۸/۲۴) - (۲۰۰۳)

بیست و دومین نمایشگاه الکامپ توسط سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور در روزهای ۲۵ تا ۲۸ آذر ماه در محل دائمی نمایشگاه‌های بین‌المللی تهران برگزار می‌شود. این در حالی است که برای نخستین بار شاهد ورود بخش‌ها و اقدامات جدید به این نمایشگاه هستیم؛ تمایزاتی که می‌تواند نقاط ضعف و انتقادات گذشته را از بین برده و تبدیل به فرصت‌های جدید نماید. سخنگوی کمیته اجرایی بیست دومین دوره نمایشگاه بین‌المللی الکامپ گفت: جانیامی غرفه‌ها با اولویت کسانی که زودتر پیش ثبت نام کرده‌اند در حال انجام است و تا اول آذر به سرانجام می‌رسد. وی افزود: تلاش ما این است که شرکت‌های هم‌رسته در کنار هم قرار گرفته و سالن‌ها موضوع بندی شوند. سال گذشته این موضوع ۶۰ درصد محقق شد و امیدواریم امسال موضوع بندی سالن‌ها با قوت بیشتری اتفاق بیفتد. این اقدام در سال گذشته به طور کامل محقق نشده بود و به جز در چند غرفه، گسستگی موضوعات دیده می‌شد.

قای بحری در ادامه گفت: نکته دیگر در تعیین جانیامی‌ها این است که در تلاشیم به شرکت‌هایی که سال گذشته نیز در الکامپ حضور داشتند، همان جای قبلی را بدهیم. بحری با بیان این که استارتاپ‌ها مانند سال گذشته در یک سالن مستقر خواهند بود، گفت: امسال نیز برای حمایت از کسب و کارهای نوپا، سالن ویژه‌ای برای شان در نظر گرفته شده و این گروه در قالب بخش «الکام استارز» در نمایشگاه حضور خواهند داشت. وی از اضافه شدن بخش جدیدی به نمایشگاه الکامپ بیست و دوم خبر داد و گفت: با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مذاکراتی داشته‌ایم تا بخش «الکام گیمز» ویژه شرکت‌ها و فعالان صنعت بازی‌سازی در نمایشگاه امسال برپا شود که جزئیات آن به زودی اعلام خواهد شد. با اضافه شدن بخش مجزا و تخصصی در زمینه بازی‌های کامپیوتری و گیمینگ، برخی از مطالبات بازدیدکننده و شرکت‌ها برآورده خواهد شد.



ایران

مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای به «ایران» خبر داد قاچاق ۱۰۰ درصدی واردات کنسول بازی به کشور

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای از قاچاق ۱۰۰ درصدی واردات کنسول بازی‌های رایانه‌ای و ابزار جانبی آن به کشور خبر داد و تنها علت قاچاق کنسول بازی‌های رایانه‌ای را بالا بودن تعرفه گمرکی این کالا دانست. حسن کریمی قدوسی با اعلام این خبر به «ایران» گفت: (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وارد کننده ها برای واردات کنسول بازی های رایانه ای از طریق مبادی رسمی باید به همراه تعرفه، مالیات بر ارزش افزوده نیز بپردازند که عوارض پرداختی آن بالغ بر ۵۰ درصد می شود بنابراین به دلیل مقرون به صرفه نبودن آن به واردات غیررسمی روی می آورند.

تعرفه بالا علت قاچاق

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان اینکه کنسول بازی های رایانه ای در کشور تولید نمی شود و به دلیل تکنولوژی خاص آن به این زودی ها امکان تولید این کالا در کشور وجود ندارد، گفت: کنسول بازی های رایانه ای کاملاً وارداتی محسوب می شود بنابراین باید تعرفه واردات آن کاهش یابد تا از طریق مبادی رسمی و قانونی وارد کشور شود. از آنجا که کنسول بازی های رایانه ای کالای کوچکی است بنابراین براحتی از طریق لنج ها، پروازی و... به صورت قاچاق وارد کشور می شود.

وی افزود: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی های رایانه ای چندی پیش طرحی را به وزارت صنعت، معدن و تجارت ارسال کرده و گفت و گوهایی انجام داده اند تا تعرفه واردات کنسول بازی های رایانه ای به ۱۰ درصد کاهش یابد و سود ناشی از واردات این کالای تفریحی که طرفداران زیادی نیز در کشور دارد، عاید دولت شود.

کریمی قدوسی در پاسخ به این سؤال «ایران» که آیا در کشور بازی رایانه ای ویژه کنسول ها تولید می شود گفت: امکان ساخت بازی های رایانه ای با کنسول به دلیل تحریم یک قطعه الکترونیکی در کشور وجود ندارد. ساخت بازی روی کنسول به سخت افزاری به نام DEVKIT (Development Kit) نیاز دارد که متعلق به مایکروسافت (تولید کننده XBOX) و سونی (تولید کننده PlayStation) ها است و این سخت افزار به ایران فروخته نمی شود.

وی درباره اینکه چه میزان از جمعیت ایران بازی های رایانه ای با کنسول را بازی می کنند، گفت: همان طور که قبلاً هم اعلام شد از جمعیت ۷۹ میلیونی کشور، ۲۳ میلیون نفر بازی های موبایلی و رایانه ای انجام می دهند که از این جمعیت ۵۳ درصد به صورت مستمر حداقل روزی ۷۹ دقیقه بازی می کنند. کریمی قدوسی افزود: از این جمعیت ۲۳ میلیونی، ۶ درصد آن بازی های رایانه ای را با کنسول بازی می کنند. از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه (تلفن همراه، رایانه، کنسول) برای بازی کردن در اختیار دارد و ۱۵ درصد از درآمدزایی بازی های دیجیتال بر اساس پلتفرم را بازی های کنسولی تشکیل می دهند بنابراین این بازی در کشور طرفداران زیادی دارد و باید به بحث واردات رسمی آن به صورت جدی توجه شود.

رشد ۵۰ درصدی علاقه مندان به بازی های با کنسول

«فروش کنسول در ایران بسیار بالا است و بازی های رایانه ای که با کنسول بازی می شود نیز طرفداران زیادی در کشور دارد. متأسفانه کنسول و نرم افزار بازی آن به صورت قاچاق وارد می شود چرا که حتی نمایندگی رسمی با واسطه نیز در کشور ندارد».

عماد رحمانی عضو انجمن علمی بازی های رایانه ای با بیان مطلب فوق به «ایران» گفت: از آنجایی که بازی های کنسول در کشور به دلیل تحریم ساخته نمی شود بنابراین بازی های آن نیز به صورت قاچاق وارد کشور می شود ولی اصل است چون اگر اصل نباشد در کنسول ها مخصوص کنسول های جدید XBOX و PS4 اجرا نمی شود به عبارتی نسخه کیبی بازی را قبول نمی کنند. جالب اینکه در کشور هر بازی (نرم افزار) بین ۲۰۰ تا ۲۵۰ هزار تومان قیمت دارد و به وفور از سوی ایرانی ها خریداری می شود. رحمانی عضو انجمن علمی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سؤال که آیا بازی های تلفن همراه باعث کاهش میزان محبوبیت بازی های کنسول نشده است، گفت: خیر. گیمرها به دو دسته تقسیم می شوند، دسته اول افرادی هستند که برای سرگرمی به سراغ بازی می روند که این گروه بیشتر به دنبال بازی های تلفن همراه هستند. اما گروه دوم که گیمرهای حرفه ای هستند، شاید بازی های تلفن همراه را انجام دهند ولی با این بازی راضی نمی شوند و معمولاً با رایانه های خانگی بازی می کنند. از آنجا هم که رایانه های شخصی زیاد شده، حجم بازی کنسول ها نیز بسیار بالا رفته است. حتی آخرین آمار پیمایش بنیاد بازی های رایانه ای نیز نشان می دهد این نوع بازی در کشور ۵۰ درصد رشد داشته است.

نبود گارانتی دغدغه فروشندگان

جاوید حکیمیان یکی از فعالان بازار که ضمن فروش کنسول، تعمیر این کالا را نیز انجام می دهد، به «ایران» گفت: از وقتی نسل های جدید کنسول های بازی های رایانه ای وارد بازار شده است، اتفاقاً تعداد افراد بیشتری به سمت این بازی ها کشیده شده اند و یک دستگاه پلی استیشن ۴، یک میلیون و ۵ هزار تومان قیمت دارد. اکنون پلی استیشنی از کره وارد کشور شده است که فقط کنسول آن ۲ میلیون و ۴۰۰ هزار تومان است و اگر بخواهید ابزارهای جانبی آن مانند پلی استیشن VR (مجازی) را نیز تهیه کنید باید ۲ میلیون و ۴۰۰ هزار تومان دیگر نیز بپردازید. بنابراین قیمت کامل آن نزدیک ۵ میلیون تومان خواهد شد. البته باید بگویم کمتر کسی این نوع از کنسول های بازی های رایانه ای را خریداری می کند. به نظر می رسد بیشتر بازیکنان حرفه ای آن را تهیه می کنند. این فعال بازار نیز ورود غیرمجاز کنسول های بازی های رایانه ای را تأیید کرده و افزود: اکنون یکی از دغدغه های ما این است چرا یک کنسول بازی را که به خریدار می فروشیم، پشتیبانی خدماتی (گارانتی) ندارد. معمولاً شرکت های واسطه این کالا را گارانتی می کنند که باید مشتری ۱۵۰ هزار تومان بیشتر بپردازد و مشخص هم نیست که وقتی دستگاه نیاز به تعمیر یا تعویض داشت آیا شرکت مربوطه می تواند خدمات ارائه دهد یا خیر.

علی رضایی یک فعال بازار که کنسول بازی های رایانه ای می فروشد به «ایران» گفت: فروش بالایی کنسول بازی ها نشان می دهد این بازی های رایانه ای طرفداران زیادی پیدا کرده است. حتی می توان گفت چند برابر شده است و بازی های موبایلی روی این بخش تأثیر زیادی نگذاشته است چرا که اصلاً این دو بازی با هم قابل مقایسه نیست. رضایی افزود: ما در فروشگاه خود در روز به طور متوسط ۱۰ دستگاه کنسول بازی های رایانه ای می فروشیم و مشتریان ما را رده سنی بین ۱۰ تا ۴۰ سال تشکیل می دهند. قیمت کنسول ها نیز در بازار ۸۰۰ تا ۲ میلیون و ۵۰۰ هزار تومان (نسل جدید) است.

این فعال بازار گفت: تمام اجناس بازی های رایانه ای به صورت قاچاق وارد کشور می شود چرا که متقاضی آن با توجه به ورود نسل جدید کنسول ها بیشتر از قبل شده بنابراین قاچاق آن نیز زیاد است. وی افزود: دقیقاً این کالا مانند محصولات اپل می ماند بنابراین بهتر است دولت برای جلوگیری از قاچاق و ارائه گارانتی معتبر به شرکت های واسطه مجوز واردات رسمی با تعرفه پایین را بدهد تا با واسطه این کالاها را وارد کشور کنند. امیررضا اسدی یک فعال دیگر در زمینه واردات کنسول نیز به «ایران» گفت: پرفروش ترین کنسول در بازار ایران نسل جدید کنسول PS4 است و بعد از آن xbox. بیشتر خریدارهای کنسول های نسل جدید گیمر های حرفه ای هستند. اسدی افزود: متأسفانه بحث تعرفه بالای گمرکی موجب شده تا کسی در پی واردات رسمی کالا نباشد و در این میان تعرفه واردات کنسول بسیار بالاست و تا ۵۰ درصد (۴۵ درصد تعرفه گمرکی به اضافه مالیات بر ارزش افزوده) می رسد و همین یکی از عوامل اصلی واردات این کالا از مبادی غیررسمی است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گفتنی است «ایران» قرار بود با قاسم خورشیدی سخنگوی ستاد مبارزه با قاچاق کالا و ارز هم در این باره گفت و گو کند که تا آخرین لحظه این امکان میسر نشد. بعد از گفت و گو در این صفحه منتشر خواهد شد.



قاچاق صدرصدی کنسول بازی به کشور (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۳/۲۵)

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از قاچاق ۱۰۰ درصدی واردات کنسول بازی های رایانه ای و ابزار جانبی آن به کشور خبر داد و تنها علت قاچاق کنسول بازی های رایانه ای را بالا بودن تعرفه گمرکی این کالا دانست.

روزنامه ایران: حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از قاچاق ۱۰۰ درصدی واردات کنسول بازی های رایانه ای و ابزار جانبی آن به کشور خبر داد و تنها علت قاچاق کنسول بازی های رایانه ای را بالا بودن تعرفه گمرکی این کالا دانست. حسن کریمی قدوسی با اعلام این خبر به «ایران» گفت: وارد کننده ها برای واردات کنسول بازی های رایانه ای از طریق مبادی رسمی باید به همراه تعرفه، مالیات بر ارزش افزوده نیز بپردازند که عوارض پرداختی آن بالغ بر ۵۰ درصد می شود بنابراین به دلیل مقرون به صرفه نبودن آن به واردات غیررسمی روی می آورند.

تعرفه بالا علت قاچاق

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان اینکه کنسول بازی های رایانه ای در کشور تولید نمی شود و به دلیل تکنولوژی خاص آن به این زودی ها امکان تولید این کالا در کشور وجود ندارد، گفت: کنسول بازی های رایانه ای کالای کاملاً وارداتی محسوب می شود بنابراین باید تعرفه واردات آن کاهش یابد تا از طریق مبادی رسمی و قانونی وارد کشور شود. از آنجا که کنسول بازی های رایانه ای کالای کوچکی است بنابراین پرداختی از طریق لنج ها، پروازی و... به صورت قاچاق وارد کشور می شود.

وی افزود: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی های رایانه ای چندی پیش طرحی را به وزارت صنعت، معدن و تجارت ارسال کرده و گفت و گوهایی انجام داده اند تا تعرفه واردات کنسول بازی های رایانه ای به ۱۰ درصد کاهش یابد و سود ناشی از واردات این کالای تفریحی که طرفداران زیادی نیز در کشور دارد، عاید دولت شود.

کریمی قدوسی در پاسخ به این سؤال «ایران» که آیا در کشور بازی رایانه ای ویژه کنسول ها تولید می شود گفت: امکان ساخت بازی های رایانه ای با کنسول به دلیل تحریم یک قطعه الکترونیکی در کشور وجود ندارد. ساخت بازی روی کنسول به سخت افزاری به نام DEVKIT (Development Kit) نیاز دارد که متعلق به مایکروسافت (تولید کننده XBOX) و سونی (تولید کننده PlayStation) ها است و این سخت افزار به ایران فروخته نمی شود.

وی درباره اینکه چه میزان از جمعیت ایران بازی های رایانه ای با کنسول را بازی می کنند، گفت: همان طور که قبلاً هم اعلام شد از جمعیت ۷۹ میلیونی کشور، ۲۳ میلیون نفر بازی های موبایلی و رایانه ای انجام می دهند که از این جمعیت ۵۳ درصد به صورت مستمر حداقل روزی ۷۹ دقیقه بازی می کنند. کریمی قدوسی افزود: از این جمعیت ۲۳ میلیونی، ۶ درصد آن بازی های رایانه ای را با کنسول بازی می کنند. از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه (تلفن همراه، رایانه، کنسول) برای بازی کردن در اختیار دارد و ۱۵ درصد از درآمدزایی بازی های دیجیتال بر اساس پلتفرم را بازی های کنسولی تشکیل می دهند بنابراین این بازی در کشور طرفداران زیادی دارد و باید به بحث واردات رسمی آن به صورت جدی توجه شود.

رشد ۵۰ درصدی علاقه مندان به بازی های با کنسول

«فروش کنسول در ایران بسیار بالا است و بازی های رایانه ای که با کنسول بازی می شود نیز طرفداران زیادی در کشور دارد. متأسفانه کنسول و نرم افزار بازی آن به صورت قاچاق وارد می شود چرا که حتی نمایندگی رسمی بلاواسطه نیز در کشور ندارد».

عماد رحمانی عضو انجمن علمی بازی های رایانه ای با بیان مطلب فوق به «ایران» گفت: از آنجایی که بازی های کنسول در کشور به دلیل تحریم ساخته نمی شود بنابراین بازی های آن نیز به صورت قاچاق وارد کشور می شود ولی اصل است چون اگر اصل نباشد در کنسول ها بخصوص کنسول های جدید XBOX و PS4 اجرا نمی شود به عبارتی نسخه کپی بازی را قبول نمی کنند. جالب اینکه در کشور هر بازی (نرم افزار) بین ۲۰۰ تا ۲۵۰ هزار تومان قیمت دارد و به وفور از سوی ایرانی ها خریداری می شود. رحمانی عضو انجمن علمی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سؤال که آیا بازی های تلفن همراه باعث کاهش میزان محبوبیت بازی های کنسول نشده است، گفت: خیر. گیمرها به دو دسته تقسیم می شوند، دسته اول افرادی هستند که برای سرگرمی به سراغ بازی می روند که این گروه بیشتر به دنبال بازی های تلفن همراه هستند. اما گروه دوم که گیمرهای حرفه ای هستند، شاید بازی های تلفن همراه را انجام دهند ولی با این بازی راضی نمی شوند و معمولاً با رایانه های خانگی بازی می کنند. از آنجا هم که رایانه های شخصی زیاد شده، حجم بازی کنسول ها نیز بسیار بالا رفته است. حتی آخرین آمار پیمایش بنیاد بازی های رایانه ای نیز نشان می دهد این نوع بازی در کشور ۵۰ درصد رشد داشته است.

نبود گارانتی دغدغه فروشندگان

جاوید حکیمیان یکی از فعالان بازار که ضمن فروش کنسول، تعمیر این کالا را نیز انجام می دهد، به «ایران» گفت: از وقتی نسل های جدید کنسول های بازی های رایانه ای وارد بازار شده است، اتفاقاً تعداد افراد بیشتری به سمت این بازی ها کشیده شده اند و یک دستگاه پلی استیشن ۴، یک میلیون و ۵ هزار تومان قیمت دارد. اکنون پلی استیشن از کره وارد کشور شده است که فقط کنسول آن ۲ میلیون و ۴۰۰ هزار تومان است و اگر بخواهید ابزارهای جانبی آن مانند پلی استیشن VR (مجازی) را نیز تهیه کنید باید ۲ میلیون و ۴۰۰ هزار تومان دیگر نیز بپردازید. بنابراین قیمت کامل آن نزدیک ۵ میلیون تومان خواهد شد. البته باید بگویم کمتر کسی این نوع از کنسول های بازی های رایانه ای را خریداری می کند. به نظر می رسد بیشتر بازیکنان حرفه ای آن را تهیه می کنند. این فعال بازار نیز ورود غیرمجاز کنسول های بازی های رایانه ای را تأیید کرده و افزود: اکنون یکی از دغدغه های ما این است چرا یک کنسول بازی را که به خریدار (ادامه

(ادامه خبر ...) می فروشیم، پشتیبانی خدماتی (گارانتی) ندارد. معمولاً شرکت های واسطه این کالا را گارانتی می کنند که باید مشتری ۱۵۰ هزار تومان بیشتر بپردازد و مشخص هم نیست که وقتی دستگاه نیاز به تعمیر یا تعویض داشت آیا شرکت مربوطه می تواند خدمات ارائه دهد یا خیر.

علی رضایی یک فعال بازار که کنسول بازی های رایانه ای می فروشد به «ایران» گفت: فروش بالای کنسول بازی ها نشان می دهد این بازی های رایانه ای طرفداران زیادی پیدا کرده است. حتی می توان گفت چند برابر شده است و بازی های موبایلی روی این بخش تأثیر زیادی نگذاشته است چرا که اصلاً این دو بازی با هم قابل مقایسه نیست. رضایی افزود: ما در فروشگاه خود در روز به طور متوسط ۱۰ دستگاه کنسول بازی های رایانه ای می فروشیم و مشتریان ما را رده سنی بین ۱۰ تا ۴۰ سال تشکیل می دهند. قیمت کنسول ها نیز در بازار ۸۰۰ تا ۲ میلیون و ۵۰۰ هزار تومان (نسل جدید) است.

