

۱۳۹۵/۰۸/۱۵

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آئینه مطبوعات



روابط عمومی

سجده

NOV 05 2016

شنبه ۱۵
آبان

۵
م
۵

اذان صبح ۵:۰۵ طلوع آفتاب ۶:۳۰ اذان ظهر ۱۱:۴۸ اذان مغرب ۱۷:۲۴

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۱	۳۱۷۹۵	دلار
▲ ۶۱	۳۵۴۱۰	یورو
▲ ۵۹۲	۳۹۸۰۳	پوند
▼ ۱۳۰	۳۰۸۳۸	صدین
-	۸۶۵۷	درهم امارات
▲ ۵۵	۳۲۸۳۶	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۶۲۸	دلار
۴۰۳۰	یورو
۴۵۳۵	پوند
۳۵۲۰	صدین
۹۹۲	درهم امارات
۱۱۸۰	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۳۸۸۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۲۲۵۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۱۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۳۰۰۰	نیم سکه
۲۹۸۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	ایرانی ها 132 میلیارد تومان پای «کلش آو کلنز» ریختند	آسیا
۳	هزینه 132 میلیاردی ایرانی ها برای بازی!	آفتاب
۳	پیام تبریک مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وزیر جدید فرهنگ و ارشاد اسلامی	آفتاب
۴	هزینه 132 میلیاردی ایرانی ها برای بازی «کلش آو کلنز»!	کیهان
۵	سرپرست بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای منصوب شد	صبا
۵	ثبت نام نهمین جشنواره رسانه های دیجیتال آغاز شد	خبرگزاری قرآنی International Quran News Agency
۶	نسخه جدید کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران به چاپ رسید	گامی
۶	پایزه بازی جدید ایرانی پروانه ساخت گرفتند	گامی
۷	زابل؛ بازی کامپیوتری شهید فهمیده	چاپشاکر
۷	ثبت نام جشنواره رسانه های دیجیتال آغاز شد	مرکز خبری مهر
۸	ثبت نام جشنواره رسانه های دیجیتال آغاز شد	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی آقا Azad News Agency (ASNA)
۹	ثبت نام جشنواره رسانه های دیجیتال آغاز شد	بی بی سی
۱۰	آغاز ثبت نام نهمین جشنواره رسانه های دیجیتال	خبرگزاری آیت الله العظمی Qatar on it
۱۲	ایرانی ها پارسال ۱۳۲ میلیارد خرج کلش آو کلنز کردند	ITanalyze.ir
۱۲	پیام تبریک مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وزیر جدید فرهنگ و ارشاد اسلامی	باشگاه خبرنگاران
۱۳	پایزه بازی جدید ایرانی پروانه ساخت گرفتند	ICT
۱۳	نسخه جدید کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران به چاپ رسید	ICT
۱۳	راه اندازی وب سایت مقابله با اسلام هراسی در بازی های رایانه ای	خبرگزاری قرآنی International Quran News Agency
۱۴	گزارش آماری درباره یک پدیده/ به «کلش آو کلنز» عادت کرده ایم؟	مرکز خبری مهر

تعداد محتوا : ۲۱



خبرگزاری

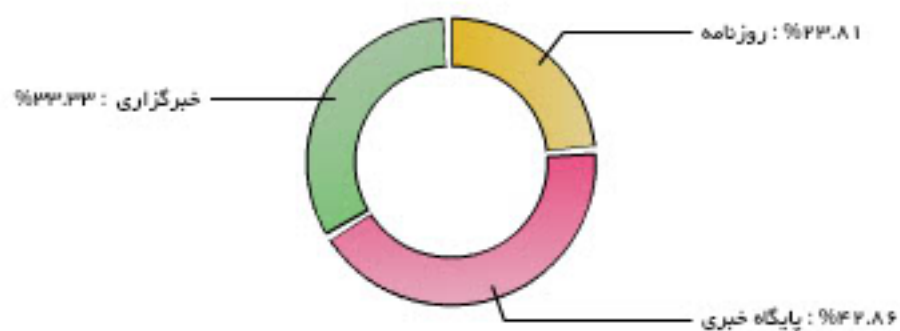
۷

پایگاه خبری

۹

روزنامه

۵



تا پایان سال ۹۴ و درست پس از ۳ سال عرضه ایرانی‌ها ۱۳۲ میلیارد تومان پای «کلش آو کلنز» ریختند

بر اساس این تحلیل آماری هر بازیکن ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و پرداخت‌ها هم غالباً از طریق درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم‌های

USSD و کسر از قبض

سیمکارت در رتبه‌های بعدی

روش‌های هزینه‌کرد از

سوی بازیکنان ایرانی

«کلش» قرار دارند. بیشتر

پرداخت‌ها، به منظور

کاهش زمان انتظار برای

بازی کردن (مانند تسریع

عملیات ساخت و ساز) صورت

گرفته است و این مسئله از

دو موضوع ناشی می‌شود.

اولاً اینکه ۸۵ درصد از

بازیکنان اعلام کرده‌اند که

تقریباً و در مواردی کاملاً به

بازی عادت و وابستگی پیدا

کرده‌اند. بنابراین منتظر ماندن

برای آن‌ها تا بتوانند مجدداً

به ادامه بازی بپردازند بسیار

دشوار است.

«کلش آو کلنز» منفور محبوب» عنوان گزارشی از مجموعه «پدیده سال» است که برای اولین بار از واقعیت‌های آماری درباره یکی

از پرتیرترین بازی‌های این

سال‌ها رونمایی می‌کند.

یکی از بخش‌های جالب و

تأمل برانگیز در این گزارش

جامع اشاره به گردش

مالی درونی بازی «کلش

آو کلنز» Clash of Clans

است که بر اساس آن تخمین زده

می‌شود بازیکنان ایرانی، تا

پایان سال ۹۴ یعنی حدود

سه سال پس از عرضه اولیه

بازی مجموعاً ۱۳۲ میلیارد

تومان برای این بازی هزینه

کرده‌اند که بخش اعظم

آن از طریق مجاری

غیرقانونی و واسطه‌گری

از کشور خارج شده

و این مسئله اهمیت

نظارت بر ورود قانونی

بازی‌های خارجی را پررنگ می‌کند.



حقایق درباره کِلَش آف کلنز

هزینه ۱۳۲ میلیاردی ایرانی‌ها برای بازی!

در رتبه‌های بعدی روش‌های هزینه‌کرد از سوی بازیکنان ایرانی «کلش» قرار دارند.

از خلاقیت تا تحریک هیجانات

اما چرا «کلش آف کلنز» اینگونه توانسته علاقمندانش را به همراهی و هزینه مالی مجاب کند؟ براساس اطلاعات کسب شده در این پویش ملی، «تسوآوری و خلاقیت» موجود در بازی عامل اصلی جذب نوجوانان به این بازی بوده است. در کنار این عامل «تحریک هیجانات و احساسات و عواطف بازیکنان»، دلیل اصلی برای پرداخت هزینه بیشتر در بازی بوده است. بیشتر پرداخت‌ها، به منظور کاهش زمان انتظار برای بازی کردن (مانند تسریع عملیات ساخت و ساز) صورت گرفته است و این مسئله از دو موضوع ناشی می‌شود. اولاً اینکه ۸۵ درصد از بازیکنان اعلام کرده‌اند که تقریباً در مواردی کاملاً به بازی عادت و وابستگی پیدا کرده‌اند. بنابراین منتظر ماندن برای آنها تا بتوانند مجدداً به ادامه بازی بپردازند بسیار دشوار است. دوماً اینکه بازیکنان اعتقاد دارند پرداخت برای پیشرفت مستقیم در بازی (مثل خرج کردن پول برای تقویت نیروها) لذت رقابت را از بین می‌برد و به همین دلیل از پرداخت برای چنین مواردی پرهیز می‌کنند.

