

۱۳۹۵/۰۸/۱۱

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



سجده

NOV 01 2016

سه شنبه ۱۱
آبان

۵
م

اذان صبح ۵:۰۲ طلوع آفتاب ۶:۲۷ اذان ظهر ۱۱:۴۸ اذان مغرب ۱۷:۲۸

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۲۱	۳۱۷۹۹	دلار
▲ ۱۴	۳۴۸۶۹	یورو
▲ ۱۶۸	۳۸۸۹۷	پوند
▲ ۱۰	۳۰۳۳۵	صدین
▲ ۶	۸۶۵۸	درهم امارات
▼ ۳۲	۳۲۱۳۸	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۶۳۷	دلار
۳۹۹۳	یورو
۴۴۵۰	پوند
۳۴۹۵	صدین
۹۹۴	درهم امارات
۱۱۹۰	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۲۸۶۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۱۹۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۵۰۰۰	نیم سکه
۲۹۷۰۰۰	ربع سکه

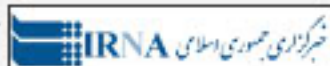
فهرست



۲	بازی باید توجیه اقتصادی در حوزه فرهنگ داشته باشد	صدیا
۳	خبر کوتاه	سایه
۴	نسخه جدید کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران به چاپ رسید	خبرستان
۴	نسخه جدید کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران به چاپ رسید	کار و کارگر
۵	بازی های جدی را جدی بگیریم	گفتار
۵	فراخوان ثبت نام آیین روغمایی از بازی های ایرانی	گفتار
۶	صاعقه	فنا ۱۱۱
۶	بازی های جدی؛ افزایش دانش بومی بازی سازی کشور	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۷	استارتآپ ها با حمایت سازمان نصر کشور به الکامپ بیست و دوم می آیند	مستقیم خبر
۸	استارت آپ ها با حمایت سازمان نصر کشور به الکامپ بیست و دوم می آیند	راهبردیافت
۹	فراخوان ثبت نام سومین آئین روغمایی از بازی های ایرانی اعلام شد	خبرگزاری قرآنی ایران Iqna International Quran News Agency
۹	بازی های جدی؛ افزایش دانش بومی بازی سازی کشور	صدیا
۱۰	هر آنچه که باید در مورد ورود به صنعت گیم بدانیم	zoomit
۱۲	بازی باید توجیه اقتصادی در حوزه فرهنگ داشته باشد	صدیا
۱۴	چاپ نسخه جدید کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران + دانلود	باشگاه خبرنگاران
۱۵	نسخه جدید کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران به چاپ رسید	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی آنا Azad News Agency (ANA)
۱۵	نسخه جدید کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران به چاپ رسید	3aziCenter.com
۱۶	برترین های نمایشگاه الکامپ بیست و دوم به سبیت آلمان فرستاده می شوند	مبا
۱۷	برترین های نمایشگاه الکامپ بیست و دوم به سبیت آلمان فرستاده می شوند	اقتصاد

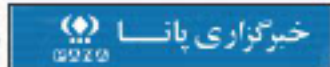
۱۸

آموزش و پرورش به دنبال توانمندسازی دانش آموزان در فضای مجازی باشند



۱۹

نسخه جدید کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران به چاپ رسید



۱۹

یازده بازی جدید ایرانی پروانه ساخت گرفتند



۲۰

«دانشبازی»، رویدادی برای جذاب تر شدن بزرگ ترین پارک علمی کشور



تعداد محتوا : ۲۴



خبرگزاری

۷

پایگاه خبری

۹

روزنامه

۸





بازی باید توجیه اقتصادی در حوزه فرهنگ داشته باشد

گفت و گو با مهدی جعفری؛ مدیر عامل موسسه هنرهای دیجیتال بسیج

گزارش

کسری کریمی طار

«آسمان در ۲۴ ساعته» و «قتل در کوچه‌های تهران» جزو بازی‌های با کیفیت داخلی هستند که هر کدام

در ژانر خود آثار درجه یک و قابل احترام محسوب می‌شوند؛ به خصوص «آسمان در ۲۴ ساعته» که حتی در جشنواره‌های بین‌المللی نیز مقام کسب کرده است.

این سه بازی توسط سه تیم مجزا تهیه و عرضه شده اما نکته جالب در مورد بازی‌های مذکور، مشارکت تیم‌های سازنده آن با موسسه هنرهای رومیزی بسیج (دیجیتال) است؛ سازمانی که اسفند ماه سال ۹۲ تأسیس شد و از زمان تأسیس تا به امروز با استودیوهای داخلی زیادی همکاری و عموماً با دادن تجهیزات مورد نیاز از تیم‌های بازی‌سازی داخلی حمایت کرده است.

این موسسه که بخشی از سازمان بسیج مستضعفین کشور است علاوه بر بازی در حوزه‌های ایلیمیکشن و ایلیمیشن هم فعال است. مهدی جعفری؛ مدیر عامل این موسسه در نظر دارد تا بازی‌های بیشتری تحت نظر آن‌ها ساخته شود و هدف از گشتن تأسیسی یک دانشکده مخصوص CG است. جعفری، به قول خودش ایدیه‌ای ندارد و معتقد است صنعت بازی ایران به سرعت می‌تواند هم‌سطح صنعت جهانی بازی حرکت کند. در ادامه ما حاصل گفتگو با یک ساعده با مهدی جعفری را در دفتر موسسه هنرهای دیجیتال بسیج، می‌خوانید.

موسسه هنرهای رومیزی بسیج تا امروز در ساخت چند بازی درگیر بوده است؟

بازمانده پروژه «آسمان در ۲۴ ساعته» و اگر ممکن است کسی در باره مهم‌ترین آن‌ها توضیح دهید.

پروژه «۲۴» که درباره انقلاب اسلامی است، جملاتی گویا، «هو نور» که در وزن دفاع مقدس بازی «خون‌ریزی» به حساب می‌آید، «هنر انداز» هنر خلیج فارس، «هشتک زین» که یک بازی است با محوریت سانسور، «جندل» که به نوعی ترویج پوشش ایرانی و اسلامی است، «هستار» بازی «خوش» که درباره مدافعان حرم است و در حال حاضر به خوبی مراحل تولیدش را طی می‌کند و «گنم» و «سرمین» که به بزرگ‌ترین پروژه‌های موسسه هنرهای رومیزی محسوب می‌شوند البته پیش از این از چند بازی حمایت کرده بودیم مثل «پروانه» «آسمان در ۲۴» «قتل در کوچه‌های تهران» و «بازی هزار روغن».

از بین بازی‌هایی که تا به نام بودید کدامیک به بازار عرضه شد؟

«خون‌ریزی» و «آسمان در ۲۴» در کوچه‌های تهران ۲۴ هم به نظر می‌رسد که عرضه شده است.

چه سهمی در ساخت «قتل در کوچه‌های تهران» داشتید؟

تجهیزاتی در اختیار تیم سازنده قرار دادیم و مقداری هم کمک مالی کردیم.

حمایت‌های شما در مرکز هنرهای دیجیتال بسیج به چه شکل است؟ مثلاً هیچ‌جا اعلام نشده بود که موسسه شما بازی‌هایی مثل «آسمان در ۲۴» یا «پروانه» حمایت کرده است.

استراتژی شخصی من، رعایت کردن فعالیت‌های موسسه هنرهای دیجیتال بسیج نیست. ما کارمان را انجام می‌دهیم اگر کسی ما

بیرسد مشغول چه فعالیت‌هایی بودید یا هستید، فعالیت‌تان را شرح می‌دهیم و اگرته‌نری به در بوق و کرنا کردن کارهایمان نداریم، به‌عنوان اگر در سال تنها یکبار نشست خبری برگزار کنیم و در آن فعالیت‌هایمان را شرح دهیم، کافی است.

اما پیش از این نشست خبری گذاشته بودید؟

از اسفند قصد داریم این کار را انجام دهیم، مخصوصاً این که برگزاری یک جشنواره در دستور کارمان هست.

کمی در باره جشنواره بگویید.

فعالان تیم تویم در این باره صحبت کردند و تنها می‌توانیم بگوییم جشنواره منحصر به فردی خواهد بود. البته که در زمان مناسبی از جشنواره جزئیات آن رونمایی خواهیم کرد.

برگردد به سوال قبلی: این حمایت‌هایی که از آن صحبت می‌کنید چگونه به بازی‌ها تعلق می‌گیرد؟

استراتژی ما حمایت از بازی‌ها یا پروژه‌هایی است که در چارچوب سیاست‌های محتوایی ما مشکل می‌گردد که البته این چارچوب با پیش‌فرض‌های ذهنی بسیاری از مردم فرق دارد. مثلاً در اصل رنر همیشه «هستار» بود؛ در این حال اعلام شده که بهرو همین سیاست‌های محتوایی است.

من هنوز متوجه نشده‌ام که نوع حمایت شما از این بازی‌ها چگونه است.

ما چهار نوع حمایت داریم، مثلاً یک نوعش این است که زیرساخت فنی در اختیار سازندگان قرار می‌دهیم. تأمین بخشی از تجهیزات برای بازی‌سازان ما سخت و سنگین است. تجهیزات یک استودیو به استاندارد بازی‌سازی در کشور ما حداقل بین ۷۰ تا ۸۰ میلیون است که رقم سنگینی محسوب می‌شود. ما این تجهیزات را به صورت رایگان در اختیار برخی از سازندگان قرار می‌دهیم. نوع دیگری از حمایت‌ها، کمک‌های بلاعوض است که البته قطعاً حمایت سنگین نیست و بیشتر در اختیار تشکیلات‌های مردمی که پروژه‌های کوچک می‌سازند قرار می‌گیرد.

ممکن است رقص را هم بگویید.

حدوداً بین ۵ تا ۲۰ میلیون تومان. این را هم اضافه کنیم که با وام دادن هم از بازی‌ها حمایت می‌کنیم. به پروژه‌های شاخص و فائوری که بی‌نهایت داشته باشند، وام‌هایی تعلق می‌گیرد که سود ندارد. این وام‌ها یک سقف مشخص دارند و البته بازی‌ای که وام می‌خواهد باید بی‌نهایت گام‌ها مشخص داشته باشند یعنی سازنده بتواند از بی‌نهایت خود معاف شود. کتاری اقتصاد دفاع کسب. دوام و وام دادن به هدف باعث تولید تیم سازنده می‌شود. اگر بازی و بی‌نهایت پس تعریف درستی از کار اقتصادی در حوزه فرهنگ نداشته باشد، راه به جایی نمی‌برد. همان‌طور که پیش از این بارها بول می‌هنگ خرج شده و پروژه هم به جایی نرسیده نه خودمان، نه جامعه، نه مخاطب، نه سازنده و نه حتی صنعت بازی. هم‌پروژه‌ای از این حمایت‌ها تیرده است.

گفتید وام به پروژه‌هایی که فاخر و شاخص باشند تعلق می‌گیرد؛ تعریف شما از فاخر و شاخص چیست؟

حداقل‌هایی در این مورد تعریف شده و یک کارکرد تخصصی هم در سازمان هنرهای دیجیتال بسیج در مورد این پروژه‌ها تعاریف نهایی را می‌دهند که این کار گروه از بازی‌سازان مطرح کشور تشکیل شده است.

امکانش هست از این افراد نام برد؟

فرام ملکان را یکی از آن‌هاست و بقیه هم سازندگان فنی در همین سطح هستند. افرادی که وقتی پروژه‌ای را به تأیید می‌کنند کسی نمی‌تواند در مورد تعمیم آن‌ها و اکسپانژ در مورد چهارمین حمایت هم باید بگوییم که ما از بازی‌ها حمایت معنوی هم می‌کنیم. در این حالت ما تمام منابع رسانه‌ای که در اختیار داریم و شبکه‌ای که در بسیج کشور وجود دارد کمک می‌گیریم تا یک پروژه حمایت کنند.

با مثلاً با در اختیار گذاشتن پایگاه‌های توزیع محصولات فرهنگی مثلاً در اردوهای راهیان نور که جمعیت چندین میلیون دارند یا مدارس کشور که در آن بسیج دانش‌آموزی وجود دارد یا پایگاه‌های بسیج که در سراسر کشور هستند، از بازی‌ها حمایت معنوی می‌کنیم.

صحتش از اردوهای راهیان نور شش، یادم هست که بازی «عصر عشق» ساخته عماد رحمانی - در اردوهای راهیان نور بخش و ۲۰ هزار نسخه از آن پیش‌فروش شد. حتی و گورد پیش‌فروش بازی در کشور شکسته شد چرا این روند حمایتی ادامه پیدا نکرد؟

در میدان‌هایی مثل راهیان نور، بسیج دانش‌آموزی یا بسیج مساجد، محصول بدون واسطه با مخاطب روبرو می‌شود. یعنی هنر خود محصول باید مخاطب را راضی کند. من صحنه‌های عجیبی در راهیان نور دیدم. مثلاً مردم بین‌هایی داشتند که می‌توانستند با آن بازی رایگان تهیه کنند. با این حال مردم ترجیح می‌دادند صحنه روی آن بین‌گذارند و یک ترانز را بخرند. در باره دلیل کارشان سوال می‌کردم و آن‌ها در جواب می‌گفتند بازی‌های موجود کیفیت خوبی ندارند که این موضوع برمی‌گردد به قبل از سال ۹۲. این که چرا چنین موضوعی ادامه پیدا نکرد تا شاهد سطحی با کیفیت محصول داریم، در وهله دوم زمین بازی برای صنعت بازی تا حد قابل ملاحظه‌ای عوض شد.

مخاطبان بازی‌های بی‌سی و کنسول گفتگو پیدا کرده و بازی‌های موبایلی طرفداران بیشتری پیدا کردند.

در روزنامه «صبا» می‌خوانید که در مورد بازی‌های دفاع مقدس بازی‌های سفرش به در بسیج تولید می‌شد که در نام بسیج نبودند چون ساختار مشخص و علمی در زمینه کنترل، نظارت و هدایت وجود نداشت. نمی‌گویم چنین ساختاری اکنون ۱۰۰ درصد وجود دارد؛ قطعاً نقطه ضعف‌هایی هستند اما در این موسسه به ساختاری مشخص رسیده‌ایم. پیش از این، مسئولی سفارش ساخت یک بازی را می‌داد چرا که هدف آن را داشت؛ مثلاً چون ساختار علمی وجود نداشت محصول با کیفیت تولید نشد. به قول بکیر و نگیر داشتند مثلاً از نش بازی می‌ساخت و می‌گرفت و بسیج بازی می‌ساخت و نمی‌گرفت. ممکن بود به هکس هم در دهد. مثلاً یک تیم خوب به سرعت آن‌ها می‌رفت و یک تیم به سرعت برمی‌گشت. این‌ها در مورد بازی‌های دفاع مقدس و این که ساخته نمی‌شوند باید بگوییم که علاوه بر دفاع مقدس در مورد موضوعات مهم دیگر هم بازی تولید نمی‌شود. مثل بازی‌های قرآنی و قصه‌های اسلامی، ایرانی، مثلاً زندگی اهل بیت یا داستان‌های کلا مثل منتظر یا حتی داستان مالک اشتر که خودم بازی‌نامه‌هایشان را نوشتم.