این فعال بازار گفت: تمام اجناس بازی های رایانه ای به صورت قاچاق وارد کشور می شود چرا که متقاضی آن با توجه به ورود نسل جدید کنسول ها بیشتر از قبل شده بنابراین قاچاق آن نیز زیاد است. وی افزود: دقیقاً این کالا مانند محصولات اپل می ماند بنابراین بهتر است دولت برای جلوگیری از قاچاق و ارائه گارانتی معتبر به شرکت های واسطه مجوز واردات رسمی با تعرفه پایین را بدهد تا با واسطه این کالاها را وارد کشور کنند. امیررضا اسدی یک فعال دیگر در زمینه واردات کنسول نیز به «ایران» گفت: پرفروش ترین کنسول در بازار ایران نسل جدید کنسول PS4 است و بعد از آن Xbox. بیشتر خریدارهای کنسول های نسل جدید گیمر های حرفه ای هستند. اسدی افزود: متأسفانه بحث تعرفه بالای گمرکی موجب شده تا کسی در پی واردات رسمی کالا نباشد و در این میان تعرفه واردات کنسول بسیار بالاست و تا ۵۰ درصد (۴۵ درصد تعرفه گمرکی به اضافه مالیات بر ارزش افزوده) می رسد و همین یکی از عوامل اصلی واردات این کالا از میدادی غیررسمی است.

گفتنی است «ایران» قرار بود با قاسم خورشیدی سخنگوی ستاد مبارزه با قاچاق کالا و ارز هم در این باره گفت و گو کند که تا آخرین لحظه این امکان میسر نشد. بعد از گفت و گو در این صفحه منتشر خواهد شد.



پژمان فر: بازار بازی های رایانه ای، دودستی در اختیار خارجی ها گذاشته شده است (۹۵/۰۱/۲۵)

رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس با اشاره به هزینه کرد میلیاردی کاربران ایرانی برای بازی های رایانه ای، تصریح کرد: باید نظارت های لازم انجام شود تا این بازار دودستی در اختیار خارجی ها نیفتد.

نصرتالله پژمان فر در گفت و گو با خبرنگار خبرگزاری خانه ملت با اشاره به هزینه کرد میلیاردی کاربران ایرانی برای بازی های خارجی گفت: سرکوب کردن نیازهای بچه ها و افرادی که به دنبال بازی های رایانه ای هستند، مسیر غلطی است و اگر نتوانیم برنامه درستی در این مسیر داشته باشیم هم آسیب های فرهنگی و هم آسیب های اقتصادی در پی دارد؛ البته بیشتر از آنچه که آسیب های اقتصادی را به دنبال داشته باشد، آسیب های فرهنگی را به دنبال دارد که باید به آن توجه شود.

نماینده مردم مشهد و کلات در مجلس شورای اسلامی افزود: با توجه به این که در کشور ایران استعدادهای فراوان و ظرفیت های بالای نیروی انسانی وجود دارد، این انتظار می رود که آنها بتوانند تولیدات نرم افزاری بازی های رایانه ای داشته باشند و می توان امید داشت که بحث به سمتی برود که نه تنها نیاز داخلی را پاسخ داده بلکه بتوان بخشی از بازار پر فروش و پردرآمد بازی های رایانه ای در دنیا را برای خود جذب کرد.

وی با انتقاد از اینکه بنیاد بازی های رایانه ای به اندازه کافی خوراک برای مخاطب داخلی تولید نکرده است، گفت: بنیاد بازی های رایانه ای علت این موضوع را نبود امکانات مالی عنوان کردند، اما در عین حال فاصله زیادی بین بازار این بازی ها و شرایط تولید امروز وجود دارد.

پژمان فر با اشاره به اینکه نظارت های لازم باید انجام شود تا این بازار دودستی در اختیار خارجی ها نیفتد، تصریح کرد: هر کاری سازماندهی می خواهد؛ موضوع بازی های رایانه ای هم یک سازماندهی مناسب و درستی می طلبد که بتوان در این عرصه کار را پیش برد؛ در حال حاضر در ارتباط با این موضوع خلاء قانونی وجود دارد و در کنار این خلاء قانونی نیز نتوانستیم حمایت لازم و کافی را برای این موضوع جذب کنیم.

رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی در پایان گفت: اگر زیرساخت ها برای نیروی انسانی فراهم شود، بازی های رایانه ای در یک افق ۴ یا ۵ ساله می تواند علاوه بر ایجاد اقتصاد خوب و درآمد بالا برای کشور تأثیر فوق العاده ای در حوزه فرهنگی در دنیا بگذارد.

به گزارش خبرگزاری خانه ملت؛ اخیراً گزارش شد که ایرانیان برای بازی کلش آو کلنز در سال ۹۴ قریب به ۱۳۲ میلیارد تومان هزینه کرده اند.

نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهرو مجلس افتتاح شد (۱۳۸۴/۰۸/۲۵-۱۱:۵۴)

نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست با حضور رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و تنی چند از نمایندگان مجلس افتتاح شد.

به گزارش ایلنا، نصرالله پژمانفر رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در آیین افتتاحیه این نمایشگاه با بیان اینکه ما با یک جامعه آسیب دیده مواجه هستیم، گفت: تنها ۵ درصد از بازار بازی های رایانه ای در اختیار صنعت داخلی قرار داد و این یعنی ۹۵ درصد با ورود عناصر فرهنگی خارجی به داخل کشور مواجهیم. وی افزود: میانگین سنی مخاطبان بازی در کشور ۲۱ سال اعلام شده که از تاثیرگذاری آن بر جامعه چند میلیونی کشور خبر می دهد و ما هیچ برنامه ریزی مناسبی برای آن نکرده ایم و به تبع آسیب های مختلف فرهنگی، سیاسی، اقتصادی و اعتقادی به آن وارد شده است و بهتر است قانونگذاران برای این موضوع حتی طرح دو فوریتی داشته باشند.

وی با بیان اینکه امروز بازی یک وسیله صرفاً سرگرم کننده نیست بلکه یک وسیله فرهنگی است و کاربری بسیار بالایی در عرصه فرهنگی دارد، تصریح کرد: اگر بر روی این امر سرمایه گذاری مناسبی صورت نگیرد قطعاً کمترین آسیب آن، آسیب اقتصادی خواهد بود که در حوزه اقتصاد بازی های رایانه ای در همین نمایشگاه به آن ها اشاره شده است.

هدف این نمایشگاه که به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شده، آگاهی دادن نمایندگان خانه ملت و ایجاد حساسیت برای یاری رساندن متولی این حوزه در زمینه قانونگذاری در بحث کپی رایت، فروش بازی ها به مخاطبان براساس رده سنی و دریافت عوارض از بازی های خارجی است. این نمایشگاه تا پایان روز کاری چهارشنبه ۲۶ آبان ماه در راهروی اصلی مجلس شورای اسلامی برپا خواهد بود.

جهت تسهیل آزمایش بازی و برنامه های موبایل؛ آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی شد (۱۳۸۴/۰۸/۲۵-۱۱:۲۰)

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 گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این راستا تعداد زیادی از تبلت ها و تلفن های همراه این بنیاد تهیه شده است 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 شود.

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 چهار 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 بگذارد 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 است که در حال حاضر هیچ مشابه داخلی در کشور از آن وجود ندارد. تجربه شکل گرفته تا پانزده 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 نوع دستگاه متنوع در دسترس قرار دارد که با استفاده از آنها، تولید کننده نگاه و دید کامل تری نسبت به پهنه 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 تلاشی می شود تا گروه های هدف آزمایشگاه به درستی شناسایی شود تا بتوان متناسب با نیاز آنها طراحی خدمات کرد. به عنوان مثال ۶۰ درصد متقاضیان وارد شده به آزمایشگاه تلفن همراه در طی هشت 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. از این 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.

آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی شد (۱۳۸۶-۹۵/۰۱/۲۵)

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 گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ به تازگی این آزمایشگاه با تجهیزات و امکانات جدید نوسازی شده و آماده سرویس دهی به توسعه دهندگان است. 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 بازتربیتی 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 نوع دستگاه متنوع در دسترس قرار دارد که با استفاده از آن ها، تولید کننده نگاه و دید کامل تری نسبت به پهنه 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 تلاشی 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 ملون در نظر نداشته و از فرصت ایجاد جهت جذب ارزش افزوده بیشتر بهره ای نبرده است. از این 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.gaplab.ir> قابل مشاهده است.

نمایشگاه بازی های رایانه ای در راهرو مجلس (۱۳۸۶-۹۵/۰۱/۲۵)

سیاسی مجلس نمایشگاه تخصصی بازی های رایانه ای از منظر اقتصاد، فرهنگ و سیاست با حضور رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و تکی چند از نمایندگان مجلس افتتاح شد.

۹ صبح، نصرالله پژمانفر رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در آیین افتتاحیه این نمایشگاه با بیان اینکه ما با یک جامعه آسیب دیده مواجه هستیم، گفت: تنها ۵ درصد از بازار بازی های رایانه ای در اختیار صنعت داخلی قرار داد و این یعنی ۹۵ درصد با ورود عناصر فرهنگی خارجی به داخل کشور مواجهیم.

وی افزود: میانگین سنی مخاطبان بازی در کشور ۲۱ سال اعلام شده که از تاثیرگذاری آن بر جامعه چند میلیونی کشور خبر می دهد و ما هیچ برنامه ریزی مناسبی برای آن نکرده ایم و به تبع آسیب های مختلف فرهنگی، سیاسی، اقتصادی و اعتقادی به آن وارد شده است و بهتر است قانونگذاران برای این موضوع حتی طرح دو فوریتی داشته باشند.

وی با بیان اینکه امروز بازی یک وسیله صرفاً سرگرم کننده نیست بلکه یک وسیله فرهنگی است و کاربری بسیار بالایی در عرصه فرهنگی دارد، تصریح کرد: اگر بر روی این امر سرمایه گذاری مناسبی صورت نگیرد قطعاً کمترین آسیب آن، آسیب اقتصادی خواهد بود که در حوزه اقتصاد بازی های رایانه ای در همین نمایشگاه به آن ها اشاره شده است.

هدف این نمایشگاه که به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شده، آگاهی دادن نمایندگان خانه ملت و ایجاد حساسیت برای یاری رساندن متولی این حوزه در زمینه قانونگذاری در بحث کپی رایت، فروش بازی ها به مخاطبان براساس رده سنی و دریافت عوارض از بازی های خارجی است. این نمایشگاه تا پایان روز کاری چهارشنبه ۲۶ آبان ماه در راهروی اصلی مجلس شورای اسلامی برپا خواهد بود.

روند اعطای سروهای حمایتی مشخص شد (۱۳۹۵/۰۸/۲۵ - ۱۳۹۵/۰۹/۲۵)

سروهای حمایتی به تیم های بازی ساز این امکان را می دهد تا ضمن کاهش قابل توجه هزینه های نگهداری بازی های خود، تمرکزشان را بیش از پیش روی توسعه محصول و جذب هرچه بیشتر مخاطبان معطوف نمایند.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی پاشگاه خبرنگاران جوان: یکی از برنامه های جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جهت حمایت از شرکت های تولید کننده بازی های آنلاین ایرانی، اعطای سروهای حمایتی به آن ها است؛ از همین رو تا ۵ آبان ماه فرصت پیش ثبت نام فراهم شده بود تا تولید کنندگان در این مورد اقدام کنند و اکنون روند اعطای این سروهای حمایتی مشخص شده است. این سروها که روی سیستم های سخت افزاری با بالاترین کیفیت ممکن در داخل ایران ارائه می شوند، به تیم های بازی ساز این امکان را می دهد تا ضمن کاهش قابل توجه هزینه های نگهداری بازی های خود، تمرکزشان را بیش از پیش روی توسعه محصول و جذب هرچه بیشتر مخاطبان معطوف نمایند. پس از انجام پیش ثبت نام اولیه متقاضیان سروهای حمایتی برای بازی های آنلاین ایرانی، بازی سازان عزیز برای نهایی کردن درخواست خود می بایست در اسرع وقت با حضور در واحد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تکمیل فرم های مربوطه و با توجه به قیمت ها و نحوه پرداخت اقدام نمایند. لازم به ذکر است برای بازی سازانی که در مدت گذشته موفق به پیش ثبت نام نشده اند نیز این فرصت فراهم است تا از طریق سایت iranrate.ir نسبت به پیش ثبت نام اقدام کنند. بدیهی است با توجه به محدودیت این خدمات اولویت با کسانی است که زودتر اقدام کرده باشند.

روند کار:

۱. انجام پیش ثبت نام در سایت iranRate.ir (برای کسانی که هنوز پیش ثبت نام نکرده اند) لازم به توضیح است که پس از پر کردن پروفرم شرکت بخش مربوط به سروهای حمایتی باید تکمیل گردد و امری ضروری است.

۲. مراجعه به بنیاد (واحد حمایت برای انجام امور مربوطه از جمله تمهید نامه و راهنمایی در مورد نحوه پرداخت)
گفتنی است: متقاضیان برای نهایی کردن ثبت نام جهت دریافت این سروها تا روز چهارشنبه مورخ ۴ آذر ماه فرصت دارند.
منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

حضور موسسه مهاد رسانه شیراز با ۱۷ اثر در جشنواره بازی عمار / عمار می تواند قوت قلبی برای بازی سازان باشد (۱۳۹۵/۰۸/۲۵ - ۱۳۹۵/۰۹/۲۵)

مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز گفت: این موسسه برای حضور در نخستین جشنواره مردمی بازی عمار تعداد ۱۷ به دبیرخانه این جشنواره ارسال کرده است.

به گزارش خبرنگار فارسی، حمید افسری مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز درمورد محصولات و تولیدات این موسسه و آثار ارسال شده به نخستین جشنواره بازی عمار، گفت: موسسه «مهادر رسانه شیراز» ضمن تولید بازی های ایرانی اسلامی برای تلفن همراه و رایانه در حوزه تولید برنامه های تلفن همراه نیز فعالیت می کند؛ در این رابطه دغدغه و نگاه ما پیوست فرهنگی و رسانه ای این محصولات است تا برای مخاطب داخلی محصولات کاربردی و کیفی باشد. وی افزود: ما در این موسسه در کنار نگاه و توجه به مخاطب داخلی سعی می کنیم تا نیم نگاهی به مخاطبان خارجی هم داشته باشیم تا با تولید محصولات به چند زبان در حوزه بین الملل حضور داشته و تولید محصولاتی را نیز شاهد باشیم. این موسسه در موضوعات مختلفی ازجمله دفاع مقدس، سبک زندگی ایرانی اسلامی، مقابله با تحولات تاریخی، معرفی مشاهیر بزرگ ایران، برنامه ها و بازی های مختلف رایانه ای متعددی را تهیه و تولید کرده است. افسری خاطرنشان کرد: ما در موسسه «مهادر رسانه شیراز» به دنبال نامه رهبر انقلاب اسلامی به جوانان غرب اروپایی برنامه انیمیشنی هفت زبانه به نام «محمد (ص) کیست؟» را تهیه کردیم که محوریت آن نامه رهبری به جوانان اروپا و معرفی ابعاد حضرت رسول اکرم (ص) به همراه مبارزه با کاریکاتورهای بود که در برخی از کشورهای اروپایی درمورد پیامبر اسلام (ص) طراحی و کشیده شده است.

وی اضافه کرد: ما در این موسسه و در حوزه دفاع مقدس، بازی رایانه ای «تبردهور» را تهیه و تولید کردیم که تا امروز ۲۰۰ هزار نسخه از این بازی دانلود شده است؛ در این بازی که در ۶ مرحله ساخته شده شهدای غواص عملیات کربلای ۴ معرفی شده اند و اگر اسامی شرایط لازم فراهم باشد نسخه دوم بازی رایانه ای «تبردهور» را تولید می کنیم. بازی دیگر موسسه «مهادر رسانه شیراز» تهیه و تولید بازی «محل با صفا» است؛ این بازی ۲۷ عدد گیم پلی دارد که با محوریت خانواده و مسجد است. در قالب این بازی بسیار جذاب یک خانواده از کودک گرفته تا پدر و مادر در کنار هم نشسته و آن را بازی می کنند.

افسری متذکر شد: بخشی از این بازی سوال های تخصصی دارد که مخصوص پدر و مادر و بخش دیگر نیز برای کودکان طراحی شده است؛ ما در این بازی بسیار سعی کردیم تا این دوره جمع شدن خانواده ها را در نظر بگیریم. مجموعه «مردان ماندگار» محصول دیگر این موسسه است که در مورد ۱۴ نفر از مشاهیر بزرگ ایران ساخته شده است؛ این مجموعه شامل داستان مصورهای ۱۴ نفر از شخصیت های ایران از صدر اسلام تا دوران معاصر و به سه زبان فارسی، عربی و انگلیسی برای ایرانیان داخل و خارج از کشور است.

مدیر موسسه مهادر رسانه شیراز ادامه داد: مجموعه «مردان ماندگار» به شخصیت ها و بسیاری از بزرگان دهه های اخیر که به عنوان نماینده مشاهیر ایران بودند از جمله امیر کبیر، ابوالعلی سینا، سلمان فارسی، سمدی شیرازی، دکتر حسینی، جهان پهلوان تختی می پردازد. دیگر بازی تولید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شده در موسسه «مهادر رسانه شیراز» بازی رایانه ای «بردیا» است؛ این بازی بزرگترین بازی ساخته شده توسط این موسسه بوده که موضوع این بازی معرفی آثار و ابنیه تخت جمشید و پرداختن به جنگ آریوبرزن و اسکندر مقدونی است.

وی اضافه کرد: ما در این بازی سعی کردیم تا ضمن اینکه مخاطبان را با فرهنگ، تاریخ، معماری و پوشش ایرانیان در قبل از اسلام آشنا کنیم بحث جنگ آریوبرزن و اسکندر مقدونی را در جواب فیلم ۳۰۰ که به ایرانیان توهین و جسارت کرده بود را می دهیم. بر اساس برنامه ریزی های صورت گرفته بازی رایانه ای «بردیا» در اوایل دی ماه سال جاری در بازار ارائه می شود؛ در حال حاضر نیز مراحل ساخت تیزرهای تبلیغاتی آن در دستور کار ما قرار دارد.

افسری متذکر شد: از دیگر برنامه های ما در موسسه مهادر رسانه شیراز ساخت انیمیشن از ۷ داستان مصور قرآنی برای بچه ها است که این کارها در اواخر سال و در ۳ زبان تولید می شوند. ما در این موسسه یک بازی دیگر با موضوع دفاع مقدس و عملیات های مختلف آن داریم که مخاطب در این بازی ضمن آشنایی با دفاع مقدس با مشاهیر دوران دفاع مقدس نیز آشنا می شود و همچنین بچه ها با این بازی با عملیات های مختلف صورت گرفته در دوران دفاع مقدس نیز آشنا خواهند شد.

مدیر موسسه مهادر رسانه شیراز پیرامون ۱۷ کار آماده شده برای ارسال به نخستین جشنواره بازی های رایانه ای عمار گفت: این موسسه برای حضور در نخستین جشنواره مردمی بازی عمار تعداد ۱۷ اثر شامل انیمیشن و بازی های رایانه ای به دبیرخانه این جشنواره ارسال کرده است.

افسری افزود: انیمیشن «بردیا» مهمترین محصول ما است که ضمن ارسال برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به جشنواره بازی عمار نیز ارسال شد و در کنار این انیمیشن، بازی «تبر هور» که در مورد شهدای غواص است را نیز به جشنواره عمار ارسال شده است.

وی ادامه داد: در کنار دو اثر ذکر شده بازی «محل باصفا» ویژه سبک زندگی ایرانی اسلامی و مجموعه «مردان ماندگار» که بیشتر شبیه بازی بوده و مجموعه داستان مصور است برای آشنایی بیشتر و معرفی بهتر برای مخاطبان به جشنواره بازی عمار ارسال شده است. نزدیکترین و همسو ترین حوزه به افکار و سیاست های ما در عرصه انیمیشن و بازی های رایانه ای جشنواره عمار است و اگر در این جشنواره شرکت نکنیم در چه برنامه ای باید حضور پیدا کنیم؟ این جشنواره مربوط و برای بچه های حرب الهی بوده و اولویت نخست ما حضور در جشنواره های همسو با اندیشه های ماست.