جالب و تأمل برانگیز در این گزارش جامع اشاره به گردش مالی درونی بازی «کلش آف کلنز» است که بر اساس آن تخمین زده می‌شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه‌سال پس از عرضه اولیه بازی مجموعاً ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده‌اند که بخش اعظم آن از طریق مجاری غیرقانونی و واسطه‌گری از کشور خارج شده و این مسئله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی‌های خارجی را پررنگ می‌کند. بر اساس این تحلیل آماری هر بازیکن ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و پرداخت‌ها هم غالباً از طریق درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم‌های USSD و کسر از قبض سیمکارت



«کلش آف کلنز» منفور محبوب عنوان گزارشی از مجموعه «پدیده سال» دایرک است که برای اولین بار از واقعیت‌های آماری درباره یکی از پرطرفدارترین بازی‌های این سال‌ها رونمایی می‌کند. به گزارش مهر، «پدیده سال» عنوان سلسله گزارش‌هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر می‌شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی و آنالیز قرار می‌گیرد. تازه‌ترین نمونه این گزارش‌ها با محوریت بازی رایانه‌ای «کلش آف کلنز» توسط مرکز دایرک تهیه و قرار است طی هفته آینده مشروح آن منتشر شود. «منفور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری است که علت انتخاب آن، تناقض‌های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به ۶ میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیداً با آن درگیر شده‌اند و این آمار در حالی است که نگاه غالب در جامعه به این بازی و تبعات آن منفی بوده است. بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال مخاطب اصلی این بازی بوده‌اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که در پیش از این گزارش «نمای باز» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می‌کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است. یکی از بخش‌های

پیام تبریک مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به وزیر جدید فرهنگ و ارشاد اسلامی

عرصه‌های بزرگ مردانی بزرگ می‌طلبد و امروز حوزه بازی‌های رایانه‌ای خرسند است که یکی از نخبگان کارآزموده فرهنگی نظام با پیشینه مدیریتی موفق و درخشان در عرصه دیپلماسی فرهنگی، با انتخاب هوشمندانه رئیس محترم جمهوری و نیز اعتماد شایسته نمایندگان ملت به عنوان دهمین ناخدای کشتی فرهنگ جمهوری اسلامی برگزیده شدند. جناب آقای دکتر صالحی امیری، فعالان حوزه بازی‌های رایانه‌ای که خوراک فرهنگی میلیون‌ها ایرانی علاقه‌مند به بازی‌های رایانه‌ای را تأمین می‌کنند، پس‌پس خشنودند که در رئوس برنامه‌های اعلامی خود بر عناوینی همچون «توسعه فناوری‌های نوین فرهنگی»، «رونق بخشیدن به اقتصاد فرهنگ» و همچنین «گسترش نهادهای غیردولتی در بخش فرهنگ» تأکید کرده‌اند. چرا که این برنامه‌ها به طور مستقیم مرتبط با صنعت بازی‌های رایانه‌ای هستند و این نشان از ظرافت و اشراف بالای شما در انتخاب سیاست‌های فرهنگی دارد؛ به ویژه این که در بند ۴ برنامه خود تحت عنوان سیاست‌های حمایتی چنین تأکید کرده‌اید: «هر کس و منبع اقتصاد فرهنگ، نه دولت و نفت، بلکه کار و خلاقیت بخش خصوصی و فعالان فرهنگی و هنری است و چاره کار فقط تأمین اعتماد آن‌ها به عادلانه بودن سیاست‌های حمایتی و پشت‌گرمی به سیاست‌های شفاف حمایتی است». این سیاست دقیقاً همان است که ما اکنون در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با کمک صنوف مختلف این حوزه در پی تحقق آن هستیم و بی تردید از این پس با اراده‌ای راسخ‌تر و روحیه‌ای مضاعف تمام توش و توان خود را برای اجرای برنامه‌های مقام عالی وزارت به کار خواهیم بست.

هزینه ۱۳۲ میلیاردی ایرانی‌ها برای بازی «کلش آو کلنز»!



هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی برای بازی!

یکی از بخش‌های جالب و تأمل برانگیز در این گزارش جامع اشاره به گردش مالی درونی بازی «کلش آو کلنز» است که بر اساس آن تخمین زده می‌شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی مجموعاً ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده‌اند که بخش اعظم آن از طریق مجاری غیرقانونی و واسطه‌گری از کشور خارج شده و این مسئله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی‌های خارجی را پررنگ می‌کند. بر اساس این تحلیل آماری هر بازیکن ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده که پرداخت‌ها هم غالباً از طریق درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از میس‌توهای USSD و کسر از قبض سیمکارت در رتبه‌های بعدی روش‌های هزینه‌کرد از سوی بازیکنان ایرانی «کلش» قرار دارند.

از خلاقیت تا تحریک هیجانات

اما چرا «کلش آو کلنز» اینگونه توانسته علاقمندانش را به همراهی و هزینه مالی مجاب کند؟ براساس اطلاعات

تخمین زده می‌شود بازیکنان ایرانی تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی «کلش آو کلنز» مجموعاً ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده‌اند.

به گزارش مهر، «پدیده سال» عنوان سلسله گزارش‌هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منتشر می‌شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی و آنالیز قرار می‌گیرد. تازه‌ترین نمونه این گزارش‌ها با محوریت بازی رایانه‌ای «کلش آو کلنز» توسط مرکز «دایرک» تهیه و قرار است در روزهای آینده مشروح آن منتشر شود.

«منظور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری است که علت انتخاب آن، تناقض‌های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به ۶ میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیداً با آن درگیر شده‌اند. این آمار در حالی است که نگاه غالب در جامعه به این بازی و تبعات آن منفی بوده است.

بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال مخاطب اصلی این بازی بوده‌اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که پیش از این در گزارش «همای باز» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می‌کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است.

کسب شده در این پوشش ملی، «تأوری و خلاقیت» موجود در بازی عامل اصلی جذب نوجوانان به این بازی بوده است. در کنار این عامل «تحریک هیجانات و احساسات و عواطف بازیکنان»، دلیل اصلی برای پرداخت هزینه بیشتر در بازی بوده است. همچنین بیشتر پرداخت‌ها، به منظور کاهش زمان انتظار برای بازی کردن (مانند تسریع عملیات ساخت و ساز) صورت گرفته است به طوری که ۸۵ درصد از بازیکنان اعلام کرده‌اند که تقریباً و در مواردی کاملاً به بازی عادت و وابستگی پیدا کرده‌اند بنابراین منتظر ماندن برای آنها تا بتوانند مجدداً به ادامه بازی بپردازند بسیار دشوار است. البته برخی بازیکنان اعتقاد دارند پرداخت برای پیشرفت مستقیم در بازی (مثل خرج کردن پول برای تقویت نیروها) لذت رقابت را از بین می‌برد و به همین دلیل از پرداخت برای چنین مواردی پرهیز می‌کنند.

گفتنی است نتایج این گزارش نشان می‌دهد امروز نیاز به تولید بازی‌های بومی و مناسب در داخل کشور برای سنین مختلف بیش از پیش احساس می‌شود. نکته مهم این که علاوه بر خروج میلیاردها تومان از پول کشورمان به واسطه یک بازی شاید آسیب‌های روحی و روانی و هنر رفتن وقت و انرژی نوجوانان و جوانانمان به مراتب مهم‌تر از این خسارت باشد.

لازم است با حمایت دولت از بازیسازان داخلی و رعایت اصول تربیتی و دوری از آثار مخرب موجود در بازی‌های غیر بومی خلأ موجود در کشور به‌درستی پر شود.