چند سال پیش اعلام کردند که بر اساس شخصیت منتظر در حال

قبول داریم که تا پیش از شکل‌گیری موسسه هنرهای دیجیتال، گام‌های بازی‌های سفرش به در بسیج تولید می‌شد که در نام بسیج نبودند چون ساختار مشخص و علمی در زمینه کنترل، نظارت و هدایت وجود نداشت. نمی‌گویم چنین ساختاری اکنون ۱۰۰ درصد وجود دارد؛ قطعاً نقطه ضعف‌هایی هستند اما در این موسسه به ساختاری مشخص رسیده‌ایم. پیش از این، مسئولی سفارش ساخت یک بازی را می‌داد چرا که هدف آن را داشت؛ مثلاً چون ساختار علمی وجود نداشت محصول با کیفیت تولید نشد. به قول بکیر و نگیر داشتند مثلاً از نش بازی می‌ساخت و می‌گرفت و بسیج بازی می‌ساخت و نمی‌گرفت. ممکن بود به هکس هم در دهد. مثلاً یک تیم خوب به سرعت آن‌ها می‌رفت و یک تیم به سرعت برمی‌گشت. این‌ها در مورد بازی‌های دفاع مقدس و این که ساخته نمی‌شوند باید بگوییم که علاوه بر دفاع مقدس در مورد موضوعات مهم دیگر هم بازی تولید نمی‌شود. مثل بازی‌های قرآنی و قصه‌های اسلامی، ایرانی، مثلاً زندگی اهل بیت یا داستان‌های کلا مثل منتظر یا حتی داستان مالک اشتر که خودم بازی‌نامه‌هایشان را نوشتم.

چند سال پیش اعلام کردند که بر اساس شخصیت منتظر در حال

قبول داریم که تا پیش از شکل‌گیری موسسه هنرهای دیجیتال، گام‌های بازی‌های سفرش به در بسیج تولید می‌شد که در نام بسیج نبودند چون ساختار مشخص و علمی در زمینه کنترل، نظارت و هدایت وجود نداشت. نمی‌گویم چنین ساختاری اکنون ۱۰۰ درصد وجود دارد؛ قطعاً نقطه ضعف‌هایی هستند اما در این موسسه به ساختاری مشخص رسیده‌ایم. پیش از این، مسئولی سفارش ساخت یک بازی را می‌داد چرا که هدف آن را داشت؛ مثلاً چون ساختار علمی وجود نداشت محصول با کیفیت تولید نشد. به قول بکیر و نگیر داشتند مثلاً از نش بازی می‌ساخت و می‌گرفت و بسیج بازی می‌ساخت و نمی‌گرفت. ممکن بود به هکس هم در دهد. مثلاً یک تیم خوب به سرعت آن‌ها می‌رفت و یک تیم به سرعت برمی‌گشت. این‌ها در مورد بازی‌های دفاع مقدس و این که ساخته نمی‌شوند باید بگوییم که علاوه بر دفاع مقدس در مورد موضوعات مهم دیگر هم بازی تولید نمی‌شود. مثل بازی‌های قرآنی و قصه‌های اسلامی، ایرانی، مثلاً زندگی اهل بیت یا داستان‌های کلا مثل منتظر یا حتی داستان مالک اشتر که خودم بازی‌نامه‌هایشان را نوشتم.

چند سال پیش اعلام کردند که بر اساس شخصیت منتظر در حال

قبول داریم که تا پیش از شکل‌گیری موسسه هنرهای دیجیتال، گام‌های بازی‌های سفرش به در بسیج تولید می‌شد که در نام بسیج نبودند چون ساختار مشخص و علمی در زمینه کنترل، نظارت و هدایت وجود نداشت. نمی‌گویم چنین ساختاری اکنون ۱۰۰ درصد وجود دارد؛ قطعاً نقطه ضعف‌هایی هستند اما در این موسسه به ساختاری مشخص رسیده‌ایم. پیش از این، مسئولی سفارش ساخت یک بازی را می‌داد چرا که هدف آن را داشت؛ مثلاً چون ساختار علمی وجود نداشت محصول با کیفیت تولید نشد. به قول بکیر و نگیر داشتند مثلاً از نش بازی می‌ساخت و می‌گرفت و بسیج بازی می‌ساخت و نمی‌گرفت. ممکن بود به هکس هم در دهد. مثلاً یک تیم خوب به سرعت آن‌ها می‌رفت و یک تیم به سرعت برمی‌گشت. این‌ها در مورد بازی‌های دفاع مقدس و این که ساخته نمی‌شوند باید بگوییم که علاوه بر دفاع مقدس در مورد موضوعات مهم دیگر هم بازی تولید نمی‌شود. مثل بازی‌های قرآنی و قصه‌های اسلامی، ایرانی، مثلاً زندگی اهل بیت یا داستان‌های کلا مثل منتظر یا حتی داستان مالک اشتر که خودم بازی‌نامه‌هایشان را نوشتم.

چند سال پیش اعلام کردند که بر اساس شخصیت منتظر در حال

قبول داریم که تا پیش از شکل‌گیری موسسه هنرهای دیجیتال، گام‌های بازی‌های سفرش به در بسیج تولید می‌شد که در نام بسیج نبودند چون ساختار مشخص و علمی در زمینه کنترل، نظارت و هدایت وجود نداشت. نمی‌گویم چنین ساختاری اکنون ۱۰۰ درصد وجود دارد؛ قطعاً نقطه ضعف‌هایی هستند اما در این موسسه به ساختاری مشخص رسیده‌ایم. پیش از این، مسئولی سفارش ساخت یک بازی را می‌داد چرا که هدف آن را داشت؛ مثلاً چون ساختار علمی وجود نداشت محصول با کیفیت تولید نشد. به قول بکیر و نگیر داشتند مثلاً از نش بازی می‌ساخت و می‌گرفت و بسیج بازی می‌ساخت و نمی‌گرفت. ممکن بود به هکس هم در دهد. مثلاً یک تیم خوب به سرعت آن‌ها می‌رفت و یک تیم به سرعت برمی‌گشت. این‌ها در مورد بازی‌های دفاع مقدس و این که ساخته نمی‌شوند باید بگوییم که علاوه بر دفاع مقدس در مورد موضوعات مهم دیگر هم بازی تولید نمی‌شود. مثل بازی‌های قرآنی و قصه‌های اسلامی، ایرانی، مثلاً زندگی اهل بیت یا داستان‌های کلا مثل منتظر یا حتی داستان مالک اشتر که خودم بازی‌نامه‌هایشان را نوشتم.

چند سال پیش اعلام کردند که بر اساس شخصیت منتظر در حال

قبول داریم که تا پیش از شکل‌گیری موسسه هنرهای دیجیتال، گام‌های بازی‌های سفرش به در بسیج تولید می‌شد که در نام بسیج نبودند چون ساختار مشخص و علمی در زمینه کنترل، نظارت و هدایت وجود نداشت. نمی‌گویم چنین ساختاری اکنون ۱۰۰ درصد وجود دارد؛ قطعاً نقطه ضعف‌هایی هستند اما در این موسسه به ساختاری مشخص رسیده‌ایم. پیش از این، مسئولی سفارش ساخت یک بازی را می‌داد چرا که هدف آن را داشت؛ مثلاً چون ساختار علمی وجود نداشت محصول با کیفیت تولید نشد. به قول بکیر و نگیر داشتند مثلاً از نش بازی می‌ساخت و می‌گرفت و بسیج بازی می‌ساخت و نمی‌گرفت. ممکن بود به هکس هم در دهد. مثلاً یک تیم خوب به سرعت آن‌ها می‌رفت و یک تیم به سرعت برمی‌گشت. این‌ها در مورد بازی‌های دفاع مقدس و این که ساخته نمی‌شوند باید بگوییم که علاوه بر دفاع مقدس در مورد موضوعات مهم دیگر هم بازی تولید نمی‌شود. مثل بازی‌های قرآنی و قصه‌های اسلامی، ایرانی، مثلاً زندگی اهل بیت یا داستان‌های کلا مثل منتظر یا حتی داستان مالک اشتر که خودم بازی‌نامه‌هایشان را نوشتم.

چند سال پیش اعلام کردند که بر اساس شخصیت منتظر در حال

قبول داریم که تا پیش از شکل‌گیری موسسه هنرهای دیجیتال، گام‌های بازی‌های سفرش به در بسیج تولید می‌شد که در نام بسیج نبودند چون ساختار مشخص و علمی در زمینه کنترل، نظارت و هدایت وجود نداشت. نمی‌گویم چنین ساختاری اکنون ۱۰۰ درصد وجود دارد؛ قطعاً نقطه ضعف‌هایی هستند اما در این موسسه به ساختاری مشخص رسیده‌ایم. پیش از این، مسئولی سفارش ساخت یک بازی را می‌داد چرا که هدف آن را داشت؛ مثلاً چون ساختار علمی وجود نداشت محصول با کیفیت تولید نشد. به قول بکیر و نگیر داشتند مثلاً از نش بازی می‌ساخت و می‌گرفت و بسیج بازی می‌ساخت و نمی‌گرفت. ممکن بود به هکس هم در دهد. مثلاً یک تیم خوب به سرعت آن‌ها می‌رفت و یک تیم به سرعت برمی‌گشت. این‌ها در مورد بازی‌های دفاع مقدس و این که ساخته نمی‌شوند باید بگوییم که علاوه بر دفاع مقدس در مورد موضوعات مهم دیگر هم بازی تولید نمی‌شود. مثل بازی‌های قرآنی و قصه‌های اسلامی، ایرانی، مثلاً زندگی اهل بیت یا داستان‌های کلا مثل منتظر یا حتی داستان مالک اشتر که خودم بازی‌نامه‌هایشان را نوشتم.

چند سال پیش اعلام کردند که بر اساس شخصیت منتظر در حال

قبول داریم که تا پیش از شکل‌گیری موسسه هنرهای دیجیتال، گام‌های بازی‌های سفرش به در بسیج تولید می‌شد که در نام بسیج نبودند چون ساختار مشخص و علمی در زمینه کنترل، نظارت و هدایت وجود نداشت. نمی‌گویم چنین ساختاری اکنون ۱۰۰ درصد وجود دارد؛ قطعاً نقطه ضعف‌هایی هستند اما در این موسسه به ساختاری مشخص رسیده‌ایم. پیش از این، مسئولی سفارش ساخت یک بازی را می‌داد چرا که هدف آن را داشت؛ مثلاً چون ساختار علمی وجود نداشت محصول با کیفیت تولید نشد. به قول بکیر و نگیر داشتند مثلاً از نش بازی می‌ساخت و می‌گرفت و بسیج بازی می‌ساخت و نمی‌گرفت. ممکن بود به هکس هم در دهد. مثلاً یک تیم خوب به سرعت آن‌ها می‌رفت و یک تیم به سرعت برمی‌گشت. این‌ها در مورد بازی‌های دفاع مقدس و این که ساخته نمی‌شوند باید بگوییم که علاوه بر دفاع مقدس در مورد موضوعات مهم دیگر هم بازی تولید نمی‌شود. مثل بازی‌های قرآنی و قصه‌های اسلامی، ایرانی، مثلاً زندگی اهل بیت یا داستان‌های کلا مثل منتظر یا حتی داستان مالک اشتر که خودم بازی‌نامه‌هایشان را نوشتم.

نقطه ضعف‌هایی هست اما در این
موسسه به ساختاری مشخص
رسیده‌ایم، پیش از این، مسئولی
سفارش ساخت یک بازی را می‌داد
چرا که هدف آن را داشت؛ مثلاً چون
ساختار علمی وجود نداشت محصول
با کیفیتی تولید نشد



صنعت گیر، افرادی که معتقد به بنیاد روی آن‌ها سرمایه‌گذاری نکرد تا سطح علمی‌شان ارتقا پیدا کند و آن‌ها خود جوش همه چیز را یاد گرفتند.

چرا این بازیسازان باید به مخاطبان‌شان چیزی یاد دهند، وقتی ممکن است از دل همین مخاطبان یک رقیب جدی به وجود آید؟

طبیعی است که آن‌ها این کار را انجام ندهند، حسن هم بودم انجام نمی‌دادم! ساختار آموزش در کشور ما پوسته قشنگی دارد، دانشگاه داریم، انستیتو داریم و بعضی اوقات خروجی‌های خوبی از آن‌ها بیرون می‌آید ولی هیچ کدام استراتژی درستی ندارند دقیقاً مثل فوتبال‌مان با این که استراتژی درستی نداریم اما هدف‌مان این است که با فراموش کردن زیر ساخت مناسب این مشکل را برطرف کنیم، زمانی که طرح دانشکده ارائه کردند، تمامی مسئولان بالاتر من به انجام این کار تشویق کردند، اما من گفتم که فعلاً به دلیل کمبود استاد امکان این کار را نداریم، باید در کوتاه مدت یک انستیتو برای تربیت استاد به راه بیندازیم و یا حتی در صورت لزوم استادان خارج از کشور بیاوریم.

شما با آوردن استاد خارجی موافقت می‌کنید؟

چرا مخالفت باشم، مگر مادر صنعت موسیقی این کار را نکردیم، مگر در صنعت هسته‌ای این کار را نکردیم، برای پیشرفت باید چندین پروژه مشترک را با شرکت‌های بزرگ کلید بزنیم، البته نه این که چند سال بعد به همیم آن‌ها جاسوسی بودند، شرکت‌هایی که پروژه‌های بین‌المللی تولید می‌کنند و برای کل دنیا قابل احترام هستند، باید با همکاری متلا روسیه، هند، چین یا ژاپن تکنولوژی بگیریم یا به ایران منتقل کنیم، من در این چارچودیت‌هایی دارم و گرنه به شما ثابت می‌کردم که چگونه می‌توان با یک کشور دیگر پروژه‌های ساختی پروژه کره‌ای و پروژه دینی ساخت.

بازی «ایران ۵۷» یکی از مهم‌ترین پروژه‌های شماست و حتی بنیاد از آن به عنوان ابزار تبلیغاتی مقابل اثر ضد ایرانی «انقلاب ۱۹۷۹» استفاده کرد، بودجه این بازی چه مقدار بوده؟

ما ۱۵۰ میلیون برای ساخت بازی هزینه کردیم و بین ۱۱۰ تا ۱۲۰ میلیون تومان به تیم سازنده تجهیزات دادیم، این تجهیزات به شدت هزینه‌های ساخت را پایین می‌آورد، اگر می‌خواستیم این تجهیزات را اجازه کنیم هزینه ساخت بازی سه به فلک می‌کشید.

«ایران ۵۷» چه زمانی عرضه می‌شود؟

قرار بود این بازی تابستان عرضه شود اما مقایسه بازی ما با اثر «انقلاب ۱۹۷۹» باعث شد تا عرضه آن راه تعویق بیندازیم تا نظرات و سازندگان استرس این را داشتند که بازی ما با این اثر خارجی مقایسه شود، برای همین تصمیم گرفتیم بازی را کمی به عقب بگذاریم و حتی آن را کمی کوچک کنیم، در عوض بازی استاندارد تر باشد و باگ‌هایش به کمترین حد ممکن برسند، فعلاً برنامه‌مان این است که بازی را برای دهه فجر آماده رونمایی و عرضه کنیم.

ساخت دو بازی متفاوت هستند، اما هیچ خبری از این دو پروژه شنیده نشد.

من مجوز ساخت بازی مختار را از وزارت ارشاد گرفته بودم و سرمایه‌گذاران بسیار خوبی هم حاضر شدند در این پروژه همکاری کنند، مناسبانه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای وقت اجازه ساخت این بازی را نداده، حالا به دلیل حسن رفتار بوده یا هر چیز دیگری اهمیتی ندارد، متأسفانه بنیاد قبلی‌شان نشان خود را بسیار پایین آورده بود به طوری که گاهی اوقات با بازیسازان شخصاً وارد رقابت می‌شد، بنیاد برای این که ما بازی مختار را نسازیم سر به مصاحبه ترتیب دادند و گفتند که ما کار ساخت بازی مختار را شروع کردیم و حتی سازندگان به لوکیشن فیلمبرداری سه‌سال سر زدند و از آن عکس برداری کردند، همین باعث خروج سرمایه‌گذار ما شد و بنیاد هم هیچ بازی‌ای بر اساس مختار نساخت.

