

۱۳۹۵/۰۸/۲۲

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سجده

NOV 12 2016

شنبه ۲۲
آبان

۵
م
۱۳۹۶

اذان صبح ۵:۱۱ طلوع آفتاب ۶:۳۷ اذان ظهر ۱۱:۴۹ اذان مغرب ۱۷:۱۹

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۳۵	۳۱۹۶۵	دلار
▼ ۱۹۵	۳۴۶۹۸	یورو
▲ ۶۴۹	۴۰۲۷۲	پوند
▼ ۲۹۴	۲۹۹۶۳	صدین
▲ ۱۱	۸۷۰۴	درهم امارات
▼ ۱۲۹	۳۲۲۳۴	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۶۶۱	دلار
۳۹۹۸	یورو
۴۶۱۰	پوند
۳۵۲۰	صدین
۱۰۰۲	درهم امارات
۱۱۵۷	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۰۳۹۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۰۸۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۰۹۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۶۲۰۰۰	نیم سکه
۲۹۴۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	اتک به جیب و وقت ایرانی ها	همشهری
۳	خرید 3 میلیارد تومانی بازی از سوی ناشران	نیاس اقتصاد
۴	ثبت نام نمایشگاه رسانه های دیجیتال تا 10 دی	فناوران
۴	آزمایشگاه بازی سازی تأسیس شد	همشهری
۵	فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت»	کار و کارگر
۵	تهدید درخواست حمایت از بازی های صادرات محور	گلش
۶	132 میلیارد هزینه ایرانیان برای «کلش آو کلنز»	ایران
۶	7 درصد از جمعیت کل کشور در سال 94 کلش آو کلنز بازی می کرده اند	رسالت
۷	بازی سازان نسبت به تکمیل طرح بازی های صادرات محور خود اقدام کنند	صاحب
۷	آغاز ثبت نام نهمین جشنواره رسانه های دیجیتال	وطن امروز
۸	ایران میزبان رویداد گیم خاورمیانه می شود	سپاس
۸	احتمال میزبانی ایران از رویداد گیم خاورمیانه	فرهنگستان
۹	ایران میزبان رویداد «گیم» خاورمیانه می شود	ایران
۹	فراخوان بخش بازی های رایانه ای «ایران ساخت»	صدیا
۱۰	هزینه 132 میلیاردی ایرانی ها برای کلش آو کلنز	صدیا
۱۰	فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره ایران ساخت	رسالت
		روزنامه کار و کارگر
۱۱	تجهیز دانشگاه ها به آزمایشگاه بازی سازی	صبح نو

۱۱

بازی سازان طرح صادرات محور ارایه دهند

فنا

روزنامه صاحب قلم

۱۱

دانشگاه ها به آزمایشگاه بازی سازی مجهز می شوند

اقتصادی

۱۲

تجهیز دانشگاه ها به آزمایشگاه بازی سازی

فنا

روزنامه های ابرار اقتصادی، صبح نو

۱۲

بازی سازان نسبت به تکمیل طرح بازی های صادرات محور خود اقدام کنند

رسالت

۱۲

دانشگاه ها به آزمایشگاه بازی سازی مجهز می شوند

نیس اقتصاد

۱۳

ثبت نام نمایشگاه رسانه های دیجیتال تا ۱۰ دی

فنا

۱۳

تمدید فرآیند درخواست حمایت از بازی های صادرات محور

خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA

۱۳

گزارش رایگان دایرک درباره Clash of Clans منتشر شد

زیم

۱۴

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

زیم

۱۴

گزارشی جامع از دلایل موفقیت بازی Clash of Clans در ایران

ZOOMIT

۱۵

پرسش و پاسخ تلگرامی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بازی سازان

باشگاه خبرنگاران

۱۶

سواد رسانه و مسئولیت اجتماعی، از مردان شعار تا مردان عمل

صنعت ایران

۱۷

سواد رسانه و مسئولیت اجتماعی، از مردان شعار تا مردان عمل

پل

۱۸

خبر

ایران

۱۹

دانشگاه ها به آزمایشگاه بازی سازی مجهز می شوند

نیس اقتصاد

۱۹

فراخوان ثبت نام در یازدهمین رویداد "تجربه بازی ساز"

باشگاه خبرنگاران

۲۰

دانشگاه ها به آزمایشگاه بازی سازی مجهز می شوند

باشگاه خبرنگاران

۲۰

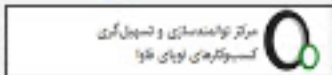
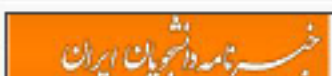
تجهیز دانشگاه ها به آزمایشگاه بازی سازی

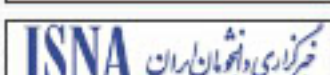
فنا

۲۰

بازی سازان نسبت به تکمیل طرح بازی های صادرات محور خود اقدام کنند

خبرگزاری و انتشارات آنا

۲۱	بازی سازان نسبت به تکمیل طرح بازی های صادرات محور خود اقدام کنند	
۲۱	بازی سازان نسبت به تکمیل طرح بازی های صادرات محور خود اقدام کنند	
۲۱	بازی سازان نسبت به تکمیل طرح بازی های صادرات محور خود اقدام کنند	
۲۲	یازدهمین گردهمایی بازی سازان در رویداد «تجربه بازی ساز»	
۲۲	بازی سازان نسبت به تکمیل طرح بازی های صادرات محور خود اقدام کنند	
۲۳	بازی سازان نسبت به تکمیل طرح بازی های صادرات محور خود اقدام کنند	
۲۳	بازی سازان نسبت به تکمیل طرح بازی های صادرات محور خود اقدام کنند	
۲۳	خرید ۳ میلیارد تومانی بازی از سوی ناشران	
۲۴	بازی سازان نسبت به تکمیل طرح بازی های صادرات محور خود اقدام کنند	
۲۴	خرید ۳ میلیارد تومانی بازی از سوی ناشران	
۲۵	دانشگاه ها به آزمایشگاه بازی سازی مجهز می شوند	
۲۶	بازی سازان در یازدهمین رویداد «تجربه بازی ساز» گردهم جمع می شوند	
۲۶	بازی سازان طرح صادرات محور ارائه دهند	
۲۶	معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد	
۲۷	هزینه ساخت هر بازی کامپیوتری چقدر است؟	
۲۸	هزینه ساخت هر بازی کامپیوتری چقدر است؟	
۲۸	فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت»	
۲۹	ایران میزبان رویداد گیم خاورمیانه می شود	
۲۹	ساخت بازی کامپیوتری چقدر هزینه دارد؟	
۳۰	ایران میزبان رویداد گیم خاورمیانه می شود	
۳۰	فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت»	

۳۱	درگاه ساماندهی نشر بازی های رایانه ای راه اندازی می شود	
۳۱	در حوزه امنیت فرهنگی، قوانین فرهنگی شفاف و پایدار باشند	
۳۲	تسليم عملکرد صادقانه و شفاف دارد	
۳۲	راه اندازی درگاه ساماندهی نشر بازی های رایانه ای	
۳۳	فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت»	
۳۳	ایران میزبان رویداد گیم خاورمیانه می شود	
۳۴	فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت»	
۳۴	مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای: ایران میزبان رویداد گیم خاورمیانه می شود	
۳۴	ایران میزبان رویداد گیم خاورمیانه می شود	
۳۵	فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت»	
۳۵	فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره ایران ساخت	
۳۶	بازی Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue توسط ESRB رده بندی سنی شد	
۳۶	احتمال میزبانی ایران از رویداد گیم خاورمیانه	
۳۶	فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره " ایران ساخت "	
۳۷	فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت»	
۳۷	گردش 132 میلیارد تومانی بازی های رایانه ای در ایران/ توان تخصصی لازم در داخل وجود دارد	
۳۸	فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت»	
۳۸	معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: بازی سازان نسبت به تکمیل طرح بازی های صادرات محور خود اقدام کنند	
۳۸	فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت»	
۳۹	بازی رایانه ای شرکت اپل برای درمان تنبلی چشم	
۴۰	تهرانی ها بیشتر پول را پای «گلش آف کلنز» ریختند/ غارت ادامه دار از غروب آفتاب تا نیمه های شب!	

۴۱	تهرانی ها بیشتر پول را پای ۸#171; گلش آف کلنز ۸#187; ریختند/ غارت ادامه دار از غروب آفتاب تا نیمه های شب!	خبرگزاری فارس
۴۲	بازی رایانه ای شرکت اپل برای درمان تنبلی چشم	کشاورز نیوز
۴۳	بازی ۸#171; حمله به اچ3 ۸#187; تا پایان سال تکمیل می شود/ قهرمانان را با بازی رایانه ای معرفی می کنیم	خبرگزاری فارس
۴۴	بازی «حمله به اچ3» تا پایان سال تکمیل می شود/ قهرمانان را با بازی رایانه ای معرفی می کنیم	خبرگزاری فارس
۴۵	۶ میلیون ایرانی درگیر «گلش آو کلنز»	ITanalyze.ir
۴۶	بازی «حمله به اچ3» تا پایان سال تکمیل می شود/ قهرمانان را با بازی رایانه ای معرفی می کنیم	سورس نیوز
۴۷	بازی رایانه ای شرکت اپل برای درمان تنبلی چشم	خبرگزاری کیهان
۴۸	کمک به درمان تنبلی چشم کودکان با یک بازی آی پد	نما
۴۹	چاپ نسخه جدید کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران	باشگاه خبرنگاران
۴۹	کمک به درمان تنبلی چشم کودکان با یک بازی آی پد	نیوز
۵۰	بازی رایانه ای شرکت اپل برای درمان تنبلی چشم	شرکتی دانشگاه تهران
۵۱	گرددش 132 میلیاردی بازی های رایانه ای در ایران	بازار
۵۲	ایران میزبان رویداد گیم خاورمیانه می شود	باشگاه خبرنگاران

تعداد محتوا : ۹۶



خبرگزاری

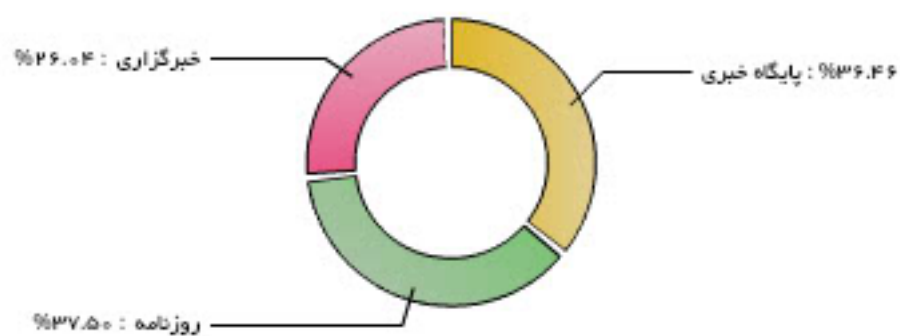
۲۵

روزنامه

۳۶

پایگاه خبری

۳۵





نگاهی به آخرین گزارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در مورد بازی «کشف آف کلنز»

اتک به جیب و وقت ایرانی‌ها

محمدرضا عسکری

هر چند این روزها تب «کشف آف کلنز» خوابیده اما واقعیت این است که هنوز هم یکی از محبوب‌ترین بازی‌های تلن‌های همراه در کشورمان است و به همین هم به تمام محبوبیتش از ابتدا در ایران پیوسته شد و امروز تقریباً اثری از آن نمانده است. قهرمان ملت‌مازغ و بدون رقابت بازی‌های موبایل ایران همچنان «کشف آف کلنز» است، که هر روز ابعاد گسترده‌تری از دل سیردگی به باغچه‌های ایرانی به آن برآمده می‌شود.

...

۱۳۲ میلیارد تومان ناقابل!

را هم حساب کنیم، رقم خیلی نجومی‌تر از این حرف‌ها می‌شود بر اساس این تحلیل آماری هر بازیکن ایرانی به طور متوسط ۷۵ هزار تومان برای ایسن بازی خرج کرده است و پرداخت‌ها هم غالباً از طریق درگاه اینترنتی بوده، استفاده از سیستم‌های USSD و کسر از قبض سیمکارت در تبه‌های بعدی روش‌های هزینه‌کرد از سوی بازیکنان ایرانی «کشف» قرار دارند.