افسری اضافه کرد: وجود چنین جشنواره هایی می تواند قوت قلبی برای سایر بازی سازانی باشد که هنوز مردد هستند آیا در قالب بازی های رایانه ای می توان موضوعات ایرانی اسلامی را تولید کرد یا نه و آیا چنین بازی هایی می تواند در کشور مورد تقدیر قرار گرفته و در سید کالای خانواده های ایرانی قرار بگیرد.

وی در پایان تصریح کرد: بچه های بازی ساز اگر به این نقطه برسند که مطمئن شوند جشنواره عمار می تواند سکوی پرشی برای معرفی بهتر بازی های ایرانی اسلامی و تبلیغ بهتر محصولات آنها باشد قطعا موضوعات و سناریوهای بازی های خود را به سمت چنین موضوعاتی سوق خواهند داد.

گفتنی است نخستین جشنواره مردمی بازی عمار در سه محور بازی های دیجیتال (رایانه ای)، بازی های غیردیجیتال (فیزیکی - حرکتی)، بازی های تعاملی (فضای مجازی و دنیای واقعی) ۱۶ آذرماه سال جاری برگزار می شود.



حضور موسسه مهادر رسانه شیراز با ۱۷ اثر در جشنواره بازی عمار / جشنواره بازی برای بازی

سازان (۱۳۹۴-۱۵/۰۸/۹۵)

مدیر موسسه مهادر رسانه شیراز گفت: این موسسه برای حضور در نخستین جشنواره مردمی بازی عمار ۱۷ اثر به دبیرخانه این جشنواره ارسال کرده است.

به گزارش گروه فرهنگ و هنر دفاع پرس، «حمید افسری» مدیر موسسه مهادر رسانه شیراز در مورد محصولات و تولیدات این موسسه و آثار ارسال شده به نخستین جشنواره بازی عمار، اظهار داشت: موسسه «مهادر رسانه شیراز» ضمن تولید بازی های ایرانی اسلامی برای تلفن همراه و رایانه در حوزه تولید برنامه های تلفن همراه نیز فعالیت می کند؛ در این رابطه دغدغه و نگاه ما پیوست فرهنگی و رسانه ای این محصولات است تا برای مخاطب داخلی محصولات کاربردی و کیفی باشد.

وی افزود: ما در این موسسه در کنار نگاه و توجه به مخاطب داخلی سعی می کنیم تا نیم نگاهی به مخاطبان خارجی هم داشته باشیم تا با تولید محصولات به چند زبان در حوزه بین الملل حضور داشته و تولید محصولاتی را نیز شاهد باشیم.

مدیر موسسه مهادر رسانه شیراز ادامه داد: این موسسه در موضوعات مختلفی ازجمله دفاع مقدس، سبک زندگی ایرانی اسلامی، مقابله با تحولات تاریخی، معرفی مشاهیر بزرگ ایران، برنامه ها و بازی های مختلف رایانه ای متعددی را تهیه و تولید کرده است.

افسری خاطرنشان کرد: ما در موسسه «مهادر رسانه شیراز» به دنبال نامه رهبر انقلاب اسلامی به جوانان غرب اروپایی برنامه انیمیشنی هفت زبانه به نام «محمد (ص) کیست؟» را تهیه کردیم که محوریت آن نامه رهبری به جوانان اروپا و معرفی ابعاد حضرت رسول اکرم (ص) به همراه مبارزه با کاریکاتورهایی بود که در برخی از کشورهای اروپایی در مورد پیامبر اسلام (ص) طراحی و کشیده شده است.

وی اضافه کرد: ما در این موسسه و در حوزه دفاع مقدس، بازی رایانه ای «تبر هور» را تهیه و تولید کردیم که تا امروز ۲۰۰ هزار نسخه از این بازی دانلود شده است؛ در این بازی که در شش مرحله ساخته شده شهدای غواص عملیات کربلای ۴ معرفی شده اند و اگر امسال شرایط لازم فراهم باشد نسخه دوم بازی رایانه ای «تبر هور» را تولید می کنیم.

مدیر موسسه مهادر رسانه شیراز یادآور شد: بازی دیگر موسسه «مهادر رسانه شیراز» تهیه و تولید بازی «محل با صفا» است؛ این بازی ۲۷ عدد گیم پلی دارد که با محوریت خانواده و مسجد است. در قالب این بازی بسیار جذاب یک خانواده از کودک گرفته تا پدر و مادر در کنار هم نشسته و آن را بازی می کنند.

افسری متذکر شد: بخشی از این بازی سوال های تخصصی دارد که مخصوص پدر و مادر و بخش دیگر نیز برای کودکان طراحی شده است؛ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ما در این بازی بسیار سعی کردیم تا این دورهم جمع شدن خانواده ها را در نظر بگیریم. وی تصریح کرد: مجموعه «مردان ماندگار» محصول دیگر این موسسه است که در مورد ۱۴ نفر از مشاهیر بزرگ ایران ساخته شده است؛ این مجموعه شامل داستان مصورهای ۱۴ نفر از شخصیت های ایران از صدر اسلام تا دوران معاصر و به سه زبان فارسی، عربی و انگلیسی برای ایرانیان داخل و خارج از کشور است. مدیر موسسه مهیار رسانه شیراز ادامه داد: مجموعه «مردان ماندگار» به شخصیت ها و بسیاری از بزرگان دهه های اخیر که به عنوان نماینده مشاهیر ایران بودند از جمله امیر کبیر، ابوعلی سینا، سلمان فارسی، سعدی شیرازی، دکتر حسابی، جهان پهلوان تختی می پردازد. افسری خاطرنشان کرد: دیگر بازی تولید شده در موسسه «مهیار رسانه شیراز» بازی رایانه ای «بردیا» است؛ این بازی بزرگترین بازی ساخته شده توسط این موسسه بوده که موضوع این بازی معرفی آثار و ابنیه تخت جمشید و پرداختن به جنگ آریوبرزن و اسکندر مقدونی است. وی اضافه کرد: ما در این بازی سعی کردیم تا ضمن اینکه مخاطبان را با فرهنگ، تاریخ، معماری و پوشش ایرانیان در قبل از اسلام آشنا کنیم بحث جنگ آریوبرزن و اسکندر مقدونی را در جواب فیلم ۳۰۰ که به ایرانیان توهین و جسارت کرده بود را می دهیم. مدیر موسسه مهیار رسانه شیراز افزود: بر اساس برنامه ریزی های صورت گرفته بازی رایانه ای «بردیا» در اوایل دی ماه سال جاری در بازار ارائه می شود؛ در حال حاضر نیز مراحل ساخت تیزرهای تبلیغاتی آن در دستور کار ما قرار دارد. افسری متذکر شد: از دیگر برنامه های ما در موسسه مهیار رسانه شیراز ساخت انیمیشن از ۷ داستان مصور قرآنی برای بچه ها است که این کارها در اواخر سال و در ۳ زبان تولید می شوند.

وی تصریح کرد: ما در این موسسه یک بازی دیگر با موضوع دفاع مقدس و عملیات های مختلف آن داریم که مخاطب در این بازی ضمن آشنایی با دفاع مقدس با مشاهیر دوران دفاع مقدس نیز آشنا می شود و همچنین بچه ها با این بازی با عملیات های مختلف صورت گرفته در دوران دفاع مقدس نیز آشنا خواهند شد. مدیر موسسه مهیار رسانه شیراز پیرامون ۱۷ کار آماده شده برای ارسال به نخستین جشنواره بازی های رایانه ای عمار گفت: این موسسه برای حضور در نخستین جشنواره مردمی بازی عمار تعداد ۱۷ اثر شامل انیمیشن و بازی های رایانه ای به دبیرخانه این جشنواره ارسال کرده است. افسری افزود: انیمیشن «بردیا» مهمترین محصول ما است که ضمن ارسال برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به جشنواره بازی عمار نیز ارسال شد و در کنار این انیمیشن، بازی «تیرد هور» که در مورد شهدای غواص است را نیز به جشنواره عمار ارسال شده است. وی ادامه داد: در کنار دو اثر ذکر شده بازی «محله باصفا» ویژه سبک زندگی ایرانی اسلامی و مجموعه «مردان ماندگار» که بیشتر شبه بازی بوده و مجموعه داستان مصور است برای آشنایی بیشتر و معرفی بهتر برای مخاطبان به جشنواره بازی عمار ارسال شده است. مدیر موسسه مهیار رسانه شیراز خاطرنشان کرد: نزدیکترین و همسوترین حوزه به افکار و سیاست های ما در عرصه انیمیشن و بازی های رایانه ای جشنواره عمار است و اگر در این جشنواره شرکت نکنیم در چه برنامه ای باید حضور پیدا کنیم؟ این جشنواره مربوط و برای بچه های حرب الهی بوده و اولویت نخست ما حضور در جشنواره های همسو با اندیشه های ماست. افسری اضافه کرد: وجود چنین جشنواره هایی می تواند قوت قلبی برای سایر بازی سازانی باشد که هنوز مردد هستند آیا در قالب بازی های رایانه ای می توان موضوعات ایرانی اسلامی را تولید کرد یا نه و آیا چنین بازی هایی می تواند در کشور مورد تقدیر قرار گرفته و در سید کالای خانواده های ایرانی قرار بگیرد. وی در پایان تصریح کرد: بچه های بازی ساز اگر به این نقطه برسند که مطمئن شوند جشنواره عمار می تواند سکوی پرشی برای معرفی بهتر بازی های ایرانی اسلامی و تبلیغ بهتر محصولات آنها باشد قطعاً موضوعات و سناریوهای بازی های خود را به سمت چنین موضوعاتی سوق خواهند داد. گفتنی است نخستین جشنواره مردمی بازی عمار در سه محور بازی های دیجیتال (رایانه ای)، بازی های غیردیجیتال (فیزیکی - حرکتی)، بازی های تعاملی (فضای مجازی و دنیای واقعی) ۱۶ آذرماه سال جاری برگزار می شود.

انتهای پیام / ۱۲۱



artna

جهت تسهیل آزمایش بازی و برنامه های موبایل؛ آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی شد

شماره: ۹۵/۰۱/۲۵

آرتنا: 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.

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. به تازگی این آزمایشگاه با تجهیزات و امکانات جدید نوسازی شده و آماده سرویس دهی به توسعه دهندگان است. 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 نکنند. 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 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. لایزین 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.



جهت تسهیل آزمایش بازی و برنامه های موبایل؛ آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی شد

شماره ۹۵/۰۱/۲۵

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.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل 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 ظاهری 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 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 درصد 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.

از این 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.



عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات در گفت و گو با تسنیم: هزینه ایجاد شغل ۳۰۰ میلیون تومان برای هر

نفر است (۱۳۹۴-۰۱/۰۱/۲۵)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات گفت: در حالیکه به طور میانگین، هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

خسرو سلجوقی در گفت و گو با خبرنگار فناوری اطلاعات و ارتباطات خبرگزاری تسنیم، با بیان اینکه به طور میانگین هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، اظهار کرد: در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

وی افزود: سال ۱۳۷۹ مطالعه ای درباره فرصت های نرم افزاری در ایران انجام شد و به این نتیجه رسیدیم که ایران در حوزه بازی های رایانه ای و سپس حوزه نرم افزارهای مربوط به صنعت نفت می تواند آینده خوبی داشته باشد.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه شاهد رشد تصاعدی در حوزه بازی های رایانه ای سطح دنیا هستیم، گفت: ایران زیربنای لازم برای فعالیت در این حوزه را دارد چرا که جوان های با استعدادی در این بخش داریم و آماده حضور در بازارهای بین المللی هستند. وی ادامه داد: نکته بعدی اینکه زیرساخت های فرهنگی و اسلامی مناسبی برای ساخت بازی داریم و در درجه آخر هم هزینه ورود به این بازار نسبت به صنایع دیگر پایین تر و در نتیجه فضا رقابتی تر است.

سلجوقی گفت: وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تلاش است با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای از فعالان این حوزه حمایت کند و به همین دلیل بخشی از وام های وجوه اداره شده را به این صنعت اختصاص یافته است.

او گفت: در صورت حمایت از این صنعت، نه تنها می توان شاهد اشتغال زایی بالا در آن بود که فرصت حضور در بازارهای جهانی برای جوانان ایرانی فراهم می شود.

وی ادامه داد: یکی از راه های حمایت از بازی سازان ایرانی، به وجود آوردن فضای تعاملات بین المللی با فعالان مطرح این حوزه است و در این راه برگزاری نخستین نمایشگاه بین المللی بازی با عنوان TGC در ایران، می تواند راه را برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازار بین المللی فراهم کند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات تأکید کرد: برگزاری رویدادهایی مانند TGC که اردیبهشت ماه سال آینده با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود یکی از راهکارهای ورود به بازارهای جهانی است و امیدواریم شاهد حضور جدی فعالان بین المللی در این رویداد باشیم.



خبرگزاری پانا

جهت تسهیل آزمایش بازی و برنامه های موبایل؛ آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی

شد (۱۳۹۴-۰۱/۰۱/۲۵)

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 سرویس فرهنگی پانا، 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 بازتعمیری 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 نوع دستگاه متنوع در دسترس قرار دارد که با استفاده از آن ها، تولید کننده نگاه و دید کامل تری نسبت به پهنه 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 توسعه سخت افزاری، پایگاه اینترنتی آزمایشگاه موبایل نیز توسعه داده و از طریق نشانی <http://www.gaplab.ir> قابل مشاهده است.



هزینه ایجاد شغل برای هر نفر چقدر شد؟ (۱۳۹۱-۹۵/۰۱/۲۵)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات گفت: در حالیکه به طور میانگین، هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

خبرگزاری تسنیم: خسرو سلجوقی با بیان اینکه به طور میانگین هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، اظهار کرد: در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.
وی افزود: سال ۱۳۷۹ مطالعه ای درباره فرصت های نرم افزاری در ایران انجام شد و به این نتیجه رسیدیم که ایران در حوزه بازی های رایانه ای و سپس حوزه نرم افزارهای مربوط به صنعت نفت می تواند آینده خوبی داشته باشد.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه شاهد رشد تصاعدی در حوزه بازی های رایانه ای سطح دنیا هستیم، گفت: ایران زیربنای لازم برای فعالیت در این حوزه را دارد چرا که جوان های با استعدادی در این بخش داریم و آماده حضور در بازارهای بین المللی هستند.
وی ادامه داد: نکته بعدی اینکه زیرساخت های فرهنگی و اسلامی مناسبی برای ساخت بازی داریم و در درجه آخر هم هزینه ورود به این بازار نسبت به صنایع دیگر پایین تر و در نتیجه فضا رقابتی تر است.

سلجوقی گفت: وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تلاش است با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای از فعالان این حوزه حمایت کند و به همین دلیل بخشی از وام های وجوه اداره شده را به این صنعت اختصاص یافته است.
او گفت: در صورت حمایت از این صنعت، نه تنها می توان شاهد اشتغال زایی بالا در آن بود که فرصت حضور در بازارهای جهانی برای جوانان ایرانی فراهم می شود.

وی ادامه داد: یکی از راه های حمایت از بازی سازان ایرانی، به وجود آوردن فضای تعاملات بین المللی با فعالان مطرح این حوزه است و در این راه برگزاری نخستین نمایشگاه بین المللی بازی با عنوان TGC در ایران، می تواند راه را برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازار بین المللی فراهم کند.
عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات تأکید کرد: برگزاری رویدادهایی مانند TGC که اردیبهشت ماه سال آینده با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود یکی از راهکارهای ورود به بازارهای جهانی است و امیدواریم شاهد حضور جدی فعالان بین المللی در این رویداد باشیم.



مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای به «ایران» خبر داد قاچاق ۱۰۰ درصدی واردات کنسول بازی به کشور

(۱۳۹۱-۹۵/۰۱/۲۵)

بازی های رایانه ای در مغازه ها از طرق غیر قانونی وارد کشور شده است

ایران آنلاین / حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای از قاچاق ۱۰۰ درصدی واردات کنسول بازی های رایانه ای و ابزار جانبی آن به کشور خبر داد و تنها علت قاچاق کنسول بازی های رایانه ای را بالا بودن تعرفه گمرکی این کالا دانست. حسن کریمی قدوسی با اعلام این خبر به «ایران» گفت: وارد کننده ها برای واردات کنسول بازی های رایانه ای از طریق مبادی رسمی باید به همراه تعرفه، مالیات بر ارزش افزوده نیز بپردازند که عوارض پرداختی آن بالغ بر ۵۰ درصد می شود بنابراین به دلیل مقرون به صرفه نبودن آن به واردات غیررسمی روی می آورند.

تعرفه بالا علت قاچاق

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای با بیان اینکه کنسول بازی های رایانه ای در کشور تولید نمی شود و به دلیل تکنولوژی خاص آن به این زودی ها امکان تولید این کالا در کشور وجود ندارد، گفت: کنسول بازی های رایانه ای کالای کاملاً وارداتی محسوب می شود بنابراین باید تعرفه واردات آن کاهش یابد تا از طریق مبادی رسمی و قانونی وارد کشور شود. از آنجا که کنسول بازی های رایانه ای کالای کوچکی است بنابراین پرداختی از طریق لنج ها، پروازی و... به صورت قاچاق وارد کشور می شود.

وی افزود: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و بنیاد بازی های رایانه ای چندی پیش طرحی را به وزارت صنعت، معدن و تجارت ارسال کرده و گفت و گوهایی انجام داده اند تا تعرفه واردات کنسول بازی های رایانه ای به ۱۰ درصد کاهش یابد و سود ناشی از واردات این کالای تفریحی که طرفداران زیادی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نیز در کشور دارد. عاید دولت شود.

کریمی قدوسی در پاسخ به این سؤال «ایران» که آیا در کشور بازی رایانه ای ویژه کنسول ها تولید می شود گفت: امکان ساخت بازی های رایانه ای با کنسول به دلیل تحریم یک قطعه الکترونیکی در کشور وجود ندارد. ساخت بازی روی کنسول به سخت افزاری به نام DEVKIT (Development Kit) نیاز دارد که متعلق به مایکروسافت (تولید کننده XBOX) و سونی (تولید کننده Play Station) ها است و این سخت افزار به ایران فروخته نمی شود. وی درباره اینکه چه میزان از جمعیت ایران بازی های رایانه ای با کنسول را بازی می کنند، گفت: همان طور که قبلاً هم اعلام شد از جمعیت ۷۹ میلیونی کشور، ۲۳ میلیون نفر بازی های موبایلی و رایانه ای انجام می دهند که از این جمعیت ۵۳ درصد به صورت مستمر حداقل روزی ۷۹ دقیقه بازی می کنند. کریمی قدوسی افزود: از این جمعیت ۲۳ میلیونی، ۶ درصد آن بازی های رایانه ای را با کنسول بازی می کنند. از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه (تلفن همراه، رایانه، کنسول) برای بازی کردن در اختیار دارد و ۱۵ درصد از درآمدزایی بازی های دیجیتال بر اساس پلتفرم را بازی های کنسولی تشکیل می دهند بنابراین این بازی در کشور طرفداران زیادی دارد و باید به بحث واردات رسمی آن به صورت جدی توجه شود.

رشد ۵۰ درصدی علاقه مندان به بازی های با کنسول

«فروش کنسول در ایران بسیار بالا است و بازی های رایانه ای که با کنسول بازی می شود نیز طرفداران زیادی در کشور دارد. متأسفانه کنسول و نرم افزار بازی آن به صورت قاچاق وارد می شود چرا که حتی نمایندگی رسمی با واسطه نیز در کشور ندارد.»