یکی از مشکلات اساسی ما در بحث بازی این است که نمی‌توانیم مخاطب را جذب کنیم و به قولی بازی‌هایمان سرگرم کننده نیستند، نظر شما در این باره چیست؟

ما نمی‌توانیم گیم پلی خوب طراحی کنیم، اگر هم خوب از آب دربیافتد، شانس است، ما حتی انیمیشن‌نامه خوب هم نداریم، هنوز هم به انیمیشن‌نامه می‌گوییم فیلمنامه، هنوز نتوانستیم متنی بنویسیم که مخصوصی انیمیشن باشد، در مورد بازی‌نامه هم این موضوع صدق می‌کند، البته ایده‌های خوبی برای بازی‌نامه داریم اما پرداخت مناسبی نداریم البته باید این را هم بگویم که ما ۴۰، ۳۰ سال از صنعت گیم دنیا عقب بودیم، به نسبت پیشرفت اگر بسنجیم حتی آمریکایی‌ها و اروپایی‌ها هم پیشرفت ما را نداشتند اما تا سه، چهار سال دیگر به آن‌ها می‌رسیم، حتی یکی از شخصیت‌های سیاسی - نظامی رژیم اشغالگر قدس پس از دیدن بازی فرزام (بازی آنلاین «آسمان دژ») گفته بود که دستمای ایرانی به فناوری تولید بازی به اندازه دستمای ایران به فناوری انرژی هسته‌ای خطرناک است، دنیا از این موضوع مطلع است و صنعت ما فاصله ۴۰ ساله را در مدت ۱۵ ساله طی خواهد کرد.

متأسفانه سطح سواد گیم در کشور ما پایین است، با توجه به امکاناتی که دارید هیچ‌گاه به فکر تاسیس مرکزی آموزشی نیستادید؟

آموزش یکی از چهار محور اصلی ما در موسسه هنرهای دیجیتال است، ما در یک مسیر ۵ ساله قرار داریم که در پایانش یک دانشکده هنرهای دیجیتال تاسیس خواهیم کرد از این مسیر یک سال آن طی شده و قرار است دانشکده چندین رشته مختلف در حوزه هنرهای دیجیتال داشته باشد البته ما هنوز برای بسیاری از این رشته‌ها استاد نداریم، اساتدان این بخش افرادی مثل امیر حسین قصبی، سهیل دانش‌انثاری، فرزام ملک‌آرا و فرشاد صمیمی هستند؛ اولین‌های



استراتژی شخصی من رسانه‌ای کردن فعالیت‌های موسسه هنرهای دیجیتال بسیج نیست، ما کارمان را انجام می‌دهیم، اگر کسی از ما بپرسد مشغول چه فعالیت‌هایی بودید یا هستید، فعالیت‌مان را شرح می‌دهیم و گرنه نیازی به در بوق و کرنا کردن کارهایمان نداریم



نسخه جدید کتاب صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران به چاپ رسید

نسخه جدید کتاب «صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران: نکات و بازیگران کلیدی»، با اطلاعات ارسالی از شرکت‌هایی که برای نسخه اول موفق به ارائه اطلاعات خود نشده بودند، به چاپ رسید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در نسخه جدید کتاب ۱۲ شرکت تولیدکننده، ۳ شرکت ناشر و ۳ شرکت ارائه‌دهنده سرویس به لیست شرکت‌ها اضافه شده‌اند.

پس از انتشار فراخوان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای جهت به‌روزرسانی این کتاب برای چاپ دوم، شرکت‌ها این فرصت را پیدا کردند تا اطلاعات خود را به‌روزرسانی نموده و برای درج در نسخه جدید ارسال نمایند.

کتاب صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با هدف معرفی پتانسیل‌ها و شرکت‌های فعال صنعت داخلی به مخاطبان خارجی در جهت توسعه همکاری‌های بین‌المللی به زبان انگلیسی تدوین گردید و تا کنون در دو رویداد بین‌المللی گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان و گیم کانکشن ۲۰۱۶ فرانسه در اختیار مخاطبان خارجی قرار گرفته است.

نسخه دیجیتالی این کتاب را می‌توانید از طریق آدرس <http://www.ircg.ir/sav> دریافت کنید.

نسخه جدید کتاب صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران به چاپ رسید

نسخه جدید کتاب «صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران: نکات و بازیگران کلیدی»، با اطلاعات ارسالی از شرکت‌هایی که برای نسخه اول موفق به ارائه اطلاعات خود نشده بودند، به چاپ رسید.

به گزارش کار و کارگر، در نسخه جدید کتاب ۱۲ شرکت تولیدکننده، ۳ شرکت ناشر و ۳ شرکت ارائه‌دهنده سرویس به لیست شرکت‌ها اضافه شده‌اند. پس از انتشار فراخوان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای جهت به‌روزرسانی این کتاب برای چاپ دوم، شرکت‌ها این فرصت را پیدا کردند تا اطلاعات خود را به‌روزرسانی نموده و برای درج در نسخه جدید ارسال نمایند.

کتاب صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با هدف معرفی پتانسیل‌ها و شرکت‌های فعال صنعت داخلی به مخاطبان خارجی در جهت توسعه همکاری‌های بین‌المللی به زبان انگلیسی تدوین گردید و تا کنون در دو رویداد بین‌المللی گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان و گیم کانکشن ۲۰۱۶ فرانسه در اختیار مخاطبان خارجی قرار گرفته است.

نسخه دیجیتالی این کتاب را می‌توانید از طریق آدرس <http://www.ircg.ir/sav> دریافت کنید.

صنایع فرهنگی

بازی های جدی را جدی بگیریم



ایرنا: سید محمد علی سید حسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: یکی از معیارهای پیشرفت در صنعت بازی های رایانه ای، نفوذ و میزان استفاده از بازی های جدی است. این بازی ها می تواند به عنوان فصل جدیدی در صنعت بازی های رایانه ای ایران دیده شود. وی ادامه داد: یک بازی جدی باید ماهیت بازی داشته باشد و در واقع می توان گفت هر بازی جدی که مخاطبان آن نفهمند برای چه هدفی طراحی شده، یک بازی جدی خوب است.

صنایع فرهنگی

فراخوان ثبت نام آیین رونمایی از بازی های ایرانی



فرهنگ: معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه روند رونمایی از بازی های ایرانی به عنوان حمایت معنوی و تبلیغاتی برای تولیدکنندگان داخلی، مجدداً فعال شده، گفت: تا پایان سال، هر ماه برای یک بازی ایرانی آیین رونمایی برگزار می شود. متین ایزدی افزود: بازی سازان تا پایان روز دوشنبه ۱۰ آبان فرصت دارند با مراجعه به صفحه www.ircg.ir/fa/form/14 برای حضور در روند رونمایی این ماه ثبت نام کنند.



در گفتگو با باقر بحری سخنگوی کمیته اجرایی نمایشگاه الکامپ بیست و دوم مطرح شد؛ استارتاپ ها با حمایت سازمان نصر کشور به الکامپ بیست و دوم می آیند (۹۵/۰۱/۲۵)

استارتاپ ها با حمایت سازمان نصر کشور به الکامپ بیست و دوم می آیند
تشخیص خبر: کسب و کارهای نوپا (استارتاپ ها) امسال نیز در قالب یک سالن مستقل به نمایشگاه الکامپ بیست و دوم می آیند و برترین آن ها به نمایشگاه سایت آلمان اعزام خواهند شد.

به گزارش تشخیص خبر به نقل از روابط عمومی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور، باقر بحری سخنگوی کمیته اجرایی بیست و دومین نمایشگاه الکامپ با اعلام این خبر و با تأکید بر اینکه امسال برنامه های مدونی برای استارتاپ ها داریم، گفت: طبق توافقات انجام شده با نمایشگاه سایت آلمان، برترین استارتاپ هایی که در نمایشگاه الکامپ بیست و دوم حضور یابند، با حمایت سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور امکان حضور در نمایشگاه سایت ۲۰۱۶ فرستاده خواهند شد.

این عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور در ادامه به تشریح برنامه های سازمان برای تقویت حضور کسب و کارهای نوپا در الکامپ بیست و دوم، پرداخت و افزود: سالی مشترک برای حضور سرمایه گذاران خطرپذیر (VC) ها و شتاب دهنده ها در کنار استارتاپ ها در نظر گرفته شده است تا فضای تعامل و گفتگو میان ایده پردازان و سرمایه گذاران مهیا شود و روند تجاری سازی ایده ها در مسیر درست قرار گیرد.

بحری زمینه سازی برای رشد و توسعه فناوری های نوین را ضروری دانست و گفت: با روش های گوناگون درصدد حمایت از استارتاپ ها هستیم. در سال جاری نیز فرصت بیشتری برای برنامه ریزی روش های حمایتی در اختیار داریم. ارائه تخفیف های ویژه، برگزاری جشنواره، ایجاد امکانات و تسهیلات مختلف از جمله آن هاست.

این عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور، با تأکید بر لزوم درآمدزایی استارتاپ ها، افزود: پاشنه آشیل یک استارتاپ درآمدزایی است اگر به درآمد نرسند احتمال نابودی دور از انتظار نیست. نباید در مسیر عملیاتی سازی طرح و ایده خود از مقوله تجاری سازی و کسب درآمد غافل شوند. ضمن اینکه همیشه هم نمی توانند به امید حمایت باشند.

دولت الکترونیک با خدمات جدید به الکامپ می آید

سخنگوی کمیته اجرایی نمایشگاه الکامپ، حضور پررنگ دولت الکترونیک را در نمایشگاه این دوره وعده داد و افزود: پیرو جلسات برگزار شده انتظار می رود، برخلاف دوره های گذشته که سالن های مملو از غرفه های دولتی داشتیم؛ امسال سرویس ها و خدمات دولت الکترونیکی جهت استفاده بازدیدکنندگان به نمایش گذاشته شود.

بحری با یادآوری اینکه حضور دولت الکترونیک نشانه همبستگی دولت و فعالان بخش خصوصی است، گفت: امسال سالن بزرگ تری در اختیار بخش دولت قرار خواهد گرفت تا با قدرت بیشتری حضور یابند و ظرفیت های دولت الکترونیک را به بازدیدکنندگان عرضه کنند.

بازی های رایانه ای با هویت مستقل می آیند

بازی های رایانه ای قصد دارند با یک شخصیت مستقل در نمایشگاه الکامپ شرکت کنند. بحری بایان این مطلب افزود: طبق توافق صورت گرفته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بخشی برای حضور سازندگان بازی های رایانه ای بومی در نمایشگاه الکامپ بیست و دوم خواهیم داشت. از سوی دیگر استارتاپ های حوزه گیم می توانند در بخش استارتاپ ها مشارکت کنند اما شرکت های بزرگ بازی ساز که تعدادشان ملی این سالها بیشتر هم شده است، به صورت تجمیع شده و در بخشی مستقل با عنوان بازی های رایانه ای حضور خواهند داشت.

او افزود: ما سعی می کنیم که بخشی از نمایشگاه را به محلی برای جوان ها تبدیل کنیم احتمالاً دو بخش بازی های رایانه ای و استارتاپ ها نزدیک یکدیگر برپا خواهند شد.

بیش از پنجاه هزار متر درخواست غرفه ثبت شده است

بحری به ارائه نتایج آخرین مرحله پیش ثبت نام الکامپ ۲۰۱۶ پرداخت و گفت: بیش از ۷۰۰ شرکت فضایی بالغ بر ۵۵ هزار مترمربع درخواست کرده اند که در این گزارش بخش دولت الکترونیک و استارتاپ ها هنوز لحاظ نشده است.

سخنگوی کمیته اجرایی نمایشگاه الکامپ، به موفقیت سازمان در برگزاری نمایشگاه الکامپ سال گذشته به عنوان یکی از دلایل استقبال بی سابقه شرکت کنندگان از الکامپ این دوره اشاره کرد و گفت: بازار در حال تحول است و به سمت وسوی رونق می رود و مردم نیز به رونق اقتصادی امیدوار هستند. در سازمان نیز تلاش می کنیم وظیفه خودمان در برگزاری نمایشگاهی شایسته، را به خوبی ایفا کنیم و بدون تردید یک نمایشگاه باکیفیت، مورد استقبال صنف قرار می گیرد.

استقبال گسترده صنف از الکامپ

بحری با اشاره به اینکه اپراتورها از الکامپ بیست و دوم استقبال کردند، گفت: شرکتهای دارای پروانه FCP و اپراتورها، حضور پررنگی در نمایشگاه الکامپ امسال خواهند داشت. با این وجود می توان تقسیم بندی حضور شرکت ها در نمایشگاه الکامپ بیست و دوم را این گونه اعلام کرد که بیشترین حجم غرفه های کوچک را بدنه صنف درخواست کرده است.

او همین طور به بازیگران سنتی صنعت فناوری اطلاعات و ارتباطات اشاره کرد و یادآور شد: در حال حاضر تقسیم بندی سخت افزار و نرم افزار واقعا دشوار است. این در حالی است که شرکت های فعال در حوزه شبکه با تمام قدرت حضور دارند. فعالان بخش امنیت نیز پرمعناد ظاهر شدند. دیتاسترها نیز قابل توجه هستند. به طور کلی شرکت های IT حجم بیشتری را اشغال کردند.

بحری در ادامه افزود: شرکتهای فعال در بخش بانکداری الکترونیکی و پرداخت الکترونیک نیز در این دوره از نمایشگاه مشارکت خوبی را به ثبت رساندند.

استارت آپ ها با حمایت سازمان نصر کشور به الکامپ بیست و دوم می آیند (۱۱/۰۴/۹۵-۹۵/۰۴/۰۹)

کسب و کارهای نوپا (استارت آپ ها) امسال نیز در قالب یک سالن مستقل به نمایشگاه الکامپ بیست و دوم می آیند و برترین آن ها به نمایشگاه سیب آلمان اعزام خواهند شد.

به گزارش روابط عمومی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور، باقر بحری سخنگوی کمیته اجرایی بیست و دومین نمایشگاه الکامپ با اعلام این خبر و با تأکید بر اینکه امسال برنامه های مدونی برای استارت آپ ها داریم، گفت: «طبق توافقات انجام شده با نمایشگاه سیب آلمان، برترین استارت آپ هایی که در نمایشگاه الکامپ بیست و دوم حضور یابند، با حمایت سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور امکان حضور در نمایشگاه سیب ۲۰۱۶ فرستاده خواهند شد.»

این عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور در ادامه به تشریح برنامه های سازمان برای تقویت حضور کسب و کارهای نوپا در الکامپ بیست و دوم، پرداخت و افزود: «سالنی مشترک برای حضور سرمایه گذاران خطرپذیر (VC) ها و شتاب دهنده ها در کنار استارت آپ ها در نظر گرفته شده است تا فضای تعامل و گفتگو میان ایده پردازان و سرمایه گذاران مهیا شود و روند تجاری سازی ایده ها در مسیر درست قرار گیرد.»

بحری زمینه سازی برای رشد و توسعه فناوری های نوین را ضروری دانست و گفت: «با روش های گوناگون درصدد حمایت از استارت آپ ها هستیم. در سال جاری نیز فرصت بیشتری برای برنامه ریزی روش های حمایتی در اختیار داریم. ارائه تخفیف های ویژه، برگزاری جشنواره، ایجاد امکانات و تسهیلات مختلف ازجمله آن هاست.»

این عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور، با تأکید بر لزوم درآمدزایی استارت آپ ها، افزود: «باشنه آشیل یک استارت آپ درآمدزایی است. اگر به درآمد نرسند احتمال نابودی دور از انتظار نیست. نباید در مسیر عملیاتی سازی طرح و ایده خود از مقوله تجاری سازی و کسب درآمد غافل شوند. ضمن اینکه همیشه هم نمی توانند به امید حمایت باشند.»

سخنگوی کمیته اجرایی نمایشگاه الکامپ، حضور پررنگ دولت الکترونیک را در نمایشگاه این دوره وعده داد و افزود: «پیرو جلسات برگزار شده انتظار می رود، برخلاف دوره های گذشته که سالن های مملو از غرفه های دولتی داشتیم؛ امسال سرویس ها و خدمات دولت الکترونیکی جهت استفاده بازدیدکنندگان به نمایش گذاشته شود.»

بحری با یادآوری اینکه حضور دولت الکترونیک نشانه همبستگی دولت و فعالان بخش خصوصی است، گفت: «امسال سالن بزرگ تری در اختیار بخش دولت قرار خواهد گرفت تا با قدرت بیشتری حضور یابند و ظرفیت های دولت الکترونیک را به بازدیدکنندگان عرضه کنند.»

بازی های رایانه ای قصد دارند با یک شخصیت مستقل در نمایشگاه الکامپ شرکت کنند. بحری بایان این مطلب افزود: «طبق توافق صورت گرفته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بخشی برای حضور سازندگان بازی های رایانه ای بومی در نمایشگاه الکامپ بیست و دوم خواهیم داشت. از سوی دیگر استارت آپ های حوزه گیم می توانند در بخش استارت آپ ها مشارکت کنند اما شرکت های بزرگ بازی ساز که تعدادشان طی این سال ها بیشتر هم شده است، به صورت تجمیع شده و در بخشی مستقل با عنوان بازی های رایانه ای حضور خواهند داشت.»

او افزود: «ما سعی می کنیم که بخشی از نمایشگاه را به محلی برای جوان ها تبدیل کنیم احتمالاً دو بخش بازی های رایانه ای و استارت آپ ها نزدیک یکدیگر برپا خواهند شد.»

بحری به ارائه نتایج آخرین مرحله پیش ثبت نام الکامپ ۲۰۱۶ پرداخت و گفت: «بیش از ۷۰۰ شرکت فضایی بالغ بر ۵۵ هزار مترمربع درخواست کرده اند که در این گزارش بخش دولت الکترونیک و استارت آپ ها هنوز لحاظ نشده است.»

سخنگوی کمیته اجرایی نمایشگاه الکامپ، به موفقیت سازمان در برگزاری نمایشگاه الکامپ سال گذشته به عنوان یکی از دلایل استقبال بی سابقه شرکت کنندگان از الکامپ این دوره اشاره کرد و گفت: «بازار در حال تحول است و به سمت وسوی رونق می رود و مردم نیز به رونق اقتصادی امیدوار هستند. در سازمان نیز تلاش می کنیم وظیفه خودمان در برگزاری نمایشگاهی شایسته را به خوبی ایفا کنیم و بدون تردید یک نمایشگاه باکیفیت، مورد استقبال صنف قرار می گیرد.»

بحری با اشاره به اینکه اپراتورها از الکامپ بیست و دوم استقبال کردند، گفت: «شرکت های دارای پروانه FCP و اپراتورها، حضور پررنگی در نمایشگاه الکامپ امسال خواهند داشت. باین وجود می توان تقسیم بندی حضور شرکت ها در نمایشگاه الکامپ بیست و دوم را این گونه اعلام کرد که بیشترین حجم غرفه های کوچک را بدنه صنف درخواست کرده است.»

او همین طور به بازیگران سنتی صنعت فناوری اطلاعات و ارتباطات اشاره کرد و یادآور شد: «در حال حاضر تقسیم بندی سخت افزار و نرم افزار واقعاً دشوار است. این در حالی است که شرکت های فعال در حوزه شبکه با تمام قدرت حضور دارند. فعالان بخش امنیت نیز پرمعدها ظاهر شدند. دیتاسنترها نیز قابل توجه هستند. به طور کلی شرکت های IT حجم بیشتری را اشغال کردند.»

بحری در ادامه افزود: «شرکت های فعال در بخش بانکداری الکترونیکی و پرداخت الکترونیک نیز در این دوره از نمایشگاه مشارکت خوبی را به ثبت رساندند.»



فراخوان ثبت نام سومین آئین رونمایی از بازی های ایرانی اعلام شد (۱۳۹۴/۰۸/۰۹-۱۳۹۴/۰۸/۰۹)

گروه فضای مجازی: روند رونمایی از بازی های ایرانی به عنوان حمایت معنوی و تبلیغاتی برای تولیدکنندگان داخلی، مجدداً فعال شده و قرار است تا پایان سال، هر ماه برای یک بازی ایرانی آئین رونمایی برگزار شود.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مثنی ایزدی معاون ارتباطات بنیاد، در این رابطه گفت: در نظر داریم روند رونمایی که به دلیل تغییر معاونت ارتباطات کمی بی نظم شده بود را مجدداً منظم کرده و از این پس هر ماه برای یک بازی ایرانی آئین رونمایی بگیریم.

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

معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشریح کرد: آئین رونمایی در اواسط آبان ماه برگزار می شود، در نتیجه بازی سازان عنوانی را ثبت نام کنند که تاریخ انتشار آن در همین بازه زمانی باشد تا بتوانند از آئین رونمایی نهایت بهره را ببرند. وی ادامه داد: پس از دریافت درخواست ها، در صورتی که حداقل ۲ درخواست ارسال شده باشد، انتخاب این که برای کدام بازی رونمایی بگیریم با کمک نظرسنجی و رای مستقیم طرفداران صورت خواهد گرفت.

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



بازی های جدی؛ افزایش دانش بومی بازی سازی کشور (۱۳۹۴/۰۸/۰۹-۱۳۹۴/۰۸/۰۹)

تولید بازی های جدی نه تنها دانش بومی بازی سازی کشورمان را افزایش می دهد بلکه جایگاه ایران در منطقه را نیز در صنعت بازی های رایانه ای تثبیت می کند.

بازی های جدی محصولی است که برای اهدافی غیر از سرگرمی طراحی، ساخته و منتشر می شود. این دست بازی ها برای اهدافی مانند آموزش، کشفیات علمی، مهندسی، شهرسازی و ساخت سازه های بزرگ و امور نظامی مورد استفاده قرار می گیرند. جایگاه بازی های جدی در ایران متزلزل بوده و می توان گفت هنوز آنطور که باید و شاید صنعت بازی سازی در این حوزه وارد نشده است. تولید بازی های جدی نه تنها دانش بومی بازی سازی کشورمان را افزایش می دهد بلکه جایگاه ایران در منطقه را تثبیت می کند. ساخت این گونه بازی ها تنها توسط کشورهای محدودی صورت می گیرد و از این فرصت می توان برای صادرات این فناوری به کشورهای دیگر استفاده کرد. بازی های جدی می تواند در امور صنایع سطح بالا ایفای نقش کنند، شاید به همین دلیل است که بازی های جدی در ایران رشد چندانی نکرده است چرا که اغلب مسئولان رده بالای صنایع و حوزه های مختلف در ایران از موضوع بازی های جدی و ویژگی های آن شناخت کافی ندارند و در نتیجه هیچ گاه سراغ تولید یا استفاده از بازی های جدی نرفته اند.

بازی های جدی کاربردهای وسیعی در حوزه های مختلف از جمله سلامت، آموزش، نظامی، صنعت، فرهنگ و هنر و غیره دارند که عموماً توسط نهادها یا سازمان های بزرگ تهیه و تولید می شود.

سید محمد علی سید حسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این خصوص اظهار داشت: یکی از معیارهای پیشرفت در صنعت بازی های رایانه ای، نفوذ و میزان استفاده از بازی های جدی است، این بازی ها می تواند به عنوان فصل جدیدی در صنعت بازی های رایانه ای ایران دیده شود.

وی ادامه داد: یک بازی جدی باید ماهیت بازی داشته باشد و جدیت، هدف از تولید آن بازی باشد نه در فرایندهای تولید آن، در واقع می توان گفت هر بازی جدی که مخاطبان آن تفهیمند برای چه هدفی طراحی شده، یک بازی جدی خوب است، البته به طور معمول بازی های جدی، بزرگ نیستند و به دلیل هدفی خاص از تولید با تیم های کوچک تر و با مکانیک ها و گرافیک ساده تری ساخته می شوند.

وی گفت: این بازی ها کاربردهای وسیع و گسترده ای دارند که غالباً پیاده سازی و طراحی آنها نیز هزینه بر، تخصصی و پیچیده است، اما استفاده از بازی های جدی می تواند نتایج شگفت آوری به دنبال داشته باشد، برای مثال تاثیر بازی های جدی در آموزش غیر قابل انکار است.

وی گفت: با استفاده از بازی های جدی می توان پروژه های بزرگی را از صفر تا صد شبیه سازی کرد تا مخاطرات آن به حداقل رسیده و همچنین روند اجرای پروژه تسهیل شود.

با توجه به اینکه اکنون در تولید و ساخت بازی های رایانه ای پیشرو هستیم و بر اساس برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای افق روشنی برای صادرات بازی دیده می شود لازم است تا مسئولان صنایع و حوزه های مختلف با کارشناسی و نیازسنجی اقدام به تولید بازی های جدی کنند.



هر آنچه که باید در مورد ورود به صنعت گیم بدانیم (۱۳۹۸-۹۸/۰۸/۰۹)

قصد دارید وارد صنعت گیم شوید؟ بسیاری از سوالات شما در این مقاله پاسخ داده می شود.

این روزها عرضه سالیانه بازی هایی نظیر Call of Duty یا بازی های ورزشی مانند FIFA و فروش میلیونی آن ها دیگر چیز عجیب و غیر عادی نیست. یا حتی امروزه شاهد بازی ای به نام Pokemon Go هستیم که مردم با گوشی های همراه خود به شکار هیولایی رنگارنگ می پردازند! و همانطور هم که مطلع هستید این بازی باعث شد سازنده آن میلیاردر شود! صنعت بازی های ویدیویی بسیار عظیم و بزرگ است و اگر در آن به درستی پیش بروید و بازی خود را به خوبی مورد توجه دیگران قرار دهید، موفقیت و درآمد آن بسیار بالا است.

جالب است بدانید که در سال ۲۰۱۴ بیش از ۱۳۵ میلیون بازی، آن هم تنها در ایالات متحده آمریکا به فروش رفت و درآمدی بالغ بر ۲۲ میلیارد دلار از خود به جای گذاشت. اما صنعت گیم تنها مربوط به یک کشور و یک قاره نمی شود، بلکه یک تجارت بین المللی است. طبق آمارهای منتشر شده، بازار جهانی بازی های ویدیویی، مسابقات الکترونیکی و موبایل در سال ۲۰۱۵ به ارزشی ۹۱۸ میلیارد دلاری رسیده اند و این رقم در سال ۲۰۱۶ به عدد ۹۹۶ میلیارد دلاری رشد کرده است. همچنین طبق تحقیقات پیش بینی می شود که این آمار در سال ۲۰۱۹ به مبلغ ۱۱۸۶ میلیارد دلاری دست پیدا کند.

یکی از باورهای غلط در مورد صنعت گیم این است که بازی ها تنها مخصوص افراد کودک و نوجوان طراحی شده اند اما با توجه به آماری که منتشر شده است ۲۹ درصد از گیمرهای دنیا میانگین سنی ۱۸ تا ۳۵ سال دارند. ۲۷ درصد دیگر سنی زیر ۱۸ سال و ۱۸ درصد بین ۳۶ تا ۴۹ سال سن دارند. اما ۲۶ درصد بعدی مربوط به چه میانگین سنی خواهد بود؟ شاید باور شما سخت باشد اما ۲۶ درصد از گیمرها را افراد ۵۰ سال به بالا تشکیل داده اند! البته فکر نکنید که این ۲۶ درصد از افراد مسن همانند شما پای بازی هایی نظیر Call of Duty یا Assassin's Creed می نشینند. تعداد کثیری از این افراد وقت خود را پای بازی های موبایل مانند Candy Crush می گذارند.

۲۹ درصد از گیمرهای دنیا میانگین سنی ۱۸ تا ۳۵ سال دارند. ۲۷ درصد دیگر سنی زیر ۱۸ سال و ۱۸ درصد بین ۳۶ تا ۴۹ سال سن دارند. اما ۲۶ درصد از گیمرها را افراد ۵۰ سال به بالا تشکیل داده اند!

اما آیا شما هم از آن دست افرادی هستید که با دین این میالغ وسوسه می شوید؟

اگر شما واقعا اراده، خلاقیت و مهارت دارید، می توانید عضوی از این صنعت عظیم باشید و شاید اگر از همین حالا شروع کنید، بتوانید روزی با کسب تجربه یکی از بازی های بزرگ و موفق این صنعت را خلق کنید. آن هم با وجود پلتفرم های موبایل که راه موفقیت را بسیار هموار کرده اند و می توان از طریق آن ها به درآمدی بسیار زیاد رسید. از آن طرف نیز شبکه هایی مانند استیم، شبکه پلی استیشن و ایکس باکس لایو کار را برای یک بازیساز تازه کار روز به روز راحت تر کرده اند. به طور مثال شما با داشتن یک کنسول ایکس باکس وان قادر هستید در عین حال که هم یک بازیکن باشید، می توانید یک کیت بازی سازی نیز در اختیار داشته باشید. البته شاید کار با وجود این امکانات راحت باشد، اما شروع و به سرانجام رساندن یک بازی، به آن سادگی ها که فکر می کنید نیست. برای این که نگاهی روشن تر به این موضوع داشته باشیم، سایت Entrepreneur با کیت ادواردز، کارگردان اجرایی «انجمن بین المللی بازی سازان» که بیش از ۹ هزار عضو دارد به گفت و گو پرداخته است و مطمئنا بسیاری از سوالات خود در مورد ورود به صنعت گیم، نیازها و نیروها و همچنین چگونگی به سرانجام رسیدن یک بازی، پاسخ داده می شوند.

آنترپرنور: چه موقعیت هایی برای اشخاصی که عاشق بازی هستند و قصد دارند این علاقه خود را در این تجارت نیز به کار ببرند وجود دارد؟

البته شاید کار با وجود این امکانات راحت باشد، اما شروع و به سرانجام رساندن یک بازی، به آن سادگی ها که فکر می کنید نیست

کیت ادواردز: خبر خوب این است که موقعیت برای چنین افرادی بسیار زیاد است. صنعت بازی های ویدیویی روز به روز در حال رشد است. برای تمامی این محتواهای خلاقانه و متنوع، ما به نوعی مشتری این محصولات محسوب می شویم. با توجه به انواع و اقسام نظرسنجی ها و آمارگیری ها، می توان به راحتی گفت که گیم پلی و تنوع ژانرهای آن برای انواع سلیقه ها در دسترس است. حتی ما امروزه به برابری جنسیت در زمینه گیمینگ رسیده ایم.

ما افرادی را داریم که به دنبال ساخت و توسعه بازی به عنوان یک شغل هستند و همین طور هم بسیاری را می شناسیم که ساخت بازی را یک سرگرمی می دانند. اگر شخصی قصد دارد از نظر تجارت وارد صنعت بازی شود، باید تکلیف خود را مشخص کند: آیا این کاری است که قصد دارد هر روز آن را انجام دهد؟ یا آن را به عنوان یک سرگرمی و کار جانبی نگاه می کنند؟ خوشبختانه، به لطف رایگان بودن بسیاری از موتورهای بازی سازی، هر شخصی قادر به ساخت بازی است. این یک دموکراسی بسیار عظیم در صنعت گیم محسوب می شود، چرا که چنین امکانی در ۵ سال قبل وجود نداشت.