شاید باورش سخت باشد اما طبق گزارش واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای واقعیت دارد که مابرای‌های هر سال ۹۴ تقریباً مبلغ ۱۳۲ میلیارد تومان ناقابل خرج بازی کشف آف کلنز کرده‌اند! البته به این نکته دقت کنید که این فقط هزینه‌ای است که به طور مستقیم در بازی صرف شده و اگر هزینه‌های جاری از جمله هزینه‌های اینترنت، وقت، فرصت از دست رفته و... را که این بازی از ما گرفته

۱۵ تا ۲۰ سال، هدف اصلی

طبق گزارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال مخاطب اصلی بازی کشف آف کلنز بوده‌اند که نسبت به متوسط سن بازیکنان ایرانی (۲۱ سال) که در پیش از این گزارش اعلام شده بود کمتر است و انگار کشف آف کلنز می‌تواند پسر برای نوجوانان دام پهن کرده‌اند، نوجوانانی که وقت مفید دوران نوجوانی‌شان را برای بازی به شدت اعتیاد آور صرف کرده‌اند و چون سیر و حوصله‌شان هم خیلی کمتر از بقیه است بیشتر به خرج راه دور برای خریدن امتیازات ویژه در این بازی و به سرعت طی کردن مراحل می‌کنند، از این رو عامل تحریک هیجانات، احساسات و عواطف بازیکنان «کشف آف کلنز» 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 مسأله از دو موضوع ناشی می‌شود، اول این که ۸۵ درصد بازیکنان اعلام کرده‌اند که تقریباً در مواردی کاملاً به بازی عادت و وابستگی پیدا کرده‌اند بنابراین منتظر ماندن برای آنها ناپایدار است و به ادامه بازی بیرون می‌روند و بسیار دشوار است. دوم این که بازیکنان اعتقاد دارند پرداخت برای پیشرفت مستقیم در بازی عامل خرج کردن پول برای تقویت نیروها، لذت رقابت و از این می‌رسد دوباره همین دلیل از پرداخت برای چنین مواردی برهمن می‌کنند.

۷ درصد از ۸۰ میلیون!

رشد تلن‌های همراه هوشمند در کشورمان بدون حد و حصر بوده و در کنار گسترش سخت‌افزار، خدمات از تلن‌های همراه چند ناقص و بر اثر شکال - رشد کرده‌اند که رشد بازی‌های گروهی بر بستر اینترنت یکی از خاصیت‌های آن است. کشف علاوه بر قابلیت بازی گروهی که به افراد عرضه می‌دارد به خاطر احتیاج نداشتن به سخت‌افزار قوی برای اجرای بازی موجب می‌شود که حتی از زن و بچه‌ها و پادین‌دترین تلن‌های هوشمند هم بتوانند این بازی را اجرا کنند از این رو نباید چندان عجیب باشد که ۷ درصد از جمعیت کشور یعنی ۵ میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در سال ۹۴ به انجام این بازی مشغول بوده‌اند. البته شانس‌هایی که آورده‌ایم این است که کشف پلتفرمی برای دستگاه تسلی‌ارائه‌نماده و کاربران مجبورند که همچنان به

لوحش‌های‌شان متوسل شوند تا

توانند بازی کنند و همین عامل

محدود کننده کاربرانی مثل

کارمندان است که

نمی‌توانند در طول

روز تمام گوشی

به دست بچرخند

و گرنه ممکن

بود بخش

بیشتری

از وقت

کاربران

صرف

سازی با

کشف

شود.



چند درصد در آمد کشف از ایرانی‌هاست؟

مشخص می‌شود چیزی نزدیک به ۱۶ درصد از درآمد شرکت سازنده کشف از ایرانی‌هاست، البته ناگفته

نماند که مابین رقم این که ایسن پول کاملاً شرکت سوپرسل برود حساب کردیم اما نباید این نکته را نادیده بگیریم که به خاطر محدودیت‌هایی که در کشورمان وجود دارد در حال حاضر بیشتر پولی که ما در کشف خرج می‌کنیم به جیب واسطه‌ها می‌رود.

ایرانی‌ها بعد از کشورهای آمریکا و هند بیشترین کاربران کشف آف کلنز در جهان را تشکیل می‌دهند، بر اساس برخی از آمارهای تایید شده شرکت فنلاندی «سوپرسل» تولیدکننده و گسترش دهنده این بازی که اکنون ۷۳ درصد سهامش در اختیار چینی‌هاست، روزانه ۶۵۴ دلار از این بازی درآمد که در سال رقمی نزدیک به ۲۵۵ میلیون و ۵۰۰ هزار دلار می‌شود. حال اگر ۱۳۲ میلیارد تومانی که بنابه اعلام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ایرانیان در سال ۹۴ برای کشف هزینه کرده‌اند را تقسیم بر قیمت روز دلار در بازار تهران یعنی چیزی نزدیک به ۳ هزار و ۶۰۰ تومان کنیم رقم تقریبی ۳۶ میلیون و ۶۰۰ هزار دلار به دست می‌آید که این عدد نشان دهنده رقم دلاری درآمد شرکت سوپرسل از کاربران ایرانی در سال ۹۴ بوده است.

خب حالا که رقم دلاری درآمد کشف آف کلنز از مسایرانی‌ها در سال ۹۴ مشخص شد نوبت آن است که ببینیم چند درصد از درآمد این شرکت را ایرانی‌ها تأمین می‌کنند که با یک تناسب ساده



جای خالی جایگزین های مناسب

وقتی که به گزاشی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مورد کلش اف کلنز نگاه می کنی به جایگاه بسیار بالایی که فروشگاه های فروش آب در بین کاربران کلش اف کلنز دارند می بینیم که با توجه به شرایط کشورمان کاملاً مشخص است بخش زیادی از کاربران این بازی را از فروشگاه های آب داخلی د تلود کرده اند از جمله «کافه بازار» که به هر چند امروز این بازی را حذف کرده اما تا چندین پیش حتی خدمات خرید در آن را هم ارائه می داد اما اگر به همین فروشگاه مراجعه کنید می بینید که هیچ جایگزین شاخصی داخلی که بتواند به جایگاه کلش اف کلنز دست پیدا کند وجود ندارد، شاید اگر همیشه به جای برخورد سلیبی با این پدیده های تکنولوژیک سعی می کردیم با آنها رقابت و برایشان جایگزین ارائه کنیم، امروز ما هم بازی های دیجیتالیم که می توانست تا این حد در دنیا شناخته شده باشد.



شما مصرف کننده چه؟ کلش اف کلنز!

فاجعه ای که در آن هم قبح وقت زیاد گذاشتن برای کلش و اعتیاد به آن ریخته و هم این عادت به بخشی از عادت های عادی و روزمره مردم تبدیل شده است. این که یک بازی که تقریباً هیچ تمرینی برای زندگی ما ندارد به یک عادت روزمره تبدیل شده و به آن اعتیاد پیدا کرده ایم نشان دهنده دو چیز است اول این که ما خشن و وقت اضافی داریم که ما کلش بازی کردنش می زنیم با این که از وقت های مقدس و روزگرمی می زنیم تا کلش بازی کنیم، شما جزو کدام دسته اید؟

۵۵ درصد از کاربران کلش اف کلنز در گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرده اند که به کلش اف کلنز عادت کرده اند این اعلام از چند نظر قابل توجه است. اول به خاطر این که افراد در مواجهه با چنین مواردی سعی می کنند عادت کردن و اعتیاد خود را انکار کنند. دانش نمی خواهد که حداقل بر زبان بیاورند که معتاد شده اند اما این که ۵۵ درصد از کسانی که در قالب گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعتراف کرده اند که به کلش عادت کرده اند، نشانی از یک فاجعه دارد.

والدین مراقب باشند! فرهنگ سازی کجاست؟

فنی به آبروی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارائه کرده است نگاه می کنیم این نکته تلخ مشخص می شود که ۴۰ درصد از کودکان کلش اف کلنز در کشورمان دانش آموزان و دانشجویان هستند که دانش آموزان را این میزان سهم ۴۰ درصدی دارند. مسأله تحصیلات اکثر بازیکنان زیر دبیر و دبیر است و بیشتر دانش آموزان هم هستند. در واقع همه چیز موبد آن است که وقت بیشتر در کنار مسأله تحصیلات این «بخواند آگاهی باین» موجدات گرایش بیشتر به کلش اف کلنز و افواه می آید و در این میان به واسطه یک حلقه معقوده وجود دارد اول جایگزینی که برای سرگرم کردن کودکان وجود ندارد و بارانچیز می کند که به سمت چیزهای دم دستتری از قبیل کلش اف کلنز بروند و دوم فرهنگ سازی که در نهاد های آموزشی کشورمان ریشه فناوری عقب است و نتایجش هم همین می شود!

هزینه ساخت هر بازی کامپیوتری چقدر است؟

خرید ۳ میلیارد تومانی بازی از سوی ناشران

می گیرد و متقاضی می تواند تغییراتی در برنامه ایجاد کند. در زمان بررسی برنامه برای حضور پروانه نشر صرف تا ۱۰۰ برنامه به طور دقیق دیده می شود در این مرحله است که برخی از برنامه ها به دلیل ناتوانی در تامین هزینه های ساخت از ادامه ساخت منصرف می شوند. اصولاً برخی از بازی سازهای ایرانی در ابتدا تجربه و توانایی لازم را ندارند، او به هزینه ای که به طور معمول برای ساخت یک بازی نیاز است اشاره می کند و می گوید: «تولید یک بازی ایرانی علاوه بر داشتن تیم قوی و گرافیک بالا نیازمند هزینه نسبتاً بالایی است، مثلاً ساخت یک بازی در سطح متوسط بالغ بر ۴۰۰ تا ۲۰۰ میلیون تومان هزینه نیاز دارد که بسیاری از افراد اضافی از این هزینه ها ندارند. به همین دلیل است که برخی از افراد با سفارش لیسنس شروع به ساخت می کنند اما این دسته که موفق به یافتن اسپانسر مالی نمی شوند از ادامه ساخت بازی منصرف می شوند.»

او به تعیین سیاستی برای حمایت از خرید بازی های ایرانی اشاره می کند و می گوید: «جوابی حمایت از فروش بازی های ایرانی ناشران ایرانی که خواستار مجوز فروش بازی های خارجی هستند ملزم به خرید بازی های ایرانی شده اند که پس از آن کوبین هایی در اختیار آنها قرار می گیرد که بتوانند مجوز فروش بازی ها را دریافت کنند. امسال با اجرای این سیاست ۲ میلیارد تومان برای ایرانی از سوی ناشران خریداری شد.»



ساخت بازی نیست چنانچه پس از ارائه پروانه کتب به متقاضی ذیل این پروانه از سوی بنیاد فید می شود که این پروانه سندی بر توانایی بازی نیست بلکه پروانه ساخت، مجوزی به متقاضی است تا بتواند مقدمات ساخت بازی را آماده کند. به طور مثال سازنده می خواهد برنامه اش را به جایی برای حمایت ارائه دهد یا برای ساخت نیاز به فیلمبرداری و عکسبرداری است، او اضافه می کند: «همچنین از این طریق متقاضی تا حدودی از حساسیت فرهنگی برای دریافت مجوز نیز مطلع می شود. سپس در زمان دریافت پروانه نشر است که نظارت های بیشتر صورت

شود. بر اساس همین سیاست هم بود که در سال جاری کمتر از ۱۰ درصد از درخواست کتب پروانه های ساخت بازی رد شدند و از حدود ۶۵ متقاضی پروانه ساخت شاید ۵ یا ۲ پروانه رد شده است.» او به مواردی که برای دریافت پروانه ساخت یک بازی ملاک است، اشاره می کند و ادامه می دهد: «برای دریافت پروانه ساخت که اولین مرحله است متقاضی باید داستان، کسبیت و طراحی اولیه بازی را انجام داده باشد و به طور معمول برای ساخت بازی آماده باشد اما دریافت پروانه ساخت به معنای تکمیل پروژه

نیذا ایا از بازار گرم ساخت بازی های رایانه ای و موبایلی موجب شده تا در ایران جوان ترها مشتاق باشند شانس خود را برای رقابت در فضای مجازی آزمایند؟ هر چند که به گفته مسوولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای ساخت یک بازی بالغ بر ۴۰۰ تا ۲۰۰ میلیون تومان هزینه دارد و تنها در صورتی که این بودجه تامین و تیم حرفه ای به ساخت بازی با کیفیت لازم دست بزند، شانس محبوبیت آن بازی افزایش می یابد.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفتگو با «هنای اقتصاد» در باره محدودیت هایی که متقاضیان تولید بازی های رایانه ای با آن مواجه هستند می گوید: «تولید کنندگان بازی ها اغلب از خطوط قرمز بی خبر هستند به طور مثال ممنوعیت ورود به مسائل سیاسی یا تولید بازی هایی که زمینه اش از داستان های اساطیری است و شوکتها و متافیزیکی که افلاک به ساخت آنها می کنند عملاً توانایی ساخت با کیفیت آن بازی را ندارند و همین مسئله باعث می شود تا شخصیت های اساطیری تقلیل پیدا کنند اما در نهایت تمام تلاش ما این است که برای صدور پروانه ساخت به بازی های ایرانی تا جایی که ممکن است، سخت گیری نکنیم و در صورت نیاز اگر متقاضیان تجربه کافی در ساخت بازی را ندارند با ارجاع این افراد به مراکز رشد در سازمان به آنها در ساخت بازی مشاوره داده

ثبت نام نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال تا ۱۰ دی

زبان و گردشگری از بخش‌های مختلف این جشنواره محسوب می‌شود.