عماد رحمانی عضو انجمن علمی بازی های رایانه ای با بیان مطلب فوق به «ایران» گفت: از آنجایی که بازی های کنسول در کشور به دلیل تحریم ساخته نمی شود بنابراین بازی های آن نیز به صورت قاچاق وارد کشور می شود ولی اصل است چون اگر اصل نباشد در کنسول ها بخصوص کنسول های جدید XBOX و PS4 اجرا نمی شود به عبارتی نسخه کپی بازی را قبول نمی کنند. جالب اینکه در کشور هر بازی (نرم افزار) بین ۲۰۰ تا ۲۵۰ هزار تومان قیمت دارد و به وفور از سوی ایرانی ها خریداری می شود. رحمانی عضو انجمن علمی بازی های رایانه ای در پاسخ به این سؤال که آیا بازی های تلفن همراه باعث کاهش میزان محبوبیت بازی های کنسول نشده است، گفت: خیر. گیمرها به دو دسته تقسیم می شوند، دسته اول افرادی هستند که برای سرگرمی به سراغ بازی می روند که این گروه بیشتر به دنبال بازی های تلفن همراه هستند. اما گروه دوم که گیمرهای حرفه ای هستند، شاید بازی های تلفن همراه را انجام دهند ولی با این بازی راضی نمی شوند و معمولاً با رایانه های خانگی بازی می کنند. از آنجا هم که رایانه های شخصی زیاد شده، حجم بازی کنسول ها نیز بسیار بالا رفته است. حتی آخرین آمار پیمایش بنیاد بازی های رایانه ای نیز نشان می دهد این نوع بازی در کشور ۵۰ درصد رشد داشته است.

نبود گارانتی دغدغه فروشندگان

جاوید حکیمیان یکی از فعالان بازار که ضمن فروش کنسول، تعمیر این کالا را نیز انجام می دهد، به «ایران» گفت: از وقتی نسل های جدید کنسول های بازی های رایانه ای وارد بازار شده است، اتفاقاً تعداد افراد بیشتری به سمت این بازی ها کشیده شده اند و یک دستگاه پلی استیشن ۴، یک میلیون و ۵ هزار تومان قیمت دارد. اکنون پلی استیشنی از کره وارد کشور شده است که فقط کنسول آن ۲ میلیون و ۴۰۰ هزار تومان است و اگر بخواهید ابزارهای جانبی آن مانند پلی استیشن VR (مجازی) را نیز تهیه کنید باید ۲ میلیون و ۴۰۰ هزار تومان دیگر نیز بپردازید. بنابراین قیمت کامل آن نزدیک ۵ میلیون تومان خواهد شد. البته باید بگویم کمتر کسی این نوع از کنسول های بازی های رایانه ای را خریداری می کند. به نظر می رسد بیشتر بازیکنان حرفه ای آن را تهیه می کنند. این فعال بازار نیز ورود غیرمجاز کنسول های بازی های رایانه ای را تأیید کرده و افزود: اکنون یکی از دغدغه های ما این است چرا یک کنسول بازی را که به خریدار می فروشیم، پشتیبانی خدماتی (گارانتی) ندارد. معمولاً شرکت های واسطه این کالا را گارانتی می کنند که باید مشتری ۱۵۰ هزار تومان بیشتر بپردازد و مشخص هم نیست که وقتی دستگاه نیاز به تعمیر یا تعویض داشت آیا شرکت مربوطه می تواند خدمات ارائه دهد یا خیر.

علی رضایی یک فعال بازار که کنسول بازی های رایانه ای می فروشد به «ایران» گفت: فروش بالای کنسول بازی ها نشان می دهد این بازی های رایانه ای طرفداران زیادی پیدا کرده است. حتی می توان گفت چند برابر شده است و بازی های موبایلی روی این بخش تأثیر زیادی نگذاشته است چرا که اصلاً این دو بازی با هم قابل مقایسه نیست. رضایی افزود: ما در فروشگاه خود در روز به طور متوسط ۱۰ دستگاه کنسول بازی های رایانه ای می فروشیم و مشتریان ما را رده سنی بین ۱۰ تا ۴۰ سال تشکیل می دهند. قیمت کنسول ها نیز در بازار ۸۰۰ تا ۲ میلیون و ۵۰۰ هزار تومان (نسل جدید) است.

این فعال بازار گفت: تمام اجناس بازی های رایانه ای به صورت قاچاق وارد کشور می شود چرا که متقاضی آن با توجه به ورود نسل جدید کنسول ها بیشتر از قبل شده بنابراین قاچاق آن نیز زیاد است. وی افزود: دقیقاً این کالا مانند محصولات اپل می ماند بنابراین بهتر است دولت برای جلوگیری از قاچاق و ارائه گارانتی معتبر به شرکت های واسطه مجوز واردات رسمی با تعرفه پایین را بدهد تا با واسطه این کالاها را وارد کشور کنند. امیررضا اسدی یک فعال دیگر در زمینه واردات کنسول نیز به «ایران» گفت: پرفروش ترین کنسول در بازار ایران نسل جدید کنسول PS4 است و بعد از آن XBOX. بیشتر خریدارهای کنسول های نسل جدید گیمر های حرفه ای هستند. اسدی افزود: متأسفانه بحث تعرفه بالای گمرکی موجب شده تا کسی در پی واردات رسمی کالا نباشد و در این میان تعرفه واردات کنسول بسیار بالاست و تا ۵۰ درصد (۴۵ درصد تعرفه گمرکی به اضافه مالیات بر ارزش افزوده) می رسد و همین یکی از عوامل اصلی واردات این کالا از مبادی غیررسمی است.

گفتنی است «ایران» قرار بود با قاسم خورشیدی سخنگوی ستاد مبارزه با قاچاق کالا و ارز هم در این باره گفت و گو کند که تا آخرین لحظه این امکان میسر نشد. بعد از گفت و گو در این صفحه منتشر خواهد شد. /ایران



هزینه ایجاد شغل برای هر نفر چقدر شد؟ (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۲۴)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات گفت: در حالیکه به طور میانگین، هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

به گزارش ملت به نقل از خبرگزاری تسنیم، خسرو سلجوقی با بیان اینکه به طور میانگین هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، اظهار کرد: در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد. وی افزود: سال ۱۳۷۹ مطالعه ای درباره فرصت های نرم افزاری در ایران انجام شد و به این نتیجه رسیدیم که ایران در حوزه بازی های رایانه ای و سپس حوزه نرم افزارهای مربوط به صنعت نفت می تواند آینده خوبی داشته باشد. عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه شاهد رشد تصاعدی در حوزه بازی های رایانه ای سطح دنیا هستیم، گفت: ایران زیربنای لازم برای فعالیت در این حوزه را دارد چرا که جوان های با استعدادی در این بخش داریم و آماده حضور در بازارهای بین المللی هستند. وی ادامه داد: نکته بعدی اینکه زیرساخت های فرهنگی و اسلامی مناسبی برای ساخت بازی داریم و در درجه آخر هم هزینه ورود به این بازار نسبت به صنایع دیگر پایین تر و در نتیجه فضا رقابتی تر است. سلجوقی گفت: وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تلاش است با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای از فعالان این حوزه حمایت کند و به همین دلیل بخشی از وام های وجوه اداره شده را به این صنعت اختصاص یافته است. او گفت: در صورت حمایت از این صنعت، نه تنها می توان شاهد اشتغال زایی بالا در آن بود که فرصت حضور در بازارهای جهانی برای جوانان ایرانی فراهم می شود. وی ادامه داد: یکی از راه های حمایت از بازی سازان ایرانی، به وجود آوردن فضای تعاملات بین المللی با فعالان مطرح این حوزه است و در این راه برگزاری نخستین نمایشگاه بین المللی بازی با عنوان TGC در ایران، می تواند راه را برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازار بین المللی فراهم کند. عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات تأکید کرد: برگزاری رویدادهایی مانند TGC که اردیبهشت ماه سال آینده با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود یکی از راهکارهای ورود به بازارهای جهانی است و امیدواریم شاهد حضور جدی فعالان بین المللی در این رویداد باشیم.



هزینه ایجاد هر شغل در حوزه IT چقدر است؟ (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۲۴)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات گفت: در حالیکه به طور میانگین، هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

به گزارش مشرق، خسرو سلجوقی عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه به طور میانگین هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، اظهار کرد: در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد. وی افزود: سال ۱۳۷۹ مطالعه ای درباره فرصت های نرم افزاری در ایران انجام شد و به این نتیجه رسیدیم که ایران در حوزه بازی های رایانه ای و سپس حوزه نرم افزارهای مربوط به صنعت نفت می تواند آینده خوبی داشته باشد. عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه شاهد رشد تصاعدی در حوزه بازی های رایانه ای سطح دنیا هستیم، گفت: ایران زیربنای لازم برای فعالیت در این حوزه را دارد چرا که جوان های با استعدادی در این بخش داریم و آماده حضور در بازارهای بین المللی هستند. وی ادامه داد: نکته بعدی اینکه زیرساخت های فرهنگی و اسلامی مناسبی برای ساخت بازی داریم و در درجه آخر هم هزینه ورود به این بازار نسبت به صنایع دیگر پایین تر و در نتیجه فضا رقابتی تر است. سلجوقی گفت: وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تلاش است با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای از فعالان این حوزه حمایت کند و به همین دلیل بخشی از وام های وجوه اداره شده را به این صنعت اختصاص یافته است. او گفت: در صورت حمایت از این صنعت، نه تنها می توان شاهد اشتغال زایی بالا در آن بود که فرصت حضور در بازارهای جهانی برای جوانان ایرانی فراهم می شود. وی ادامه داد: یکی از راه های حمایت از بازی سازان ایرانی، به وجود آوردن فضای تعاملات بین المللی با فعالان مطرح این حوزه است و در این راه برگزاری نخستین نمایشگاه بین المللی بازی با عنوان TGC در ایران، می تواند راه را برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازار بین المللی فراهم کند. عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات تأکید کرد: برگزاری رویدادهایی مانند TGC که اردیبهشت ماه سال آینده با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود یکی از راهکارهای ورود به بازارهای جهانی است و امیدواریم شاهد حضور جدی فعالان بین المللی در این رویداد باشیم.



هزینه ایجاد شغل برای هر نفر چقدر است؟ (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲-۱۱)

اقتصاد بازار کار - تسنیم نوشت: در حالی که به طور میانگین هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

خسرو سلجوقی، عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات افزود: سال ۱۳۷۹ مطالعه ای درباره فرصت های نرم افزاری در ایران انجام شد و به این نتیجه رسیدیم که ایران در حوزه بازی های رایانه ای و سپس حوزه نرم افزارهای مربوط به صنعت نفت می تواند آینده خوبی داشته باشد. عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه شاهد رشد تصاعدی در حوزه بازی های رایانه ای سطح دنیا هستیم، گفت: ایران زیربنای لازم برای فعالیت در این حوزه را دارد چرا که جوان های با استعدادی در این بخش داریم و آماده حضور در بازارهای بین المللی هستند. وی ادامه داد: نکته بعدی اینکه زیرساخت های فرهنگی و اسلامی مناسبی برای ساخت بازی داریم و در درجه آخر هم هزینه ورود به این بازار نسبت به صنایع دیگر پایین تر و در نتیجه فضا رقابتی تر است.

سلجوقی گفت: وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تلاش است با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای از فعالان این حوزه حمایت کند و به همین دلیل بخشی از وام های وجوه اداره شده را به این صنعت اختصاص یافته است.

او گفت: در صورت حمایت از این صنعت، نه تنها می توان شاهد اشتغال زایی بالا در آن بود که فرصت حضور در بازارهای جهانی برای جوانان ایرانی فراهم می شود.

وی ادامه داد: یکی از راه های حمایت از بازی سازان ایرانی، به وجود آوردن فضای تعاملات بین المللی با فعالان مطرح این حوزه است و در این راه برگزاری نخستین نمایشگاه بین المللی بازی با عنوان TGC در ایران، می تواند راه را برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازار بین المللی فراهم کند. عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات تأکید کرد: برگزاری رویدادهایی مانند TGC که اردیبهشت ماه سال آینده با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود یکی از راهکارهای ورود به بازارهای جهانی است و امیدواریم شاهد حضور جدی فعالان بین المللی در این رویداد باشیم.

۲۲۵۳۵



هزینه ایجاد شغل برای هر نفر چقدر شد؟ (۹۵/۰۲-۱۱-۹۵/۰۲-۱۱)

تراز: عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات گفت: در حالیکه به طور میانگین، هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

به گزارش تراز، خسرو سلجوقی با بیان اینکه به طور میانگین هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، اظهار کرد: در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

وی افزود: سال ۱۳۷۹ مطالعه ای درباره فرصت های نرم افزاری در ایران انجام شد و به این نتیجه رسیدیم که ایران در حوزه بازی های رایانه ای و سپس حوزه نرم افزارهای مربوط به صنعت نفت می تواند آینده خوبی داشته باشد.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه شاهد رشد تصاعدی در حوزه بازی های رایانه ای سطح دنیا هستیم، گفت: ایران زیربنای لازم برای فعالیت در این حوزه را دارد چرا که جوان های با استعدادی در این بخش داریم و آماده حضور در بازارهای بین المللی هستند.

وی ادامه داد: نکته بعدی اینکه زیرساخت های فرهنگی و اسلامی مناسبی برای ساخت بازی داریم و در درجه آخر هم هزینه ورود به این بازار نسبت به صنایع دیگر پایین تر و در نتیجه فضا رقابتی تر است.

سلجوقی گفت: وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تلاش است با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای از فعالان این حوزه حمایت کند و به همین دلیل بخشی از وام های وجوه اداره شده را به این صنعت اختصاص یافته است.

او گفت: در صورت حمایت از این صنعت، نه تنها می توان شاهد اشتغال زایی بالا در آن بود که فرصت حضور در بازارهای جهانی برای جوانان ایرانی فراهم می شود.

وی ادامه داد: یکی از راه های حمایت از بازی سازان ایرانی، به وجود آوردن فضای تعاملات بین المللی با فعالان مطرح این حوزه است و در این راه برگزاری نخستین نمایشگاه بین المللی بازی با عنوان TGC در ایران، می تواند راه را برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازار بین المللی فراهم کند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات تأکید کرد: برگزاری رویدادهایی مانند TGC که اردیبهشت ماه سال آینده با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود یکی از راهکارهای ورود به بازارهای جهانی است و امیدواریم شاهد حضور جدی فعالان بین المللی در این رویداد باشیم.



در پاسخ به نیاز توسعه دهندگان بازی های موبایل و تبلت آزمایشگاه موبایل نوسازی شد (۱۵۰۰۸-۹۵/۰۸/۲۵)

تهران-ایرنا- بنیاد ملی بازی های رایانه ای با توجه به نیاز توسعه دهندگان بازی های موبایل و تبلت برای کنترل کیفیت، اقدام به نوسازی آزمایشگاه با تجهیزات و امکانات جدید کرده و آماده سرویس دهی به توسعه دهندگان است.

به گزارش روز سه شنبه گروه فرهنگی ایرنا، 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.

به گزارش سه شنبه روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، 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 تولید کنندگان 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 تولید کنندگان بازی های رایانه ای بوده که در حال حاضر هیچ مشابه داخلی در کشور از آن وجود ندارد.

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 نوع دستگاه متنوع در دسترس قرار دارد که با استفاده از آن ها، تولید کننده نگاه و دید کامل تری نسبت به پهنه کردن محصول خود خواهد داشت و در نتیجه محصول با کیفیت 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.

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 می رسد.

علاوه بر نوسازی سخت افزاری، پایگاه اینترنتی آزمایشگاه موبایل نیز نوسازی شده و از طریق نشانی <http://www.gaplab.ir> قابل مشاهده است. **فرهنگ ۹۳۳۸۰۰ دریافت کننده : صدیقه بهارلو* انتشار دهند: طاهره نبی الهی**



موسسه مهاد شیراز با ۱۷ اثر در جشنواره بازی عمار شرکت می کند (۱۵۰۱۲-۹۵/۰۸/۲۵)

مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز گفت: این موسسه برای حضور در نخستین جشنواره مردمی بازی عمار تعداد ۱۷ به دبیرخانه این جشنواره ارسال کرده است.

به گزارش گروه فرهنگی خبرگزاری دانشجو، حمید افسری مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز در مورد محصولات و تولیدات این موسسه و آثار ارسال شده به نخستین جشنواره بازی عمار، گفت: موسسه «مهاد رسانه شیراز» ضمن تولید بازی های ایرانی اسلامی برای تلفن همراه و رایانه در حوزه تولید برنامه های تلفن همراه نیز فعالیت می کند؛ در این رابطه دغدغه و نگاه ما پیوست فرهنگی و رسانه ای این محصولات است تا برای مخاطب داخلی محصولات کاربردی و کیفی باشد. وی افزود: ما در این موسسه در کنار نگاه و توجه به مخاطب داخلی سعی می کنیم تا نیم نگاهی به مخاطبان خارجی هم داشته باشیم تا با تولید محصولات به چند زبان در حوزه بین الملل حضور داشته و تولید محصولاتی را نیز شاهد باشیم.

مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز ادامه داد: این موسسه در موضوعات مختلفی از جمله دفاع مقدس، سبک زندگی ایرانی اسلامی، مقابله با انحرافات تاریخی، معرفی مشاهیر بزرگ ایران، برنامه ها و بازی های مختلف رایانه ای متعددی را تهیه و تولید کرده است.

افسری خاطرنشان کرد: ما در موسسه «مهاد رسانه شیراز» به دنبال نامه رهبر انقلاب اسلامی به جوانان غرب اروپایی برنامه انیمیشنی هفت زبانه به نام «محمد (ص) کیست؟» را تهیه کردیم که محوریت آن نامه رهبری به جوانان اروپا و معرفی ابعاد حضرت رسول اکرم (ص) به همراه مبارزه با کاریکاتورهایی بود که در برخی از کشورهای اروپایی در مورد پیامبر اسلام (ص) طراحی و کشیده شده است.

وی اضافه کرد: ما در این موسسه و در حوزه دفاع مقدس، بازی رایانه ای «تبر هور» را تهیه و تولید کردیم که تا امروز ۲۰۰ هزار نسخه از این بازی دانلود شده است؛ در این بازی که در ۶ مرحله ساخته شده شهدای غواص عملیات کربلای ۴ معرفی شده اند و اگر اسامی شرایط لازم فراهم باشد نسخه دوم بازی رایانه ای «تبر هور» را تولید می کنیم.

مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز یادآور شد: بازی دیگر موسسه «مهاد رسانه شیراز» تهیه و تولید بازی «محل با صفا» است؛ این بازی ۲۷ عدد گیم پلی دارد که با محوریت خانواده و مسجد است. در قالب این بازی بسیار جذاب یک خانواده از کودک گرفته تا پدر و مادر در کنار هم نشسته و آن را بازی می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کنند افسری متذکر شد: بخشی از این بازی سوال های تخصصی دارد که مخصوص پدر و مادر و بخش دیگر نیز برای کودکان طراحی شده است؛ ما در این بازی بسیار سعی کردیم تا این دوره هم جمع شدن خانواده ها را در نظر بگیریم.

وی تصریح کرد: مجموعه «مردان ماندگار» محصول دیگر این موسسه است که در مورد ۱۴ نفر از مشاهیر بزرگ ایران ساخته شده است؛ این مجموعه شامل داستان مصورهایی ۱۴ نفر از شخصیت های ایران از صدر اسلام تا دوران معاصر و به سه زبان فارسی، عربی و انگلیسی برای ایرانیان داخل و خارج از کشور است. مدیر موسسه مهارد رسانه شیراز ادامه داد: مجموعه «مردان ماندگار» به شخصیت ها و بسیاری از بزرگان دهه های اخیر که به عنوان نماینده مشاهیر ایران بودند از جمله امیر کبیر، ابوعلی سینا، سلمان فارسی، سعدی شیرازی، دکتر حسابی، جهان پهلوان تختی می پردازد.

افسری خاطرنشان کرد: دیگر بازی تولید شده در موسسه «مهارد رسانه شیراز» بازی رایانه ای «بردیا» است؛ این بازی بزرگترین بازی ساخته شده توسط این موسسه بوده که موضوع این بازی معرفی آثار و ابنیه تخت جمشید و پرداختن به جنگ آریوبرزن و اسکندر مقدونی است.

وی اضافه کرد: ما در این بازی سعی کردیم تا ضمن اینکه مخاطبان را با فرهنگ، تاریخ، معماری و پوشش ایرانیان در قبل از اسلام آشنا کنیم بحث جنگ آریوبرزن و اسکندر مقدونی را در جواب فیلم ۳۰۰ که به ایرانیان توهین و جسارت کرده بود را می دهیم.