آنترپرنور: آیا برای افرادی که دانشی در زمینه کدنویسی و برنامه نویسی ندارند موقعیتی برای حضور در این صنعت وجود دارد؟

برای ساخت و توسعه یک بازی نیاز نیست حتما یک برنامه نویس باشید و کدنویسی یاد بگیرید. شاخه های زیادی در این صنعت وجود دارند که می توانید از آن طریق به ساخت بازی مشغول شوید.

کیت ادواردز: برای ساخت و توسعه یک بازی نیاز نیست حتما یک برنامه نویس باشید یا در نوشتن کدها شخصی بسیار با مهارت باشید یا حتی قرار نیست در توسعه خود بازی کاملاً دخیل باشید و در کنار دیگران مرحله به مرحله کار کنید. کارهای بسیار زیاد و متنوعی در این صنعت وجود دارند که قادر به شرکت در آن ها هستید. در این صنعت همیشه جنبه هایی مانند هنر و طراحی، داستان نویسی و روایت، بازاریاب و بسیاری از منابع انسانی دیگر مورد نیاز است.

به خاطر این که صنعت گیم یک تجارت جهانی است، همیشه جا برای بسیاری از افراد که دارای مهارت های مختلف هستند وجود دارد حتی برای شخصی مانند من نیز موقعیت شغلی وجود دارد. من یک جغرافی دان هستم اما با این وجود ۲۰ سال است که در این صنعت در زمینه فرهنگ سازی مشغول به کار هستم. از طرفی دیگر این صنعت به سرعت در حال تغییر است و به لطف پیشرفت تکنولوژی و نیروهای دیگر در این صنعت، خیلی از مردم قادر هستند جای خود را در ساخت بازی باز کنند و سهمی در آن داشته باشند.

آنترپرنور: به طور کلی چه نوع راه یا عملی برای هر نوع تجارتی در صنعت گیم وجود دارد؟

کیت ادواردز: در طی این چند سال اخیر، دسته ای از بازی سازان رشد چشمگیری داشته اند که ما آن ها را با نام سازندگان مستقل یا Indie (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) می‌شناسیم. افراد بسیار زیادی وجود دارند که به دنبال چنین راهی برای شروع کار در این صنعت هستند. یکی از مهم‌ترین دلایل این موضوع این است که اشخاصی که به صورت مستقل کار می‌کنند، روی خلاقیت‌ها و عناصری که در بازی خود به کار می‌برند کنترل دارند. اگر به اندازه کافی مهارت داشته باشید، به صورت مستقل این قدرت را دارید تا هر چیزی را خودتان خلق کنید و آن را توسعه دهید.

حتی می‌توانید اعضای دیگری که قصد دارند به صورت مستقل کار کنند را جذب تیم خود کنید و مهارت‌های خود را روی یکدیگر بگذارید حتی یک تیم سه تا هفت نفره نیز می‌توانند بازی خود را به طور کامل توسعه دهند و آن را منتشر کنند. چنین کاری روحیه کارآفرینی را نیز بسیار بالا می‌برد.

آنترپرنور: آیا کسی قادر است با داشتن بودجه کم شروع به ساخت یک بازی کند؟
کیت اندواردز: راه‌های زیادی برای شروع کار با بودجه کم وجود دارد. اصطلاحی به نام «Friends, Family and Fools» وجود دارد که یکی از مهم‌ترین روش‌ها برای شروع یک پروژه است. به این ترتیب که شما در مورد پروژه خود با دوستان و خانواده صحبت می‌کنید تا آن‌ها روی کارتان سرمایه‌گذاری کنند. حتی افراد زیادی هستند که ممکن است با ایده و پروژه شما هم عقیده و علاقه‌مند باشند و بتوانند بیشتر از هر شخص دیگری از نظر مالی کمک‌تان کنند که بخش اعظمی از آن را در سیستم یک استارت‌آپ شاهد هستیم. بسیاری از این پروژه‌های مستقلی که در صنعت گیم شاهدشان هستیم توسط اشخاصی آغاز می‌شوند که یک کار تمام‌وقت خارج از این زمینه دارند و پروژه خود را تنها شب‌ها یا آخر هفته‌ها انجام می‌دهند. همچنین افرادی داریم که کار تمام‌وقت خود را به کلی رها می‌کنند و یک استودیو مستقل برای خود تشکیل می‌دهند. آن‌ها یا از سرمایه‌های خود استفاده می‌کنند یا کار خود را توسط سرمایه‌گذاری‌های آشنایان و دوستان آغاز می‌کنند.

البته باید به خاطر داشته باشید که همیشه چنین راهی موفقیت‌آمیز و محصول نهایی را تضمین نمی‌کند. موفقیت یک بازی به خود آن بازی نیز بستگی دارد. متأسفانه، به خاطر این که سالانه تعداد بسیار زیادی بازی عرضه خواهند شد، به خاطر این که هزاران هزار پروژه در حال ساخت است، در بین آن‌ها بازی‌های بسیار خوبی وجود دارند که دیده نمی‌شوند و بسیاری از گیم‌ها نیز آن‌ها را نادیده می‌گیرند. سازندگان آن پروژه نیز قادر نیستند بازی خود را به جمعیت زیادی نشان دهند چرا که بازی‌ها بسیار اشباع شده‌اند. به همین دلیل است که در کنار ایده خوب، سرمایه و اراده، نیاز به فراست و بینایی بازاریابی دارید.

آنترپرنور: چه چالش‌هایی برای کارآفرینان صنعت گیم وجود دارد که در دیگر زمینه‌ها یا آن‌ها رو به رو نیستیم؟
دانش ساخت بازی به تنهایی کافی نیست، چرا که وارد یک تجارت بسیار بزرگ خواهید شد و باید تجارت را بلد باشید.
کیت اندواردز: هنگامی که صحبت از برنامه‌های مربوط به ساخت یک بازی می‌شود، با تبعیض‌هایی در برابر صنعت گیم رو به رو خواهیم شد. درست همانند انواع و اقسام هنرهایی که در سرتاسر دنیا با تبعیض‌های مختلفی رو به رو هستند. این کاملاً به مکان و منطقه یک شخص بستگی دارد. بعضی از مناطق کاملاً یک بازی ویدیویی را قبول دارند و برخی دیگر اصلاً آن را دوست ندارند. این موضوع از کشوری به کشور دیگر بسیار متفاوت است. در این زمینه همانند هنر، همیشه چالش‌هایی در سطح سیاسی و اجتماعی بین کشورهای مختلف وجود دارد. چرا که هنوز که هنوزه بسیاری از مردم فکر می‌کنند بازی‌های ویدیویی تأثیر مخربی دارند یا تنها برای کودکان ساخته می‌شوند.

بسیاری از افرادی که در صنعت گیم به صورت مستقل شروع به کار می‌کنند مهارت بازاریابی ندارند، و البته به دست آوردن مهارت در این زمینه هم کار راحتی نیست. بسیاری از مردمی که امروزه وارد این صنعت می‌شوند متوجه این قضیه هستند که دانش ساخت بازی به تنهایی کافی نیست، چرا که آن‌ها وارد یک تجارت بسیار بزرگ شده‌اند. همین موضوع نیز برای بسیاری از آن‌ها یک چالش محسوب می‌شود. همانند هنر، طراحی و توسعه یک بازی کاملاً به ذوق و عشق شخص بستگی دارد. اما این ذوق و شوق ممکن است در بسیاری از مواقع باعث شود تا آن چشم‌شخص نسبت به واقعیت‌هایی که باید آن‌ها را در این صنعت انجام دهد بسته شود.

چنین افرادی باید به دنبال اشخاصی باشند که دیدگاه و عقیده‌شان به هم نزدیک باشد تا بتوانند با یکدیگر همکاری کنند. پیش بردن یک پروژه در این صنعت با همکاری و کمک دیگران بسیار مهم است.

آنترپرنور: سرمایه‌گذاری در صنعت گیم چه منفعتی دارد که دیگر تجارت‌های کوچک ممکن است از آن‌ها بی‌بهره باشند؟
پیش بردن یک پروژه در این صنعت با همکاری و کمک دیگران بسیار مهم است.

کیت اندواردز: یکی از مهم‌ترین منفعت‌های این تجارت این است که به راحتی می‌توان وارد آن شد و شروع به کار کرد. اگر شما میل این کار را داشته باشید، و در عین حال سطح معینی از دانش و مهارت داشته باشید که بتوانید روش کار با ابزار مورد نیاز برای ساخت یک بازی را یاد بگیرید و در نهایت، آن قدر اراده داشته باشید که بتوانید وقت خود را صرف آن کنید، خلق یک بازی به آن اندازه هم سخت نیست و یک وظیفه دلپره‌آور به شمار نمی‌رود. موانع برای شروع ساخت یک بازی کم هستند، اما این که یک بازی واقعاً خوب بسازید یک چالش جداگانه محسوب می‌شود.

افرادی که سعی دارند بازی بسازند، برای درک آن نیاز به انجام بازی‌های مختلف دارند. اگر یک گیم و بازیکن مشتاق باشید، در ساخت بازی نیز موفق خواهید بود. این تنها مربوط به زمینه گیم نمی‌شود. همیشه گفته می‌شود که برای یک نویسنده خوب بودن باید مطالعه فراوان داشت. این موضوع دقیقاً در صنعت گیم نیز کاربرد دارد.

بسته به دوره و بازه زمانی ساخت و توسعه بازی شما، بهتر است این گونه بگوییم که شما مشغول به ساخت یک بازی خیلی ساده هستید که در مدت چندین ماه مشغول به ساخت آن بودید، شما در آخر بازی را آماده عرضه می‌کنید. فاصله میان این که فکر کنید بازی شما یک محصول موفق بوده است و اینکه بدانید مردم چه حسی نسبت به آن دارند تقریباً صفر است. پس از ساخت یک بازی، شما آن را سریعاً عرضه خواهید کرد و هیچ چیز مانع‌تان نخواهد بود.

یک نکته جالب دیگر در مورد صنعت گیم این است که شما یک بازی در گوشه‌ای از دنیا می‌سازید اما کسانی که بازی‌تان را دوست خواهند داشت جایی زندگی می‌کنند که حتی فکرش را هم نمی‌کنید. مثلاً شما در آمریکا هستید و یک شب پس از مدت‌ها تلاش بازی خود را منتشر می‌کنید. اما صبح روز بعد متوجه می‌شوید که به جای این که بازی شما در آمریکا محبوب شود، در کشوری دیگر مانند ترکیه محبوب شده است. این مورد یکی از چیزهایی است که هیچ شخصی قادر به پیش‌بینی‌اش نیست.

آنترپرنور: آیا راه و روش خاصی از مهارت یا جنبه‌هایی وجود دارد که به طور ویژه‌ای در ساخت و طراحی یک بازی کمک کند؟
افرادی که سعی دارند بازی بسازند، برای درک آن نیاز به انجام بازی‌های مختلف دارند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کیت ادواردز: اولین نکته ای که بسیار در این امر کمک می کند، همکاری با دیگر افراد خلاق است. این یکی از مهم ترین فاکتورهای ساخت بازی به شمار می رود. افراد خلاق واقعا می توانند در اعتقادات و اهداف خود راسخ باشند. پس سازش و عملکرد شما در کنار یک همکاری دوستانه واقعا نکته ای مهم محسوب می شود.

همچنین به این نیاز دارید که قادر باشید ورودی کار خود را به گونه ای با دیگران در میان بگذارید که دیگر اشخاص آن را درک کنند. شخصی که در کدنویسی مهارت دارد، قادر نیست یک مطلب را از راه و روش کدنویسی با یک هنرمند در میان بگذارد. یکی از دلایلی که انجمن بین المللی بازی سازان در ۲۰ سال گذشته شکل گرفت، این بود که سازندگان مختلف اعم از کدنویسان، برنامه نویس ها، هنرمندان و دیگر اشخاص بتوانند با یکدیگر تعامل برقرار کنند. مهارت در تجارت یکی دیگر از مهم ترین عامل ها به شمار می رود. خیلی از مردم از این نگاه وارد صنعت گیم می شوند که آن را یک هنر خلافتانه می دانند. از این رو با خود می گویند یک بازی خلق می کنیم و در نهایت آن را منتشر می کنیم. اما این واقعیت ندارد. این یک تجارت است. صنعت گیم به همان اندازه که یک هنر است، یک تجارت نیز به شمار می رود.

شما باید چیزی را خلق کنید که تازه و جذاب باشد و ارزش بازی کردن داشته باشد. بنابراین تمام این ها به تحقیقات روی بازار، بازاریابی، استراتژی تجاری و بسیاری از دیگر اعمال در این زمینه ارتباط برقرار می کند. تمام این موارد مهم هستند؛ چه یک تیم مستقل باشید و از صفر شروع کنید یا چه یک ناشر بسیار بزرگ باشید.

به دلیل این که صنعت گیم وابستگی بسیار زیادی به تکنولوژی دارد، انعطاف پذیر بودن شما همراه با پیشرفت تکنولوژی بسیار مهم است. این روزها ما حتی تکنولوژی هایی نظیر واقعیت مجازی، واقعیت افزوده و مواردی از این قبیل را داریم که بسیار هم مورد توجه مردم قرار گرفته اند. حال با وجود این همه تکنولوژی و امکانات، این صنعت تبدیل به یک چالش جذاب و جالب شده است.

همانطور که تکنولوژی تغییر و پیشرفت می کند، نقش ها و وظایف نیز در این صنعت تغییر می کنند. ما همیشه نقش هایی هسته ای و مهم در ساخت یک بازی داریم. نقش هایی مانند هنرمند، نویسنده، تهیه کننده و بسیاری دیگر. اما در کنار آن ها، افرادی برای پشتیبانی، همکاری و نهایی کردن محصول وجود دارند که همیشه در حال تغییر یا تحول هستند. این ها همه جزو نکات چالش برانگیز هستند، چرا که اگر شما روی یک شغل معینی کار کنید، آن شغل ممکن است برای همیشه در این صنعت ثابت نباشد. شما باید از همین حالا در مورد موج بعدی تکنولوژی های پیش رو فکر کنید. تکنولوژی هایی که چه بخواهید چه نخواهید وارد زندگی و شغل تان خواهند شد و باید همیشه و به طور مداوم مهارت های خود را بهبود بخشید. آیا شما هم به فکر ساخت یک بازی افتاده اید؟ نظرات خود را با ما به اشتراک بگذارید.



بازی باید توجه اقتصادی در حوزه فرهنگ داشته باشد (۱۳۹۵/۰۸/۱۰)

گفت و گو با مهدی جعفری مدیرعامل موسسه هنرهای دیجیتال بسیج:

«آسمان دژ ۲»، «پروانه» و «قتل در کوچه های تهران» جزو بازی های با کیفیت داخلی هستند که هر کدام در ژانر خود آثار درجه یک و قابل احترامی محسوب می شوند؛ به خصوص «آسمان دژ» که حتی در جشنواره های بین المللی نیز مقام کسب کرده است. این سه بازی توسط سه تیم مجزا تهیه و عرضه شده اما نکته جالب در مورد بازی های مذکور، مشارکت تیم های سازنده آن با موسسه هنرهای رقومی بسیج (دیجیتال) است؛ سازمانی که اسفند ماه سال ۹۲ تأسیس شد و از زمان تأسیس تا به امروز با استودیوهای داخلی زیادی همکاری و عموماً با دادن تجهیزات مورد نیاز از تیم های بازی سازی داخلی حمایت کرده است. این موسسه که بخشی از سازمان بسیج مستضعفین کشور است علاوه بر بازی، در حوزه های اپلیکیشن و انیمیشن هم فعال است. مهدی جعفری، مدیرعامل این موسسه در نظر دارد تا بازی های بیشتری تحت نظر آن ها ساخته شود و هدف بزرگش تأسیس یک دانشکده مخصوص CG است. جعفری، به قول خودش ابایی از گفتن ایده هایش ندارد و معتقد است صنعت بازی ایران به زودی می تواند هم سطح صنعت جهانی بازی حرکت کند. در ادامه ماحصل گپ و گفتی یک ساعت با مهدی جعفری را در دفتر موسسه هنرهای دیجیتال بسیج، می خوانید.