موسویان افزود: در بخش مقاومت و انقلاب اسلامی جشنواره نیز عناوینی چون انقلاب اسلامی، دفاع مقدس، بیداری اسلامی، وحدت اسلامی و تروریسم مطرح خواهد بود.

وی با بیان اینکه در بخش‌های معارف نیز معارف اسلامی، قرآن، اهل بیت (ع)، مکارم اخلاقی و اندیشمندان را خواهیم داشت، از «آموزش هوشمند» شامل آموزش، مهارت، دانش‌افزایی دیجیتال، سرگرمی‌های آموزشی، «سلامت و زندگی سالم» شامل آمادگی جسمانی، تغذیه، بهداشت، محیط زیست و مدیریت منابع و «تجارت و کسب و کار» شامل اقتصاد مقاومتی، کارآفرینی، اشتغال، مصرف هوشمند و «تولید و انتشار محتوا» شامل شبکه‌های اجتماعی، اشتراک‌گذاری فایل، ویرایشگرها و ابزارهای پژوهشی به عنوان دیگر بخش‌های این جشنواره نام برد. رییس مرکز رسانه‌های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: به برگزیدگان جشنواره در مراسمی نشان سرآمد و نشان عالی سرآمد اهدا خواهد شد.

براساس این گزارش، نحوه ثبت‌نام، ارسال آثار و شرایط شرکت در جشنواره در سایت سرآمد به نشانی SARAMAD.IR توضیح داده شده است.

رییس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال با اعلام آغاز ثبت‌نام در نهمین جشنواره رسانه‌های دیجیتال گفت: این روند ثبت‌نام تا دهم دی ماه ادامه دارد.

فناوران - مرتضی موسویان در حاشیه بیست‌ودومین نمایشگاه مطبوعات و خبرگزاری‌ها گفت: هدف از این جشنواره جریان‌سازی و پسترسازی برای تولید و توسعه محتوای منطبق بر فرهنگ بومی، ملی و اسلامی در حوزه رسانه‌های دیجیتال، ارزیابی سالانه رسانه‌های دیجیتال و شکوفایی و رونق بخشی بازار داخلی و صادرات این صنعت است.

وی با بیان اینکه این جشنواره مهم‌ترین رویداد رسانه‌های دیجیتال کشور محسوب می‌شود، گفت: این رویداد پاییز هر سال در دو قالب جشنواره و نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال برگزار می‌شود، از این رو در بخش جشنواره‌های این رویداد فرهنگی قالب‌های گوناگون رسانه‌های دیجیتال (سامانه‌های آنلاین، بازی‌های رایانه‌ای، نرم‌افزارهای رایانه‌ای، نرم‌افزارهای تلفن همراه) به رقابت می‌پردازند.

رییس جشنواره رسانه‌های دیجیتال یادآور شد: خانواده و سبک زندگی، تربیت، کودکان و نوجوانان، فرهنگ و تمدن، تنوع فرهنگی، هنر، تاریخ،

آزمایشگاه بازی‌سازی تاسیس شد

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نظر دارد در سال جاری، سه دانشگاه را به آزمایشگاه بازی‌سازی مجهز کند. پس از تصویب و ابلاغ «برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای» توسط شورای عالی فضای مجازی و در راستای فعالیت‌های پژوهشی و حمایتی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان متولی این صنعت، این بنیاد در نظر دارد در سال جاری تعدادی از دانشگاه‌های کشور را به آزمایشگاه بازی‌سازی مجهز کند بر اساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی در خرداد ۹۳، ساموریت تدوین برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از اقدامات دارای قوریت به کمیسیون عالی ارتقای تولید محتوای فضای مجازی کشور واگذار شده است. بیش از این محمدرضا کشاورزی، معاون پیشین محتوا مرکز ملی فضای مجازی در باره تصویب برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای برآورد کرده بود که در صورت اجرای این طرح توسط دستگاه‌های متولی، ساختار صنعت بازی‌های رایانه‌ای دچار تحول عظیمی شود و شرایط برای تولید بازی بالاخص بازی‌های برخط فراهم آید و زمینه تولید بازی در ایران بیشتر از گذشته فراهم

شود به این منظور فرمی بانام «فرم آمایش نیروی انسانی و پتانسیل‌های دانشگاه‌های متقاضی آزمایشگاه بازی‌سازی» از طرف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تهیه و به روسای دانشگاه‌ها ارسال شده تا دانشگاه‌هایی که پتانسیل بیشتری در این زمینه دارند شناسایی شوند. همچنین دانشگاه‌هایی که در این رابطه نیاز به مشاوره دارند، می‌توانند با پر کردن فرم مربوطه، با رایانامه univ@ircg.ir در تماس باشند.



فراخوان بخش بازی‌های رایانه‌ای جشنواره «ایران ساخت»

جشنواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» با شعار «فناوری ایرانی؛ کسب و کار ایرانی» با هدف جریان سازی در حمایت از تولیدات ساخت داخل برگزار می‌شود که بازی‌های رایانه‌ای نیز یکی از بخش‌های جشنواره است.

به گزارش کار و کارگر، این جشنواره بر آن است تا نهضت توجه و حمایت از اقتصاد دانش بنیان و بومی را به عنوان یکی از راهبردی‌ترین زیرساخت‌های پیشرفت و تعالی کشور، بنیان گذارد. با توجه به این که دبیر بخش بازی‌های رایانه‌ای جشنواره «ایران ساخت»، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است؛ فرآیند دریافت آثار با موضوعات زیر توسط دبیرخانه‌ی مستقر در بنیاد صورت می‌پذیرد. بازی‌هایی که در آن‌ها یک یا چند محصول اصیل ایرانی معرفی می‌شود. بازی‌هایی که به فرهنگ و سنت‌های ایرانی می‌پردازند. بازی‌هایی که مخاطب را به استفاده از محصولات ایرانی ترغیب می‌کنند. به صورت کلی بازی‌هایی که بتوان مفهوم «ایران ساخت» یا عناصر مرتبط با فرهنگ و محصول ایرانی را در ابعاد محتوایی آن‌ها پیدا کرد. مجموع جوایز بخش بازی‌های رایانه‌ای از سوی جشنواره حداقل ۹ و حداکثر ۲۷ میلیون تومان است که با تشخیص هیئت داوران به سه اثر برتر تعلق می‌گیرد. دبیرخانه بخش بازی‌های رایانه‌ای این جشنواره در معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تشکیل شده و بازی‌سازان جهت ثبت آثار خود بایستی از طریق فرم ثبت اثر به آدرس <http://www.ircg.ir/fa/form> اقدام نمایند. لازم به ذکر است مهلت ارسال آثار ۳۰ آبان ماه تعیین شده است. معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از تمامی بازی‌سازانی که در موضوعات مطرح شده اثر دارند، دعوت به عمل می‌آورد تا در این جشنواره ملی شرکت نمایند.

صنایع فرهنگی

تمدید درخواست حمایت از بازی‌های صادرات‌محور



فرهنگ: معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از تمدید فرآیند درخواست حمایت از بازی‌های صادرات‌محور خبر داد و گفت: بازی‌سازان تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان فرصت دارند جهت ثبت درخواست خود اقدام کنند. هادی جعفری منفرد افزود: با توجه به رویداد بین‌المللی TGC که هدف اصلی آن صادرات بازی‌های رایانه‌ای ایرانی است، قصد داریم از سه پروژه باکیفیت داخلی که رویکرد صادرات‌محور دارند، حمایت پلاعوض کنیم.



خبر

۱۳۲ میلیارد

هزینه ایرانیان برای «کلش آو کلنز»

دایرک یا مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال وابسته به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای نخستین بار گزارشی با نام «کلش آو کلنز: منفور محبوب» منتشر کرده که نشان می‌دهد سال گذشته، ۷ درصد از جمعیت کل کشور به انجام این بازی مشغول بوده‌اند.

به گزارش «ایران»، این گزارش برای نخستین بار از هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی ایرانیان برای این بازی پرده برداشت که بیشتر این هزینه از طریق مجاری غیرمجاز از کشور خارج شده است. از دیگر نکات کلیدی درباره کلش آو کلنز این است که ۳۰ درصد از بازیکنان ایرانی آن، حداقل یک بار در بازی پول خرج کرده‌اند و ۸۵ درصد از بازیکنان ایرانی باور دارند که به این بازی عادت کرده‌اند. براساس این گزارش، بیشترین بازیکنان کلش آو کلنز در شهرهای تهران، مشهد، اصفهان، شیراز و کرج مستقر هستند. گزارش «کلش آو کلنز: منفور محبوب» که به صورت دیجیتالی و در قالب PDF منتشر شده را می‌توانید از طریق آدرس <http://۳۴.gs/PersianCOC۹۵۰۸> دریافت کنید.

۷ درصد از جمعیت کل کشور در سال ۹۴ کلش آو کلنز بازی می‌کرده‌اند

دایرک یا مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال وابسته به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای نخستین بار گزارشی با نام «کلش آو کلنز: منفور محبوب» منتشر کرده که نشان می‌دهد سال ۹۴، ۷ درصد از جمعیت کل کشور به انجام این بازی مشغول بوده‌اند به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، گزارش «کلش آو کلنز: منفور محبوب»، نخستین گزارش آماری از گزارش‌های سالانه «پدیده سال» است. این گزارش برای نخستین بار از هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی ایرانیان برای این بازی پرده برداشت که اغلب این هزینه از مجاری غیرمجاز از کشور خارج شده است.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد: بازی‌سازان نسبت به تکمیل طرح بازی‌های صادرات محور خود اقدام کنند

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که ابتدای هفته از تمدید فرآیند درخواست حمایت از بازی‌های صادرات محور خبر داده بود در اظهار نظر جدیدی گفت گفت: تا به حال بیش از ۱۶ طرح برای حمایت بازی‌های صادرات محور ثبت شده است که تعدادی از آن‌ها به صورت ناقص برای ما ارسال شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، هادی جعفری منفرد پیرامون همین موضوع گفت: شرکت‌های بازی‌سازی از این طرح استقبال خوبی به عمل آورده‌اند اما برخی از این طرح‌ها ناقص هستند و امکان بررسی و ارزیابی آن‌ها وجود ندارد.

جعفری منفرد افزود: برای این که کار به بهترین نحو انجام گیرد نیاز است تا طرح‌ها کامل باشند. بخشی از این طرح‌ها علاوه بر این که مستندات کافی همراه خود ندارند، مستندات تجاری نیز ندارند که عملاً اجازه نمی‌دهد طرح‌ها کامل بررسی شوند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: با توجه به این که این فرآیند تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان تمدید شده است، افرادی که طرح‌های خود را ارسال کرده‌اند این فرصت را دارند تا هر چه سریع‌تر نسبت به تکمیل آن‌ها اقدام کنند.

آغاز ثبت نام نهمین جشنواره رسانه‌های دیجیتال

رسانه

گروه اجتماعی: جشنواره رسانه‌های دیجیتال با هدف جریان‌سازی و پسترسازی برای تولید و توسعه محتوای منطبق بر فرهنگ بومی، ملی و اسلامی در حوزه رسانه‌های دیجیتال، جایگاهی سالانه برای ارزیابی رسانه‌های دیجیتال در جهت رشد، شکوفایی و رونق بخشی بازار داخلی و صادرات این صنعت است. به گزارش «وطن امروز» مهم‌ترین رخداد رسانه‌های دیجیتال کشور، پاییز هر سال در قالب جشنواره و نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال برگزار می‌شود. از این رو در بخش جشنواره‌های این رویداد فرهنگی قالب‌های گوناگون رسانه‌های دیجیتال (سامانه‌های برخط، بازی‌های رایانه‌ای، نرم‌افزارهای رایانه‌ای و نرم‌افزارهای تلفن همراه) به رقابت می‌پردازند. این جشنواره با هدف جریان‌سازی و پسترسازی برای تولید و توسعه

محتوای منطبق بر فرهنگ بومی، ملی و اسلامی در حوزه رسانه‌های دیجیتال، جایگاهی سالانه برای ارزیابی رسانه‌های دیجیتال در جهت رشد، شکوفایی و رونق بخشی بازار داخلی و صادرات این صنعت است. گفتنی است، این جشنواره با فراهم آوردن بستر رقابت میان تولیدکنندگان به شناسایی و ارزیابی تولیدات سال جاری رسانه‌های دیجیتال می‌پردازد. مدیریت داوری هر بخش توسط دبیر آن بخش از جشنواره صورت می‌گیرد. داوری آثار در جشنواره در ۳ سطح انتخاب، داوری میانی و داوری نهایی انجام می‌گیرد. انتخاب آثار توسط کمیته انتخاب و براساس آیت‌های اولیه فنی، محتوایی و شرایط حضور در جشنواره انجام می‌شود. علاقه‌مندان می‌توانند برای کسب اطلاعات بیشتر به سایت www.saramad.ir مراجعه کنند.