مدیر موسسه مهارد رسانه شیراز افزود: بر اساس برنامه ریزی های صورت گرفته بازی رایانه ای «بردیا» در اوایل دی ماه سال جاری در بازار ارائه می شود؛ در حال حاضر نیز مراحل ساخت تیزرهای تبلیغاتی آن در دستور کار ما قرار دارد.

افسری متذکر شد: از دیگر برنامه های ما در موسسه مهارد رسانه شیراز ساخت انیمیشن از ۷ داستان مصور قرآنی برای بچه ها است که این کارها در اواخر سال و در ۳ زبان تولید می شوند.

وی تصریح کرد: ما در این موسسه یک بازی دیگر با موضوع دفاع مقدس و عملیات های مختلف آن داریم که مخاطب در این بازی ضمن آشنایی با دفاع مقدس با مشاهیر دوران دفاع مقدس نیز آشنا می شود و همچنین بچه ها با این بازی با عملیات های مختلف صورت گرفته در دوران دفاع مقدس نیز آشنا خواهند شد. مدیر موسسه مهارد رسانه شیراز پیرامون ۱۷ کار آماده شده برای ارسال به نخستین جشنواره بازی های رایانه ای عمار گفت: این موسسه برای حضور در نخستین جشنواره مردمی بازی عمار تعداد ۱۷ اثر شامل انیمیشن و بازی های رایانه ای به دبیرخانه این جشنواره ارسال کرده است.

افسری افزود: انیمیشن «بردیا» مهمترین محصول ما است که ضمن ارسال برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به جشنواره بازی عمار نیز ارسال شد و در کنار این انیمیشن، بازی «تیرد هور» که در مورد شهدای غواص است را نیز به جشنواره عمار ارسال شده است.

وی ادامه داد: در کنار دو اثر ذکر شده بازی «محلله باصفا» ویژه سبک زندگی ایرانی اسلامی و مجموعه «مردان ماندگار» که بیشتر شبیه بازی بوده و مجموعه داستان مصور است برای آشنایی بیشتر و معرفی بهتر برای مخاطبان به جشنواره بازی عمار ارسال شده است.

مدیر موسسه مهارد رسانه شیراز خاطرنشان کرد: نزدیکترین و همسو ترین حوزه به افکار و سیاست های ما در عرصه انیمیشن و بازی های رایانه ای جشنواره عمار است و اگر در این جشنواره شرکت نکنیم در چه برنامه ای باید حضور پیدا کنیم؟ این جشنواره مربوط و برای بچه های حرب الهی بوده و اولویت نخست ما حضور در جشنواره های همسو با اندیشه های ماست.

افسری اضافه کرد: وجود چنین جشنواره هایی می تواند قوت قلبی برای سایر بازی سازانی باشد که هنوز مردد هستند آیا در قالب بازی های رایانه ای می توان موضوعات ایرانی اسلامی را تولید کرد یا نه و آیا چنین بازی هایی می تواند در کشور مورد تقدیر قرار گرفته و در سید کالای خانواده های ایرانی قرار بگیرد.

وی در پایان تصریح کرد: بچه های بازی ساز اگر به این نقطه برسند که مطمئن شوند جشنواره عمار می تواند سکوی پرشی برای معرفی بهتر بازی های ایرانی اسلامی و تبلیغ بهتر محصولات آنها باشد قطعاً موضوعات و سناریوهای بازی های خود را به سمت چنین موضوعاتی سوق خواهند داد.



هزینه ایجاد شغل برای هر نفر چقدر است؟ (۱۵۵۲۷-۱۵/۸/۲۵)

هزینه ایجاد شغل برای هر نفر چقدر است؟

تسним نوشت: در حالی که به طور میانگین هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.



هزینه ایجاد هر شغل در حوزه IT چقدر است؟ (۱۵۵۲۶-۱۵/۸/۲۵)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات گفت: در حالیکه به طور میانگین، هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

به گزارش گروه وبگردی باشگاه خبرنگاران جوان؛ خسرو سلجوقی عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات، با بیان اینکه به طور میانگین هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، اظهار کرد: در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... تومان شغل ایجاد کرد.

وی افزود: سال ۱۳۷۹ مطالعه ای درباره فرصت های نرم افزاری در ایران انجام شد و به این نتیجه رسیدیم که ایران در حوزه بازی های رایانه ای و سپس حوزه نرم افزارهای مربوط به صنعت نفت می تواند آینده خوبی داشته باشد.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه شاهد رشد تصاعدی در حوزه بازی های رایانه ای سطح دنیا هستیم، گفت: ایران زیربنای لازم برای فعالیت در این حوزه را دارد چرا که جوان های با استعدادی در این بخش داریم و آماده حضور در بازارهای بین المللی هستند.

وی ادامه داد: نکته بعدی اینکه زیرساخت های فرهنگی و اسلامی مناسبی برای ساخت بازی داریم و در درجه آخر هم هزینه ورود به این بازار نسبت به صنایع دیگر پایین تر و در نتیجه فضا رقابتی تر است.

سلجوقی گفت: وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تلاش است با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای از فعالان این حوزه حمایت کند و به همین دلیل بخشی از وام های وجوه اداره شده را به این صنعت اختصاص یافته است.

او گفت: در صورت حمایت از این صنعت، نه تنها می توان شاهد اشتغال زایی بالا در آن بود که فرصت حضور در بازارهای جهانی برای جوانان ایرانی فراهم می شود.

وی ادامه داد: یکی از راه های حمایت از بازی سازان ایرانی، به وجود آوردن فضای تعاملات بین المللی با فعالان مطرح این حوزه است و در این راه برگزاری نخستین نمایشگاه بین المللی بازی با عنوان TGC در ایران، می تواند راه را برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازار بین المللی فراهم کند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات تأکید کرد: برگزاری رویدادهایی مانند TGC که اردیبهشت ماه سال آینده با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود یکی از راهکارهای ورود به بازارهای جهانی است و امیدواریم شاهد حضور جدی فعالان بین المللی در این رویداد باشیم.

منبع: تسنیم

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات در گفت و گو با تسنیم: هزینه ایجاد شغل ۳۰۰ میلیون تومان برای هر نفر است

(۱۴۰۱-۰۸/۰۲/۲۵)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات گفت: در حالیکه به طور میانگین، هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

خسرو سلجوقی در گفت و گو با خبرنگار فناوری اطلاعات و ارتباطات خبرگزاری تسنیم، با بیان اینکه به طور میانگین هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، اظهار کرد: در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

وی افزود: سال ۱۳۷۹ مطالعه ای درباره فرصت های نرم افزاری در ایران انجام شد و به این نتیجه رسیدیم که ایران در حوزه بازی های رایانه ای و سپس حوزه نرم افزارهای مربوط به صنعت نفت می تواند آینده خوبی داشته باشد.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه شاهد رشد تصاعدی در حوزه بازی های رایانه ای سطح دنیا هستیم، گفت: ایران زیربنای لازم برای فعالیت در این حوزه را دارد چرا که جوان های با استعدادی در این بخش داریم و آماده حضور در بازارهای بین المللی هستند.

وی ادامه داد: نکته بعدی اینکه زیرساخت های فرهنگی و اسلامی مناسبی برای ساخت بازی داریم و در درجه آخر هم هزینه ورود به این بازار نسبت به صنایع دیگر پایین تر و در نتیجه فضا رقابتی تر است.

سلجوقی گفت: وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تلاش است با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای از فعالان این حوزه حمایت کند و به همین دلیل بخشی از وام های وجوه اداره شده را به این صنعت اختصاص یافته است.

او گفت: در صورت حمایت از این صنعت، نه تنها می توان شاهد اشتغال زایی بالا در آن بود که فرصت حضور در بازارهای جهانی برای جوانان ایرانی فراهم می شود.

وی ادامه داد: یکی از راه های حمایت از بازی سازان ایرانی، به وجود آوردن فضای تعاملات بین المللی با فعالان مطرح این حوزه است و در این راه برگزاری نخستین نمایشگاه بین المللی بازی با عنوان TGC در ایران، می تواند راه را برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازار بین المللی فراهم کند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات تأکید کرد: برگزاری رویدادهایی مانند TGC که اردیبهشت ماه سال آینده با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود یکی از راهکارهای ورود به بازارهای جهانی است و امیدواریم شاهد حضور جدی فعالان بین المللی در این رویداد باشیم.

انتهای پیام /

منبع: تسنیم



هزینه ایجاد شغل ۳۰۰ میلیون تومان برای هر نفر است (۱۵/۱۱/۹۵-۱۵/۱۲/۹۵)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات گفت: در حالیکه به طور میانگین، هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

وایمکس نیوز - خسرو سلجوقی با بیان اینکه به طور میانگین هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، اظهار کرد: در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

وی افزود: سال ۱۳۷۹ مطالعه ای درباره فرصت های نرم افزاری در ایران انجام شد و به این نتیجه رسیدیم که ایران در حوزه بازی های رایانه ای و سپس حوزه نرم افزارهای مربوط به صنعت نفت می تواند آینده خوبی داشته باشد.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه شاهد رشد تصاعدی در حوزه بازی های رایانه ای سطح دنیا هستیم، گفت: ایران زیربنای لازم برای فعالیت در این حوزه را دارد چرا که جوان های با استعدادی در این بخش داریم و آماده حضور در بازارهای بین المللی هستند.

وی ادامه داد: نکته بعدی اینکه زیرساخت های فرهنگی و اسلامی مناسبی برای ساخت بازی داریم و در درجه آخر هم هزینه ورود به این بازار نسبت به صنایع دیگر پایین تر و در نتیجه فضا رقابتی تر است.

سلجوقی گفت: وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تلاش است با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای از فعالان این حوزه حمایت کند و به همین دلیل بخشی از وام های وجوه اداره شده را به این صنعت اختصاص یافته است.

او گفت: در صورت حمایت از این صنعت، نه تنها می توان شاهد اشتغال زایی بالا در آن بود که فرصت حضور در بازارهای جهانی برای جوانان ایرانی فراهم می شود.

وی ادامه داد: یکی از راه های حمایت از بازی سازان ایرانی، به وجود آوردن فضای تعاملات بین المللی با فعالان مطرح این حوزه است و در این راه برگزاری نخستین نمایشگاه بین المللی بازی با عنوان TGC در ایران، می تواند راه را برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازار بین المللی فراهم کند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات تأکید کرد: برگزاری رویدادهایی مانند TGC که اردیبهشت ماه سال آینده با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود یکی از راهکارهای ورود به بازارهای جهانی است و امیدواریم شاهد حضور جدی فعالان بین المللی در این رویداد باشیم.

منبع: تسنیم



هزینه ایجاد شغل برای هر نفر چقدر است؟ (۱۵/۱۱/۹۵-۱۵/۱۲/۹۵)

در حالی که به طور میانگین هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

به گزارش صبحانه، خسرو سلجوقی، عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات افزود: سال ۱۳۷۹ مطالعه ای درباره فرصت های نرم افزاری در ایران انجام شد و به این نتیجه رسیدیم که ایران در حوزه بازی های رایانه ای و سپس حوزه نرم افزارهای مربوط به صنعت نفت می تواند آینده خوبی داشته باشد.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه شاهد رشد تصاعدی در حوزه بازی های رایانه ای سطح دنیا هستیم، گفت: ایران زیربنای لازم برای فعالیت در این حوزه را دارد چرا که جوان های با استعدادی در این بخش داریم و آماده حضور در بازارهای بین المللی هستند.

وی ادامه داد: نکته بعدی اینکه زیرساخت های فرهنگی و اسلامی مناسبی برای ساخت بازی داریم و در درجه آخر هم هزینه ورود به این بازار نسبت به صنایع دیگر پایین تر و در نتیجه فضا رقابتی تر است.

سلجوقی گفت: وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تلاش است با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای از فعالان این حوزه حمایت کند و به همین دلیل بخشی از وام های وجوه اداره شده را به این صنعت اختصاص یافته است.

او گفت: در صورت حمایت از این صنعت، نه تنها می توان شاهد اشتغال زایی بالا در آن بود که فرصت حضور در بازارهای جهانی برای جوانان ایرانی فراهم می شود.

وی ادامه داد: یکی از راه های حمایت از بازی سازان ایرانی، به وجود آوردن فضای تعاملات بین المللی با فعالان مطرح این حوزه است و در این راه برگزاری نخستین نمایشگاه بین المللی بازی با عنوان TGC در ایران، می تواند راه را برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازار بین المللی فراهم کند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات تأکید کرد: برگزاری رویدادهایی مانند TGC که اردیبهشت ماه سال آینده با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود یکی از راهکارهای ورود به بازارهای جهانی است و امیدواریم شاهد حضور جدی فعالان بین المللی در این رویداد باشیم. اتسینیم

هزینه ایجاد شغل ۳۰۰ میلیون تومان برای هر نفر است (۱۶/۲۴-۹۵/۰۱/۲۵)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات گفت: در حالیکه به طور میانگین، هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

به گزارش قوانینوز به نقل از تسنیم، خسرو سلجوقی با بیان اینکه به طور میانگین هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، اظهار کرد: در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

وی افزود: سال ۱۳۷۹ مطالعه ای درباره فرصت های نرم افزاری در ایران انجام شد و به این نتیجه رسیدیم که ایران در حوزه بازی های رایانه ای و سپس حوزه نرم افزارهای مربوط به صنعت نفت می تواند آینده خوبی داشته باشد.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه شاهد رشد تصاعدی در حوزه بازی های رایانه ای سطح دنیا هستیم، گفت: ایران زیربنای لازم برای فعالیت در این حوزه را دارد چرا که جوان های با استعدادی در این بخش داریم و آماده حضور در بازارهای بین المللی هستند.

وی ادامه داد: نکته بعدی اینکه زیرساخت های فرهنگی و اسلامی مناسبی برای ساخت بازی داریم و در درجه آخر هم هزینه ورود به این بازار نسبت به صنایع دیگر پایین تر و در نتیجه فضا رقابتی تر است.

سلجوقی گفت: وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تلاش است با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای از فعالان این حوزه حمایت کند و به همین دلیل بخشی از وام های وجوه اداره شده را به این صنعت اختصاص یافته است.

او گفت: در صورت حمایت از این صنعت، نه تنها می توان شاهد اشتغال زایی بالا در آن بود که فرصت حضور در بازارهای جهانی برای جوانان ایرانی فراهم می شود.

وی ادامه داد: یکی از راه های حمایت از بازی سازان ایرانی، به وجود آوردن فضای تعاملات بین المللی با فعالان مطرح این حوزه است و در این راه برگزاری نخستین نمایشگاه بین المللی بازی با عنوان TGC در ایران، می تواند راه را برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازار بین المللی فراهم کند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات تأکید کرد: برگزاری رویدادهایی مانند TGC که اردیبهشت ماه سال آینده با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود یکی از راهکارهای ورود به بازارهای جهانی است و امیدواریم شاهد حضور جدی فعالان بین المللی در این رویداد باشیم.

هزینه ایجاد شغل برای هر نفر چقدر شد؟ (۱۶/۲۴-۹۵/۰۱/۲۵)

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات گفت: در حالیکه به طور میانگین، هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی وانا، خسرو سلجوقی با بیان اینکه به طور میانگین هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، اظهار کرد: در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

وی افزود: سال ۱۳۷۹ مطالعه ای درباره فرصت های نرم افزاری در ایران انجام شد و به این نتیجه رسیدیم که ایران در حوزه بازی های رایانه ای و سپس حوزه نرم افزارهای مربوط به صنعت نفت می تواند آینده خوبی داشته باشد.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه شاهد رشد تصاعدی در حوزه بازی های رایانه ای سطح دنیا هستیم، گفت: ایران زیربنای لازم برای فعالیت در این حوزه را دارد چرا که جوان های با استعدادی در این بخش داریم و آماده حضور در بازارهای بین المللی هستند.

وی ادامه داد: نکته بعدی اینکه زیرساخت های فرهنگی و اسلامی مناسبی برای ساخت بازی داریم و در درجه آخر هم هزینه ورود به این بازار نسبت به صنایع دیگر پایین تر و در نتیجه فضا رقابتی تر است.

سلجوقی گفت: وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تلاش است با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای از فعالان این حوزه حمایت کند و به همین دلیل بخشی از وام های وجوه اداره شده را به این صنعت اختصاص یافته است.

او گفت: در صورت حمایت از این صنعت، نه تنها می توان شاهد اشتغال زایی بالا در آن بود که فرصت حضور در بازارهای جهانی برای جوانان ایرانی فراهم می شود.

وی ادامه داد: یکی از راه های حمایت از بازی سازان ایرانی، به وجود آوردن فضای تعاملات بین المللی با فعالان مطرح این حوزه است و در این راه برگزاری نخستین نمایشگاه بین المللی بازی با عنوان TGC در ایران، می تواند راه را برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازار بین المللی فراهم کند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات تأکید کرد: برگزاری رویدادهایی مانند TGC که اردیبهشت ماه سال آینده با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود یکی از راهکارهای ورود به بازارهای جهانی است و امیدواریم شاهد حضور جدی فعالان بین المللی در این رویداد باشیم.

منبع: تسنیم

هزینه ایجاد شغل برای هر نفر چقدر است؟ (۹۵/۰۱/۲۵)

در حالی که به طور میانگین هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

در حالی که به طور میانگین هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

خسرو سلجوقی، عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات افزود: سال ۱۳۷۹ مطالعه ای درباره فرصت های نرم افزاری در ایران انجام شد و به این نتیجه رسیدیم که ایران در حوزه بازی های رایانه ای و سپس حوزه نرم افزارهای مربوط به صنعت نفت می تواند آینده خوبی داشته باشد.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه شاهد رشد تصاعدی در حوزه بازی های رایانه ای سطح دنیا هستیم، گفت: ایران زیربنای لازم برای فعالیت در این حوزه را دارد چرا که جوان های با استعدادی در این بخش داریم و آماده حضور در بازارهای بین المللی هستند.

وی ادامه داد: نکته بعدی اینکه زیرساخت های فرهنگی و اسلامی مناسبی برای ساخت بازی داریم و در درجه آخر هم هزینه ورود به این بازار نسبت به صنایع دیگر پایین تر و در نتیجه فضا رقابتی تر است.

سلجوقی گفت: وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تلاش است با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای از فعالان این حوزه حمایت کند و به همین دلیل بخشی از وام های وجوه اداره شده را به این صنعت اختصاص یافته است.

او گفت: در صورت حمایت از این صنعت، نه تنها می توان شاهد اشتغال زایی بالا در آن بود که فرصت حضور در بازارهای جهانی برای جوانان ایرانی فراهم می شود.

وی ادامه داد: یکی از راه های حمایت از بازی سازان ایرانی، به وجود آوردن فضای تعاملات بین المللی با فعالان مطرح این حوزه است و در این راه برگزاری نخستین نمایشگاه بین المللی بازی با عنوان TGC در ایران، می تواند راه را برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازار بین المللی فراهم کند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات تأکید کرد: برگزاری رویدادهایی مانند TGC که اردیبهشت ماه سال آینده با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود یکی از راهکارهای ورود به بازارهای جهانی است و امیدواریم شاهد حضور جدی فعالان بین المللی در این رویداد باشیم.

هزینه ایجاد اشتغال برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است (۹۵/۰۱/۲۵)

تجارت نیز: عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات گفت: در حالیکه به طور میانگین، هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

خسرو سلجوقی با بیان اینکه به طور میانگین هزینه ایجاد اشتغال در کشور برای هر نفر ۳۰۰ میلیون تومان است، اظهار کرد: در صنعت بازی های رایانه ای می توان با حدود ۱۶ درصد این مبلغ یعنی ۵۰ میلیون تومان شغل ایجاد کرد.