موسسه هنرهای رقومی بسیج تا امروز در ساخت چند بازی دخیل بوده است؟

یازده پروژه.

نام این یازده بازی چیست و اگر ممکن است کمی درباره مهم ترین آن ها توضیح دهید.

«ایران ۵۷» که درباره انقلاب اسلامی است، «معمای گویان»، «موتور سوار» که ورژن دفاع مقدس بازی «موتوری» به حساب می آید، «تیرانداز»، «تیرد خلیج فارس»، «فشنگ زرین» که یک بازی اسنایپر محور به شمار می رود، «مدلند» که به نوعی ترویج پوشش ایرانی و اسلامی است، «ستاره های خاموش» که درباره مدافعان حرم است و در حال حاضر به خوبی مراحل تولیدش را طی می کند و «گمنام» و «سرزمین من» که بزرگ ترین پروژه های موسسه هنرهای رقومی محسوب می شوند. البته پیش از این از چند بازی حمایت کرده بودیم مثل «پروانه»، «آسمان دژ ۲»، «قتل در کوچه های تهران ۲» و بازی «راز روشن».

آزین بازی هایی که نام بردید کدامیک به بازار عرضه شدند؟

«موتور سوار» و البته «قتل در کوچه های تهران ۲» هم به تازگی عرضه شد.

چه سهمی در ساخت «قتل در کوچه های تهران ۲» داشتید؟

تجهیزاتی در اختیار تیم سازنده قرار دادیم و مقداری هم کمک مالی کردیم.

حمایت های شما در مرکز هنرهای دیجیتال بسیج به چه شکل است؟ مثلاً هیچ جا اعلام نشده بود که موسسه شما از بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هائی مثل «آسمان دژ ۲» یا «پروانه» حمایت کرده است.

استراتژی شخصی من رسانه ای کردن فعالیت های موسسه هنرهای دیجیتال بسیج نیست. ما کارمان را انجام می دهیم. اگر کسی از ما بپرسد مشغول چه فعالیت هائی بودید یا هستید، فعالیت مان را شرح می دهیم و نکته نیازی به در بوق و کرنا کردن کار هایمان نداریم. به نظر من اگر در سال تنها یک بار نشست خبری برگزار کنیم و در آن فعالیت هایمان را شرح دهیم، کافیت.

اما پیش از این، نشست خبری نگذاشته بودید!

از امسال قصد داریم این کار را انجام دهیم، مخصوصا این که برگزاری یک جشنواره در دستور کارمان هست.

کمی درباره جشنواره بگویید.

فعلا نمی توانیم در این باره صحبت کنیم و تنها می توانیم بگوییم جشنواره منحصر به فردی خواهد بود. انتشاراته در زمان مناسبی از جشنواره و جزئیات آن رونمایی خواهیم کرد.

برگردیم به سوال قبلی: این حمایت هائی که از آن صحبت می کنید چگونه به بازی ها تعلق می گیرند؟

استراتژی ما حمایت از بازی ها یا پروژه هائی است که در چارچوب سیاست های محتوایی ما شکل می گیرند که البته این چارچوب با پیش فرض های ذهنی بسیاری از مردم فرق دارد. مثلا مراحل رندر انیمیشن «شاهزاده روم» در این جا انجام شده که پیرو همین سیاست های محتوایی است.

من هنوز متوجه نشده ام که نوع حمایت شما از این بازی ها چگونه است.

ما چهار نوع حمایت داریم. مثلا یک نوعش این است که زیرساخت فنی در اختیار سازندگان قرار می دهیم. تامین بخشی از تجهیزات برای بازیسازان ما سخت و سنگین است. تجهیزات یک استودیو استاندارد بازی سازی در کشور ما حداقل بین ۷۰ تا ۸۰ میلیون است که رقم سنگینی محسوب می شود. ما این تجهیزات را به صورت رایگان در اختیار برخی از سازندگان قرار می دهیم. نوع دیگری از حمایت ما، کمک های بلاعوض است که البته رقم هایش سنگین نیست و بیشتر در اختیار تشکلهای مردمی که پروژه های کوچک می سازند، قرار می گیرد.

ممکن است رقمش را هم بگویید.

حدودا بین ۵ تا ۳۰ میلیون تومان. این را هم اضافه کنیم که با وام دادن هم از بازی ها حمایت می کنیم. به پروژه های شاخص و فاخری که بیژنس پلن داشته باشند، وام هائی تعلق می گیرد که سود ندارند. این وام ها یک سقف مشخص دارند و البته بازی ای که وام می خواهد باید بیژنس پلن کاملا مشخصی داشته باشد؛ یعنی سازنده بتواند از بیژنس پلن خود مقابل دو دکترای اقتصاد دفاع کند. پول دادن و وام دادن بی هدف باعث نابودی تیم سازنده می شود. اگر بازی و بیژنس پلن تعریف درستی از کار اقتصادی در حوزه فرهنگ نداشته باشد راه به جایی نمی برد. همان طور که پیش از این بار ها پول بی هدف خرج شده و پروژه هم به جایی نرسیده. نه خودمان، نه جامعه، نه مخاطب، نه سازنده و نه حتی صنعت بازی هم بهره ای از این حمایت ها نبرده.

گفتید وام به پروژه هائی که فاخر و شاخص باشند تعلق می گیرد؛ تعریف شما از اثر فاخر و شاخص چیست؟

حداقل هائی در این مورد تعریف شده و یک کارگروه تخصصی هم در سازمان هنرهای دیجیتالی بسیج در مورد این پروژه ها رای نهایی را می دهند که این کارگروه از بازیسازان مطرح کشور تشکیل شده است.

امکانش هست از این افراد نام ببرید؟

فرزام ملک آرا یکی از آن هاست و بقیه هم سازندگانی در همین سطح هستند. افرادی که وقتی پروژه ای را رد یا تایید می کنند کسی نمی تواند در مورد تصمیم آن ها اما و اگر بیاورد. در مورد چهارمین حمایت هم باید بگویم که ما از بازی ها حمایت معنوی هم می کنیم. در این حالت ما از تمام منابع رسانه ای که در اختیار داریم و شبکه ای که در بسیج کشور وجود دارد کمک می گیریم تا از یک پروژه حمایت کنند؛ یا مثلا با در اختیار گذاشتن پایگاه های توزیع محصولات فرهنگی مثلا در اردوهای راهیان نور که جمعیت چندین میلیونی دارند یا مدارس کشور که در آن بسیج دانش آموزی وجود دارد یا پایگاه های بسیج که در سراسر کشور هستند، از بازی ها حمایت معنوی می کنیم.

صحبت از اردوهای راهیان نور شد. یادم هست که بازی «مسیر عشق» - ساخته عماد رحمانی - در اردوهای راهیان نور پخش و ۲۰ هزار نسخه از آن پیش فروش شد. حتی رکورد پیش فروش بازی در کشور شکسته شد. چرا این روند حمایتی ادامه پیدا نکرد؟

در میدان هائی مثل راهیان نور، بسیج دانش آموزی یا بسیج مساجد، محصول بدون واسطه با مخاطب روبه رو می شود. یعنی هنر خود محصول باید مخاطب را راضی کند. من صحنه های عجیبی در راهیان نور دیدم. مثلا مردم بن هائی داشتند که می توانستند با آن بازی رایگان تهیه کنند. با این حال مردم ترجیح می دادند مبلغی روی آن بن بگذارند و یک نرم افزار بخرند. درباره دلیل کارشان سوال می کردم و آن ها در جواب می گفتند: بازی های موجود کیفیت خوبی ندارند که این موضوع برمی گردد به قبل از سال ۹۲. این که چرا چنین موضوعی ادامه پیدا نکرد ارتباط مستقیم با کیفیت محصول دارد. در وهله دوم زمین بازی برای صنعت بازی تا حد قابل ملاحظه ای عوض شد. مخاطبان بازی های پی سی و کنسول کاهش پیدا کرده و بازی های موبایلی طرفداران بیشتری پیدا کردند.

در روزنامه «صبا» میزگردی در مورد بازی های دفاع مقدس و سفارشی برگزار شد و این مسئله بررسی شد که چرا از این دست بازی ها دیگر تولید نمی شود؟ همین سوال را از شما می پرسیم.

قبول دارم که تا پیش از شکل گیری موسسه هنرهای دیجیتالی، گاه بازی های سفارشی بد در بسیج تولید می شد که در نام بسیج نبودند؛ چون ساختار مشخص و علمی در زمینه کنترل، نظارت و هدایت وجود نداشت. نمی گویم چنین ساختاری اکنون ۱۰۰ درصد وجود دارد؛ قطعا نقطه ضعف هائی هست اما در این موسسه به ساختاری مشخص رسیده ایم. پیش از این، مسئولی سفارش ساخت یک بازی را می داد چراکه دغدغه آن را داشت؛ منتها چون ساختار علمی وجود نداشت محصول باکیفیتی تولید نشد. به قولی بگیر و نگیر داشتند. مثلا ارتش بازی می ساخت و می گرفت و بسیج بازی می ساخت و نمی گرفت. ممکن بود برعکس هم رخ دهد. مثلا یک تیم خوب به سراغ آن ها می رفت و یک تیم بد سراغ این ها. در مورد بازی های دفاع مقدس و این که ساخته نمی شوند باید بگویم که علاوه بر دفاع مقدس در مورد موضوعات مهم دیگری هم بازی تولید نمی شود. مثل بازی های قرآنی و قصه های اسلامی - ایرانی. مثلا زندگی اهل بیت یا داستان های کریلا مثل مختار یا حتی داستان مالک اشتر که خودم بازی نامه هایشان را نوشته ام.

چند سال پیش اعلام کردند که براساس شخصیت مختار در حال ساخت دو بازی متفاوت هستند، اما هیچ خبری از این دو پروژه شنیده نشد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) من مجوز ساخت بازی مختار را از وزارت ارشاد گرفته بودم و سرمایه گذاران بسیار خوبی هم حاضر شدند در این پروژه همکاری کنند. متأسفانه بنیاد ملی بازی های رایانه ای وقت اجازه ساخت این بازی را نداد؛ حالا به دلیل حس رقابت بوده یا هر چیز دیگری اهمیتی ندارد. متأسفانه بنیاد قلیشان شان خود را بسیار پایین آورده بود به طوری که گاهی اوقات با بازیسازان شخصا وارد رقابت می شد. بنیاد برای این که ما بازی مختار را نسازیم سرما مصاحبه ترتیب دادند و گفتند که ما کار ساخت بازی مختار را شروع کرده ایم و حتی سازندگان به لوکیشن فیلمبرداری سریال سر زده اند و از آن عکس برداری کرده اند. همین باعث خروج سرمایه گذار ما شد و بنیاد هم هیچ بازی ای بر اساس مختار نساخت.

یکی از مشکلات اساسی ما در مبحث بازی این است که نمی توانیم مخاطب را جذب کنیم و به قولی بازی هایمان سرگرم کننده نیستند. نظر شما در این باره چیست؟

ما نمی توانیم گیم پلی خوب طراحی کنیم. اگر هم خوب از آب دربیایند، شانس است. ما حتی انیمیشن نامه خوب هم نداریم. هنوز هم به انیمیشن نامه می گویم فیلمنامه. هنوز نتوانسته ایم متنی بنویسیم که مخصوص انیمیشن باشد. در مورد بازی نامه هم این موضوع صدق می کند. البته ایده های خوبی برای بازی نامه داریم اما پرداخت مناسبی نداریم. البته باید این را هم بگویم که ما ۴۰، ۳۰ سال از صنعت گیم دنیا عقب بودیم. به نسبت پیشرفت اگر بسنجیم حتی آمریکایی ها و اروپایی ها هم پیشرفت ما را نداشتند اما تا سه، چهار سال دیگر به آن ها می رسیم. حتی یکی از شخصیت های سیاسی- نظامی رژیم اشغالگر قدس پس از دیدن بازی فرزام (بازی آنلاین «آسمان دژ») گفته بود که دستیابی ایران به فناوری تولید بازی به اندازه دستیابی ایران به فناوری انرژی هسته ای خطرناک است. دنیا از این موضوع مطلع است و صنعت ما فاصله ۴۰ ساله را در مدت ۱۵ ساله طی خواهد کرد.

متأسفانه سطح سواد گیم در کشور ما پایین است. با توجه به امکاناتی که دارید هیچ گاه به فکر تأسیس مرکزی آموزشی نینفادید؟

آموزش یکی از چهار محور اصلی ما در موسسه هنرهای دیجیتال است. ما در یک مسیر ۵ ساله قرار داریم که در پایانش یک دانشکده هنرهای دیجیتال تأسیس خواهیم کرد. از این مسیر یک سال آن ملی شده و قرار است دانشکده چندین رشته مختلف در حوزه هنرهای دیجیتال داشته باشد. البته ما هنوز برای بسیاری از این رشته ها استاد نداریم. استادان این بخش افرادی مثل امیرحسین فصیحی، سهیل دانش اشرافی، فرزام ملک آرا و فرشاد صمیمی هستند؛ اولین های صنعت گیم. افرادی که معتقد بنیاد روی آن ها سرمایه گذاری نکرد تا سطح علمی شان ارتقا پیدا کند و آن ها خودجوش همه چیز را یاد گرفتند.

خب چرا این بازیسازان باید به مخاطبانشان چیزی یاد دهند، وقتی ممکن است از دل همین مخاطبان یک رقیب جدی به وجود آید؟

طبیعی است که آن ها این کار را انجام ندهند. من هم بودم انجام نمی دادم! ساختار آموزش در کشور ما پوسته قشنگی دارد. دانشگاه داریم، انستیتو داریم و بعضی اوقات خروجی های خوبی از آن ها بیرون می آید ولی هیچ کدام استراتژی درستی ندارند. دقیقاً مثل فوتبالمان. با این که استراتژی درستی نداریم اما هدفمان این است که با فراهم کردن زیرساخت مناسب این مشکل را برطرف کنیم. زمانی که طرح دانشکده را ارائه کردم، تمامی مسئولان بالا دستی من به انجام این کار تشویق کردند اما من گفتم که فعلاً به دلیل کمبود استاد امکان این کار را نداریم. باید در کوتاه مدت یک انستیتو برای تربیت استاد به راه بیندازیم و یا حتی در صورت لزوم استاد از خارج از کشور بیاوریم.

شما با آوردن استاد خارجی موافقت می کنید؟

چرا مخالف باشم. مگر ما در صنعت موشکی این کار را نکردیم، مگر در صنعت هسته ای این کار را نکردیم. برای پیشرفت باید چندین پروژه مشترک را با شرکت های بزرگ کلید بزنیم، البته نه این که چند سال بعد بفهمیم آن ها جاسوس بودند. شرکت هایی که پروژ های بین المللی تولید می کنند و برای کل دنیا قابل احترام هستند باید با همکاری مثلاً روسیه، هند، چین یا ژاپن تکنولوژی گیم را به ایران منتقل کنیم. من در این جا محدودیت هایی دارم و گرنه به شما ثابت می کردم که چگونه می توان با یک کشور دیگر پروژه قرآنی ساخت. پروژه کربلایی و پروژه دینی ساخت.