ایران میزبان رویداد گیم خاورمیانه می شود

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بزرگترین رویداد صنعت بازی های رایانه ای در تهران برگزار می شود، گفت: در صورت موفقیت این رویداد، ایران می تواند میزبان رویداد گیم خاورمیانه شود.

حسن کریمی قدوسی در بیست و دومین نمایشگاه بین المللی مطبوعات و خبرگزاری ها با بیان اینکه رویداد گیم کانکشن تهران (TGC) قرار است اردیبهشت ماه در تهران برگزار شود، گفت: این رویداد اگرچه با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار خواهد شد، اما رویدادی جدا خواهد بود.

وی با بیان اینکه گیم کانکشن فرانسه برای برگزاری گیم تهران با ما همکاری دارد، اضافه کرد: طبق مذاکراتی که با این برند داشته ایم، قرار است در صورت برگزاری موفق و استقبال خوب از این رویداد، ایران میزبان شعبه گیم کانکشن خاورمیانه شود.

کریمی قدوسی با تأکید بر اینکه رویداد گیم تهران در حوزه نرم افزار تاکنون بی سابقه بوده است، اضافه کرد: این رویداد کاملاً بین المللی بوده و تضمین کرده ایم که گیم کانکشن ۳۰ شرکت قدر اروپایی و آسیایی را به این رویداد بیاورد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر اینکه این همایش دو روزه مکانی برای تبادل همکاری شرکت های ایرانی و خارجی در عرصه بازی های رایانه ای خواهد بود، افزود: همایش گیم تهران در پنج محور طراحی بازی، برنامه نویسی، هنر، مدیریت پروژه و کسب و کار اقتصادی بازی های رایانه ای تعریف شده است.

وی ادامه داد: این رویداد اردیبهشت ماه سال ۹۶ در تهران برگزار می شود و ما امیدواریم در صورت استقبال از آن بتوانیم میزبانی رویداد بین المللی گیم کانکشن را که تنها در دو شهر پاریس و سانفرانسیسکو همه ساله برگزار می شود، در تهران داشته باشیم.

احتمال میزبانی ایران از رویداد گیم خاورمیانه

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بزرگترین رویداد بازی های رایانه ای در تهران برگزار می شود، گفت: «در صورت موفقیت رویداد گیم کانکشن تهران، طبق مذاکراتی که داشتیم، قرار است ایران میزبان شعبه گیم کانکشن خاورمیانه شود». رویداد بین المللی گیم کانکشن هر سال در پاریس و سانفرانسیسکو برگزار می شود.



ایران میزبان رویداد «گیم» خاورمیانه می شود

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه بزرگترین رویداد صنعت بازی‌های رایانه‌ای (TGC) در تهران برگزار می‌شود، گفت: در صورت موفقیت این رویداد، ایران می‌تواند میزبان رویداد گیم خاورمیانه شود. به گزارش مهر، حسن کریمی قدوسی در بیست و دومین نمایشگاه بین‌المللی مطبوعات و خبرگزاری‌ها با بیان اینکه رویداد گیم کانکشن تهران (TGC) قرار است اردیبهشت ماه در تهران برگزار شود، گفت: این رویداد اگرچه با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار خواهد شد، اما رویدادی جدا خواهد بود. وی با بیان اینکه گیم کانکشن فرانسه برای برگزاری گیم تهران با ما همکاری دارد، اضافه کرد: طبق مذاکراتی که با این برند داشته‌ایم، قرار است در صورت برگزاری موفق و استقبال خوب از این رویداد، ایران میزبان شعبه گیم کانکشن خاورمیانه شود.

کریمی قدوسی با تأکید بر اینکه رویداد گیم تهران در حوزه نرم‌افزار تاکنون بی‌سابقه بوده است، اضافه کرد: این رویداد کاملاً بین‌المللی بوده و تضمین کرده‌ایم که گیم کانکشن ۳۰ شرکت قدر اروپایی و آسیایی را به این رویداد بیاورد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر اینکه این همایش دوروزه مکانی برای تبادل همکاری شرکت‌های ایرانی و خارجی در عرصه بازی‌های رایانه‌ای خواهد بود، افزود: همایش گیم تهران در پنج محور طراحی بازی، برنامه‌نویسی، هنر، مدیریت طرح و کسب و کار اقتصادی بازی‌های رایانه‌ای تعریف شده است. وی ادامه داد: این رویداد اردیبهشت ماه سال ۹۶ در تهران برگزار می‌شود و ما امیدواریم در صورت استقبال از آن بتوانیم میزبانی رویداد بین‌المللی گیم کانکشن را که هر ساله تنها در دو شهر پاریس و سانفرانسیسکو برگزار می‌شود، در تهران داشته باشیم.

فراخوان بخش بازی‌های رایانه‌ای «ایران ساخت»

جشنواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» در حالی برگزار می‌شود که بازی‌های رایانه‌ای نیز یکی از بخش‌های جشنواره است. این جشنواره بر آن است تا نهضت توجه و حمایت از اقتصاد دانش‌بنیان و بومی را به عنوان یکی از راهبردی‌ترین زیرساخت‌های پیشرفت و تعالی کشور، بنیان گذارد. باتوجه به این که دبیر بخش بازی‌های رایانه‌ای جشنواره «ایران ساخت»، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است؛ فرآیند دریافت آثار توسط دبیرخانه مستقر در بنیاد صورت می‌پذیرد.



هزینه ۱۳۲ میلیاردی ایرانی‌ها برای کلش آو کلنز

«کلش آو 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.

«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» از سوی مرکز دایرک تهیه شده 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 شش 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 به این بازی در جامعه، 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 «همای باز» اعلام شده بود کمتر است و مشخص می‌کند که مخاطب نوجوان را هدف گرفته است.

فراخوان بخش بازی‌های رایانه‌ای جشنواره ایران ساخت

جشنواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» با شعار «فناوری ایرانی» کسب و کار ایرانی» با هدف جریان سازی در حمایت از تولیدات ساخت داخل برگزار می‌شود که بازی‌های رایانه‌ای نیز یکی از بخش‌های جشنواره است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این جشنواره بر آن است تا نهضت توجه و حمایت از اقتصاد دانش بنیان و بومی را به عنوان یکی از راهبردی‌ترین

زیرساخت‌های پیشرفت و تعالی کشور، بنیان گذار دبا توجه به این که دبیر بخش بازی‌های رایانه‌ای جشنواره «ایران ساخت»، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است، گفت: به صورت کلی بازی‌هایی که بتوان مفهوم «ایران ساخت» یا عناصر مرتبط با فرهنگ و محصول ایرانی را در ابعاد محتوایی آن‌ها پیدا کرد، به جشنواره راه می‌یابد.

تجهیز دانشگاه‌ها به آزمایشگاه بازی سازی

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد در سال جاری، سه دانشگاه را به آزمایشگاه بازی سازی مجهز کند. پس از تصویب و ابلاغ «برنامه ملی بازی های رایانه ای» توسط شورای عالی فضای مجازی و در راستای فعالیت های پژوهشی و حمایتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این صنعت، این بنیاد در نظر دارد در سال جاری تعدادی از دانشگاه های کشور را به آزمایشگاه بازی سازی مجهز کند.

بر اساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی در خرداد ۹۳، مأموریت تدوین برنامه ملی بازی های رایانه ای به عنوان یکی از اقدامات دارای فوریت به کمیسیون عالی ارتقای تولید محتوای فضای مجازی کشور واگذار شده است.

پیش از این آقای محمدرضا کشاورزی، معاون پیشین محتوای مرکز ملی فضای مجازی درباره تصویب برنامه ملی بازی های رایانه ای، برآورد کرده بود که در صورت اجرای این طرح توسط دستگاه های متولی، ساختار صنعت بازی های رایانه ای دچار تحول عظیمی شود و شرایط برای تولید بازی بالاخص بازی های برخط فراهم آید و زمینه تولید بازی در ایران بیشتر از گذشته فراهم شود.

به این منظور فرمی با نام «فرم آمایش نیروی انسانی و پتانسیل های دانشگاه های متقاضی آزمایشگاه بازی سازی» از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای تهیه و به رؤسای دانشگاه ها ارسال شده تا دانشگاه هایی که پتانسیل بیشتری در این زمینه دارند، شناسایی شوند. همچنین دانشگاه هایی که در این رابطه نیاز به مشاوره دارند، می توانند با پر کردن فرم مربوط، با رایانامه univ@ircg.ir در تماس باشند.

دانشگاه‌ها به آزمایشگاه بازی سازی مجهز می شوند

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد در سال جاری، سه دانشگاه را به آزمایشگاه بازی سازی مجهز کند.

به گزارش ایسنا، پس از تصویب و ابلاغ «برنامه ملی بازی های رایانه ای» توسط شورای عالی فضای مجازی و در راستای فعالیت های پژوهشی و حمایتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این صنعت، این بنیاد در نظر دارد در سال جاری تعدادی از دانشگاه های کشور را به آزمایشگاه بازی سازی مجهز کند.

به این منظور فرمی با نام «فرم آمایش نیروی انسانی و پتانسیل های دانشگاه های متقاضی آزمایشگاه بازی سازی» تهیه و به رؤسای دانشگاه ها ارسال شده تا دانشگاه هایی که پتانسیل بیشتری در این زمینه دارند شناسایی شوند.

همچنین دانشگاه هایی که در این رابطه نیاز به مشاوره دارند، می توانند با پر کردن فرم مربوط، با رایانامه univ@ircg.ir در تماس باشند.

منابع دیگر: روزنامه صاحب قلم

بازی سازان طرح صادرات محور ارایه دهند

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: تا به حال بیش از ۱۶ طرح برای حمایت بازی های صادرات محور ثبت شده که تعدادی از آن ها به صورت ناقص برای ما ارسال شده است.

فناوران - هادی جعفری منفرد افزود: شرکت های بازی سازی از این طرح استقبال خوبی به عمل آورده اند اما برخی از این طرح ها ناقص هستند و امکان بررسی و ارزیابی آن ها وجود ندارد.

وی گفت: برای اینکه کار به بهترین نحو انجام گیرد، نیاز است طرح ها کامل باشند. بخشی از این طرح ها علاوه بر اینکه مستندات کافی همراه خود ندارند، مستندات تجاری نیز ندارند که عملاً اجازه نمی دهد طرح ها کامل بررسی شوند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: با توجه به اینکه این فرآیند تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان تمدید شده است، افرادی که طرح های خود را ارسال کرده اند این فرصت را دارند تا هرچه سریع تر نسبت به تکمیل آن ها اقدام کنند.

منابع دیگر: روزنامه‌های ابرار اقتصادی، صبح نو

تجهیز دانشگاه‌ها به آزمایشگاه بازی‌سازی

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نظر دارد در سال جاری، سه دانشگاه را به آزمایشگاه بازی‌سازی مجهز کند.

ایسنا- پس از تصویب و ابلاغ «برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای» توسط شورای عالی فضای مجازی و در راستای فعالیت‌های پژوهشی و حمایتی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان متولی این صنعت، این بنیاد در نظر دارد در سال جاری تعدادی از دانشگاه‌های کشور را به آزمایشگاه بازی‌سازی مجهز کند.

به این منظور فرمی با نام «فرم آمایش نیروی انسانی و پتانسیل‌های دانشگاه‌های متقاضی آزمایشگاه بازی‌سازی» از طرف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تهیه و به روسای دانشگاه‌ها ارسال شده تا دانشگاه‌هایی که پتانسیل بیش‌تری در این زمینه دارند، شناسایی شوند.

دانشگاه‌ها به آزمایشگاه بازی‌سازی مجهز می‌شوند

ایسنا: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نظر دارد در سال جاری، سه دانشگاه را به آزمایشگاه بازی‌سازی مجهز کند. پس از تصویب و ابلاغ «برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای» از سوی شورای عالی فضای مجازی و در راستای فعالیت‌های پژوهشی و حمایتی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان متولی این صنعت، این بنیاد در نظر دارد در سال جاری تعدادی از دانشگاه‌های کشور را به آزمایشگاه بازی‌سازی مجهز کند.