سرپرست بین الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منصوب شد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، طی حکمی سرکار مریم احمدی رایه‌عنوان سرپرست واحد امور بین الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منصوب کرد. در بخشی از این حکم آمده است: «با توجه به سوابق کاری و فعالیت‌هایی که در سال‌های اخیر در بنیاد داشته‌اید و به دلیل ضرورت و اهمیت فعالیت مستمر در حوزه امور بین الملل به عنوان سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای منصوب می‌شوید»

یکی از پروژه‌هایی که با مدیریت احمدی برای نخستین بار در کشور به سرانجام رسید، کتاب «بازیگران کلیدی صنعت بازی ایران» بوده است.



ثبت نام نهمین جشنواره رسانه های دیجیتال آغاز شد (۱۳۹۹-۱۴۰۰/۱۱)

گروه شبکه های اجتماعی: نهمین جشنواره رسانه های دیجیتال با موضوعاتی همچون خانواده و سبک زندگی توسط مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) نهمین جشنواره رسانه های دیجیتال با هدف جریان سازی و بسترسازی برای تولید و توسعه محتوای منطبق بر فرهنگ بومی، ملی و اسلامی در حوزه رسانه های دیجیتال، جایگاهی سالاته برای ارزیابی رسانه های دیجیتال در جهت رشد شکوفایی و رونق بخشی بازار داخلی و صادرات این صنعت است.

مهم ترین رخداد رسانه های دیجیتال کشور، پاییز هر سال در قالب جشنواره و نمایشگاه رسانه های دیجیتال برگزار می شود. از این رو در بخش جشنواره های این رویداد فرهنگی قالب های گوناگون رسانه های دیجیتال (سامانه های برخط، بازی های رایانه ای، نرم افزارهای رایانه ای، نرم افزارهای تلفن همراه) به رقابت می پردازند.

بخش های جشنواره شامل رسانه های برخط، بازی های رایانه ای و سرگرمی های دیجیتال، نرم افزارهای تلفن همراه و رسانه های هوشمند، نرم افزارهای رایانه ای و علمی و پژوهشی است.

همچنین دسته بندی موضوعی این جشنواره شامل خانواده و سبک زندگی (سبک زندگی، خانواده، تربیت، کودکان و نوجوانان)، فرهنگ و تمدن (تنوع فرهنگی، هنر، تاریخ، زبان، گردشگری)، فعالیت های فرهنگی و اجتماعی (فعالیت های شهروندی، اطلاع رسانی و خبر، سمن ها)، مقاومت و انقلاب اسلامی (انقلاب اسلامی، دفاع مقدس، بیداری اسلامی، وحدت اسلامی، تروریسم)، معارف (معارف اسلامی، قرآن، اهل بیت، مکارم اخلاقی، اندیشمندان)، آموزش (آموزش هوشمند، آموزش، مهارت، دانش افزایی دیجیتال، سرگرمی های آموزشی)، سلامت و زندگی سالم (آمادگی جسمانی، تغذیه، بهداشت، محیط زیست، مدیریت منابع)، تجارت و کسب و کار (اقتصاد مقاومتی، کارآفرینی و اشتغال، مصرف هوشمند)، ابزار تولید و انتشار محتوا (شبکه های اجتماعی، اشتراک گذاری فایل، وبلاگ، ابزارهای پژوهشی) است.

به برگزیدگان جشنواره نشان سرآمد اهدا خواهد شد که انواع این نشان شامل نشان عالی سرآمد از میان آثار هر بخش اصلی جشنواره به یک اثر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که قاجرترین اثر آن بخش انتخاب شده است نشان عالی سرآمد اهدا خواهد شد و همه آثار شرکت کننده در هر بخش در زیربخش نشان عالی شرکت داده خواهند شد.

این جشنواره با فراهم آوردن بستر رقابت میان تولیدکنندگان به شناسایی و ارزیابی تولیدات سال جاری رسانه های دیجیتال می پردازد. این ارزیابی توسط متخصصان فناوری اطلاعات، کارشناسان فرهنگی و تولیدکنندگان موفق تحت عنوان کمیته داوری و بر اساس مدل ارزیابی و رده بندی رسانه های دیجیتال که به شکل کاربرگ های داوری درآمده است، انجام می گیرد.

مدیریت داوری هر بخش توسط دبیر آن بخش از جشنواره صورت می گیرد. داوری آثار در جشنواره در سه سطح انتخاب، داوری میانی و داوری نهایی انجام می گیرد. انتخاب آثار توسط کمیته انتخاب و بر اساس آئین های اولیه فنی، محتوایی و شرایط حضور در جشنواره انجام می پذیرد.

داوری میانی براساس کاربرگ های ارزیابی که به بررسی فنی، محتوایی، کاربری و هنری آثار می پردازد، توسط کمیته داوری انجام می گیرد. آثاری که در این مرحله بیشترین امتیاز را کسب کرده و به مرحله بعد راه پیدا می کنند، در هر بخش به برگزیدگان هر عنوان نشان سرآمد تعلق می گیرد. این عناوین بر اساس اولویت های فرهنگی انتخاب گشته اند و در انتخاب آن ها مبنای مذهبی، هویت ملی و فرهنگ ایرانی مورد توجه قرار گرفته اند.

اطلاع رسانی ها از طریق بخش جشنواره تارنمای سرآمد به نشانی WWW.SARAMADIR انجام می شود و ثبت نام در جشنواره از طریق آدرس LOGIN.SARAMADIR انجام می گیرد. کاربران برای ثبت نام می توانند ابتدا در سامانه عضو شوند، سپس در بخش جشنواره نهم اثر خود را در عنوان دلخواه شرکت دهند. همچنین مهلت ثبت نام و ارسال آثار تا دهم دی ماه خواهد بود.



نسخه جدید کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران به چاپ رسید (۱۳۹۴-۱۲/۰۸/۱۳)

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 گیمزکام 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.



بازده بازی جدید ایرانی پروانه ساخت گرفتند (۱۳۹۴-۱۲/۰۸/۱۳)

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 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 یازده عنوان عبارت اند از:

بازی بردی به نویسندگی آقایان حمید افسری و محمدمهدی شقایقی با سبک بازی اکشن ماجراجویی بازی ترا اسپید به نویسندگی آقای فرشاد حسین زاده با سبک بازی آنلاین استراتژیک بازی هتل پرت ۲ به نویسندگی آقای یونس کمال جو با سبک بازی ماجراجویی بازی نادر پلی به نویسندگی آقای عباس اسماعیل زاده با سبک بازی استراتژی بازی جنگ دارو دسته ها به نویسندگی آقای سیدمحمد جمال حسینی با سبک بازی آنلاین استراتژی بازی بازگشت دیوار اسرار به نویسندگی آقای یوسف علی پور با سبک بازی ماجراجویی بازی دفاع از ایران به نویسندگی آقای عباس بازدار با سبک بازی استراتژی بازی آرکتورس به نویسندگی آقای کیهان یعقوبیان با سبک بازی ماجراجویی اکشن اول شخص بازی رخنه به نویسندگی آقای حسن شکری با سبک بازی سکویازی بازی نوشیدنی سرخ به نویسندگی آقای جواد بخش آبادی با سبک بازی ماجراجویی بازی سین جیمه نویسندگی آقای قواد امیری با سبک بازی آنلاین لازم به ذکر است متقاضیان دریافت پروانه ساخت می بایستی فرم مربوطه را از وب سایت www.EBazi.Org دریافت و ضمن تکمیل آن به همراه مدارک به معاونت نظارت و ارزشیابی تحویل نمایند.

زابل؛ بازی کامپیوتری شهید فهمیده (۱۳۸۸-۹۵/۰۸/۱۲)

مسئول سیاسی بسیج دانشجویی دانشگاه زابل از برگزاری همایش استکبارستیزی در این دانشگاه در روز ۱۲ آبان ماه جاری خبر داد.