بازی «ایران ۵۷» یکی از مهم ترین پروژه های شماست و حتی بنیاد از آن به عنوان ابزار تبلیغاتی مقابل اثر ضد ایرانی «انقلاب ۱۹۷۹» استفاده کرد. بودجه این بازی چه مقدار بوده؟

ما ۱۵۰ میلیون برای ساخت بازی هزینه کردیم و بین ۱۱۰ تا ۱۲۰ میلیون تومان به تیم سازنده تجهیزات دادیم. این تجهیزات به شدت هزینه های ساخت را پایین می آورد. اگر می خواستیم این تجهیزات را اجازه کنیم هزینه ساخت بازی سر به فلک می کشید.

«ایران ۵۷» چه زمانی عرضه می شود؟

قرار بود این بازی تابستان عرضه شود اما مقایسه بازی ما با اثر «انقلاب ۱۹۷۹» باعث شد تا عرضه آن را به تعویق بیندازیم. ناظران و سازندگان استرس این را داشتند که بازی ما با این اثر خارجی مقایسه شود. برای همین تصمیم گرفتیم بازی را کمی به عقب انداخته و حتی آن را کمی کوچک کنیم. در عوض بازی استاندارد دتر باشد و باگ هایش به کمترین حد ممکن برسند. فعلاً برنامه مان این است که بازی را برای دهه فجر آماده روتمایی و عرضه کنیم.



چاپ نسخه جدید کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران + دانلود (۱۳۹۵-۰۸/۰۱/۰۱)

نسخه جدید کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران با تکمیل اطلاعات شرکت های که در نسخه قبلی حضور نداشتند منتشر شد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ نسخه جدید کتاب «صنعت بازی های رایانه ای ایران: نکات و بازیگران کلیدی» با اطلاعات ارسالی از شرکت هایی که برای نسخه اول موفق به ارائه اطلاعات خود نشده بودند به چاپ رسید.

در نسخه جدید کتاب ۱۲ شرکت تولیدکننده، ۳ شرکت ناشر و ۳ شرکت ارائه دهنده سرویس به لیست شرکت ها اضافه شده اند.

پس از انتشار فراخوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای جهت به روزرسانی این کتاب برای چاپ دوم، شرکت ها این فرصت را پیدا کردند تا اطلاعات خود را (ادامه

(ادامه خبر ...) به روزرسانی نموده و برای درج در نسخه جدید ارسال نمایند.
 کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف معرفی پتانسیل ها و شرکت های فعال صنعت داخلی به مخاطبان خارجی در جهت توسعه همکاری های بین المللی به زبان انگلیسی تدوین گردید و تا کنون در دو رویداد بین المللی گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان و گیم کانکشن ۲۰۱۶ فرانسه در اختیار مخاطبان خارجی قرار گرفته است.
 داتلود نسخه جدید کتاب (PDF)
 منبع : روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای



نسخه جدید کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران به چاپ رسید (۱۴۰۱-۰۸/۰۱/۹۵)

نسخه جدید کتاب «صنعت بازی های رایانه ای ایران: نکات و بازیگران کلیدی»، با اطلاعات ارسالی از شرکت هایی که برای نسخه اول موفق به ارائه اطلاعات خود نشده بودند، به چاپ رسید.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در نسخه جدید کتاب ۱۲ شرکت تولیدکننده، سه شرکت ناشر و سه شرکت ارائه دهنده سرویس به لیست شرکت ها اضافه شده اند.
 پس از انتشار فراخوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای جهت به روز رسانی این کتاب برای چاپ دوم، شرکت ها این فرصت را پیدا کردند تا اطلاعات خود را به روزرسانی و برای درج در نسخه جدید ارسال کنند.
 کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف معرفی پتانسیل ها و شرکت های فعال صنعت داخلی به مخاطبان خارجی در جهت توسعه همکاری های بین المللی به زبان انگلیسی تدوین شد و تاکنون در دو رویداد بین المللی گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان و گیم کانکشن ۲۰۱۶ فرانسه در اختیار مخاطبان خارجی قرار گرفته است.
 نسخه دیجیتالی این کتاب را می توانید از طریق آدرس <http://www.wiregir/s/5av> دریافت کنید.



نسخه جدید کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران به چاپ رسید (۱۴۰۱-۰۸/۰۱/۹۵)

نسخه جدید کتاب «صنعت بازی های رایانه ای ایران: نکات و بازیگران کلیدی»، با اطلاعات ارسالی از شرکت هایی که برای نسخه اول موفق به ارائه اطلاعات خود نشده بودند، به چاپ رسید.
 به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در نسخه جدید کتاب ۱۲ شرکت تولیدکننده، ۳ شرکت ناشر و ۳ شرکت ارائه دهنده سرویس به لیست شرکت ها اضافه شده اند.
 پس از انتشار فراخوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای جهت به روزرسانی این کتاب برای چاپ دوم، شرکت ها این فرصت را پیدا کردند تا اطلاعات خود را به روزرسانی نموده و برای درج در نسخه جدید ارسال نمایند.
 کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف معرفی پتانسیل ها و شرکت های فعال صنعت داخلی به مخاطبان خارجی در جهت توسعه همکاری های بین المللی به زبان انگلیسی تدوین گردید و تا کنون در دو رویداد بین المللی گیمز کام ۲۰۱۶ آلمان و گیم کانکشن ۲۰۱۶ فرانسه در اختیار مخاطبان خارجی قرار گرفته است.
 نسخه دیجیتالی این کتاب را می توانید از طریق آدرس <http://www.wiregir/s/5av> دریافت کنید.

برترین های نمایشگاه الکامپ بیست و دوم به سبب آلمان فرستاده می شوند (۱۵/۰۱/۹۵-۱۵/۰۱/۹۵)

فناوری اطلاعات فناوری اطلاعات و ارتباطات - کسب و کارهای نوپا (استارتاپ ها) امسال نیز در قالب یک سالن مستقل به نمایشگاه الکامپ بیست و دوم می آیند و برترین آن ها به نمایشگاه سبب آلمان اعزام خواهند شد.

به گزارش خبرنگاران و به نقل از روابط عمومی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور، باقر بحری سخنگوی کمیته اجرایی بیست و دومین نمایشگاه الکامپ با اعلام این خبر و با تاکید بر اینکه امسال برنامه های مدونی برای استارتاپ ها داریم، گفت: طبق توافقات انجام شده با نمایشگاه سبب آلمان، برترین استارتاپ هایی که در نمایشگاه الکامپ بیست و دوم حضور یابند، با حمایت سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور امکان حضور در نمایشگاه سبب ۲۰۱۶ فرستاده خواهند شد. این عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور در ادامه به تشریح برنامه های سازمان برای تقویت حضور کسب و کارهای نوپا در الکامپ بیست و دوم، پرداخت و افزود: سالی مشترک برای حضور سرمایه گذاران خطرپذیر (VC) ها و شتاب دهنده ها در کنار استارتاپ ها در نظر گرفته شده است تا فضای تعامل و گفتگو میان ایده پردازان و سرمایه گذاران مهیا شود و روند تجاری سازی ایده ها در مسیر درست قرار گیرد.

بحری زمینه سازی برای رشد و توسعه فناوری های نوین را ضروری دانست و گفت: با روش های گوناگون درصدد حمایت از استارتاپ ها هستیم. در سال جاری نیز فرصت بیشتری برای برنامه ریزی روش های حمایتی در اختیار داریم. ارائه تخفیف های ویژه، برگزاری جشنواره، ایجاد امکانات و تسهیلات مختلف از جمله آن هاست.

این عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور، با تاکید بر لزوم درآمدزایی استارتاپ ها، افزود: پاشنه آشیل یک استارتاپ درآمدزایی است اگر به درآمد نرسند احتمال نابودی دور از انتظار نیست. نباید در مسیر عملیاتی سازی طرح و ایده خود از مقوله تجاری سازی و کسب درآمد غافل شوند. ضمن اینکه همیشه هم نمی توانند به امید حمایت باشند.

دولت الکترونیک با خدمات جدید به الکامپ می آید

سخنگوی کمیته اجرایی نمایشگاه الکامپ، حضور پررنگ دولت الکترونیک را در نمایشگاه این دوره وعده داد و افزود: پیرو جلسات برگزار شده انتظار می رود، برخلاف دوره های گذشته که سالن های مملو از غرفه های دولتی داشتیم؛ امسال سرویس ها و خدمات دولت الکترونیکی جهت استفاده بازدیدکنندگان به نمایش گذاشته شود.

بحری با یادآوری اینکه حضور دولت الکترونیک نشانه همبستگی دولت و فعالان بخش خصوصی است، گفت: امسال سالن بزرگ تری در اختیار بخشی دولت قرار خواهد گرفت تا با قدرت بیشتری حضور یابند و ظرفیت های دولت الکترونیک را به بازدیدکنندگان عرضه کنند.

بازی های رایانه ای با هویت مستقل می آیند

بازی های رایانه ای قصد دارند با یک شخصیت مستقل در نمایشگاه الکامپ شرکت کنند. بحری بایان این مطلب افزود: طبق توافق صورت گرفته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بخشی برای حضور سازندگان بازی های رایانه ای بومی در نمایشگاه الکامپ بیست و دوم خواهیم داشت. از سوی دیگر استارتاپ های حوزه گیم می توانند در بخش استارتاپ ها مشارکت کنند اما شرکت های بزرگ بازی ساز که تعدادشان طی این سالها بیشتر هم شده است، به صورت تجمیع شده و در بخشی مستقل با عنوان بازی های رایانه ای حضور خواهند داشت.

او افزود: ما سعی می کنیم که بخشی از نمایشگاه را به محلی برای جوان ها تبدیل کنیم احتمالاً دو بخش بازی های رایانه ای و استارتاپ ها نزدیک یکدیگر برپا خواهند شد.

بیش از پنجاه هزار متر درخواست غرفه ثبت شده است

بحری به ارائه نتایج آخرین مرحله پیش ثبت نام الکامپ ۲۰۱۶ پرداخت و گفت: بیش از ۷۰۰ شرکت فضایی بالغ بر ۵۵ هزار مترمربع درخواست کرده اند که در این گزارش بخش دولت الکترونیک و استارتاپ ها هنوز لحاظ نشده است.

سخنگوی کمیته اجرایی نمایشگاه الکامپ، به موفقیت سازمان در برگزاری نمایشگاه الکامپ سال گذشته به عنوان یکی از دلایل استقبال بی سابقه شرکت کنندگان از الکامپ این دوره اشاره کرد و گفت: بازار در حال تحول است و به سمت وسوی رونق می رود و مردم نیز به رونق اقتصادی امیدوار هستند. در سازمان نیز تلاش می کنیم وظیفه خودمان در برگزاری نمایشگاهی شایسته، را به خوبی ایفا کنیم و بدون تردید یک نمایشگاه باکیفیت، مورد استقبال صنف قرار می گیرد.

استقبال گسترده صنف از الکامپ

بحری با اشاره به اینکه اپراتورها از الکامپ بیست و دوم استقبال کردند، گفت: شرکتهای دارای پروانه FCP و اپراتورها، حضور پررنگی در نمایشگاه الکامپ امسال خواهند داشت. با این وجود می توان تقسیم بندی حضور شرکت ها در نمایشگاه الکامپ بیست و دوم را این گونه اعلام کرد که بیشترین حجم غرفه های کوچک را بدنه صنف درخواست کرده است.

او همین طور به بازیگران سنتی صنعت فناوری اطلاعات و ارتباطات اشاره کرد و یادآور شد: در حال حاضر تقسیم بندی سخت افزار و نرم افزار واقعا دشوار است. این در حالی است که شرکت های فعال در حوزه شبکه با تمام قدرت حضور دارند. فعالان بخش امنیت نیز پرتعداد ظاهر شدند. دیتاسترها نیز قابل توجه هستند. به طور کلی شرکت های IT حجم بیشتری را اشغال کردند.

بحری در ادامه افزود: شرکتهای فعال در بخش بانکداری الکترونیکی و پرداخت الکترونیک نیز در این دوره از نمایشگاه مشارکت خوبی را به ثبت رسانند.



برترین های نمایشگاه الکامپ بیست و دوم به سبب آلمان فرستاده می شوند (۱۴۰۲-۱۴۰۱-۱۰)

کسب و کارهای نوپا (استارتاپ ها) امسال نیز در قالب یک سالن مستقل به نمایشگاه الکامپ بیست و دوم می آیند و برترین آن ها به نمایشگاه سبب آلمان اعزام خواهند شد.

به گزارش خبرنگاران و به نقل از روابط عمومی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور، باقر بحری سخنگوی کمیته اجرایی بیست و دومین نمایشگاه الکامپ با اعلام این خبر و با تاکید بر اینکه امسال برنامه های مدونی برای استارتاپ ها داریم، گفت: طبق توافقات انجام شده با نمایشگاه سبب آلمان، برترین استارتاپ هایی که در نمایشگاه الکامپ بیست و دوم حضور یابند، با حمایت سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور امکان حضور در نمایشگاه سبب ۲۰۱۶ فرستاده خواهند شد. این عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور در ادامه به تشریح برنامه های سازمان برای تقویت حضور کسب و کارهای نوپا در الکامپ بیست و دوم، پرداخت و افزود: سالی مشترک برای حضور سرمایه گذاران خطرپذیر (VC) ها و شتاب دهنده ها در کنار استارتاپ ها در نظر گرفته شده است تا فضای تعامل و گفتگو میان ایده پردازان و سرمایه گذاران مهیا شود و روند تجاری سازی ایده ها در مسیر درست قرار گیرد.

بحری زمینه سازی برای رشد و توسعه فناوری های نوین را ضروری دانست و گفت: با روش های گوناگون درصدد حمایت از استارتاپ ها هستیم. در سال جاری نیز فرصت بیشتری برای برنامه ریزی روش های حمایتی در اختیار داریم. ارائه تخفیف های ویژه، برگزاری جشنواره، ایجاد امکانات و تسهیلات مختلف از جمله آن هاست.

این عضو شورای مرکزی سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور، با تاکید بر لزوم درآمدزایی استارتاپ ها، افزود: پاشنه آشیل یک استارتاپ درآمدزایی است اگر به درآمد نرسند احتمال نابودی دور از انتظار نیست. نباید در مسیر عملیاتی سازی طرح و ایده خود از مقوله تجاری سازی و کسب درآمد غافل شوند. ضمن اینکه همیشه هم نمی توانند به امید حمایت باشند.

دولت الکترونیک با خدمات جدید به الکامپ می آید

سخنگوی کمیته اجرایی نمایشگاه الکامپ، حضور پررنگ دولت الکترونیک را در نمایشگاه این دوره وعده داد و افزود: پیرو جلسات برگزار شده انتظار می رود، برخلاف دوره های گذشته که سالن های مملو از غرفه های دولتی داشتیم؛ امسال سرویس ها و خدمات دولت الکترونیکی جهت استفاده بازدیدکنندگان به نمایش گذاشته شود.

بحری با یادآوری اینکه حضور دولت الکترونیک نشانه همبستگی دولت و فعالان بخش خصوصی است، گفت: امسال سالن بزرگ تری در اختیار بخشی دولت قرار خواهد گرفت تا با قدرت بیشتری حضور یابند و ظرفیت های دولت الکترونیک را به بازدیدکنندگان عرضه کنند.

بازی های رایانه ای با هویت مستقل می آیند

بازی های رایانه ای قصد دارند با یک شخصیت مستقل در نمایشگاه الکامپ شرکت کنند. بحری بایان این مطلب افزود: طبق توافق صورت گرفته با بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بخشی برای حضور سازندگان بازی های رایانه ای بومی در نمایشگاه الکامپ بیست و دوم خواهیم داشت. از سوی دیگر استارتاپ های حوزه گیم می توانند در بخش استارتاپ ها مشارکت کنند اما شرکت های بزرگ بازی ساز که تعدادشان طی این سالها بیشتر هم شده است، به صورت تجمیع شده و در بخشی مستقل با عنوان بازی های رایانه ای حضور خواهند داشت.