به این منظور فرمی با نام «فرم آمایش نیروی انسانی و پتانسیل‌های دانشگاه‌های متقاضی آزمایشگاه بازی‌سازی» تهیه و به روسای دانشگاه‌ها ارسال شده تا دانشگاه‌هایی که پتانسیل بیش‌تری در این زمینه دارند، شناسایی شوند. همچنین دانشگاه‌هایی که در این رابطه نیاز به مشاوره دارند، می‌توانند با پر کردن فرم مربوط، با رایانامه univ@ircg.ir در تماس باشند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد:

بازی‌سازان نسبت به تکمیل طرح بازی‌های صادرات محور خود اقدام کنند

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که ابتدای هفته از تمدید فرآیند درخواست حمایت از بازی‌های صادرات محور خبر داده بود در اظهار نظر جدیدی گفت: تا به حال بیش از ۱۶ طرح برای حمایت بازی‌های صادرات محور ثبت شده است که تعدادی از آن‌ها به‌صورت ناقص برای ما ارسال شده است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، هادی جعفری منفرد پیرامون همین موضوع گفت: شرکت‌های بازی‌سازی از این طرح استقبال خوبی به عمل آورده‌اند اما برخی از این طرح‌ها ناقص هستند و امکان بررسی و ارزیابی آن‌ها وجود ندارد. معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: با توجه به این که این فرآیند تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان تمدید شده است، افرادی که طرح‌های خود را ارسال کرده‌اند این فرصت را دارند تا هر چه سریع‌تر نسبت به تکمیل آن‌ها اقدام کنند.



ثبت نام نمایشگاه رسانه های دیجیتال تا ۱۰ دی

رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال با اعلام آغاز ثبت نام در نهمین جشنواره رسانه های دیجیتال گفت: این روند ثبت نام تا دهم دی ماه ادامه دارد.

فناوران - مرتضی موسویان در حاشیه بیست و دومین نمایشگاه مطبوعات و خبرگزاری ها گفت: هدف از این جشنواره جریان سازی و بستر سازی برای تولید و توسعه محتوای منطبق بر فرهنگ بومی، ملی و اسلامی در حوزه رسانه های دیجیتال، ارزیابی سالانه رسانه های دیجیتال و شکوفایی و رونق بخشی بازار داخلی و صادرات این صنعت است.

وی با بیان اینکه این جشنواره مهم ترین رویداد رسانه های دیجیتال کشور محسوب می شود، گفت: این رویداد پاییز هر سال در دو 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 آنلاین، بازی های رایانه ای، نرم افزارهای رایانه ای، نرم افزارهای تلفن همراه) به رقابت می پردازند.

رئیس نهمین جشنواره رسانه های دیجیتال یادآور شد: خانواده و سبک زندگی، تربیت کودکان و نوجوانان، فرهنگ و تمدن، تنوع فرهنگی، هنر، تاریخ، زبان و گردشگری از بخش های مختلف این جشنواره محسوب می شود.

موسویان افزود: در بخش مقاومت و انقلاب اسلامی جشنواره نیز عناوینی چون انقلاب اسلامی، دفاع مقدس، بیناری اسلامی، وحدت اسلامی و تروریسم مطرح خواهد بود.

وی با بیان اینکه در بخش های معارف نیز معارف اسلامی، قرآن، اهل بیت(ع)، مکارم اخلاقی و اندیشمندان را خواهیم داشت، از «آموزش هوشمند» شامل آموزش، مهارت، دانش افزایی دیجیتال، سرگرمی های آموزشی، «سلامت و زندگی سالم» شامل آمادگی جسمانی، تئذیه، بهداشت، محیط زیست و مدیریت منابع و «تجارت و کسب و کار» شامل اقتصاد مقاومتی، کارآفرینی، اشتغال، مصرف هوشمند و «تولید و انتشار محتوا» شامل شبکه های اجتماعی، اشتراک گذاری فایل، ویرایشگرها و ابزارهای پژوهشی به عنوان دیگر بخش های این جشنواره نام برد. رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی گفت: به برگزیدگان جشنواره در مراسمی نشان سرآمد و نشان عالی سرآمد اهدا خواهد شد.

براساس این گزارش، نحوه ثبت نام، ارسال آثار و شرایط شرکت در جشنواره در سایت سرآمد به نشانی SARAMADIR توضیح داده شده است.



تمدید فرآیند درخواست حمایت از بازی های صادرات محور (۱۳۹۵/۰۸/۲۶ تا ۱۳۹۵/۰۹/۲۶)

تهران-ایرنا- معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: فرآیند درخواست حمایت از بازی های صادرات محور تا روز جمعه ۲۶ آبان ماه تمدید شد.

به گزارش روز یکشنبه گروه فرهنگی ایرنا، هادی جعفری، منقرذ اظهار داشت: با توجه به رویداد بین المللی TGC که هدف اصلی آن صادرات بازی های رایانه ای ایرانی است، قصد داریم از سه پروژه باکیفیت داخلی که رویکرد صادرات محور دارند، حمایت بلاعوض کنیم. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، وی افزود: هدف از این طرح حمایتی، کمک به بهتر شدن بازی های در حال ساخت است تا بتوانند در زمان برگزاری نمایشگاه TGC یک بازی در سطح بین المللی به تشران خارجی نمایش دهند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: این حمایت بلاعوض به سه پروژه تخصیص می یابد که در نهایت با تعیین ناظر اختصاصی مورد حمایت قرار می گیرند.

متقاضیان برای ثبت نام در فرآیند این بسته حمایتی لازم است پس از ثبت اطلاعات شرکت خود در سامانه <http://iranrate.ir> گزینه مربوط به «درخواست حمایت از بازی های صادرات محور» را انتخاب کرده و مستندات خواسته شده را در آنجا وارد کنند.

مهلت ثبت درخواست تا پایان روز جمعه ۲۶ آبان ماه خواهد بود.

فراہنگ ۰۰۹۳۳۸۰۰۰۲۷۰۰ خبرنگار: صدیقه بهارلو انتشار دهنده: محمدجواد دهقانی



گزارش رایگان دایرک درباره Clash of Clans منتشر شد (۱۳۹۵/۰۸/۲۶ تا ۱۳۹۵/۰۹/۲۶)

۷ درصد از جمعیت کل کشور در سال ۹۴ کلش آو کلنز بازی می کرده اند

دایرک یا مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال وابسته به بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای نخستین بار گزارشی با نام «کلش آو کلنز: منفور (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) محبوب» منتشر کرده که نشان می دهد سال ۹۴ ۷ درصد از جمعیت کل کشور به انجام این بازی مشغول بوده اند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، گزارش «کلش آو کلنز: منفور محبوب»، نخستین گزارش آماری از گزارش های سالانه «پدیده سال» است. این گزارش برای نخستین بار از هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی ایرانیان برای این بازی پرده برداشت که اغلب این هزینه از مجاری غیرمجاز از کشور خارج شده است. از دیگر نکات کلیدی درباره کلش آو کلنز این است که ۳۰ درصد از بازیکنان ایرانی آن حداقل یک بار در بازی پول خرج کرده اند و ۸۵ درصد از بازیکنان ایرانی باور دارند که به این بازی عادت کرده اند. براساس گزارش، بیشترین بازیکنان کلش آو کلنز در شهرهای تهران، مشهد، اصفهان، شیراز و کرج مستقر هستند. گزارش «کلش آو کلنز: منفور محبوب» که به صورت دیجیتالی و در قالب PDF منتشر شده را می توانید از طریق آدرس <http://r4gs/PersianCOC۹۵۰۸> دریافت کنید.



نسخه جدید کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران به چاپ رسید (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

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.



گزارشی جامع از دلایل موفقیت بازی Clash of Clans در ایران (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

گروه Direc در قالب یک گزارش علل موفقیت بازی Clash of Clans را در ایران بررسی کرده است.

بازی Clash of Clans یکی از موفق ترین بازی های موبایل است که در ایران هم طرفداران بسیار زیادی دارد. البته پس از ظهور بازی های جدید تر محبوبیت این بازی کمی با کاهش روبرو شده است، ولی هنوز هم افراد زیادی هستند که روزانه به دهکده شان سر زده و دهکده دیگر گیم ها را برای کسب منابع غارت می کنند. حال گروه تحقیقاتی Direc طی گزارشی دلایل محبوبیت این بازی در ایران را بررسی کرده و نتایج آن را تحت یک فایل PDF بسیار جامع با نام «منفور محبوب» منتشر کرده است. پیشنهاد می کنیم این فایل PDF را از اینجا دانلود کرده و مطالعه کنید. همچنین مرتضی جمشیدی، کارشناس پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متنی در مورد این گزارش منتشر کرده است که به شرح زیر است: قریب به چهار سال پیش زمانی که بازی موبایلی کلش آف کلنز ساخته شد، شاید کمتر کسی به این فکر می کرد که ایران در زمره کشورهایی که طرفداران پر و پا قرص این «محبوب منفور» را در خود دارد، قرار بگیرد. مترو، اتوبوس، مهمانی های خانوادگی، محل کار و اماکن عمومی و خلاصه هر جایی که اینترنت داشت، محلی بود برای اینکه بازیکنان به سراغ آنک زدن بروند یا خود را برای آنک زدن آماده نمایند! اما اکنون پس از چهار سال، طی مطالعه ای که مرکز پژوهش بازیهای رایانه ای (دایرک) انجام داده است مشخص گردیده که ایران ۶ میلیون بازیکن کلش آف کلنز داشته است. بازیکنانی که بیشتر آنها (معادل ۳۸ درصد) در بازه سنی ۱۵ تا ۲۰ سال بوده اند، ۴۴ درصد آنها زیر دیپلم و ۴۰ درصد آنها دانش آموز بوده اند. بازیکنانی که ۸۱ درصد آنها از طریق دوستان و آشنایان از این بازی آگاهی پیدا کرده اند و خود آنها برای بازی تبلیغ نموده اند! اما چه چیزی در کلش وجود داشت که اینچنین در حافظه گوشی ها و تبلت های ایرانی ها جا خوش کرد؟ اینکه کلش آف کلنز سلیقه بازی کردن بازیکنان را به سمت بازی های استراتژیک برد (یا شاید هم این سلیقه را بهتر و زودتر از دیگر تولید کنندگان کشف نمود)، قابل انکار شدن نیست. اینکه به طور متوسط هر بازیکن کلش تقریباً ۱۳ ماه برای این بازی وقت صرف کرده است نیز از دیگر ویژگی های این بازی است که توانسته است بازیکنان را به مدت طولانی تری در خود مشغول نماید. اینکه وقت ۵۰ درصد از بازیکنان این بازی در زمان غروب تا نیمه شب که از جمله زمان های دورهمی خانوادگی است، صرف آماده شدن برای حمله به دیگر کلن ها بوده است نیز از دیگر نشانه های دلربایی این بازی است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شاید از دیگر نشانه های موفق بودن این بازی این است که پس از پیدا کردن مشتریان خود در ایران، توانست ۱۲۲ میلیارد تومان پول از جیب بازیکنان ایرانی بیرون بکشد.

شاید از دیگر نشانه های موفق بودن این بازی این است که پس از پیدا کردن مشتریان خود در ایران، توانست ۱۲۲ میلیارد تومان پول از جیب بازیکنان ایرانی بیرون بکشد. هر چند از هر ۱۰ نفر تنها سه نفر برای بازی پرداخت کرده اند و به طور متوسط هر بازیکن پرداخت کننده ایرانی، ۷۵ هزار تومان برای این بازی هزینه نموده است اما برای بازی که مدت ها از طریق غیر قانونی در کشور درآمدزایی داشته است رقم جالب توجهی است. هر چند باید گفت مدل درآمد زایی کلش آف کلنز به گونه ای بوده که توانسته است تا مدتی که مبادی قانونی مبادلات پولی را در کشور باز کند، بازیکنان زیادی را در جریان بازی زنده نگه دارد.

البته نقش واسطه های خرید و فروش نیز در این بین قابل در نظر گرفتن است. اما در مقابل تمامی امتیازاتی که کلش آف کلنز از بازار ایران دریافت کرد، شاید بتوان گفت این مطلب را به ما آموخت که درگیر کردن بازیکنان روی بازی های MMO و جذب آنها از طریق غیر از خشونت مستقیم، مسائل جنسی، هیجانات رانندگی و مسابقات ورزشی و چیزهای دیگری که روی بازی های سایر پلتفرم ها شاهد استفاده از آنها هستیم امکان پذیر است و به عبارت دیگر بررسی مکانیزم های ذهن اشان برای درگیر شدن از مهمترین مزیت های رقابتی این بازی بود.