محمدرضا عمارتی بیان کرد: فردا شب همایش استکبارستیزی با حضور سردار جواد کریمی قدوسی نماینده مجلس شورای اسلامی و همچنین عضو کمیسیون امنیت ملی در دانشگاه زابل انجام می شود. مسئول سیاسی بسیج دانشجویی دانشگاه زابل افزود: در این همایش همچنین از تیزر بازی کامپیوتری شهید حسین فهمیده که توسط کانون فضای مجازی بسیج دانشجویی دانشگاه طراحی شده است، رونمایی خواهد شد. وی ادامه داد: سردار کریمی قدوسی همچنین با اعضای شورای بسیج دانشجویی دانشگاه های شهرستان، شورای تبیین مواضع حوزه بسیج دانشجویی دانشگاه زابل دیدار خواهد کرد و به گفت و گو خواهد پرداخت. وی گفت: سردار کریمی سختران پایانی یوم الله ۱۲ آبان در شهرستان زابل خواهد بود و در پایان قطعه نامه نیز توسط نماینده بسیج دانشجویی دانشگاه زابل برگزار خواهد شد.

ثبت نام جشنواره رسانه های دیجیتال آغاز شد (۱۳۸۹-۹۵/۰۸/۱۲)

ثبت نام نهمین جشنواره رسانه های دیجیتال با هدف جریان سازی و بستر سازی برای تولید و توسعه محتوای هماهنگ با فرهنگ بومی و اسلامی آغاز شد.

به گزارش خبرگزاری مهر، مهم ترین رخدادهای رسانه های دیجیتال کشور، پاییز هر سال در قالب جشنواره و نمایشگاه رسانه های دیجیتال برگزار می شود. از این رو در بخش جشنواره های این رویداد فرهنگی قالب های گوناگون رسانه های دیجیتال (سامانه های برخط، بازی های رایانه ای، نرم افزارهای رایانه ای، نرم افزارهای تلفن همراه) به رقابت می پردازند.

این جشنواره با هدف جریان سازی و بستر سازی برای تولید و توسعه محتوای منطبق بر فرهنگ بومی، ملی و اسلامی در حوزه رسانه های دیجیتال، جایگاهی سالانه برای ارزیابی رسانه های دیجیتال در جهت رشد، شکوفایی و رونق بخشی بازار داخلی و صادرات این صنعت است. بخش های جشنواره:

رسانه های برخط

بازی های رایانه ای و سرگرمی های دیجیتال

نرم افزارهای تلفن همراه و رسانه های هوشمند

نرم افزارهای رایانه ای

علمی و پژوهشی

دسته بندی موضوعی:

خانواده و سبک زندگی

سبک زندگی / خانواده / تربیت / کودکان و نوجوانان

فرهنگ و تمدن

تنوع فرهنگی / هنر / تاریخ / زبان / گردشگری

فعالیت های فرهنگی و اجتماعی

فعالیت های شهروندی / اطلاع رسانی و خبر / سمن ها

مقاومت و انقلاب اسلامی

انقلاب اسلامی / دفاع مقدس / بیداری اسلامی / وحدت اسلامی / تروریسم

معارف

معارف اسلامی / قرآن / اهل بیت / مکارم اخلاقی / اندیشمندان

آموزش هوشمند

آموزش / مهارت / دانش افزایی دیجیتال / سرگرمی های آموزشی

سلامت و زندگی سالم

آمادگی جسمانی / تغذیه / بهداشت / محیط زیست / مدیریت منابع

تجارت و کسب و کار

اقتصاد مقاومتی / کارآفرینی و اشتغال / مصرف هوشمند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... ابزار تولید و انتشار محتوا)

شبکه های اجتماعی / اشتراک گذاری فایل / ویرایشگرها / ابزارهای پژوهشی
به برگزیدگان جشنواره نشان سرآمد اهدا خواهد شد که انواع این نشان عبارتند از:
نشان عالی سرآمد: از میان آثار هر بخش اصلی جشنواره به یک اثر که فاخرترین اثر آن بخش انتخاب شده است نشان عالی سرآمد اهدا خواهد شد. (همه آثار شرکت کننده در هر بخش در زیربخش نشان عالی شرکت داده خواهند شد).
نشان سرآمد: به اثر برگزیده هر عنوان از بخش ها، نشان سرآمد اهدا خواهد شد.

این جشنواره با فراهم آوردن بستر رقابت میان تولیدکنندگان به شناسایی و ارزیابی تولیدات سال جاری رسانه های دیجیتال می پردازد. این ارزیابی توسط متخصصان فناوری اطلاعات، کارشناسان فرهنگی و تولیدکنندگان موفق تحت عنوان کمیته داوری و بر اساس مدل ارزیابی و رده بندی رسانه های دیجیتال که به شکل کاربرگ های داوری درآمده است انجام می گیرد.

مدیریت داوری هر بخش توسط دبیر آن بخش از جشنواره صورت می گیرد. داوری آثار در جشنواره در سه سطح انتخاب، داوری میانی و داوری نهایی انجام می گیرد. انتخاب آثار توسط کمیته انتخاب و براساس آئیم های اولیه فنی، محتوایی و شرایط حضور در جشنواره انجام می پذیرد.
داوری میانی براساس کاربرگ های ارزیابی که به بررسی فنی، محتوایی، کاربری و هنری آثار می پردازد، توسط کمیته داوری انجام می گیرد. آثاری که در این مرحله بیشترین امتیاز را کسب نمایند به مرحله بعد راه پیدا می کنند.

در هر بخش به برگزیدگان هر عنوان نشان سرآمد تعلق می گیرد. این عناوین بر اساس اولویت های فرهنگی انتخاب گشته اند و در انتخاب آن ها مبانی مذهبی، هویت ملی و فرهنگ ایرانی مورد توجه قرار گرفته اند.
نحوه ثبت نام، ارسال آثار و شرایط شرکت در جشنواره:

کلیه اطلاع رسانی ها از طریق بخش جشنواره تارنمای سرآمد به نشانی WWW.SARAMADIR انجام می شود.
ثبت نام در جشنواره از طریق آدرس LOGINS.SARAMADIR انجام می گیرد. برای ثبت نام ابتدا در سامانه عضو شوید، سپس در بخش جشنواره نهم اثر خود را در عنوان دلخواه شرکت دهید.
مهلت ثبت نام و ارسال آثار تا تاریخ دهم دی ماه است و علاقه مندان می توانند آثار خود را به نشانی تهران، خیابان سمیه، ترسیده به خیابان مفتاح، پلاک ۷۶ طبقه دوم، دبیرخانه نهمین جشنواره رسانه های دیجیتال ارسال کنند.



سازمان فرهنگ و ارتباطات
Azad Cultural Relations (ACRA)

ثبت نام جشنواره رسانه های دیجیتال آغاز شد (۱۳۹۵/۰۱/۲۵-۱۳۹۵/۰۲/۲۵)

ثبت نام نهمین جشنواره رسانه های دیجیتال با هدف جریان سازی و بسترسازی برای تولید و توسعه محتوای هماهنگ با فرهنگ بومی و اسلامی آغاز شد.

به گزارش گروه فرهنگی آنا، مهم ترین رکن رسانه های دیجیتال کشور، پاییز هر سال در قالب جشنواره و نمایشگاه رسانه های دیجیتال برگزار می شود. از این رو در بخش جشنواره های این رویداد فرهنگی قالب های گوناگون رسانه های دیجیتال (سامانه های برخط، بازی های رایانه ای، نرم افزارهای رایانه ای، نرم افزارهای تلفن همراه) به رقابت می پردازند.

این جشنواره با هدف جریان سازی و بسترسازی برای تولید و توسعه محتوای منطبق بر فرهنگ بومی، ملی و اسلامی درحوزه رسانه های دیجیتال، جایگاهی سالانه برای ارزیابی رسانه های دیجیتال در جهت رشد، شکوفایی و رونق بخشی بازار داخلی و صادرات این صنعت است.