وی افزود: سال ۱۳۷۹ مطالعه ای درباره فرصت های نرم افزاری در ایران انجام شد و به این نتیجه رسیدیم که ایران در حوزه بازی های رایانه ای و سپس حوزه نرم افزارهای مربوط به صنعت نفت می تواند آینده خوبی داشته باشد.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه شاهد رشد تصاعدی در حوزه بازی های رایانه ای سطح دنیا هستیم، گفت: ایران زیربنای لازم برای فعالیت در این حوزه را دارد چرا که جوان های با استعدادی در این بخش داریم و آماده حضور در بازارهای بین المللی هستند.

وی ادامه داد: نکته بعدی اینکه زیرساخت های فرهنگی و اسلامی مناسبی برای ساخت بازی داریم و در درجه آخر هم هزینه ورود به این بازار نسبت به صنایع دیگر پایین تر و در نتیجه فضا رقابتی تر است.

به گزارش تسنیم، سلجوقی گفت: وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تلاش است با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای از فعالان این حوزه حمایت کند و به همین دلیل بخشی از وام های وجوه اداره شده را به این صنعت اختصاص یافته است.

او گفت: در صورت حمایت از این صنعت، نه تنها می توان شاهد اشتغال زایی بالا در آن بود که فرصت حضور در بازارهای جهانی برای جوانان ایرانی فراهم می شود.

وی ادامه داد: یکی از راه های حمایت از بازی سازان ایرانی، به وجود آوردن فضای تعاملات بین المللی با فعالان مطرح این حوزه است و در این راه برگزاری نخستین نمایشگاه بین المللی بازی با عنوان TGC در ایران، می تواند راه را برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازار بین المللی فراهم کند.

عضو هیات عامل سازمان فناوری اطلاعات تأکید کرد: برگزاری رویدادهایی مانند TGC که اردیبهشت ماه سال آینده با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود یکی از راهکارهای ورود به بازارهای جهانی است و امیدواریم شاهد حضور جدی فعالان بین المللی در این رویداد باشیم.

از جشنواره ی فیلم عمار چه خبر؟ (۹۵/۰۱/۲۵)

مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز گفت: این موسسه برای حضور در نخستین جشنواره مردمی بازی عمار تعداد ۱۷ به دبیرخانه این جشنواره ارسال کرده است.

به گزارش ایسنا، حمید افسری مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز درمورد محصولات و تولیدات این موسسه و آثار ارسال شده به نخستین جشنواره بازی عمار، گفت: موسسه «مهاد رسانه شیراز» ضمن تولید بازی های ایرانی اسلامی برای تلفن همراه و رایانه در حوزه تولید برنامه های تلفن همراه نیز فعالیت می کند؛ در این رابطه دغدغه و نگاه ما پیوست فرهنگی و رسانه ای این محصولات است تا برای مخاطب داخلی محصولات کاربردی و کیفی باشد.

وی افزود: ما در این موسسه در کنار نگاه و توجه به مخاطب داخلی سعی می کنیم تا نیم نگاهی به مخاطبان خارجی هم داشتیم تا با تولید محصولات به چند زبان در حوزه بین الملل حضور داشته و تولید محصولاتی را نیز شاهد باشیم.

مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز ادامه داد: این موسسه در موضوعات مختلفی ازجمله دفاع مقدس، سبک زندگی ایرانی اسلامی، مقابله با تحولات تاریخی، معرفی مشاهیر بزرگ ایران، برنامه ها و بازی های مختلف رایانه ای متعددی را تهیه و تولید کرده است.

افسری خاطرنشان کرد: ما در موسسه «مهاد رسانه شیراز» به دنبال نامه رهبر انقلاب اسلامی به جوانان غرب اروپایی برنامه انیمیشنی هفت زبانه به نام «محمد (ص) کیست؟» را تهیه کردیم که محوریت آن نامه رهبری به جوانان اروپا و معرفی ابعاد حضرت رسول اکرم (ص) به همراه مبارزه با کاریکاتورهایی بود که در برخی از کشورهای اروپایی درمورد پیامبر اسلام (ص) طراحی و کشیده شده است.

وی اضافه کرد: ما در این موسسه و در حوزه دفاع مقدس، بازی رایانه ای «نبرد هور» را تهیه و تولید کردیم که تا امروز ۲۰۰ هزار نسخه از این بازی دانلود شده است؛ در این بازی که در ۶ مرحله ساخته شده شهدای غواص عملیات کربلای ۴ معرفی شده اند و اگر اسمال شرایط لازم فراهم باشد نسخه دوم بازی رایانه ای «نبرد هور» را تولید می کنیم.

مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز یادآور شد: بازی دیگر موسسه «مهاد رسانه شیراز» تهیه و تولید بازی «محل با صفا» است؛ این بازی ۲۷ عدد گیم پلی دارد که با محوریت خانواده و مسجد است. در قالب این بازی بسیار جذاب یک خانواده از کودک گرفته تا پدر و مادر در کنار هم نشسته و آن را بازی می کنند.

افسری متذکر شد: بخشی از این بازی سوال های تخصصی دارد که مخصوص پدر و مادر و بخش دیگر نیز برای کودکان طراحی شده است؛ ما در این بازی بسیار سعی کردیم تا این دوره هم جمع شدن خانواده ها را در نظر بگیریم.

وی تصریح کرد: مجموعه «مردان ماندگار» محصول دیگر این موسسه است که درمورد ۱۴ نفر از مشاهیر بزرگ ایران ساخته شده است؛ این مجموعه شامل داستان مصورهای ۱۴ نفر از شخصیت های ایران از صدر اسلام تا دوران معاصر و به سه زبان فارسی، عربی و انگلیسی برای ایرانیان داخل و خارج از کشور است. مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز ادامه داد: مجموعه «مردان ماندگار» به شخصیتها و بسیاری از بزرگان دهه های اخیر که به عنوان نماینده مشاهیر ایران بودند ازجمله امیر کبیر، ابوعلی سینا، سلمان فارسی، سعدی شیرازی، دکتر حسابی، جهان پهلوان تختی میپردازد.

افسری خاطرنشان کرد: دیگر بازی تولید شده در موسسه «مهاد رسانه شیراز» بازی رایانه ای «بردیا» است؛ این بازی بزرگترین بازی ساخته شده توسط این موسسه بوده که موضوع این بازی معرفی آثار و ابنیه تخت جمشید و پرداختن به جنگ آریوبرزن و اسکندر مقدونی است.

وی اضافه کرد: ما در این بازی سعی کردیم تا ضمن اینکه مخاطبان را با فرهنگ، تاریخ، معماری و پوشش ایرانیان در قبل از اسلام آشنا کنیم بحث جنگ آریوبرزن و اسکندر مقدونی را در جواب فیلم ۳۰۰ که به ایرانیان توهین و جسارت کرده بود را میدهیم.

مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز افزود: بر اساس برنامه ریزیهای صورت گرفته بازی رایانه ای «بردیا» در اوایل دی ماه سال جاری در بازار ارائه میشود؛ در حال حاضر نیز مراحل ساخت تیزرهای تبلیغاتی آن در دستور کار ما قرار دارد.

افسری متذکر شد: از دیگر برنامه های ما در موسسه مهاد رسانه شیراز ساخت انیمیشن از ۷ داستان مصور قرآنی برای بچه ها است که این کارها در اواخر سال و در ۳ زبان تولید میشوند.

وی تصریح کرد: ما در این موسسه یک بازی دیگر با موضوع دفاع مقدس و عملیاتی مختلف آن داریم که مخاطب در این بازی ضمن آشنایی با دفاع مقدس با مشاهیر دوران دفاع مقدس نیز آشنا میشود و همچنین بچه ها با این بازی با عملیاتی مختلف صورت گرفته در دوران دفاع مقدس نیز آشنا خواهند شد.

مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز پیرامون ۱۷ کار آماده شده برای ارسال به نخستین جشنواره بازیهای رایانه ای عمار گفت: این موسسه برای حضور در نخستین جشنواره مردمی بازی عمار تعداد ۱۷ اثر شامل انیمیشن و بازیهای رایانه ای به دبیرخانه این جشنواره ارسال کرده است.

افسری افزود: انیمیشن «بردیا» مهمترین محصول ما است که ضمن ارسال برای بازیهای رایانه ای به جشنواره بازی عمار نیز ارسال شد و در کنار این انیمیشن، بازی «نبرد هور» که در مورد شهدای غواص است را نیز به جشنواره عمار ارسال شده است.

وی ادامه داد: در کنار دو اثر ذکر شده بازی «محل با صفا» ویژه سبک زندگی ایرانی اسلامی و مجموعه «مردان ماندگار» که بیشتر شبیه بازی بوده و مجموعه داستان مصور است برای آشنایی بیشتر و معرفی بهتر برای مخاطبان به جشنواره بازی عمار ارسال شده است.

مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز خاطرنشان کرد: نزدیکترین و همسو ترین حوزه به افکار و سیاست های ما در عرصه انیمیشن و بازی های رایانه ای جشنواره عمار است و اگر در این جشنواره شرکت نکنیم در چه برنامه های باید حضور پیدا کنیم؟ این جشنواره مربوط و برای بچه های حرب الهی بوده و اولویت نخست ما حضور در جشنواره های همسو با اندیشه های ماست.

افسری اضافه کرد: وجود چنین جشنواره هایی میتواند قوت قلبی برای سایر بازی سازانی باشد که هنوز مردد هستند آیا در قالب بازیهای رایانه ای میتوان موضوعات ایرانی اسلامی را تولید کرد یا نه و آیا چنین بازیهایی می تواند در کشور مورد تقدیر قرار گرفته و در سبد کالای خانواده های ایرانی قرار بگیرد.

وی در پایان تصریح کرد: چپهای بازی ساز اگر به این نقطه برسند که مطمئن شوند جشنواره عمار میتواند سکوی پرشی برای معرفی بهتر بازیهای ایرانی اسلامی و تبلیغ بهتر محصولات آنها باشد قطعا موضوعات و سناریوهای بازیهای خود را به سمت چنین موضوعاتی سوق خواهند داد.

«پاورپوینت ها» به هفتمین جشنواره عمار می آیند / ۱۰ آذر، آخرین مهلت ارسال آثار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) «لوح نگار» و «پاورپوینت» یکی از قالب های هفتمین جشنواره مردمی فیلم عمار است که در آن، علاقمندان و فعالان می توانند تولیدات خود را با موضوعات متناسب با فراخوان جشنواره شرکت دهند.

«لوح نگار» و «پاورپوینت» یکی از قالب های هفتمین جشنواره مردمی فیلم عمار است که در آن، علاقمندان و فعالان می توانند تولیدات خود را با موضوعات متناسب با فراخوان جشنواره شرکت دهند.

بنابراین گزارش، امروز، در خیلی از مکان های آموزشی و کلاسهای درس از ابزار پاورپوینت برای ارائه محتوا استفاده می کنند و مدارس زیادی مجهز به سیستم نمایش روی پرده برای این فایل ها هستند.

همچنین نرم افزارهای ارائه محتوا مثل «پاورپوینت» و «پریز»، ابزاری در دسترس همه هستند که می توانند همانند فیلم، محتواهای مختلفی مثل داستان و قصه یا یک حرف جدی، مثل مقاله سینمایی را ارائه کنند اما علی رغم تولیدات خوبی که در این حوزه وجود دارد و معمولاً خیلی از ما بارها از این گونه محصولات استفاده کرده ایم، این آثار در جایی ضریب پیدا نمی کنند و دیده نمی شوند، به همین دلیل، در جشنواره عمار تصمیم گرفته شده است بخشی برای این قالب ها در نظر گرفته شود.

بر اساس این گزارش، یکی از اولویت های جشنواره در استفاده از این ابزار، ترغیب مردم برای ثبت و رسانه ای کردن سوره های زمین مانده و روایت اتفاقات تاریخیست و بسیاری از افراد به عنوان بخشی از مهارت های عمومی کامپیوتر با نرم افزارهایی مثل پاورپوینت آشنا هستند و می توانند از آن استفاده کنند.

علاقه مندان و تولیدکنندگان فایل های پاورپوینت یا پرزی و سایر نرم افزارهای ارائه، می توانند آثار خود در بخش «لوح نگار» جشنواره عمار و در موضوعات مثل تاریخ معاصر ایران، نقد درون گفتمانی، بیداری اسلامی و جهانی، اقتصاد مقاومتی، ایران و آمریکا را جهت شرکت در جشنواره ارائه کنند.

جشنواره مردمی فیلم عمار به روال ادوار قبل، دی ماه ۹۴ همزمان در تهران و نقاط مختلف کشور، برگزار می شود و متقاضیان شرکت در بخش «لوح نگار» می توانند تا ۱۰ آذر با مراجعه به تارنمای AmmarFest.ir آثار خود را ثبت نام کنند و حداکثر پنج روز بعد از آن، تحویل دبیرخانه دهند.



آزمایشگاه موبایل جهت تسهیل آزمایش بازی و برنامه های موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی

شماره ۹۵/۰۱/۲۵

ICTPRESS - 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 شبکه خبری ICTPRESS به نقل 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 نوع دستگاه متنوع در دسترس قرار دارد که با استفاده از آن ها، تولید کننده نگاه و دید کامل تری نسبت به پهنه 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. لاین 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.

از جشنواره ی فیلم عمار چه خبر؟

مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز گفت: این موسسه برای حضور در نخستین جشنواره مردمی بازی عمار تعداد ۱۷ به دبیرخانه این جشنواره ارسال کرده است.

حمید افسری مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز درمورد محصولات و تولیدات این موسسه و آثار ارسال شده به نخستین جشنواره بازی عمار، گفت: موسسه «مهاد رسانه شیراز» ضمن تولید بازی های ایرانی اسلامی برای تلقین همراه و رایانه در حوزه تولید برنامه های تلقین همراه نیز فعالیت می کند؛ در این رابطه دغدغه و نگاه ما پیوست فرهنگی و رسانه ای این محصولات است تا برای مخاطب داخلی محصولات کاربردی و کیفی باشد.

وی افزود: ما در این موسسه در کنار نگاه و توجه به مخاطب داخلی سعی می کنیم تا نیم نگاهی به مخاطبان خارجی هم داشتیم تا با تولید محصولات به چند زبان در حوزه بین الملل حضور داشته و تولید محصولاتی را نیز شاهد باشیم.

مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز ادامه داد: این موسسه در موضوعات مختلفی ازجمله دفاع مقدس، سبک زندگی ایرانی اسلامی، مقابله با انحرافات تاریخی، معرفی مشاهیر بزرگ ایران، برنامه ها و بازی های مختلف رایانه ای متعددی را تهیه و تولید کرده است.

افسری خاطرنشان کرد: ما در موسسه «مهاد رسانه شیراز» به دنبال نامه رهبر انقلاب اسلامی به جوانان غرب اروپایی برنامه انیمیشنی هفت زبانه به نام «محمد (ص) کیست؟» را تهیه کردیم که محوریت آن نامه رهبری به جوانان اروپا و معرفی ابعاد حضرت رسول اکرم (ص) به همراه مبارزه با کاریکاتورهایی بود که در برخی از کشورهای اروپایی درمورد پیامبر اسلام (ص) طراحی و کشیده شده است.

وی اضافه کرد: ما در این موسسه و در حوزه دفاع مقدس، بازی رایانه ای «نبرد هور» را تهیه و تولید کردیم که تا امروز ۲۰۰ هزار نسخه از این بازی دانلود شده است؛ در این بازی که در ۶ مرحله ساخته شده شهدای غواص عملیات کربلای ۴ معرفی شده اند و اگر اسمال شرایط لازم فراهم باشد نسخه دوم بازی رایانه ای «نبرد هور» را تولید می کنیم.

مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز یادآور شد: بازی دیگر موسسه «مهاد رسانه شیراز» تهیه و تولید بازی «محل با صفا» است؛ این بازی ۲۷ عدد گیم پلی دارد که با محوریت خانواده و مسجد است. در قالب این بازی بسیار جذاب یک خانواده از کودک گرفته تا پدر و مادر در کنار هم نشسته و آن را بازی می کنند.

افسری متذکر شد: بخشی از این بازی سوال های تخصصی دارد که مخصوص پدر و مادر و بخش دیگر نیز برای کودکان طراحی شده است؛ ما در این بازی بسیار سعی کردیم تا این دوره هم جمع شدن خانواده ها را در نظر بگیریم.

وی تصریح کرد: مجموعه «مردان ماندگار» محصول دیگر این موسسه است که درمورد ۱۴ نفر از مشاهیر بزرگ ایران ساخته شده است؛ این مجموعه شامل داستان مصورهای ۱۴ نفر از شخصیت های ایران از صدر اسلام تا دوران معاصر و به سه زبان فارسی، عربی و انگلیسی برای ایرانیان داخل و خارج از کشور است. مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز ادامه داد: مجموعه «مردان ماندگار» به شخصیتها و بسیاری از بزرگان دهه های اخیر که به عنوان نماینده مشاهیر ایران بودند ازجمله امیر کبیر، ابوعلی سینا، سلمان فارسی، سعدی شیرازی، دکتر حسابی، جهان پهلوان تختی میپردازد.

افسری خاطرنشان کرد: دیگر بازی تولید شده در موسسه «مهاد رسانه شیراز» بازی رایانه ای «بردیا» است؛ این بازی بزرگترین بازی ساخته شده توسط این موسسه بوده که موضوع این بازی معرفی آثار و ابنیه تخت جمشید و پرداختن به جنگ آریوبرزن و اسکندر مقدونی است.

وی اضافه کرد: ما در این بازی سعی کردیم تا ضمن اینکه مخاطبان را با فرهنگ، تاریخ، معماری و پوشش ایرانیان در قبل از اسلام آشنا کنیم بحث جنگ آریوبرزن و اسکندر مقدونی را در جواب فیلم ۳۰۰ که به ایرانیان توهین و جسارت کرده بود را میدهیم.

مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز افزود: بر اساس برنامه ریزیهای صورت گرفته بازی رایانه ای «بردیا» در اوایل دی ماه سال جاری در بازار ارائه میشود؛ در حال حاضر نیز مراحل ساخت تیزرهای تبلیغاتی آن در دستور کار ما قرار دارد.

افسری متذکر شد: از دیگر برنامه های ما در موسسه مهاد رسانه شیراز ساخت انیمیشن از ۷ داستان مصور قرآنی برای بچه ها است که این کارها در اواخر سال و در ۳ زبان تولید میشوند.

وی تصریح کرد: ما در این موسسه یک بازی دیگر با موضوع دفاع مقدس و عملیاتی مختلف آن داریم که مخاطب در این بازی ضمن آشنایی با دفاع مقدس با مشاهیر دوران دفاع مقدس نیز آشنا میشود و همچنین بچه ها با این بازی با عملیاتی مختلف صورت گرفته در دوران دفاع مقدس نیز آشنا خواهند شد.

مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز پیرامون ۱۷ کار آماده شده برای ارسال به نخستین جشنواره بازیهای رایانه ای عمار گفت: این موسسه برای حضور در نخستین جشنواره مردمی بازی عمار تعداد ۱۷ اثر شامل انیمیشن و بازیهای رایانه ای به دبیرخانه این جشنواره ارسال کرده است.

افسری افزود: انیمیشن «بردیا» مهمترین محصول ما است که ضمن ارسال برای بازیهای رایانه ای به جشنواره بازی عمار نیز ارسال شد و در کنار این انیمیشن، بازی «نبرد هور» که در مورد شهدای غواص است را نیز به جشنواره عمار ارسال شده است.

وی ادامه داد: در کنار دو اثر ذکر شده بازی «محل با صفا» ویژه سبک زندگی ایرانی اسلامی و مجموعه «مردان ماندگار» که بیشتر شبیه بازی بوده و مجموعه داستان مصور است برای آشنایی بیشتر و معرفی بهتر برای مخاطبان به جشنواره بازی عمار ارسال شده است.

مدیر موسسه مهاد رسانه شیراز خاطرنشان کرد: نزدیکترین و همسو ترین حوزه به افکار و سیاست های ما در عرصه انیمیشن و بازی های رایانه ای جشنواره عمار است و اگر در این جشنواره شرکت نکنیم در چه برنامه های باید حضور پیدا کنیم؟ این جشنواره مربوط و برای بچه های حرب الهی بوده و اولویت نخست ما حضور در جشنواره های همسو با اندیشه های ماست.