بازی آنلاینی که با فعالیت ذهنی و فکری ارتباط مستقیمی دارد و بازیکنان آن هم از همه قشر هستند بازی موبایلی که توانست تعریف بازیهای موبایلی را از بازی هایی که صرفاً برای وقت گذراندن باید سراغ آن رفت را عوض کند و نشان داد که می توان از طرق دیگری نیز بازیکن جذب کرد و این همان چیزی است که در گزارش فوق به "توآوری" موجود در بازی تعبیر شده است.

در ادامه نیز نگاهی به برخی آمار جالب ارائه شده توسط دایرک خواهیم پرداخت:

طبق بررسی های گروه دایرک، در سال ۹۴ بازی Clash of Clans در ایران پنج میلیون و ۹۰۰ هزار نفر کاربر داشت که بیش تر این افراد بین ۱۴ تا ۲۰ سال سن داشتند. از بین این کاربران، اکثر آن ها (۸۷ درصد) بازی را روی گوشی های اندرویدی خود اجرا کرده اند و از بین هر ۱۰ بازیکن، سه نفر اقدام به پرداخت پول برای خرید های درون برنامه ای بازی کرده اند که هریک از این افراد پرداخت کننده، به طور متوسط ۷۵ هزار تومان برای بازی خرج کرده اند. نکته جالب دیگر اینکه بازیکنان ایرانی به طور متوسط بازی را تا رسیدن به لول ۹۰ ادامه داده اند و از ابتدای عرضه آن تا به امروز، در مجموع ۱۲۲ میلیارد تومان پول بابت تجربه این بازی توسط کاربران ایرانی پرداخت شده است. این مبلغ شامل پول های پرداخت شده برای خرید الماس و همچنین پول های رد و بدل شدن بین کاربران برای خرید اکانت می شود. مهم ترین دلیل خرید الماس برای این بازی هم به دست آوردن کارگر های بیش تر عنوان شده است. همچنین در بخش دیگری از گزارش دایرک آمده که اعتقاد ۸۷ درصد از کاربران ایرانی بازی، Clash of Clans یک بازی خلافتانه و پر از توآوری است و ۷۰ درصد نیز اعلام کرده اند که این اثر یک تجربه کاملاً جدید است. نکته جالب دیگر اینکه بنا به اعتقاد ۴۸ درصد از بازیکنان بازی، این اثر دارای ارزش های اجتماعی است و ۶۴ درصد گیم ها هم اعلام کرده اند که بازی کردن Clash of Clans باعث شده تا اطرافیان و دوستان شان دید مثبت تری نسبت به آن ها پیدا کنند.

دایرک در بخش پایانی گزارش خود نیز کاربران بازی را به چهار دسته تقسیم کرده است: گروه اول «کلش باز برتری طلب» نامیده شده و به آن دسته کاربرانی گفته می شود که دوست دارند همواره به روز ترین تجهیزات را داشته و بتوانند قدرت خود را به رخ دشمنان بکشند.

«کلش باز معاشرت جو» نام دسته دوم کاربران است. این افراد دوست دارند در کلن های دوستان شان عضو شده و در رابطه با مسائل مختلفی با آن ها صحبت کنند. دسته سوم کاربران که «کلش باز های کاوشگر» نام دارند، افرادی هستند که اولاً اطلاعات خود را در اختیار اعضای تازه وارد کلن قرار می دهند و دوم اینکه در طی هر نبرد، روش های مختلفی را چندین بار بررسی می کنند و در نهایت با روشی که به نتیجه رسیدند، حمله می کنند. اما دسته آخر هم که «کلش باز قاتل» نام دارد، به افرادی گفته می شود که ریسک بالایی در حمله ها داشته و به دهکده هایی قدرتمند حمله می کنند و از هر دو فرصت خود در جنگ ها استفاده می کنند.

در کل گزارش گروه دایرک بسیار جامع و گسترده است که قطعا برای طرفداران بازی Clash of Clans و در کل بازی های موبایل، خواندن آن خالی از لطف نیست. گزارش کامل را در قابل فایل PDF دانلود کنید.



پرسش و پاسخ تلگرامی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بازی سازان (۹۵/۰۱/۱۷)

برای نخستین بار و با ابتکار معاونت ارتباطات، پرسش و پاسخ تلگرامی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بازی سازان به مدت دو ساعت برگزار شد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ این جلسه پرسش و پاسخ سه شنبه ۱۱ آبان از ساعت ۱۲ الی ۱۴ و در یکی از گروه های تلگرامی فعال در صنعت بازی با حضور اغلب بازی سازان فعال کشور اتفاق افتاد. این نخستین بار است که جلسه پرسش و پاسخ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در چنین قالبی صورت گرفت که خوشبختانه با استقبال بسیار خوب فعالان و به خصوص بازی سازانی که در تهران ساکن نیستند مواجه شد. در مدت زمان تعیین شده، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای به ۱۰ سوال بازی سازان پاسخ داد. با توجه به محدودیت زمان تعدادی از سوالات باقی ماند که قرار شد در پرسش و پاسخ های مشابه و در آینده نزدیک به آن سوالات نیز پاسخ داده شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

عصر ایران

سواد رسانه و مسئولیت اجتماعی، از مردان شعار تا مردان عمل (۱۳۸۷-۸۸/۰۸-۹۵/۰۱)

محمد صادق افراسیابی، دبیر کل همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی

یکسال پیش بود که ایده برگزاری همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی به ذهن تعدادی از اساتید و مدرسان درس سواد رسانه ای و فضای مجازی خطور کرد. حقیقت امر آن است که ما، جمعی از اساتید درس سواد رسانه ای زمانی که با وضعیت بحرانی جامعه ی ایرانی در حوزه ی سواد رسانه ای و سواد مجازی روبرو شدیم احساس کردیم در این حوزه به دلیل تحصیلات آکادمیک خود دارای یک وظیفه و مسئولیت اجتماعی همگانی هستیم. با هم قرار گذاشتیم که خودمان را وقف سواد ی کنیم که بدون آن زندگی در جامعه ی شبکه ای می تواند خطرناک باشد.

فراخوانی ویژه ی مسئولین فضای مجازی کشور بر اساس بند ۷ حکم اعضای شورای عالی فضای مجازی تنظیم شد و اساتید سواد رسانه ای و فضای مجازی یک امر مهم را از دست اندرکاران امر مطالبه کردند. مطالبه گری شکل گرفت ... در حالیکه شخصا فکر میکردم این قدر از موضوع آموزش و یادگیری سواد رسانه ای استقبال شود شاهد استقبال اولیه ی گسترده ای بودم که البته بعدها مشخص شد برخی صرفا نگاه شعاری به این موضوع داشتند و صد البته عده ای هم برای شکل گیری نهضت سواد رسانه ای حقیقتا از جان و مال و آبروی خود مایه گذاشتند.

با توجه به نامگذاری اسامی به عنوان سال اقتصاد مقاومتی؛ اقدام و عمل، شرط مشارکت در این همایش آن بود که در ابتدای مسیر بدانیم قرار نیست از هیچ نهاد یا شخص حقیقی و حقوقی بابت برگزاری این همایش مبلنی دریافت کنیم و هر سازمان صرفا بر اساس امکانات خود، در همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی مشارکت کند و یک نوع هم افزایی را تمرین کنیم تا هم به خودمان هم به دیگران اثبات شود که بدون داشتن اعتبارات تجومی هم می شود کار جهادی کرد.

اولین سازمانی که به طور جدی وارد کارزار افزایش سواد رسانه ای به عنوان یک مسئولیت اجتماعی شد، مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال بود که الحق و الانصاف بسیاری از دغدغه های اجرایی و هزینه های برگزاری جلسات و نشست های متعدد و تولید محتوای فرهنگی و رسانه ای را پوشش داد و همین کافی بود تا کار به خوبی شروع شود.

در گام دوم دو استاد عزیز و بزرگوار دکتر حمید رضا آیت اللهی و دکتر حسن خجسته به جمع ما پیوستند و اعلام کردند که حاضرند بدون هیچ چشم داشتی خود را وقف افزایش سواد رسانه ای جامعه نمایند.

فراخوان ارسال آثار با کمک داوطلبانه ی تمام شبکه های رادیویی، سه شبکه تلویزیونی و برخی رسانه های جمعی در فصل تعطیلی دانشگاه ها با استقبال چشمگیری مواجه شد. خبرگزاری های ایسنا، ایرنا، ایلنا، ایپنا، تابناک، مهر، شستان، نسیم، تسنیم، آنا، برنا، عصر ایران، فارس، آریا، ایکن، موسسه آخرین خبر و آژانس راهکار ارتباط ایماژ فارغ از تمامی خط کشی های سیاسی به جمع حامیان نهضت سواد رسانه ای کشور پیوستند تا بیانگر دغدغه خود در قبال مردم و آینده ی کشور باشند. زمان خیلی زود سپری شد. ۳۲۲ چکیده ی مقاله دریافت شده است. از اتاق فکرهای دانشگاهی برای نحوه ی دلوری چکیده ها کمک گرفته می شود. پژوهشگاه فرهنگ و هنر جهاد دانشگاهی، پژوهشکده مطالعات فرهنگی اجتماعی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، موسسه مطالعات و تحقیقات اجتماعی دانشگاه تهران، دانشگاه پیام نور و موسسه آموزش عالی فرهنگ و هنر شاخص های پیشنهادی خود را برای امر دلوری چکیده ها و اصل مقالات در اختیار دبیرخانه ی همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی قرار می دهند. چکیده ها دلوری می شوند. ۲۶۵ چکیده برای دریافت اصل مقاله تایید می شود. ۱۷۸ مقاله دریافت می شود. چکیده ها و مقالات مجددا دلوری می شوند. حدود ۱۷۰ چکیده مشمول امتیاز چاپ در کتاب چکیده مقالات همایش می شوند و نزدیک به ۶۰ مقاله مشمول امتیاز ارائه در پنل های تخصصی می شوند. قرار است جمعا ۶ مقاله ی برتر در دو بخش علمی پژوهشی و تجربی کاربردی جایز ارزنده ای دریافت کنند. به پیشنهاد اینجانب اساتید حاضر در جمع شورای سیاستگذاری می پذیرند که سه اثر برتر در سه حوزه ی سواد رسانه ای بومی، خانواده و سواد رسانه ای و سواد بازی های رایانه ای نیز مشمول جایز بخش های ویژه شوند. الان دو مشکل جدی داریم: مشکل اول همه کارها به خوبی پیش رفته است و چهارشنبه ۱۲ آبان ماه برگزیدگان مشخص میشوند اما جایزی در کار نیست چون بر اساس عهد و پیمان روز اول هیچ هزینه ای از هیچ سازمانی دریافت نکرده ایم، مشکل دوم هر چند برنامه همایش برای روز دوشنبه ۱۰ آبان ماه برای نشست های تجربه نگاری سواد رسانه ای با همکاری موسسه مسیر رسانه و موسسه آموزشی هدایت میزان و دبیرخانه ی دائمی شورای فرهنگ عمومی هماهنگ شده است و با عزم راسخ مهندس علی زرافشان؛ معاون امور متوسطه وزارت آموزش و پرورش انشاء الله شاهد حضور معلمان سواد رسانه ای تهران در این نشست هستیم اما برای روز چهارشنبه ۱۲ آبان ماه با مشکل جدی مواجه هستیم.

استقبال بی سابقه معلمان سواد رسانه ای از همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی در کنار عزم جدی دبیرخانه همایش برای تکریم معلمان به عنوان پیشکسوتان عرصه فرهنگ و هنر، تبدیل به دغدغه ای جدی شده است.

چند روز مانده به برگزاری همایش جلسه ای اضطراری با حضور مهندس خسرو سلجوقی؛ عضو هیئت عامل و معاون سازمان فناوری اطلاعات ایران تشکیل می شود و این دو مشکل صادقانه با اعضای حاضر در جلسه مطرح می شود، مهندس حسن کریمی قدوسی؛ مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای می پذیرد که جایز همایش را تقبل کند؛ جمعا ۱۵ سکه تمام بهار آزادی برای سه نفر اول هر بخش و سه نفر هم در بخش های ویژه ی همایش به عنوان جایز اعلام میشود. محمد ابوبی؛ رئیس خانه ی شهریاران جوان صادقانه پیشنهاد می دهد که همایش در تالار همایش های ایوان شمس تهران برگزار شود و شهرداری تهران از تمام میهمانان همایش به بهترین شکل پذیرایی کند. با لطف خدا هر دو مشکل حل میشود.