بخش های جشنواره:

رسانه های برخط

بازی های رایانه ای و سرگرمی های دیجیتال

نرم افزارهای تلفن همراه و رسانه های هوشمند

نرم افزارهای رایانه ای

علمی و پژوهشی

دسته بندی موضوعی:

خانواده و سبک زندگی

سبک زندگی / خانواده / تربیت / کودکان و نوجوانان

فرهنگ و تمدن

تنوع فرهنگی / هنر / تاریخ / زبان / گردشگری

فعالیت های فرهنگی و اجتماعی

فعالیت های شهروندی / اطلاع رسانی و خبر / سمن ها

مقاومت و انقلاب اسلامی

انقلاب اسلامی / دفاع مقدس / بیداری اسلامی / وحدت اسلامی / تروریسم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... معارف)

معارف اسلامی / قرآن / اهل بیت / مکارم اخلاقی / اندیشمندان

آموزش هوشمند

آموزش / مهارت / دانش افزایی دیجیتال / سرگرمی های آموزشی

سلامت و زندگی سالم

آمادگی جسمانی / تغذیه / بهداشت / محیط زیست / مدیریت منابع

تجارت و کسب و کار

اقتصاد مقاومتی / کارآفرینی و اشتغال / مصرف هوشمند

ابزار تولید و انتشار محتوا

شبکه های اجتماعی / اشتراک گذاری فایل / ویرایشگرها / ابزارهای پژوهشی

به برگزیدگان جشنواره نشان سرآمد اهدا خواهد شد که انواع این نشان عبارتند از:

نشان عالی سرآمد: از میان آثار هر بخش اصلی جشنواره به یک اثر که فاکتورترین اثر آن بخش انتخاب شده است نشان عالی سرآمد اهدا خواهد شد. (همه آثار

شرکت کننده در هر بخشی در زیربخش نشان عالی شرکت داده خواهند شد.)

نشان سرآمد: به اثر برگزیده هر عنوان از بخش ها، نشان سرآمد اهدا خواهد شد.

این جشنواره با فراهم آوردن بستر رقابت میان تولیدکنندگان به شناسایی و ارزیابی تولیدات سال جاری رسانه های دیجیتال می پردازد. این ارزیابی توسط متخصصان

فناوری اطلاعات، کارشناسان فرهنگی و تولیدکنندگان موفق تحت عنوان کمیته داوری و بر اساس مدل ارزیابی و رده بندی رسانه های دیجیتال که به شکل

کاربرگ های داوری درآمده است انجام می گیرد.

مدیریت داوری هر بخش توسط دبیر آن بخش از جشنواره صورت می گیرد. داوری آثار در جشنواره در سه سطح انتخاب، داوری میانی و داوری نهایی انجام می

گیرد. انتخاب آثار توسط کمیته انتخاب و براساس آئیم های اولیه فنی، محتوایی و شرایط حضور در جشنواره انجام می پذیرد.

داوری میانی براساس کاربرگ های ارزیابی که به بررسی فنی، محتوایی، کاربری و هنری آثار می پردازد، توسط کمیته داوری انجام می گیرد. آثاری که در این

مرحله بیشترین امتیاز را کسب نمایند به مرحله بعد راه پیدا می کنند.

در هر بخش به برگزیدگان هر عنوان نشان سرآمد تعلق می گیرد. این عناوین بر اساس اولویت های فرهنگی انتخاب گشته اند و در انتخاب آن ها مبانی مذهبی،

هویت ملی و فرهنگ ایرانی مورد توجه قرار گرفته اند.

نحوه ثبت نام، ارسال آثار و شرایط شرکت در جشنواره:

کلیه اطلاع رسانی ها از طریق بخش جشنواره تارنمای سرآمد به نشانی WWW.SARAMADIR انجام می شود.

ثبت نام در جشنواره از طریق آدرس LOGINSARAMADIR انجام می گیرد. برای ثبت نام ابتدا در سامانه عضو شوید، سپس در بخش جشنواره نهم اثر

خود را در عنوان دلخواه شرکت دهید.

مهلت ثبت نام و ارسال آثار تا تاریخ دهم دی ماه است و علاقه مندان می توانند آثار خود را به نشانی تهران، خیابان سمیه، نرسیده به خیابان مفتاح، پلاک ۷۶،

طبقه دوم، دبیرخانه نهمین جشنواره رسانه های دیجیتال ارسال کنند.



بیک

ثبت نام جشنواره رسانه های دیجیتال آغاز شد (۱۳۹۴/۰۱/۲۵-۱۳۹۴/۰۲/۰۱)

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

ثبت نام نهمین جشنواره رسانه های دیجیتال با هدف جریان سازی و بسترسازی برای تولید و توسعه محتوای هماهنگ با فرهنگ بومی و اسلامی آغاز شد. به

گزارش بی باک، مهم ترین رخداد رسانه های دیجیتال کشور، پاییز هر سال در قالب جشنواره و نمایشگاه رسانه های دیجیتال برگزار می شود. از این رو در بخش

جشنواره های این رویداد فرهنگی قالب های گوناگون رسانه های دیجیتال (سامانه های برخط، بازی های رایانه ای، نرم افزارهای رایانه ای، نرم افزارهای تلفن

همراه) به رقابت می پردازند.

این جشنواره با هدف جریان سازی و بسترسازی برای تولید و توسعه محتوای منطبق بر فرهنگ بومی، ملی و اسلامی درحوزه رسانه های دیجیتال، جایگاهی

سالانه برای ارزیابی رسانه های دیجیتال در جهت رشد، شکوفایی و رونق بخشی بازار داخلی و صادرات این صنعت است.

بخش های جشنواره:

رسانه های برخط

بازی های رایانه ای و سرگرمی های دیجیتال

نرم افزارهای تلفن همراه و رسانه های هوشمند

نرم افزارهای رایانه ای

علمی و پژوهشی

دسته بندی موضوعی:

خانواده و سبک زندگی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سبک زندگی / خانواده / تربیت / کودکان و نوجوانان
فرهنگ و تمدن

تنوع فرهنگی / هنر / تاریخ / زبان / گردشگری

فعالیت های فرهنگی و اجتماعی

فعالیت های شهروندی / اطلاع رسانی و خبر / سخن ها

مقاومت و انقلاب اسلامی

انقلاب اسلامی / دفاع مقدس / بیداری اسلامی / وحدت اسلامی / تروریسم

معارف

معارف اسلامی / قرآن / اهل بیت / مکارم اخلاقی / اندیشمندان

آموزش هوشمند

آموزش / مهارت / دانش افزایی دیجیتال / سرگرمی های آموزشی

سلامت و زندگی سالم

آمادگی جسمانی / تغذیه / بهداشت / محیط زیست / مدیریت منابع

تجارت و کسب و کار

اقتصاد مقاومتی / کارآفرینی و اشتغال / مصرف هوشمند

ابرار تولید و انتشار محتوا

شبکه های اجتماعی / اشتراک گذاری فایل / وبپایشگرها / ابزارهای پژوهشی

به برگزیدگان جشنواره نشان سرآمد اهدا خواهد شد که انواع این نشان عبارتند از:

نشان عالی سرآمد: از میان آثار هر بخش اصلی جشنواره به یک اثر که فاخرترین اثر آن بخش انتخاب شده است نشان عالی سرآمد اهدا خواهد شد. (همه آثار

شرکت کننده در هر بخش در زیربخش نشان عالی شرکت داده خواهند شد.)

نشان سرآمد: به اثر برگزیده هر عنوان از بخش ها، نشان سرآمد اهدا خواهد شد.

این جشنواره با فراهم آوردن بستر رقابت میان تولیدکنندگان به شناسایی و ارزیابی تولیدات سال جاری رسانه های دیجیتال می پردازد. این ارزیابی توسط متخصصان

فناوری اطلاعات، کارشناسان فرهنگی و تولیدکنندگان موفق تحت عنوان کمیته داوری و بر اساس مدل ارزیابی و رده بندی رسانه های دیجیتال که به شکل

کاربرگ های داوری درآمده است انجام می گیرد.