افسری اضافه کرد: وجود چنین جشنواره هایی میتواند قوت قلبی برای سایر بازی سازانی باشد که هنوز مردد هستند آیا در قالب بازیهای رایانه ای میتوان موضوعات ایرانی اسلامی را تولید کرد یا نه و آیا چنین بازیهایی می تواند در کشور مورد تقدیر قرار گرفته و در سبد کالای خانواده های ایرانی قرار بگیرد.

وی در پایان تصریح کرد: بچه های بازی ساز اگر به این نقطه برسند که مطمئن شوند جشنواره عمار میتواند سکوی پرشی برای معرفی بهتر بازیهای ایرانی اسلامی و تبلیغ بهتر محصولات آنها باشد قطعا موضوعات و سناریوهای بازیهای خود را به سمت چنین موضوعاتی سوق خواهند داد.

«پاورپوینت ها» به هفتمین جشنواره عمار می آیند / ۱۰ آذر، آخرین مهلت ارسال آثار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) «لوح نگار» و «پاورپوینت» یکی از قالب های هفتمین جشنواره مردمی فیلم عمار است که در آن، علاقمندان و فعالان می توانند تولیدات خود را با موضوعات متناسب با فراخوان جشنواره شرکت دهند.

«لوح نگار» و «پاورپوینت» یکی از قالب های هفتمین جشنواره مردمی فیلم عمار است که در آن، علاقمندان و فعالان می توانند تولیدات خود را با موضوعات متناسب با فراخوان جشنواره شرکت دهند.

بنابراین گزارش، امروز، در خیلی از مکان های آموزشی و کلاسهای درس از ابزار پاورپوینت برای ارائه محتوا استفاده می کنند و مدارس زیادی مجهز به سیستم نمایش روی پرده برای این فایل ها هستند.

همچنین نرم افزارهای ارائه محتوا مثل «پاورپوینت» و «پریز»، ابزاری در دسترس همه هستند که می توانند همانند فیلم، محتواهای مختلفی مثل داستان و قصه یا یک حرف جدی، مثل مقاله سینمایی را ارائه کنند اما علی رغم تولیدات خوبی که در این حوزه وجود دارد و معمولاً خیلی از ما بارها از این گونه محصولات استفاده کرده ایم، این آثار در جایی ضریب پیدا نمی کنند و دیده نمی شوند به همین دلیل، در جشنواره عمار تصمیم گرفته شده است بخشی برای این قالب ها در نظر گرفته شود.

بر اساس این گزارش، یکی از اولویت های جشنواره در استفاده از این ابزار، ترغیب مردم برای ثبت و رسانه ای کردن سوره های زمین مانده و روایت اتفاقات تاریخیست و بسیاری از افراد به عنوان بخشی از مهارت های عمومی کامپیوتر با نرم افزارهایی مثل پاورپوینت آشنا هستند و می توانند از آن استفاده کنند.

علاقه مندان و تولیدکنندگان فایل های پاورپوینت یا پرزی و سایر نرم افزارهای ارائه، می توانند آثار خود در بخش «لوح نگار» جشنواره عمار و در موضوعاتمثل تاریخ معاصر ایران، نقد درون گفتمانی، بیداری اسلامی و جهانی، اقتصاد مقاومتی، ایران و آمریکا را جهت شرکت در جشنواره ارائه کنند.

جشنواره مردمی فیلم عمار به روال ادوار قبل، دی ماه ۹۴ همزمان در تهران و نقاط مختلف کشور، برگزار می شود و متقاضیان شرکت در بخش «لوح نگار» می توانند تا ۱۰ آذر با مراجعه به تارنمای AmmarFest.ir آثار خود را ثبت نام کنند و حداکثر پنج روز بعد از آن، تحویل دبیرخانه دهند.

منبع: ایسنا



آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

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 پردیس گیم، به نقل 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 گردان 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 بازتعمیری 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 نوع دستگاه متنوع در دسترس قرار دارد که با استفاده از آن ها، تولید کننده نگاه و دید کامل تری نسبت به پهنه 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.

سخنگوی کمیته اجرایی نمایشگاه اعلام کرد: «برای دو بخش «الکام استارز» و «الکام گیمز» در الکامپ

سخنگوی کمیته اجرایی بیست دومین دوره نمایشگاه بین المللی الکامپ گفت: جانیهای غرفه های نمایشگاه الکامپ تا اول آذر به پایان می رسد.

فناوران- باقر بحری افزود: جانیهای غرفه ها با اولویت کسانی که زودتر پیش ثبت نام کرده اند، در حال انجام است و تا اول آذر به سرانجام می رسد. وی افزود: تلاش ما این است که شرکت های هم رسته در کنار هم قرار گرفته و سالن ها موضوع بندی شوند. سال گذشته این موضوع ۶۰ درصد محقق شد و امیدواریم امسال موضوع بندی سالن ها با قوت بیشتری اتفاق بیفتد.

بحری ادامه داد: نکته دیگر در تعیین جانیهای ها این است، در تلاشیم به شرکت هایی که سال گذشته نیز در الکامپ حضور داشتند، همان جای قبلی را بدهیم. سخنگوی ستاد اجرایی نمایشگاه الکامپ ۲۲ درباره حضور دستگاه های دولتی در نمایشگاه امسال گفت: امسال سالن تازه راه اندازی شده ۲۸B به بخش دولتی اختصاص یافته است. این سالن بزرگ تر از سالن دولت الکترونیکی سال گذشته است و امیدواریم شاهد نمایش دستاوردهای دولت در حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات در این سالن باشیم.

بحری با بیان اینکه استارتاپ ها مانند سال گذشته در یک سالن مستقر خواهند بود، گفت: امسال نیز برای حمایت از کسب و کارهای نوپا، سالن ویژه ای برای شان در نظر گرفته شده و این گروه در قالب بخش «الکام استارز» در نمایشگاه حضور خواهند داشت.

وی از اضافه شدن بخش جدیدی به نمایشگاه الکامپ بیست و دوم خبر داد و گفت: با بنیاد ملی بازی های رایانه ای مذاکراتی داشته ایم تا بخش «الکام گیمز» ویژه شرکت ها و فعالان صنعت بازی سازی در نمایشگاه امسال برپا شود که جزئیات آن به زودی اعلام خواهد شد.

براساس این گزارش، بیست و دومین نمایشگاه الکامپ توسط سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور در روزهای ۲۵ تا ۲۸ آذر ماه در محل دائمی نمایشگاه های بین المللی تهران برگزار می شود.



آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی شد (۹۵/۰۱/۲۵)

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 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 پیش 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 نوع دستگاه متنوع در دسترس قرار دارد که با استفاده از آن ها، تولیدکننده نگاه و دید کامل تری نسبت به پهنه 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. لژاین 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.

برنامه نویسی شرعی از اولویت های فقهی در تولید بازی های رایانه ای اسلامی است (۲۳/۱۲/۱۳۹۴-۱۳/۰۱/۲۵)

فارغ التحصیل علوم کامپیوتر دانشگاه میشگان آمریکا با بیان اینکه موضوع شناسی فقهی عناصر بازی های رایانه ای از جمله جادو و شانس از رسالت های مهم حوزه علمیه است، گفت: در حال حاضر یکی از اولویت های فقهی حوزه های علمیه در عرصه بازی رایانه ای، تولید بازی نامه های اسلامی نقش محور در راستای تقویت فرهنگ اسلامی و استفاده از رسانه قوی بازی های کامپیوتری در جهت اشاعه فرهنگ اسلامی است.

به گزارش سرویس پیشخوان خبرگزاری رسا به نقل از پایگاه اطلاع رسانی فقه حکومتی، امروزه بازی های رایانه ای به جزء جدایی ناپذیر زندگی کودکان تبدیل شده و از آن جایی که در کشور ما فناوری های مختلف با باز شدن فضایی سیاسی بیشتر در دهه هفتاد، بدون موضوع شناسی خاص اسلامی وارد کشور شدند و خانواده ها هم اطلاع دقیقی از محتوای این منابع و فناوری های جدید نداشتند در نتیجه این فناوری از جمله بازی های رایانه ای اثر مخربی بر ذهن و روح کودکان ایران بر جای گذاشت و از آن جایی که خانواده ها به تصور حضور کودک در نزدشان و در خانه، متوجه اثرات منفی این بازی ها نبودند و گمان می کردند بی خطر هستند ما امروز شاهد بسیاری از مشکلات فرهنگی در اثر این موضوع هستیم و متأسفانه با گذشت چندین سال از این موضوع هنوز هم موضوع شناسی فقهی خاصی در مورد عناصر بازی های رایانه ای صورت نگرفته و فروش این بازی ها بدون برچسب سنی و بدون نظارت والدین اثرات تخریبی دو چندان داشته است.

در راستای مشخص شدن ابعاد مختلف این موضوع با آقای دکتر پرهیز مینایی، عضو هیأت مدیره بنیاد ملی بازی های رایانه ای و رئیس سابق این مرکز، دکترای مهندسی و علوم کامپیوتر از دانشگاه ایالتی میشگان آمریکا، فوق لیسانس مهندسی نرم افزار کامپیوتر از دانشگاه علم و صنعت ایران و متخصص داده کاوی به گفت و گو نشستیم.

وسائل - با توجه به اهمیتی که اسلام برای مقوله بازی به عنوان عامل رشد دهنده شخصیت کودک قائل است آیا می توان بازی های رایانه ای را به استناد این قاعده از نظر نگرش شرعی و اسلامی قابل قبول دانست و به آن استناد کرد؟

بازی کامپیوتری یا به اصطلاح امروز بازی های رایانه ای در عصر رسول خدا(ص) نبوده است اما اگر به ادبیات اولیه اسلام بازگردیم می بینیم که رسول خدا(ص) می فرمایند که «مَنْ كَانَ عِنْدَهُ صَبِيٌّ فَلْيُتَّصَبْ لَهُ» یعنی هرکسی که کودک دارد باید با او کودکی کرده و خود را به شکل کودک درآورد و با کودکش کودکانه رفتار کند و همچنین حضرت علی(ع) هم بر این موضوع تأکید داشته و می فرمایند «مَنْ كَانَ لَهُ وَلَدٌ صَبَا» یعنی هر که بچه ای دارد، بچگی کند (با او کودکانه رفتار کند) و در این زمینه باید به این نکته دقت کرد که سیره رسول خدا(ص) نیز به مؤید این موضوع است.

در روایت ها بیان شده که رسول خدا(ص) با امام حسن و امام حسین (ع) بازی می کردند و با همه بزرگی مقام و جایگاه شامخی که داشتند بیان شده که ایشان برای اینکه با امام حسن و امام حسین(ع) بازی کنند خود را به شکل اسب درآورده و با این دو فرزند بزرگوارشان بازی می کردند و گاهی حتی وقتی که حضرت مشغول اقامه نماز بودند امام حسن و امام حسین(ع) بر دوش ایشان سوار شده و ایشان به خاطر همین موضوع سجده خود را طولانی می کردند و گاهی بیان شده که حضرت برای بازی کردن یا حسین(ع) در بازی های ایشان شرکت می کردند که این موضوع نشان دهنده اهمیت و نقش بازی در رشد شخصیت کودک از دیدگاه اسلام و سیره اهل بیت(ع) است و به همین استناد نمی توان اصل بازی چه بازی رایانه ای و چه بازی غیر رایانه ای را در شکل گیری شخصیت کودک نادیده گرفت.

اصل بازی رایانه ای از دیدگاه اسلام را نمی توان مورد انکار قرار داد

توجه به این نکته ضروری است بازی که لازمه اولیه زندگی کودک است باید در اسلام برای آن برنامه ریزی و مدیریت وجود داشته باشد و امروزه بازی های رایانه ای به یکی از لوازم زندگی کودکان امروز و زندگی جدید تبدیل شده و در خیلی از جاها مورد استفاده قرار گرفته و اصل بازی رایانه ای را از دید اسلام نمی توان زیر سؤال برد و باید دقت کرد که امروزه بازی های رایانه ای به عنوان یکی از رسانه های پر مخاطب در عرصه جهانی است اما نکته ای که در استفاده از این بازی ها باید مورد استفاده قرار داد مدیریت آن است و باید بر آن سوار شد و از این مدیا به نفع خود و اسلام استفاده کرد.

مباح بودن اصل بازی های رایانه ای / وجوب حرمت یا حلیت بازی های رایانه ای براساس محتوای آن است

اگر بخواهیم براساس آنچه گفته شد برای بازی های رایانه ای حکم فقهی را بیان کنیم باید بگوییم که استفاده از بازی های رایانه ای هم مانند اینترنت و تلویزیون مباح است و محتوای آن بازی؛ آن را از نظر فقهی به مستحب، واجب و یا حرام تبدیل می کند و به این ترتیب باید دقت کرد که امر بازی های رایانه ای میان وجوب و حرمت بوده و این وجوب و حرمت همانطور که گفته شد براساس محتوا تعیین می شود.

از آن جایی که رسانه بازی دارای نفوذ گسترده ای است و اثر آن از کتاب و انیمیشن بر کودک بیشتر است به همین علت باید در ساخت آن دقت کرد و پرداختن به نوع ساخت و پیام بازی از لوجب واجبات است تا به این تربیت بتوانیم پیام فرهنگ، اسلام، ارزش ها و نگرش خود را از طریق این رسانه منتقل کنیم و از آن جایی که بازی رایانه ای همانطور که یک مدیای قوی است لزوم پرداختن به آن ضروری است و نمی توان نقش آن را نادیده گرفت ولی باید در استفاده از آن همانطور که گفته شد مدیریت داشت چون بدون مدیریت، استفاده از آن مخرب است.

وسائل - با توجه به مسائلی که بیان کردید آیا اصل همراهی والدین در بازی های رایانه ای برای مباح بودن این سبک را لازم می دانید؟

بله حتماً، چون والدین نقش اساسی و کلیدی در هدایت بچه ها در امر بازی دارند و در حال حاضر باید گفت که یکی از دلایل اینکه در کشور ما بازی ها اثر مخرب دارند بی توجهی والدین به این موضوع بوده و همین بی توجهی و عدم آگاهی و شناخت والدین، موجب یک شکاف نسلی میان والدین و فرزندان شده است چون والدین با بازی رایانه ای آشنا نبوده و در مقابل؛ آشنایی کودکان و به خصوص نسل جوان با مبحث بازی های رایانه ای بسیار زیاد است که همین موضوع موجب شده تا والدین و کودکان دچار مشکل عدم درک یکدیگر شوند.

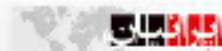
خرید ۸۰ درصد از بازی های رایانه ای با نظارت و انتخاب والدین برای کودکان در کشورهای اروپایی

متأسفانه در حال حاضر در کشور ما خیلی از بازی های توسط خود کودکان انتخاب و خریداری می شوند این در حالی است که در کشورهای اروپایی که خود تولیدکنندگان این محصولات هستند بیش از ۸۰ درصد از بازی ها با نظارت والدین برای کودکان انتخاب و خریداری می شوند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وسائل - با توجه به تجربه ای که حضرتعالی در زمینه شناخت بازی های رایانه ای و اثرات آن دارید به نظر شما نگرش فقهی حوزه های علمی باید به این رسانه قوی و اثر گذار چگونه باشد؟

بازی نامه نویسی با رویکرد فقهی و با توجه به منابع غنی اسلام مهم ترین رسالت فقهی حوزه در برابر رسانه بازی است / عنصر جادو از عناصر فراگیر و غیر شرعی در بازی های رایانه ای است

به عقیده من به عنوان کارشناس این عرصه، حوزه های علمی و طلاب باید در ابتدا از بازی نامه نویسی شروع کنند و باید بازی نامه نویسی را به صورت تخصصی در حوزه ها تدریس کنند و کسانی که نسبت به فرهنگ و محتوای فرهنگ اسلامی آشنا هستند باید وارد عرصه شده و در قالب بازی نامه نویسی؛ آن هم بازی های نقش محور (به علت محتوای قوی بازی های نقش محور حتی اگر با تکنیک پیشرفته ای هم ساخته نشده باشند برای کودک جذاب بوده و قابلیت رقابت با بازی های غربی را دارند) و استراتژیک و راهبردی که حمل پیام سنگین تری دارند باید موارد جذاب زیادی از بازی نامه های مذهبی و ارزشی توسط حوزه های علمی تولید شده و همچنین باید تعامل خوبی میان تیم فنی باز ساز و فضایی حوزه های علمی صورت گیرد و در اینجا منظور از تعامل این نیست که حوزه های علمی خود وارد ساخت و عرصه های فنی تولید بازی شوند بلکه منظور این است که به تولید محتوا در این عرصه پرداخته و تیم های فنی را با تولید بازی نامه های قوی مذهبی همراهی و یاری کنند تا به سمت بیراهه نرفته و از خطوط قرمز ما تجاوز نکنند زیرا برای نمونه در خیلی از بازی های جادو و مجیک نقش اصلی را بازی می کند در حالی که در شرع مقدس اسلام هیچ اعتقادی به جادو نبوده و جادو و جادوگری از نظر شرعی حرمت داشته و یک امر منفی است در حالی که ممکن است بسیاری از سازندگان بازی در کشور ما از روی ناآگاهی به سراغ عناصری از این قبیل بروند و لازم است که حوزه های علمی تیم های قوی را در عرصه تولید بازی رایانه ای شناسایی کرده و با تولید بازی نامه و هدایت فقهی آن ها مانع بروز بعضی از عناصر منفی از نظر شرعی در بازی های رایانه ای شوند و به عبارت دیگر عنصر شناسی بازی های رایانه ای با رویکرد فقهی از اولویت های مهم و ضروری عرصه فرهنگ بازی های رایانه ای توسط حوزه های علمی و طلاب است. ۱۳۹۱/۸/۲۰



جهت تسهیل آزمایش بازی و برنامه های موبایل؛ آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید نوسازی شد

شماره: ۹۵/۰۱/۲۵

ایرانیان- 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 شبکه خبری ایرانیان به نقل 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 نکنند. 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 نوع دستگاه متنوع در دسترس قرار دارد که با استفاده از آن ها، تولید کنندگان و دید کامل تری نسبت به پهنه 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.

جهت آزمایش بازی و برنامه های موبایل؛ آزمایشگاه موبایل با تجهیزات و سرویس های جدید، نوسازی شد

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 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.

بازی ایرانی «فریاد آزادی» رونمایی می شود (۱۳۹۴/۰۸/۲۶-۱۳۹۴/۰۹/۰۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای گفت: داستان بازی «فریاد آزادی» درباره رشادهای رسمی دولتی و یارانش برای بیرون راندن استعمارگران است و تا چند هفته آینده از این بازی رونمایی خواهد شد.

به گزارش مشرق، حسن کریمی قدوسی درباره بازار بازیهای رایانه ای اظهار کرد: در ابتدای ورود بازی «پوکمون گو» به کشور، تحلیل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای این بود که این بازی تا یک ماه بازار بازیهای رایانه ای را قبضه می کند و به دلیل جنس بازی، تب این بازی فروکش می کند. وی با بیان اینکه از همان ابتدا پیش بینی می کردیم استقبال از بازی «پوکمون گو» آفت پیدا کند، تصریح کرد: از خصوصیات این بازی خروج از خانه و پیاده روی بود و در کشور ما غیر از چند هزار نفر درگیر بازی نبودند. مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با اشاره به اینکه در حال حاضر بازیهای رایانه ای فریاد آزادی، بردیا و خروس جنگی ۲ در حال ساخت است و بازی خروس جنگی ۲ اولین بازی خواهد بود که به کشورهای عربی و ترکیه صادر می شود، گفت: مراسم انتخابی برای رونمایی از یکی از بازیهای رایانه ای داشتیم که با رای مردم بازی «فریاد آزادی» انتخاب شد و تا چند هفته آینده از این بازی رونمایی خواهد شد. کریمی قدوسی با بیان اینکه بازی «فریاد آزادی» چند سال است که در حال ساخت است، خاطرنشان کرد: داستان این بازی درباره رشادهای رسمی دولتی و یارانش برای بیرون راندن استعمارگران است و تا الان بازی با حال و هوای جنوب کشور ساخته نشده است. وی گفت: نکته خوب در ساخت بازی «فریاد آزادی» قرارداد پستن ناشر برای انتشار این بازی است؛ امیدواریم با پوشش مناسب خبری از بازی «فریاد آزادی» استقبال خوبی از این بازی شود.