چند روز بعد در تالار همایش های ایوان شمس، آماده ی افتتاحیه هستیم. افتتاحیه با سخنرانی دکتر سعید رضا عاملی؛ استاد تمام دانشگاه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تهران و عضو حقیقی شورای عالی فضای مجازی برگزار می شود. استقبال عجیب مردمی از همایش باعث می شود پتل های تخصصی با نیم ساعت تاخیر آغاز شود. در حقیقت وقتی با این استقبال وصف نشدنی روبرو شدیم خودمان را گم کردیم و نیم ساعت زمان برد تا خودمان را دوباره پیدا کنیم. حالا همه چیز مرتب است. ظهر که می شود اقامه نماز جماعت و بعد از آن میزبان تمام شرکت کنندگان همایش به صرف نهار هستیم. رفته رفته زمان برگزاری اختتامیه میرسد. نیم ساعت مانده به اختتامیه دکتر مهندس واعظی؛ وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با دبیرخانه ی همایش تماس میگیرد و اعلام می کند که ایشان به آیین پایانی همایش نخواهند رسید چند دقیقه بعدتر شبیه این اتفاق در خصوص دکتر فیروزآبادی؛ دبیر شورای عالی فضای مجازی کشور هم می افتد. یک خبرنگار که از لئو سخترانی وزیر ارتباطات و دبیر شورای عالی مجازی مطلع شده است، از من سوال می کند حالا میهمان ویژه این همایش کیست؟ با خودم می گویم این هم از تبعات خبرنگاری به سبک غربی است که ارزش شهرت را برای ما خیلی برجسته کرده است و به او میگویم: دکتر سید مرتضی موسویان؛ رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال، مهندس حسن خجسته؛ رئیس هیئت علمی همایش و معاون سابق سازمان صدا و سیما، مهندس علی زرافشان؛ معاون وزیر آموزش و پرورش، حجت الاسلام و المسلمین شاهمرادی؛ دبیر شورای فرهنگ عمومی کشور و تمام اعضای هیئت علمی و اعضای شورای سیاستگذاری همایش میهمانان ویژه همایش هستند اما واقعا با سوالش ذهنم را به خود مشغول کرده است. چند دقیقه بعد مجری مرا برای ارائه ی گزارشی از همایش صدا می زند و حالا خودم را بالای سن می بینم اولین نکته ای که بیان میکنم یادآوری این موضوع است که همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی مصداق یک فعالیت جهادی بود و البته میدانم خیلی ها که در جریان نحوه برگزاری همایش نیستند و همه چیز را از دور مشاهده کرده اند متوجه مقصود من نمیشوند. قصد دارم به معرفی مردان و زنان اهل عمل و مردان و زنان شماری سواد رسانه ای کشور بپردازم که ناگهان نگاهم روی جمعیت قفل می شود. سوال خبرنگار جوان ناخودآگاه دوباره به ذهنم خطور می کند، میهمانان ویژه همایش را به یاد می آورم، مردان و زنان واقعا اهل عمل را آن ها مصلحان هستند، معلمانی که از تمام روءسای جمهور و سایر روءسای قوای کشور گرفته تا هر کسی که هر جایی خدمتی میکند ثمره صبر و بردباری ایشان است. خطاب به معلمین ماجرایی سوال آن خبرنگار را بیان می کنم و به آن ها می گویم الان میدانم که میهمانان ویژه این همایش شما هستید و خودم به اتفاق همه ی حضار مصلحان را تشویق میکنیم. واقعا هم اگر قرار باشد اتفاقی در حوزه سواد رسانه ای کشور بیفتد باز هم پای همین معلمین در میان است. در هیجان ناشی از یادآوری زحمات و تلاش های بی وقفه ی معلمین قراموش می کنم که سایر مردان شمار و مردان عمل سواد رسانه ای را معرفی کنم. شاید در این مجال هم دیگر فرصتی برای این کار نباشد اما قول می دهم به زودی در همین ماه های آتی اگر لطف خدا شامل حالمان شود نشست ویژه برای این کار بگذاریم و از تمام مردان و زنان اهل عمل تشکر کرده تا مردم بیشتر آن ها را بشناسند و اگر تکلیف حکم کند شاید به ناچار برخی مردان و زنان اهل شمار را هم معرفی کنم به این امید که از این به بعد از گزند و آسیب کم کاری ایشان در امان بمانیم.



سواد رسانه و مسئولیت اجتماعی، از مردان شعار تا مردان عمل (۱۳۸۱-۱۳۸۴/۱۷)

محمد صادق افراسیابی، دبیر کل همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی

پول نیز - یکسال پیش بود که ایده برگزاری همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی به ذهن تعدادی از اساتید و مدرسان درس سواد رسانه ای و فضای مجازی خطور کرد. حقیقت امر آن است که ما، جمعی از اساتید درس سواد رسانه ای زمانی که با وضعیت بحرانی جامعه ی ایرانی در حوزه ی سواد رسانه ای و سواد مجازی روبرو شدیم احساس کردیم در این حوزه به دلیل تحصیلات آکادمیک خود دارای یک وظیفه و مسئولیت اجتماعی همگانی هستیم. با هم قرار گذاشتیم که خودمان را وقف سواد می کنیم که بدون آن زندگی در جامعه ی شبکه ای می تواند خطرناک باشد.

فراخوانی ویژه ی مسئولین فضای مجازی کشور بر اساس بند ۷ حکم اعضای شورای عالی فضای مجازی تنظیم شد و اساتید سواد رسانه ای و فضای مجازی یک امر مهم را از دست اندرکاران امر مطالبه کردند. مطالبه گری شکل گرفت ... در حالیکه شخصا فکر نمیکردم این قدر از موضوع آموزش و یادگیری سواد رسانه ای استقبال شود شاهد استقبال اولیه ی گسترده ای بودم که البته بعدها مشخص شد برخی صرفا نگاه شماری به این موضوع داشتند و صد البته عده ای هم برای شکل گیری نهضت سواد رسانه ای حقیقتا از جان و مال و آبروی خود مایه گذاشتند.

با توجه به نامگذاری امسال به عنوان سال اقتصاد مقاومتی؛ اقدام و عمل، شرط مشارکت در این همایش آن بود که در ابتدای مسیر بدانیم قرار نیست از هیچ نهاد یا شخص حقیقی و حقوقی بابت برگزاری این همایش میلی دریافت کنیم و هر سازمان صرفا بر اساس امکانات خود، در همایش ملی سواد رسانه ای و مسئولیت اجتماعی مشارکت کند و یک نوع هم افزایی را تمرین کنیم تا هم به خودمان هم به دیگران اثبات شود که بدون داشتن اعتبارات نجومی هم می شود کار جهادی کرد.

اولین سازمانی که به طور جدی وارد کارزار افزایش سواد رسانه ای به عنوان یک مسئولیت اجتماعی شد، مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال بود که الحق و الانصاف بسیاری از دغدغه های اجرایی و هزینه های برگزاری جلسات و نشست های متعدد و تولید محتوای فرهنگی و رسانه ای را پوشش داد و همین کافی بود تا کار به خوبی شروع شود.

در گام دوم دو استاد عزیز و بزرگوار دکتر حمید رضا آیت اللهی و دکتر حسن خجسته به جمع ما پیوستند و اعلام کردند که حاضرند بدون هیچ چشم داشتی خود را وقف افزایش سواد رسانه ای جامعه نمایند.

فراخوان ارسال آثار با کمک داوطلبانه ی تمام شبکه های رادیویی، سه شبکه تلویزیونی و برخی رسانه های جمعی در فصل تعطیلی دانشگاه ها با استقبال چشمگیری مواجه شد. خبرنگاری های ایسنا، ایرنا، ایلنا، ایته، تابناک، مهر، شیبستان، نسیم، تسنیم، آنا، برنا، عصر ایران، فارس، آریا، ایکن، موسسه آخرین خبر و آژانس راهکار ارتباط ایماژ فارغ از تمامی خط کشی های سیاسی به جمع حامیان نهضت سواد رسانه ای کشور پیوستند تا بیانگر دغدغه خود در قبال مردم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و آینده‌ی کشور باشند. زمان خیلی زود سپری شد. ۲۲۲ چکیده‌ی مقاله دریافت شده است. از اتاق فکرهای دانشگاهی برای نحوه‌ی داوری چکیده‌ها کمک گرفته می‌شود. پژوهشگاه فرهنگ و هنر جهاد دانشگاهی، پژوهشکده مطالعات فرهنگی اجتماعی وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، موسسه مطالعات و تحقیقات اجتماعی دانشگاه تهران، دانشگاه پیام نور و موسسه آموزش عالی فرهنگ و هنر شاخص‌های پیشنهادی خود را برای امر داوری چکیده‌ها و اصل مقالات در اختیار دبیرخانه‌ی همایش ملی سواد رسانه‌ای و مسئولیت اجتماعی قرار می‌دهند. چکیده‌ها داوری می‌شوند. ۲۶۵ چکیده برای دریافت اصل مقاله تایید می‌شود. ۱۷۸ مقاله دریافت می‌شود. چکیده‌ها و مقالات مجدداً داوری می‌شوند. حدود ۱۷۰ چکیده مشمول امتیاز چاپ در کتاب چکیده مقالات همایش می‌شوند و نزدیک به ۶۰ مقاله مشمول امتیاز ارائه در پنل‌های تخصصی می‌شوند. قرار است ۶ مقاله‌ی برتر در دو بخش علمی پژوهشی و تجربی کاربردی جوایز ارزنده‌ای دریافت کنند. به پیشنهاد اینجانب اساتید حاضر در جمع شورای سیاستگذاری می‌پذیرند که سه اثر برتر در سه حوزه‌ی سواد رسانه‌ای بومی، خانواده و سواد رسانه‌ای و سواد بازاری‌های رایانه‌ای نیز مشمول جوایز بخش‌های ویژه شوند. الان دو مشکل جدی داریم: مشکل اول همه کارها به خوبی پیش رفته است و چهارشنبه ۱۲ آبان ماه برگزیدگان مشخص میشوند اما جوایزی در کار نیست چون بر اساس عهد و پیمان روز اول هیچ هزینه‌ای از هیچ سازمانی دریافت نکرده ایم، مشکل دوم هر چند برنامه همایش برای روز دوشنبه ۱۰ آبان ماه برای نشست‌های تجربه نگاری سواد رسانه‌ای با همکاری موسسه مسیر رسانه و موسسه آموزشی هدایت میزان و دبیرخانه‌ی دائمی شورای فرهنگ عمومی هماهنگ شده است و با عزم راسخ مهندس علی زرافشان؛ معاون امور متوسطه وزارت آموزش و پرورش انشاء الله شاهد حضور معلمان سواد رسانه‌ای تهران در این نشست هستیم اما برای روز چهارشنبه ۱۲ آبان ماه با مشکل جدی مواجه هستیم.

استقبال بی سابقه معلمان سواد رسانه‌ای از همایش ملی سواد رسانه‌ای و مسئولیت اجتماعی در کنار عزم جدی دبیرخانه همایش برای تکریم معلمان به عنوان پیشکسوتان عرصه فرهنگ و هنر، تبدیل به دغدغه‌ای جدی شده است.

چند روز مانده به برگزاری همایش جلسه‌ای اضطراری با حضور مهندس خسرو سلجوقی؛ عضو هیئت عامل و معاون سازمان فناوری اطلاعات ایران تشکیل می‌شود و این دو مشکل صادقانه با اعضای حاضر در جلسه مطرح می‌شود، مهندس حسن کریمی قدوسی؛ مدیر عامل بنیاد ملی بازاری‌های رایانه‌ای می‌پذیرد که جوایز همایش را تقبل کند؛ جمعا ۱۵ سکه تمام بهار آزادی برای سه نفر اول هر بخش و سه نفر هم در بخش‌های ویژه‌ی همایش به عنوان جوایز اعلام میشود. محمد ابویی؛ رئیس خانه‌ی شهریان جوان صادقانه پیشنهاد می‌دهد که همایش در تالار همایش‌های ایوان شمس تهران برگزار شود و شهرداری تهران از تمام میهمانان همایش به بهترین شکل پذیرایی کند. با لطف خدا هر دو مشکل حل میشود.