او افزود: ما سعی می کنیم که بخشی از نمایشگاه را به محلی برای جوان ها تبدیل کنیم احتمالاً دو بخش بازی های رایانه ای و استارتاپ ها نزدیک یکدیگر برپا خواهند شد.

بیش از پنجاه هزار متر درخواست غرفه ثبت شده است

بحری به ارائه نتایج آخرین مرحله پیش ثبت نام الکامپ ۲۰۱۶ پرداخت و گفت: بیش از ۷۰۰ شرکت فضایی بالغ بر ۵۵ هزار مترمربع درخواست کرده اند که در این گزارش بخش دولت الکترونیک و استارتاپ ها هنوز لحاظ نشده است.

سخنگوی کمیته اجرایی نمایشگاه الکامپ، به موفقیت سازمان در برگزاری نمایشگاه الکامپ سال گذشته به عنوان یکی از دلایل استقبال بی سابقه شرکت کنندگان از الکامپ این دوره اشاره کرد و گفت: بازار در حال تحول است و به سمت وسوی رونق می رود و مردم نیز به رونق اقتصادی امیدوار هستند. در سازمان نیز تلاش می کنیم وظیفه خودمان در برگزاری نمایشگاهی شایسته، را به خوبی ایفا کنیم و بدون تردید یک نمایشگاه باکیفیت، مورد استقبال صنف قرار می گیرد.

استقبال گسترده صنف از الکامپ

بحری با اشاره به اینکه اپراتورها از الکامپ بیست و دوم استقبال کردند، گفت: شرکتهای دارای پروانه FCP و اپراتورها، حضور پررنگی در نمایشگاه الکامپ امسال خواهند داشت. با این وجود می توان تقسیم بندی حضور شرکت ها در نمایشگاه الکامپ بیست و دوم را این گونه اعلام کرد که بیشترین حجم غرفه های کوچک را بدنه صنف درخواست کرده است.

او همین طور به بازیگران سنتی صنعت فناوری اطلاعات و ارتباطات اشاره کرد و یادآور شد: در حال حاضر تقسیم بندی سخت افزار و نرم افزار واقعا دشوار است. این در حالی است که شرکت های فعال در حوزه شبکه با تمام قدرت حضور دارند. فعالان بخش امنیت نیز پرتعداد ظاهر شدند. دیتاسترها نیز قابل توجه هستند. به طور کلی شرکت های IT حجم بیشتری را اشغال کردند.

بحری در ادامه افزود: شرکتهای فعال در بخش بانکداری الکترونیکی و پرداخت الکترونیک نیز در این دوره از نمایشگاه مشارکت خوبی را به ثبت رسانند.

آموزش و پرورش به دنبال توانمندسازی دانش آموزان در فضای مجازی باشند (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۰۸/۱۰)

تهران - ایرنا - رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی از مسئولان وزارت آموزش و پرورش خواست تا به فکر توانمندسازی دانش آموزان در فضای مجازی باشند.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا سید مرتضی موسویان روز دوشنبه در همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی در سالن سینمایی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: به نظر من با روش فعلی نمی توان امیدوار بود در آینده نسل معتقد باشیم و لذا همه نسبت به آنچه که در آینده اتفاق می افتد، مسئول هستیم.

وی در نشست تجربه نگاری کتاب درسی تفکر و سواد رسانه ای از اهمیت توجه به آینده فناوری اطلاعات سخن گفت و افزود: محتوای کتاب تفکر و سواد رسانه ای به موضوع های فعلی فناوری اطلاعات و نه آنچه در آینده اتفاق می افتد، توجه دارد.

●● آموزش و پرورش به تحولات محیطی توجه دارد

علی زرافشان معاون آموزش متوسطه وزارت آموزش و پرورش گفت: توسعه رسانه ها و افزایش اثرگذاری آن بر جامعه به ویژه دانش آموزان موجب شده تا آموزش و پرورش به سواد رسانه ای توجه کند و پاسخگویی به تحولات محیطی یکی از کارکردهای این وزارتخانه است که در برنامه درسی ملی به آن توجه ویژه ای شده است.

وی افزود: سه نیاز یادگیرنده، موضوع های درسی و موضوع های یادگیری در برنامه درسی ملی پیش بینی شده و سواد رسانه ای یک ضرورت برای جامعه به حساب می آید که دانش آموزان باید ضمن فراگیری آن به توسعه سواد رسانه ای نیز توجه داشته باشند.

زرافشان با اشاره به تاکید سند تحول بنیادین آموزش و پرورش در سواد رسانه ای گفت: آموزش و پرورش مکلف شده تا منابع یادگیری خود را متنوع کند. به عبارت دیگر علاوه بر کتاب به منابعی چون کتابخانه ها و حتی سینما نیز توجه داشته باشد.

وی افزود: پیش فرض های تفکر، ارتقای مهارت های کوشگری و ارتقای مهارت تصمیم گیری در تدوین کتاب تفکر و سواد رسانه ای مدنظر مولفان این کتاب قرار داشته است.

●● هنوز کتاب تفکر و سواد رسانه ای شناسایی نشده است

محمود امانی طهرانی مدیرکل دفتر تالیف کتاب های درسی ابتدایی و متوسطه نظری گفت: کتاب تفکر و سواد رسانه ای مورد توجه رسانه ها قرار گرفته اما هنوز مباحث آن مورد بررسی دقیق و نقد و شناسایی قرار نگرفته و مقبول مانده است.

وی افزود: کتاب تفکر و سواد رسانه ای یک کتاب مساله محور است و عده ای از متخصصان حوزه ارتباطات نسبت به نبود تعاریف در این کتاب اعتراض داشتند ولی تاکید می کنم در تالیف این اثر به دنبال ارائه تعاریف نبوده ایم و بر مساله محور بودن آن تاکید داشته ایم.

امانی همچنین گفت: این کتاب با توجه به ۶۰ فیلم تدوین شده ولی برای تدریس این کتاب معلم تربیت نکرده ایم. چون بر توانمندی، قدرت تفکر و ارائه طرح آموزشی آموزگار تاکید داریم.

●● سواد رسانه ای از پیش دبستانی تا پایان دوازدهم

میترا دانشور نویسنده کتاب تفکر و سواد رسانه ای گفت: دیدگاه ما بر مبنای یک برنامه کامل سواد رسانه ای از دوره پیش دبستانی تا پایه دوازدهم به صورت بین رشته ای در تمام حوزه های یادگیری و به صورت خاص است و در این کتاب یک مهندسی معکوس اتفاق می افتد.

وی افزود: قرار است تحولی در آموزش و پرورش اتفاق بیافتد نه این که تغییری صورت گیرد و زمانی که صحبت از تحول است دیدگاه برنامه ریزی تغییر می کند.

دانشور همچنین گفت: اضافه شدن عناوین درسی به ساعات درسی لزوماً به معنی تحول نیست. چون، عناوین درس و نه محتوای آن جدید است.

این نویسنده اضافه کرد: این کتاب در شش فصل تدوین شده که فصل نخست به پنج پرسش کلی سواد رسانه ای می پردازد و فصل ششم اصول و قواعد آن را تشریح کرده است.

وی هدف اصلی از تالیف این کتاب را مسلح کردن دانش آموزان برای ورود در دنیای مجازی و مقابله با رسانه هاست دانست و گفت: دانش آموزان فقط مصرف کننده نیستند بلکه در تولید و بازتشریح پیام ها نقش بسزایی دارند.

●● سواد رسانه ای یک تکلیف است

محمدصادق افراسیابی دبیر همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی گفت: سواد رسانه ای را باید به عنوان تکلیف بدانیم و لذا سواد رسانه ای به دنبال تاکید بر متغیر نبودن مخاطب است.

وی با اشاره به مقالات ارسالی به همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی گفت: در حدود یک دهم از ۱۷۰ مقاله ارسال شده به این همایش به موضوع کتاب «تفکر و سواد رسانه ای» اختصاص دارد.

●● انجمن سواد رسانه ای تاسیس می شود

افراسیابی از تاسیس انجمن سواد رسانه ای در آینده ای نزدیک خبر داد و گفت: این انجمن

از هرگونه تجربه نگاری در آموزش سواد رسانه ای با هدف تاکید بر مستندسازی حمایت می کند.

به گزارش ایرنا به دلیل استقبال دبیران آموزش و پرورش از نشست تخصصی تجربه نگاری کتاب درسی تفکر و سواد رسانه ای و گنجایش نداشتن سالن شورای فرهنگ عمومی مسئولان همایش مجبور شدند تا ادامه همایش را در سالن سینمایی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار کنند.

●● نگاهی به برنامه های روز دوم همایش سواد رسانه ای

نشست تجربه نگاری مجموعه دیرین دیرین با حضور عبدالحسین ابوالحسنی، نشست تجربه نگاری موسسه بینارایان و هدایت با حضور (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) علیرضا مؤذن و همچنین نشست سواد رسانه ای و اقتصاد مقاومتی با حضور عبدالمجید نگارش نژاد، ناصر فخاری و علی سیفی با حضور علاقه مندان و کارشناسان رسانه بعداز ظهر امروز برگزار می شود.

بخش دوم این همایش از صبح چهارشنبه با کارگاه های علمی و تخصصی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی آغاز می شود و بعداز ظهر نیز شیوه های آموزش سواد رسانه ای در ایران با حضور علی زرافشان، حمیدرضا آیت اللهی، بهاره نصیری، سعید مدرسی، سید احمد موسوی صمدی، محمدصادق باطنی، لیلا وصالی، سجاد کریمی تامبوندی و محمدصادق افراسیابی برگزار می شود.

همچنین کارگاه نقد و بررسی آثار هنری در حوزه سواد رسانه ای با حضور امیدعلی مسعودی، غث السادات افضل طوسی، امیر روشن یخشی، زهرا محمودی، محمد ابوالحسنی و عوامل مجموعه دیرین دیرین برپا می شود.

قرار است اختتامیه همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی عصر چهارشنبه در تالار ایوان شمس برگزار شود.

همایش سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی به همت مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و با همکاری سازمان فناوری اطلاعات ایران، موسسه مطالعات و تحقیقات اجتماعی دانشگاه تهران، دانشگاه پیام نور، مرکز گفتن انقلاب اسلامی، خانه شهروندان ایران، شبکه رادیویی گفت و گو و دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی برگزار می شود.

همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، پژوهشکده فرهنگ، هنر و معماری جهاد دانشگاهی و خبرگزاری های ایران، ایستا و شیستان در برگزاری این همایش ملی فعالیت دارند.

فراہنگ ۱۰۰۳۰۰۱۸۲۳ خیرنگار: محمدرضا جعفرملک* انتشار دهنده: طاهره نبی اللهی



نسخه جدید کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران به چاپ رسید (۱۳۹۷-۹۵/۰۸/۱۱)

نسخه جدید کتاب «صنعت بازی های رایانه ای ایران: نکات و بازیگران کلیدی»، با اطلاعات ارسالی از شرکت هایی که برای نسخه اول موفق به ارائه اطلاعات خود نشده بودند، به چاپ رسید.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، در نسخه جدید کتاب ۱۲ شرکت تولیدکننده، ۳ شرکت ناشر و ۳ شرکت ارائه دهنده سرویس به لیست شرکت ها اضافه شده اند. پس از انتشار فراخوان بنیاد ملی بازی های رایانه ای جهت به روزرسانی این کتاب برای چاپ دوم، شرکت ها این فرصت را پیدا کردند تا اطلاعات خود را به روزرسانی نموده و برای درج در نسخه جدید ارسال نمایند.

کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای با هدف معرفی پتانسیل ها و شرکت های فعال صنعت داخلی به مخاطبان خارجی در جهت توسعه همکاری های بین المللی به زبان انگلیسی تدوین گردید و تا کنون در دو رویداد بین المللی گیمزکام ۲۰۱۶ آلمان و گیم کانکشن ۲۰۱۶ فرانسه در اختیار مخاطبان خارجی قرار گرفته است.



بازده بازی جدید ایرانی پروانه ساخت گرفتند (۱۳۹۷-۹۵/۰۸/۱۱)

پس از برگزاری نهمین و دهمین جلسه شورای پروانه ساخت بازی های رایانه ای سال ۱۳۹۵، در مجموع برای ده بازی جدید ایرانی پروانه ساخت صادر شد. به گزارش پردیس گیم، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در نهمین جلسه شورای پروانه ساخت بازی های رایانه ای در سال جاری از میان پنج عنوان پروانه ساخت درخواست شده، پروانه ساخت سه بازی صادر شد. در دهمین جلسه این شورا نیز درخواست پروانه ساخت هشت بازی بررسی شد که با تمامی درخواست ها موافقت شد. این بازده عبارت اند از: ۱. بازی بردیا به نویسندگی آقایان حمید افسری و محمدمهدی شقایقی با سبک بازی اکشن ماجراجویی ۲. بازی ترا اسپید به نویسندگی آقای فرشاد حسین زاده با سبک بازی آنلاین استراتژیک ۳. بازی هتل پرند ۴. به نویسندگی آقای یونس کمال جو با سبک بازی ماجراجویی ۴. بازی نادر پلی به نویسندگی آقای عباس اسماعیل زاده با سبک بازی استراتژی هبازی جنگ دارو دسته ها به نویسندگی آقای سیدمحمد جمال حسینی با سبک بازی آنلاین استراتژی ۵. بازی بازگشت دیوار اسرار به نویسندگی آقای یوسف علی پور با سبک بازی ماجراجویی ۷. بازی دفاع از ایران به نویسندگی آقای عباس بازدار با سبک بازی استراتژی ۸. بازی آرکتورس به نویسندگی آقای کیهان یعقوبیان با سبک بازی ماجراجویی اکشن اول شخص ۹. بازی رخنه به نویسندگی آقای حسن شکری با سبک بازی سکوپازی ۱۰. بازی نوشیدنی سرخ به نویسندگی آقای جواد بخش آبادی با سبک بازی ماجراجویی ۱۱. بازی سین جیم به نویسندگی آقای فواد امیری با سبک بازی آنلاین

«دانشبازی»، رویدادی برای جذاب تر شدن بزرگ ترین پارک علمی کشور (۱۳۹۴-۱۵/۸/۱۱)

به زودی قرار است با احداث باغ کتاب شهرداری تهران در تپه های عباس آباد، فضایی برای ایجاد یک پارک علمی با نام تالار علم اختصاص یابد.

به گزارش خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ رویداد دانشبازی با هدف بازیگونه (گیمیفای) کردن این پارک علمی راه اندازی شده است. به همین منظور بخشی از شرکت کنندگان این رویداد فعالان صنعت سرگرمی و بازی سازی هستند که البته آموزش هایی در جریان رویداد پیرامون این مطلب و البته سایر موضوعات دیگر داده خواهد شد. در پایان این رقابت چند روزه پس از داوری ایده ها و طرح ها به سه تیم برتر به ترتیب ۵، ۳ و ۲ میلیون تومان جایزه اهدا می گردد.

این رویداد در تاریخ های ۱۳، ۱۴ و ۲۰ آبان ماه با حمایت شهرداری تهران، به سفارش شرکت فن آموز، توسط مجموعه هدهد در پارک فناوری پردیس برگزار می شود. برای کسب اطلاعات بیشتر و ثبت نام در رویداد می توانید از طریق نشانی Evandin/events-daneshbazi اقدام بفرمایید.
منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



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

۱۳۹۵/۰۸/۱۱