مدیریت داوری هر بخش توسط دبیر آن بخش از جشنواره صورت می گیرد. داوری آثار در جشنواره در سه سطح انتخاب، داوری میانی و داوری نهایی انجام می

گیرد. انتخاب آثار توسط کمیته انتخاب و براساس آئینم های اولیه فنی، محتوایی و شرایط حضور در جشنواره انجام می پذیرد.

داوری میانی براساس کاربرگ های ارزیابی که به بررسی فنی، محتوایی، کاربری و هنری آثار می پردازد، توسط کمیته داوری انجام می گیرد. آثاری که در این

مرحله بیشترین امتیاز را کسب نمایند به مرحله بعد راه پیدا می کنند.

در هر بخش به برگزیدگان هر عنوان نشان سرآمد تعلق می گیرد. این عناوین بر اساس اولویت های فرهنگی انتخاب گشته اند و در انتخاب آن ها مبانی مذهبی،

هویت ملی و فرهنگ ایرانی مورد توجه قرار گرفته اند.

نحوه ثبت نام، ارسال آثار و شرایط شرکت در جشنواره:

کلیه اطلاع رسانی ها از طریق بخش جشنواره تارنمای سرآمد به نشانی WWW.SARAMADIR انجام می شود.

ثبت نام در جشنواره از طریق آدرس LOGIN.SARAMADIR انجام می گیرد. برای ثبت نام ابتدا در سامانه عضو شوید. سپس در بخش جشنواره نهم اثر

خود را در عنوان دلخواه شرکت دهید.

مهلت ثبت نام و ارسال آثار تا تاریخ دهم دی ماه است و علاقه مندان می توانند آثار خود را به نشانی تهران، خیابان سمیه، نرسیده به خیابان مفتاح، پلاک ۷۶،

طبقه دوم، دبیرخانه نهمین جشنواره رسانه های دیجیتال ارسال کنند.



آغاز ثبت نام نهمین جشنواره رسانه های دیجیتال (۱۴۰۰-۹۵/۰۱/۲۵)

خبرایران: جشنواره رسانه های دیجیتال با هدف جریان سازی و بسترسازی برای تولید و توسعه محتوای منطبق بر فرهنگ بومی، ملی و اسلامی درحوزه رسانه های دیجیتال، جایگاهی سالانه برای ارزیابی رسانه های دیجیتال در جهت رشد، شکوفایی و رونق بخشی بازار داخلی و صادرات این صنعت است.

به گزارش خبرایران، مهمترین رخداد رسانه های دیجیتال کشور، پاییز هر سال در قالب جشنواره و نمایشگاه رسانه های دیجیتال برگزار می شود. از این رو در بخش جشنواره های این رویداد فرهنگی قالب های گوناگون رسانه های دیجیتال (سامانه های برخط، بازی های رایانه ای، نرم افزارهای رایانه ای، نرم افزارهای تلفن همراه) به رقابت می پردازند.

این جشنواره با هدف جریان سازی و بسترسازی برای تولید و توسعه محتوای منطبق بر فرهنگ بومی، ملی و اسلامی درحوزه رسانه های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دیجیتال، جایگاهی سلاته برای ارزیابی رسانه های دیجیتال در جهت رشد، شکوفایی و رونق بخشی بازار داخلی و صادرات این صنعت است. بخش های جشنواره:

رسانه های برخط

بازی های رایانه ای و سرگرمی های دیجیتال

نرم افزارهای تلفن همراه و رسانه های هوشمند

نرم افزارهای رایانه ای

علمی و پژوهشی

دسته بندی موضوعی:

خانواده و سبک زندگی

سبک زندگی / خانواده / تربیت / کودکان و نوجوانان

* فرهنگ و تمدن

تنوع فرهنگی / هنر / تاریخ / زبان / گردشگری

* فعالیت های فرهنگی و اجتماعی

فعالیت های شهروندی / اطلاع رسانی و خبر / سخن ها

* مقاومت و انقلاب اسلامی

انقلاب اسلامی / دفاع مقدس / بیداری اسلامی / وحدت اسلامی / تروریسم

* معارف

معارف اسلامی / قرآن / اهل بیت / مکارم اخلاقی / اندیشمندان

* آموزش هوشمند

آموزش / مهارت / دانش افزایی دیجیتال / سرگرمی های آموزشی

* سلامت و زندگی سالم

آمادگی جسمانی / تغذیه / بهداشت / محیط زیست / مدیریت منابع

* تجارت و کسب و کار

اقتصاد مقاومتی / کارآفرینی و اشتغال / مصرف هوشمند

* ابزار تولید و انتشار محتوا

شبکه های اجتماعی / اشتراک گذاری فایل / وبپایگاهها / ابزارهای پژوهشی

به برگزیدگان جشنواره نشان سرآمد اهدا خواهد شد که انواع این نشان عبارتند از:

نشان عالی سرآمد: از میان آثار هر بخش اصلی جشنواره به یک اثر که فاخرترین اثر آن بخش انتخاب شده است نشان عالی سرآمد اهدا خواهد شد. (همه آثار

شرکت کننده در هر بخش در زیربخش نشان عالی شرکت داده خواهند شد.)

نشان سرآمد: به اثر برگزیده هر عنوان از بخش ها، نشان سرآمد اهدا خواهد شد.

این جشنواره با فراهم آوردن بستر رقابت میان تولیدکنندگان به شناسایی و ارزیابی تولیدات سال جاری رسانه های دیجیتال می پردازد. این ارزیابی توسط متخصصان

فناوری اطلاعات، کارشناسان فرهنگی و تولیدکنندگان موفق تحت عنوان کمیته داور و بر اساس مدل ارزیابی و رده بندی رسانه های دیجیتال که به شکل

کاربرگ های داور درآمده است انجام می گیرد.

مدیریت داور هر بخش توسط دبیر آن بخش از جشنواره صورت می گیرد. داور آثار در جشنواره در سه سطح انتخاب، داور میانی و داور نهایی انجام می

گیرد. انتخاب آثار توسط کمیته انتخاب و براساس آئین های اولیه فنی، محتوایی و شرایط حضور در جشنواره انجام می پذیرد.

داوری میانی براساس کاربرگ های ارزیابی که به بررسی فنی، محتوایی، کاربری و هنری آثار می پردازد، توسط کمیته داور انجام می گیرد. آثاری که در این

مرحله بیشترین امتیاز را کسب نمایند به مرحله بعد راه پیدا می کنند.

در هر بخش به برگزیدگان هر عنوان نشان سرآمد تعلق می گیرد. این عناوین بر اساس اولویت های فرهنگی انتخاب گشته اند و در انتخاب آن ها مبانی مذهبی،

هویت ملی و فرهنگ ایرانی مورد توجه قرار گرفته اند.

نحوه ثبت نام، ارسال آثار و شرایط شرکت در جشنواره:

کلیه اطلاع رسانی ها از طریق بخش جشنواره تارنمای سرآمد به نشانی WWW.SARAMADIR انجام می شود.

ثبت نام در جشنواره از طریق آدرس LOGIN.SARAMADIR انجام می گیرد. برای ثبت نام ابتدا در سامانه عضو شوید. سپس در بخش جشنواره نهم اثر

خود را در عنوان دلخواه شرکت دهید.

مهلت ثبت نام و ارسال آثار تا تاریخ ۱۳۹۵/۱۰/۱۰ است.

تماس با دبیرخانه:

نشانی:

تهران، خیابان سمیه، ترسیده به خیابان مفتح، پلاک ۷۶، طبقه دوم، دبیرخانه نهمین جشنواره رسانه های دیجیتال.

تلفن:

ساعت پاسخگویی ۱۰ الی ۱۵ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... ۸۸۸۴۵۶۹۲ - مستقیم

۸۸۸۴۶۹۶۰ الی ۶۴ (داخلی ۱۶۴)

رایانامه:

dmf@farhang.gov.ir



ITanalyze.ir

ایرانی ها بار سال ۱۳۲ میلیارد خرج کلش آو کلنز کردند (۱۳۵۵-۸۵/۰۸/۱۳۶)

منصور محبوب» عنوان گزارشی از مجموعه «پدیده سال» دایرک است که برای اولین بار از واقعیت های آماری درباره یکی از پرفرقدارترین بازی های این سال ها رونمایی می کند.