میزان گزارش می دهد واکنش بنیاد ملی بازی های رایانه ای به انتشار بدون فیلتر بازی معروف در بازار

(۱۳۹۵-۰۵/۰۹/۲۶)

خبرگزاری میزان- بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پی یکی از گزارش ها مبنی بر فروش بازی رایانه ای با صحنه های غیر اخلاقی واکنش نشان داد.

به گزارش خبرنگار گروه فرهنگی خبرگزاری میزان، چندی پیش انتشار و توزیع یک بازی رایانه ای به نام "CALL OF DUTY : BLACK OPS 3" در فروشگاه های معتبر شهر موجب شکایت و اعتراض برخی از والدین شد، این اعتراضات از سوی مردم وجود صحنه های غیر اخلاقی در "دمو" و یا همان پیش نمایش این بازی رایانه ای بود.

بر همین اساس، خبرگزاری میزان ضمن پیگیری مسئله با فروشندگان بازی های رایانه ای مصاحبه ای در همین باب مصاحبه ای انجام داد تا این مسئله مورد بررسی قرار گیرد.

بنابر گزارش خبرگزاری میزان، با این وجود همواره نارضایتی مردم از ورود و حضور چنین بازی هایی ابراز می شد و موسسات هم سعی می کردند با ارائه محصولات متنوع در برابر انتقادات ایستادگی کنند تا اینکه به تازگی نسخه ای از بازی مشهور "Call Of Duty" جنجال تازه ای را در عرصه تهیه و توزیع این بازی به وجود آورده است.

این بازی که اواخر آذر ماه سال گذشته از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز گرفته است دارای صحنه هایی غیر اخلاقی و خلاف شئونات اسلامی است که در داخل بازی به آسانی قابل دیدن است، اما این تصاویر زنده از داخل بازی حذف نشده است.

متن کامل این گزارش را می توانید در این لینک مشاهده کنید.

انتشار و توزیع این بازی با چنین صحنه هایی در حالی در فروشگاه های شهر به فروش می رسد که پشت جبهه آن برجسب هولوگرام چسبیده شده است که مجوز این هولوگرام از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای که زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی فعالیت می کند صادر شده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پس از انتشار این گزارش، بنیاد ملی بازی های رایانه درباره این گزارش جوابیه ای صادر کرده است. براساس آنچه در این بیانیه آمده است "نسخه اصلی بازی Call of Duty: Black Ops III فاقد هرگونه مجوزی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای انتشار عمومی است؛ مجوز نسخه «ویرایش شده» این بازی برای رده سنی ۱۸+ سال موفق به دریافت مجوز از بنیاد توسط موسسات مجاز ناشر بازی های رایانه ای شده است". اما نکته در خور توجه اینجاست که نسخه ای به هر حال با هولوگرام این بنیاد هم اکنون در بازار موجود است، حاوی نکات غیر اخلاقی است که هیچ کدام از صحنه ها حذف نشده و در بازی قابل مشاهده است. تمامی نسخه های این بازی با هولوگرام رسمی این بنیاد توزیع می شود، سوال اینجاست که اگر بازی مورد تایید بنیاد نیست، چگونه هولوگرام این بنیاد از سوی شرکت مزبور روی جلد لوح فشرده بازی ثبت شده است.

جوابیه بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره گزارش خبرگزاری میزان
خبرگزاری میزان روز یکشنبه مورخ ۲۳ آبان ۹۵ گزارشی را با تیتراژ «بازی رایانه ای معروف با صحنه های غیر اخلاقی وارد بازار کشور شد؛ بنیاد ملی بازی های رایانه ای مجوز صادر کرده است؟» منتشر کرد که جوابیه معاونت نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای این گزارش تهیه شده و در ادامه قابل مشاهده است:

«نسخه اصلی» بازی Call of Duty: Black Ops III فاقد هرگونه مجوزی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای انتشار عمومی است؛ مجوز نسخه «ویرایش شده» این بازی برای رده سنی ۱۸+ سال موفق به دریافت مجوز از بنیاد توسط موسسات مجاز ناشر بازی های رایانه ای شده است و تنها انتشار این نسخه ویرایش شده از سوی ایشان مجاز است.

در صورت انتشار نسخه اصلی بازی بدون اصلاحات اعلام شده، تخلف مجر از سوی ناشر بازی صورت گرفته و در صورت مشاهده ی تخلفات این چنینی مطابق با آیین نامه انضباطی، با ناشر متخلف برخورد خواهد شد.

روند کار نیز بدین صورت است که بازی توسط ویرایشگران مورد تایید بنیاد ملی بازی های رایانه ای ویرایش شده و نسخه تایید شده، برای انتشار در بازار به ناشران تحویل می شود و آن ها موظف اند که این نسخه را تکثیر و منتشر کنند. مشاهده شده است برخی ناشران تخلفاتی در زمینه نسخه های تایید نشده داشته اند که به همین دلیل واحد بازرسی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به صورت مداوم رصد بازار را در دستور کار دارد و تخلفات ناشران را شناسایی می کند. در صورتی که یک ناشر به جای انتشار نسخه ویرایش شده، نسخه اصلی را منتشر کرده باشد، تمامی آن بازی ها از بازار جمع آوری شده و با ناشر متخلف برابر ضوابط و قوانین و مقررات برخورد خواهد شد.

از سویی، یکی از اهداف نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای در کشور (ESRA) که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای راه اندازی شده است، آگاهی دادن به خانواده ها و بازیکنان است تا براساس رده سنی مناسب بازی ها را خریداری و استفاده کنند.

نظام رده بندی سنی ESRA بازی ها را به دقت و براساس معیارهای مختلفی مورد بررسی قرار داده و در نهایت با توجه به محتوای آن، به بازی ها رده سنی مناسب را اختصاص می دهد. خانواده ها بایستی به نشان رده بندی که بر روی و پشت بسته بندی بازی های رایانه ای مجاز درج می شود، دقت کنند و بازی را براساس آن تهیه کرده و در اختیار فرزندان خود قرار دهند.

نسخه ویرایش شده بازی یاد شده نیز به واسطه داشتن صحنه های خشونت آمیز، رده بندی سنی ۱۸+ دریافت کرده است، یعنی انجام بازی برای گروه های سنی پایین تر از ۱۸ سال توصیه نمی شود. لازم است والدینی که نسبت به تهیه این بازی برای کودک خود اقدام کرده اند در انتخاب بازی ها برای فرزندان شان دقت بیش تری به خرج دهند.

انتهای پیام /



ضرورت جدی گرفتن یک صنعت پول ساز ۷ درصد جمعیت کشور «کلش آو کلنز» بازی می کنند (۱۳۷۵-۱۵/۰۸/۹۶)

قدس آنلاین - زهره کهندل: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر سرمایه گذاری روی بازی های کوچک گفت: سازوکار و کسب و کار بازی در دنیا طی سال های اخیر به سمت بازی های موبایل، آنلاین و کوچک رفته است، و پول های اصلی آنجا جابه جا می شود.

حسن کریمی قدوسی به خبرنگار ما توضیح داد: نمونه آن بازی کلش آف کلنز است که جزو بازی های موبایلی آنلاین محسوب می شود. مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال برای نخستین بار گزارشی با نام «کلش آو کلنز: منقور محبوب» را منتشر کرد که نشان می دهد سال گذشته ۷ درصد از جمعیت کل کشور به انجام این بازی مشغول بوده اند و ۱۲۲ میلیارد تومان برای آن هزینه کرده اند که اغلب، این هزینه از مجاری غیرمجاز از کشور خارج شده است.

وی خاطرنشان کرد: توزیع بازی موبایلی در جامعه بین المللی، کار خیلی سختی نیست، اگر بازی سازان ما شرکتی در خارج از ایران همچون ترکیه یا ارمنستان تأسیس کنند و از آنجا بازی شان را وارد بازارهای خارجی کنند، بازی آن ها بهتر دیده می شود، چون جامعه جهانی نسبت به بازی سازی ایران اعتماد ندارد و بازی هایی که از سمت ایران ارسال می شود را به دلیل اینکه ساخت ایران است، تحریم می کنند تا در بازار بین المللی عرضه نشود.

به گفته این مسؤول، بازی سازان ما مجبورند در خارج از کشور شرکتی را تأسیس کنند و گاهی بگویند که ایرانی نیستند تا با پای کار آمدن چند ناشر بین المللی بتوانند بازی هایشان را انتشار بدهند.

او در پایان از برنامه های انجام شده و پیش روی بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای صادرات بازی های ایرانی به خارج از کشور خبر داد.



ریس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت ارشاد؛ برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC اقدامی جسورانه است (۱۳/۰۸/۹۵-۱۳/۰۸/۹۵)

آرتنا: رییس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در جشنواره رسانه های دیجیتال از بازی های رایانه ای حمایت می کنیم.

سید مرتضی موسویان گفت: صنعت بازی های رایانه ای در ایران با تلاش های بنیاد در چند سال گذشته رشد خوبی کرده است و در صورت ادامه حمایت ها از این صنعت، می توان به حضور در بازارهای بین المللی امیدوار بود. وی ادامه داد: ما نیز به سهم خود در جشنواره رسانه های دیجیتال، بخش ویژه بازی های رایانه ای داریم و با همکاری و مشورت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بخش را برگزار می کنیم. موسویان درباره برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC نیز گفت: برگزاری این نمایشگاه با همکاری موسسه معتبر و فرانسوی گیم کانکشن، کاری استثنایی و جسورانه است. رییس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: ما نباید دور خودمان حصار بکشیم و به هر کسی که در جهت منافع کشور ارتباطی ایجاد می کند، انگ بزنیم. وی اظهار امیدواری کرد با برگزاری نمایشگاه TGC همکاری های بزرگ بین المللی میان بازی سازان و ناشران ایرانی با فعالان این حوزه در خارج از کشور برقرار شود.



ریس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت ارشاد: حمایت از بازی های رایانه ای در جشنواره رسانه های دیجیتال (۱۳/۰۸/۹۵-۱۳/۰۸/۹۵)

رییس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در جشنواره رسانه های دیجیتال از بازی های رایانه ای حمایت می کنیم.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سید مرتضی موسویان گفت: صنعت بازی های رایانه ای در ایران با تلاش های بنیاد در چند سال گذشته رشد خوبی کرده است و در صورت ادامه حمایت ها از این صنعت، می توان به حضور در بازارهای بین المللی امیدوار بود. وی ادامه داد: ما نیز به سهم خود در جشنواره رسانه های دیجیتال، بخش ویژه بازی های رایانه ای داریم و با همکاری و مشورت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بخش را برگزار می کنیم. موسویان درباره برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC نیز گفت: برگزاری این نمایشگاه با همکاری موسسه معتبر و فرانسوی گیم کانکشن، کاری استثنایی و جسورانه است. رییس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ادامه داد: ما نباید دور خودمان حصار بکشیم و به هر کسی که در جهت منافع کشور ارتباطی ایجاد می کند، انگ بزنیم. وی اظهار امیدواری کرد با برگزاری نمایشگاه TGC همکاری های بزرگ بین المللی میان بازی سازان و ناشران ایرانی با فعالان این حوزه در خارج از کشور برقرار شود.



حضور بازی نبرد هور در جشنواره بازی عمار (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

گروه شبکه های اجتماعی: مدیر مؤسسه مهارد رسانه شیراز گفت: این مؤسسه برای حضور در نخستین جشنواره مردمی بازی عمار تعداد ۱۷ به دبیرخانه این جشنواره ارسال کرده است.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، حمید افسری مدیر مؤسسه مهارد رسانه شیراز درباره محصولات و تولیدات این مؤسسه و آثار ارسال شده به نخستین جشنواره بازی عمار، گفت: مؤسسه «مهارد رسانه شیراز» ضمن تولید بازی های ایرانی اسلامی برای تلفن همراه و رایانه در حوزه تولید برنامه های تلفن همراه نیز فعالیت می کند؛ در این رابطه دغدغه و نگاه ما پیوست فرهنگی و رسانه ای این محصولات است تا برای مخاطب داخلی محصولات کاربردی و کیفی باشد. وی افزود: ما در این مؤسسه در کنار نگاه و توجه به مخاطب داخلی سعی می کنیم تا نیم نگاهی به مخاطبان خارجی هم داشته باشیم تا با تولید محصولات به چند زبان در حوزه بین الملل حضور داشته و تولید محصولاتی را نیز شاهد باشیم.

مدیر مؤسسه مهارد رسانه شیراز ادامه داد: این مؤسسه در موضوعات مختلفی از جمله دفاع مقدس، سبک زندگی ایرانی اسلامی، مقابله با تحولات تاریخی، معرفی مشاهیر بزرگ ایران، برنامه ها و بازی های مختلف رایانه ای متعددی را تهیه و تولید کرده است.

افسری خاطرنشان کرد: ما در مؤسسه «مهارد رسانه شیراز» به دنبال نامه رهبر انقلاب اسلامی به جوانان غرب اروپایی برنامه انیمیشنی هفت زبانه به نام «محمد (ص) کیست؟» را تهیه کردیم که محوریت آن نامه رهبری به جوانان اروپا و معرفی ابعاد حضرت رسول اکرم (ص) به همراه مبارزه با کاریکاتورهایی بود که در برخی از کشورهای اروپایی درباره پیامبر اسلام (ص) طراحی و کشیده شده است.

وی اضافه کرد: ما در این مؤسسه و در حوزه دفاع مقدس، بازی رایانه ای «نبرد هور» را تهیه و تولید کردیم که تا امروز ۲۰۰ هزار نسخه از این بازی دانلود شده است؛ در این بازی که در ۶ مرحله ساخته شده شهادت غواصی عملیات کربلای ۴ معرفی شده اند و اگر اسامی شرایط لازم فراهم باشد نسخه دوم بازی رایانه ای «نبرد هور» را تولید می کنیم.

مدیر مؤسسه مهارد رسانه شیراز یادآور شد: بازی دیگر مؤسسه «مهارد رسانه شیراز» تهیه و تولید بازی «محل با صفا» است؛ این بازی ۲۷ عدد گیم پلی دارد که با محوریت خانواده و مسجد است. در قالب این بازی بسیار جذاب یک خانواده از کودک گرفته تا پدر و مادر در کنار هم تنگنه و آن را بازی می کنند.

افسری متذکر شد: بخشی از این بازی سوال های تخصصی دارد که مخصوص پدر و مادر و بخش دیگر نیز برای کودکان طراحی شده است؛ ما در این بازی بسیار سعی کردیم تا این دوره جمع شدن خانواده ها را در نظر بگیریم.

وی تصریح کرد: مجموعه «مردان ماندگار» محصول دیگر این مؤسسه است که در مورد ۱۴ نفر از مشاهیر بزرگ ایران ساخته شده است؛ این مجموعه شامل داستان مصورهای ۱۴ نفر از شخصیت های ایران از صدر اسلام تا دوران معاصر و به سه زبان فارسی، عربی و انگلیسی برای ایرانیان داخل و خارج از کشور است. مدیر مؤسسه مهارد رسانه شیراز ادامه داد: مجموعه «مردان ماندگار» به شخصیت ها و بسیاری از بزرگان دهه های اخیر که به عنوان نماینده مشاهیر ایران بودند از جمله امیرکبیر، ابوعلی سینا، سلمان فارسی، سعدی شیرازی، دکتر حسینی، جهان پهلوان تختی می پردازد.

افسری خاطرنشان کرد: دیگر بازی تولید شده در مؤسسه «مهارد رسانه شیراز» بازی رایانه ای «بردیا» است؛ این بازی بزرگترین بازی ساخته شده توسط این مؤسسه بوده که موضوع این بازی معرفی آثار و ابنیه تخت جمشید و پرداختن به جنگ آریوبرزن و اسکندر مقدونی است. وی اضافه کرد: ما در این بازی سعی کردیم تا ضمن اینکه مخاطبان را با فرهنگ، تاریخ، معماری و پوشش ایرانیان در قبل از اسلام آشنا کنیم بحث جنگ آریوبرزن و اسکندر مقدونی را در جواب فیلم ۳۰۰ که به ایرانیان توهین و جسارت کرده بود را می دهیم.

مدیر مؤسسه مهارد رسانه شیراز افزود: بر اساس برنامه ریزی های صورت گرفته بازی رایانه ای «بردیا» در اوایل دی ماه سال جاری در بازار ارائه می شود؛ در حال حاضر نیز مراحل ساخت تیزرهای تبلیغاتی آن در دستور کار ما قرار دارد.

افسری بیان کرد: از دیگر برنامه های ما در مؤسسه مهارد رسانه شیراز ساخت انیمیشن از ۷ داستان مصور قرآنی برای بچه هاست که این کارها در اواخر سال و در ۳ زبان تولید می شوند.

وی تصریح کرد: ما در این مؤسسه یک بازی دیگر با موضوع دفاع مقدس و عملیات های مختلف آن داریم که مخاطب در این بازی ضمن آشنایی با دفاع مقدس با مشاهیر دوران دفاع مقدس نیز آشنا می شود و همچنین بچه ها با این بازی با عملیات های مختلف صورت گرفته در دوران دفاع مقدس نیز آشنا خواهند شد. مدیر مؤسسه مهارد رسانه شیراز پیرامون ۱۷ کار آماده شده برای ارسال به نخستین جشنواره بازی های رایانه ای عمار گفت: این مؤسسه برای حضور در نخستین جشنواره مردمی بازی عمار تعداد ۱۷ اثر شامل انیمیشن و بازی های رایانه ای به دبیرخانه این جشنواره ارسال کرده است.

افسری افزود: انیمیشن «بردیا» مهم ترین محصول ما است که ضمن ارسال برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به جشنواره بازی عمار نیز ارسال شد و در کنار این انیمیشن، بازی «نبرد هور» که در مورد شهادت غواصی است را نیز به جشنواره عمار ارسال شده است.

وی ادامه داد: در کنار دو اثر ذکر شده بازی «محل با صفا» ویژه سبک زندگی ایرانی اسلامی و مجموعه «مردان ماندگار» که بیشتر شبیه بازی بوده و مجموعه داستان مصور است برای آشنایی بیشتر و معرفی بهتر برای مخاطبان به جشنواره بازی عمار ارسال شده است.

مدیر مؤسسه مهارد رسانه شیراز خاطرنشان کرد: نزدیک ترین و همسوترین حوزه به افکار و سیاست های ما در عرصه انیمیشن و بازی های رایانه ای جشنواره عمار است و اگر در این جشنواره شرکت نکنیم در چه برنامه ای باید حضور پیدا کنیم؟ این جشنواره مربوط و برای بچه های حرب الهی بوده و اولویت نخست ما حضور در جشنواره های همسو با اندیشه های ماست.

افسری اضافه کرد: وجود چنین جشنواره هایی می تواند قوت قلبی برای سایر بازی سازانی باشد که هنوز مردد هستند آیا در قالب بازی های رایانه ای می توان موضوعات ایرانی اسلامی را تولید کرد یا نه و آیا چنین بازی هایی می تواند در کشور مورد تقدیر قرار گرفته و در سید کالای خانواده های ایرانی قرار بگیرد.

وی در پایان تصریح کرد: بچه های بازی ساز اگر به این نقطه برسند که مطمئن شوند جشنواره عمار می تواند سکوی پرشی برای معرفی بهتر بازی های ایرانی اسلامی و تبلیغ بهتر محصولات آنها باشد، قطعاً موضوعات و سناریوهای بازی های خود را به سمت چنین موضوعاتی سوق خواهند داد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گفتنی است: نخستین جشنواره مردمی بازی عمار در سه محور بازی های دیجیتال (رایانه ای)، بازی های غیر دیجیتال (فیزیکی - حرکتی)، بازی های تعاملی (فضای مجازی و دنیای واقعی) ۱۶ آذرماه سال جاری برگزار می شود.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



پوزهاب

مثبت +

منفی -

بی طرف

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳ | ...

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۸/۲۶