به گزارش مهر «پدیده سال» عنوان سلسله گزارش هایی است که هر سال از سوی واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر می شود و در قالب آن یک بازی به عنوان پدیده مورد ارزیابی و آنالیز قرار می گیرد.

تازه ترین نمونه این گزارش ها با محوریت بازی رایانه ای «کلش آو کلنز» توسط مرکز دایرک تهیه و قرار است طی هفته آینده مشروح آن منتشر شود. «منصور محبوب» نام انتخابی برای این گزارش آماری است که علت انتخاب آن، تناقض های فرهنگی و رفتاری موجود میان بازیکنان و جامعه در مواجهه با این بازی اعلام شده است. نزدیک به ۶ میلیون نفر در سال ۹۴ به این بازی مشغول بوده و شدیداً با آن درگیر شده اند و این آمار در حالی است که نگاه غالب در جامعه به این بازی و تبعات آن منفی بوده است.

بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال مخاطب اصلی این بازی بوده اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۷ سال) که در پیش از این گزارش «تمای باز» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است.

هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی برای بازی!

یکی از بخش های جالب و تأمل برانگیز در این گزارش جامع اشاره به گردش مالی درونی بازی «کلش آو کلنز» است که بر اساس آن تخمین زده می شود بازیکنان ایرانی، تا پایان سال ۹۴ یعنی حدود سه سال پس از عرضه اولیه بازی مجموعاً ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی هزینه کرده اند که بخش اعظم آن از طریق مجاری غیرقانونی و واسطه گری از کشور خارج شده و این مسئله اهمیت نظارت بر ورود قانونی بازی های خارجی را پررنگ می کند.

بر اساس این تحلیل آماری هر بازیکن ایرانی به طور متوسط ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی خرج کرده است و پرداخت ها هم غالباً از طریق درگاه اینترنتی بوده است. استفاده از سیستم های USSD و کسر از قبض سیمکارت در رتبه های بعدی روش های هزینه کرد از سوی بازیکنان ایرانی «کلش» قرار دارند.

از خلایق تا تحریک هیجانات

اما چرا «کلش آو کلنز» اینگونه توانسته علاقمندان را به همراهی و هزینه مالی مجاب کند؟ براساس اطلاعات کسب شده در این پویش ملی، «تأوری و خلایق» موجود در بازی عامل اصلی جذب نوجوانان به این بازی بوده است.

در کنار این عامل «تحریک هیجانات و احساسات و عواطف بازیکنان»، دلیل اصلی برای پرداخت هزینه بیشتر در بازی بوده است.

بیشتر پرداخت ها، به منظور کاهش زمان انتظار برای بازی کردن (مانند تسریع عملیات ساخت و ساز) صورت گرفته است و این مسئله از دو موضوع ناشی می شود اولاً اینکه ۸۵ درصد از بازیکنان اعلام کرده اند که تقریباً در مواردی کاملاً به بازی عادت و وابستگی پیدا کرده اند. بنابراین منتظر ماندن برای آن ها تا بتوانند مجدداً به ادامه بازی بپردازند بسیار دشوار است.

دوماً اینکه بازیکنان اعتقاد دارند پرداخت برای پیشرفت مستقیم در بازی (مثل خرج کردن پول برای تقویت نیروها) لذت رقابت را از بین می برد و به همین دلیل از پرداخت برای چنین مواردی پرهیز می کنند.

متن کامل این گزارش آماری هفته آینده از سوی مرکز پژوهش های بنیاد ملی بازی های رایانه ای منتشر خواهد شد.



باشگاه خبرنگاران

پیام تبریک مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به وزیر جدید فرهنگ و ارشاد اسلامی (۱۳۱۵-۸۵/۰۸/۱۳۶)

مدیر عامل بنیاد بازی های رایانه ای در پیامی انتصاب دکتر صالحی امیری را به سمت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به وی تبریک گفت.

به گزارش دنیای ارتباطات فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: جناب آقای دکتر صالحی امیری، فعالان حوزه بازی های رایانه ای که خوراک فرهنگی میلیون ها ایرانی علاقه مند به بازی های رایانه ای را تأمین می کنند، بسی خشنودند که در رئوس برنامه های اعلامی خود بر عناوینی همچون «توسعه فناوری های نوین فرهنگی»، «زوتق بخشیدن به اقتصاد فرهنگ» و همچنین «گسترش نهادهای غیردولتی در بخش فرهنگ» تأکید کرده اید چرا که این برنامه ها به طور مستقیم مرتبط با صنعت بازی های رایانه ای هستند و این نشان از ظرافت و اشراف بالای شما در انتخاب سیاست های فرهنگی دارد به ویژه این که در بند ۴ برنامه خود تحت عنوان سیاست های حمایتی چنین تأکید کرده اید: «رکن و منبع اقتصاد فرهنگ، نه دولت و نه بلکه کار و خلایق بخش (ادامه دارد ...)»

(ادامه خبر ...) خصوصی و فعالان فرهنگی و هنری است و چاره کار فقط تأمین اعتماد آن ها به عادلانه بودن سیاست های حمایتی و پشت گرمی به سیاست های شفاف حمایتی است. " این سیاست دقیقاً همان است که ما اکنون در بنیاد ملی بازی های رایانه ای با کمک صنوف مختلف این حوزه در پی تحقق آن هستیم و بی تردید از این پس با اراده ای راسخ تر و روحیه ای مضاعف تمام توش و توان خود را برای اجرای برنامه های مقام عالی وزارت به کار خواهیم بست. مجموعه صنعت بازی های رایانه ای صمیمانه ترین تبریک های خود را تقدیم حضور جناب عالی می کند و امیدواریم این صنعت فصل تازه ای از شکوفایی و رونق را تحت حمایت و هدایت جناب عالی بگذراند.



یازده بازی جدید ایرانی پروانه ساخت گرفتند (۹۵/۰۸/۲۴)

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. 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 یازده عنوان 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 ۲ به نویسندگی آقای یونس کمال جو با سبک بازی ماجراجویی
۴. بازی نادر پلی به نویسندگی آقای عباس اسماعیل زاده با سبک بازی استراتژی
۵. بازی جنگ دارو دسته ها به نویسندگی آقای سیدمحمد جمال حسینی با سبک بازی آنلاین استراتژی
۶. 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 سکوبازی
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

لازم به ذکر است متقاضیان دریافت پروانه ساخت می بایستی فرم مربوطه را از وب سایت www.EBazi.Org دریافت و ضمن تکمیل آن به همراه مدارک به معاونت نظارت و ارزشیابی تحویل نمایند.



نسخه جدید کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران به چاپ رسید (۹۵/۰۸/۲۴)

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 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.



راه اندازی وب سایت مقابله با اسلام هراسی در بازی های رایانه ای (۹۵/۰۸/۲۴)

گروه بین المللی: وزارت ورزش و جوانان ترکیه اقدام به راه اندازی وب سایتی کرد که در آن بازی های رایانه ای مروج اسلام هراسی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) معرفی و اطلاعات لازم در مورد آن ها به کاربران ارائه می شود.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به نقل از خبرگزاری آناتولی، عاکف چاغاتای قلیچ، وزیر ورزش و جوانان ترکیه گفت: بازی های کامپیوتری از سوی غرب به عنوان ابزاری برای ترویج اسلام هراسی به کار می روند. وی گفت: ما سازوکاری را راه اندازی کرده ایم که محتوای اسلام هراسانه بازی های دیجیتال را گزارش می کند. قلیچ افزود: بازی های کامپیوتری دارای محتوای اسلام ستیزانه اکنون در وب سایت مذکور معرفی شده اند. در این وب سایت به دو زبان ترکی و انگلیسی ضمن معرفی اسلام هراسی، اسلام به عنوان دین رحمت معرفی و تأکید شده که راهکار پایان دادن به اسلام هراسی در بازی های کامپیوتری، شناسایی این بازی ها و تحریم آن هاست. همچنین بازی های رایانه ای متعددی که در آن المان های اسلام ستیزی وجود دارد، معرفی شده است. قلیچ با اشاره به خطرات محتوای اسلام ستیزانه در این بازی ها گفت: ما باید کودکان و جوانانمان را در برابر محتوای مخرب این بازی ها حفظ کنیم. وی با بیان این که راه اندازی این وب سایت نخستین گام برای مقابله با محتوای اسلام ستیزانه در بازی های رایانه ای است، تأکید کرد: این مسئله باید به صورت جدی و در سطح جهانی پیگیری شود.



در گفتگو با مهر تشریح شد؛ گزارش آماری درباره یک بدیده / به «کلش آو کلنز» عادت کرده ایم؟ (۹۵/۰۱/۲۵)

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال ضمن تشریح جزئیات نخستین پژوهش آماری درباره بازی «کلش آو کلنز» تأکید کرد: ۸۵ درصد از بازیکنان باور دارند که به این بازی عادت کرده اند.

به گزارش خبرنگار مهر، انتشار خبر «هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی ایرانی ها برای بازی کلش آو کلنز» به عنوان جزئی از داده های آماری گزارش مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال بنیاد ملی بازی های رایانه ای طی روزهای اخیر بازتاب قابل توجهی در رسانه ها پیدا کرد. گزارشی که برای اولین بار تصویری جامع و در عین حال تأمل برانگیز از کیفیت مواجهه و فراگیری یک بازی در ایران ارائه کرده است و قرار است در آینده شاهد نمونه های مشابه آن با محوریت دیگر بازی ها باشیم.

سیدمحمد علی سید حسینی مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) در گفتگو با خبرنگار مهر درباره تهیه این سلسله گزارش ها گفت: هر سال برخی از بازی های دیجیتالی در پلتفرم های مختلف، در میان بازیکنان از توجه ویژه ای برخوردار و با فروش و بالایی هم روبرو می شوند. با توجه به بازتاب های اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی منتج از این بازی ها در هر سال، یک گزارش در مورد این پدیده ها توسط دایرک منتشر خواهد شد که به میزان همه گیر شدن و نفوذ آنها می پردازد.

سیدحسینی ادامه داد: برای سال جاری، این گزارش با تمرکز بر بازی Clash Of Clans منتشر شده و در سال های آتی با توجه به اطلاعات موجود و اولویت تعیین شده توسط مرکز تحقیقات، بازی های مدنظر انتخاب شده و در پیمایش ملی و کلانشهرها و همچنین در صورت نیاز با پیمایش های آنلاین تکمیلی، به بررسی آنها در سطح کشور و کلانشهرها پرداخته خواهد شد. بیشتر بازیکنان «کلش آو کلنز» از طریق دوستان با این بازی آشنا شده اند.

مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال با اشاره به گزارش آماری تهیه شده درباره بازی «کلش آو کلنز» که بخش هایی از آن پیش تر در خبرگزاری مهر منتشر شده بود، گفت: گزارش «کلش آو کلنز: منفور محبوب» در واقع نخستین گزارش آماری از گزارش های سالانه پدیده سال است که نشان می دهد ۷ درصد از جمعیت کل ایران در سال ۹۴ کلش آو کلنز را بازی کرده اند. بیشتر بازیکنان «کلش آو کلنز» دانش آموز هستند.

وی درباره پراکندگی آماری علاقمندان به این بازی هم گفت: براساس آمار به دست آمده نوجوانان پسر مخاطبان اصلی این بازی هستند و جالب است بدانید تهران، مشهد، اصفهان، شیراز و کرج بیشترین بازیکنان کلش را تا به امروز داشته اند. سطح تحصیلات بیشتر بازیکنان «کلش آو کلنز» زیر دیپلم است.

سیدحسینی با اشاره به اینکه ۳۰ درصد از بازیکنان کلش در ایران حداقل یکبار برای این بازی پرداخت کرده اند، تأکید کرد: ۸۵ درصد از این بازیکنان باور دارند که به این بازی عادت کرده اند.

متن کامل گزارش تهیه شده دایرک درباره بازی «کلش آو کلنز» را می توانید اینجا دریافت کنید.



نظرسنجی سومین رونمایی بازی سال ۹۵؛ یکی از این چهار بازی ایرانی، به انتخاب هواداران رونمایی می

شود (۱۴/۱۵-۹۵/۰۱/۲۵)

آرنا:

با آغاز نظرسنجی سومین رونمایی بازی ایرانی در سال ۹۵، هواداران می توانند از بین چهار بازی ایرانی ثبت شده، یکی را برای دریافت بسته حمایتی- تبلیغاتی انتخاب کنند.

رونمایی از بازی های ایرانی یکی از بسته های حمایتی است که امسال اجرایی شد و هدف آن افزایش فروش بازی های ایرانی است.

پس از فراخوان ثبت نام برای روند رونمایی آبان ماه، ثبت نام چهار بازی جدید ایرانی نهایی شد.

بازی های «کوهستان سرد»، «بردیا»، «فریاد آزادی: تنگستان» و «چهره شیطانی» عناوینی هستند که در روند رونمایی آبان ماه شرکت کرده اند.

هواداران این بازی ها می توانند تا پایان روز سه شنبه ۲۵ آبان ماه با مراجعه به سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظرسنجی شرکت کرده و به بازی مورد علاقه خود رای دهند؛ عنوانی که بیشترین رای را کسب کند بسته حمایتی رونمایی را دریافت خواهد کرد.

علاقه مندان برای دریافت اطلاعات بیش تر و مشاهده ویدئو بازی ها می توانند به پروفایل این چهار بازی در سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراجعه کنند:

پروفایل بازی کوهستان سرد

پروفایل بازی بردیا

پروفایل بازی فریاد آزادی: تنگستان

پروفایل بازی چهره شیطانی



نظرسنجی سومین رونمایی بازی سال ۹۵؛ یکی از این چهار بازی ایرانی، به انتخاب هواداران رونمایی می

شود (۱۴/۱۵-۹۵/۰۱/۲۵)

با آغاز نظرسنجی سومین رونمایی بازی ایرانی در سال ۹۵، هواداران می توانند از بین چهار بازی ایرانی ثبت شده، یکی را برای دریافت بسته حمایتی- تبلیغاتی انتخاب کنند.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، رونمایی از بازی های ایرانی یکی از بسته های حمایتی است که امسال اجرایی شد و هدف آن افزایش فروش بازی های ایرانی است.

پس از فراخوان ثبت نام برای روند رونمایی آبان ماه، ثبت نام چهار بازی جدید ایرانی نهایی شد. بازی های «کوهستان سرد»، «بردیا»، «فریاد آزادی: تنگستان» و «چهره شیطانی» عناوینی هستند که در روند رونمایی آبان ماه شرکت کرده اند.

هواداران این بازی ها می توانند تا پایان روز سه شنبه ۲۵ آبان ماه با مراجعه به سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظرسنجی شرکت کنند و به بازی مورد علاقه خود رای دهند؛ عنوانی که بیشترین رای را کسب کند بسته حمایتی رونمایی را دریافت خواهد کرد.

علاقه مندان برای دریافت اطلاعات بیش تر و مشاهده ویدئو بازی ها می توانند به پروفایل این چهار بازی در سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای مراجعه کنند:

پروفایل بازی کوهستان سرد

پروفایل بازی بردیا

پروفایل بازی فریاد آزادی: تنگستان

پروفایل بازی چهره شیطانی

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۸/۱۵