چند روز بعد در تالار همایش‌های ایوان شمس، آماده‌ی افتتاحیه هستیم. افتتاحیه با سخنرانی دکتر سعید رضا عاملی؛ استاد تمام دانشگاه تهران و عضو حقیقی شورای عالی فضای مجازی برگزار می‌شود. استقبال عجیب مردمی از همایش باعث می‌شود پنل‌های تخصصی با نیم ساعت تأخیر آغاز شود. در حقیقت وقتی با این استقبال وصف نشدنی روبرو شدیم خودمان را گم کردیم و نیم ساعت زمان برد تا خودمان را دوباره پیدا کنیم. حالا همه چیز مرتب است. ظهر که می‌شود اقامه نماز جماعت و بعد از آن میزبان تمام شرکت کنندگان همایش به صرف نهار هستیم. رفته رفته زمان برگزاری اختتامیه میرسد. نیم ساعت مانده به اختتامیه دفتر مهندس واعظی؛ وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با دبیرخانه‌ی همایش تماس میگیرد و اعلام می‌کند که ایشان به آیین پایانی همایش نخواهند رسید. چند دقیقه بعدتر شبیه این اتفاق در خصوص دکتر فیروزآبادی؛ دبیر شورای عالی فضای مجازی کشور هم می‌افتد. یک خبرنگار که از لگو سخنرانی وزیر ارتباطات و دبیر شورای عالی فضای مجازی مطلع شده است، از من سوال می‌کند حالا میهمان ویژه این همایش کیست؟ یا خودم می‌گویم این هم از تيمات خبرنگاری به سبک غربی است که ارزش شهرت را برای ما خیلی برجسته کرده است و به او می‌گویم: دکتر سید مرتضی موسویان؛ رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال، مهندس حسن خجسته؛ رئیس هیئت علمی همایش و معاون سابق سازمان صدا و سیما، مهندس علی زرافشان؛ معاون وزیر آموزش و پرورش، حجت الاسلام و المسلمین شاهمرادی؛ دبیر شورای فرهنگ عمومی کشور و تمام اعضای هیئت علمی و اعضای شورای سیاستگذاری همایش میهمانان ویژه همایش هستند اما واقعا با سوالات ذهنم را به خود مشغول کرده است. چند دقیقه بعد مجری مرا برای ارائه‌ی گزارشی از همایش صدا می‌زند و حالا خودم را بالای سن می‌بینم اولین نکته‌ای که بیان میکنم یادآوری این موضوع است که همایش ملی سواد رسانه‌ای و مسئولیت اجتماعی مصداق یک فعالیت جهادی بود و البته میدانم خیلی‌ها که در جریان نحوه برگزاری همایش نیستند و همه چیز را از دور مشاهده کرده‌اند متوجه مقصود من نمیشوند. قصد دارم به معرفی مردان و زنان اهل عمل و مردان و زنان شعاری سواد رسانه‌ای کشور بپردازم که ناگهان نگاهم روی جمعیت قفل می‌شود. سوال خبرنگار جوان ناخودآگاه دوباره به ذهنم خطور می‌کند، میهمانان ویژه همایش را به یاد می‌آورم، مردان و زنان واقعا اهل عمل را آن‌ها معلمان هستند، معلمان که از تمام روستای جمهوری و سایر روستای قوای کشور گرفته تا هر کسی که هر جایی خدمتی میکند ثمره صبر و بردباری ایشان است. خطاب به معلمین ماجرای سوال آن خبرنگار را بیان می‌کنم و به آن‌ها می‌گویم الان میدانم که میهمانان ویژه این همایش شما هستید و خودم به اتفاق همه‌ی حضار معلمان را تشویق میکنیم. واقعا هم اگر قرار باشد اتفاقی در حوزه سواد رسانه‌ای کشور بیفتد باز هم پای همین معلمین در میان است. در هیجان ناشی از یادآوری زحمات و تلاش‌های بی‌وقفه‌ی معلمین فراموش می‌کنم که سایر مردان شمار و مردان عمل سواد رسانه‌ای را معرفی کنم. شاید در این مجال هم دیگر فرصتی برای این کار نباشد اما قول می‌دهم به زودی در همین ماه‌های آتی اگر لطف خدا شامل حالمان شود نشست ویژه برای این کار بگذاریم و از تمام مردان و زنان اهل عمل تشکر کرده تا مردم بیشتر آن‌ها را بشناسند و اگر تکلیف حکم کند شاید به ناچار برخی مردان و زنان اهل شمار را هم معرفی کنم به این امید که از این به بعد از گزند و آسیب کم کاری ایشان در امان بمانیم.



(ادامه خبر ...) محبوب» منتشر کرده که نشان می دهد سال گذشته، ۷ درصد از جمعیت کل کشور به انجام این بازی مشغول بوده اند. به گزارش «ایران»، این گزارش برای نخستین بار از هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی ایرانیان برای این بازی پرده برداشت که بیشتر این هزینه از طریق مجاری غیرمجاز از کشور خارج شده است. از دیگر نکات کلیدی درباره کلتش او کلتز این است که ۳۰ درصد از بازیکنان ایرانی آن، حداقل یک بار در بازی پول خرج کرده اند و ۸۵ درصد از بازیکنان ایرانی باور دارند که به این بازی عادت کرده اند. براساس این گزارش، بیشترین بازیکنان کلتش او کلتز در شهرهای تهران، مشهد، اصفهان، شیراز و کرج مستقر هستند. گزارش «کلتش او کلتز: منفور محبوب» که به صورت دیجیتالی و در قالب PDF منتشر شده را می توانید از طریق آدرس <http://۳۴.gs/PersianCOC۹۵۰۸> دریافت کنید.

فعال سازی سیمکارت های عراقی در یک دقیقه

«توافق کردیم تعرفه ارتباطات بین الملل در اپراتورهای عراقی به مدت یک ماه به ۵۰ درصد کاهش پیدا کند که این کاهش از روز یکشنبه برای مشترکان اعمال می شود».

محمود واعظی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان مطلب فوق گفت: از سوی دیگر مسیرهای ارتباطی میان ایران و عراق به ۶ نقطه افزایش پیدا می کند تا هم رومینگ و هم سایر ارتباطات سیگنالینگ کافی وجود داشته باشد. ضمن اینکه برای ارتباطات از مرز مهران ۶۴ خط E۱ افزوده می شود. مسئول حوزه ICT کشور با اشاره به اینکه در عراق زیرساخت زیادی در زمینه انتقال صوت و اینترنت ایجاد شده است، اظهار کرد: امیدواریم بزودی شاهد اجرای توافق هایی باشیم. وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با بیان اینکه با طرف عراقی همکاری خوبی در زمینه پست شروع کرده ایم، خاطرنشان کرد: در این زمینه نقشه راهی مشخص شده است که هم برای کنگره عظیم اربعمین و هم رفت و آمدهای گسترده ای که میان مردم دو کشور دائمی است زیرساخت های خوبی در نظر گرفته شده است. معالی کافظم حسن راشد وزیر ارتباطات عراق نیز در خصوص توافقی برای گسترش خط ارتباطی با ایران گفت: با توجه به حضور زائران ایرانی در مراسم اربعین حسینی آمادگی کاهش ۵۰ درصد تعرفه های بین الملل تلفن همراه در عراق را داریم. وی در مورد تأخیری که زوار ایرانی در سال گذشته برای فعال کردن سیمکارت های عراقی داشتند، افزود: این تأخیرها که پارسال چیزی حدود ۱۴ تا ۱۵ دقیقه بوده، امسال به یک دقیقه رسیده است. وزیر ارتباطات عراق همچنین به تسهیلات اینترنتی و صوتی ارائه شده به زوار ایرانی در سال جاری اشاره کرد.

نیاز اقتصاد

دانشگاه ها به آزمایشگاه بازی سازی مجهز می شوند

ایستاد بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد در سال جاری، سه دانشگاه را به آزمایشگاه بازی سازی مجهز کند. پس از تصویب و ابلاغ «برنامه ملی بازی های رایانه ای» از سوی شورای عالی فضای مجازی و در راستای فعالیت های پژوهشی و حمایتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این صنعت، این بنیاد در نظر دارد در سال جاری تعدادی از دانشگاه های کشور را به آزمایشگاه بازی سازی مجهز کند. به این منظور فرمی با نام «فرم آمایش نیروی انسانی و پتانسیل های دانشگاه های متقاضی آزمایشگاه بازی سازی» تهیه و به روسای دانشگاه ها ارسال شده تا دانشگاه هایی که پتانسیل بیش تری در این زمینه دارند، شناسایی شوند. همچنین دانشگاه هایی که در این رابطه نیاز به مشاوره دارند، می توانند با پر کردن فرم مربوط، با رایانامه umiv@ircg.ir در تماس باشند.

x

باشگاه خبرنگاران

فراخوان ثبت نام در یازدهمین رویداد "تجربه بازی ساز" (۹۴/۸-۹۴/۹)

رویداد "تجربه بازی ساز" روز پنجشنبه ۲۰ آبان برای یازدهمین بار برگزار خواهد شد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: رویداد تجربه بازی ساز که به صورت ماهانه و با شمار همیشگی برای بازی های بهتر برگزار می شود رویدادی برای انتقال تجربیات و تبادل نظر میان بازی سازان است. این رویداد که به همت انستیتو ملی بازی سازی برگزار می شود، شامل برنامه های زیر خواهد بود: تأثیر متقابل انیمه و مانگا بر بازی های رایانه ای (ارائه: بزرگمهر بهرنگ) بزرگمهر بهرنگ را اکثر علاقه مندان به انیمه و مانگا می شناسند. وی سال هاست در زمینه ترویج و گسترش آن ها می کوشد. در این ارائه وی برای اولین بار در جمع بازی سازان سخن می گوید و در خصوص تأثیر متقابل انیمه و مانگا بر بازی های رایانه ای صحبت خواهد نمود. دورهمی و پذیرایی و گپ و گفت بازی سازان قدم به قدم تا موفقیت (ارائه: تیم سازنده بازی کوتیز آف کینگز)

بازی موبایلی کوتیز آف کینگز این روزها بسیار طرفدار پیدا کرده است و جز بازی های بسیار موفق ایرانی محسوب می شود. ویژگی خاص این بازی گسترش گام به گام آن بوده است که به مرور توانست جای خود را در میان بازیکنان باز کند. در این بخش تیم تولید کننده به تجربه خودشان از تولید این بازی خواهند پرداخت. با توجه به محدودیت ظرفیت، جهت حضور در یازدهمین رویداد تجربه بازی ساز از طریق نشانی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) <https://evand.com/events/gdx۱۱> ثبت نام کنید منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



دانشگاه ها به آزمایشگاه بازی سازی مجهز می شوند (۱۳۹۴-۰۸/۰۹-۱۳۹۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد در سال جاری، سه دانشگاه را به آزمایشگاه بازی سازی مجهز کند.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان پس از تصویب و ابلاغ «برنامه ملی بازی های رایانه ای» توسط شورای عالی فضای مجازی و در راستای فعالیت های پژوهشی و حمایتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این صنعت، این بنیاد در نظر دارد در سال جاری تعدادی از دانشگاه های کشور را به آزمایشگاه بازی سازی مجهز کند.

به این منظور فرمی با نام «فرم آمایش نیروی انسانی و پتانسیل های دانشگاه های متقاضی آزمایشگاه بازی سازی» تهیه و به رؤسای دانشگاه ها ارسال شده تا دانشگاه هایی که پتانسیل بیش تری در این زمینه دارند شناسایی شوند.

همچنین دانشگاه هایی که در این رابطه نیاز به مشاوره دارند، می توانند با پر کردن فرم مربوط، با رایانامه univ@ircg.ir در تماس باشند. منبع بنیاد ملی بازی های رایانه ای



تجهیز دانشگاه ها به آزمایشگاه بازی سازی

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد در سال جاری، سه دانشگاه را به آزمایشگاه بازی سازی مجهز کند.

ایستاد- پس از تصویب و ابلاغ «برنامه ملی بازی های رایانه ای» توسط شورای عالی فضای مجازی و در راستای فعالیت های پژوهشی و حمایتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این صنعت، این بنیاد در نظر دارد در سال جاری تعدادی از دانشگاه های کشور را به آزمایشگاه بازی سازی مجهز کند.

به این منظور فرمی با نام «فرم آمایش نیروی انسانی و پتانسیل های دانشگاه های متقاضی آزمایشگاه بازی سازی» از طرف بنیاد ملی بازی های رایانه ای تهیه و به رؤسای دانشگاه ها ارسال شده تا دانشگاه هایی که پتانسیل بیش تری در این زمینه دارند، شناسایی شوند.



معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: بازی سازان نسبت به تکمیل طرح بازی های صادرات

محور خود اقدام کنند (۱۳۹۵-۰۸/۰۹-۱۳۹۵)

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای که ابتدای هفته از تمدید فرآیند درخواست حمایت از بازی های صادرات محور خبر داده بود در اظهار نظر جدیدی گفت که تا به حال بیش از ۱۶ طرح برای حمایت بازی های صادرات محور ثبت شده است که تعدادی از آنها به صورت ناقص برای ما ارسال شده است.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هادی جعفری منفرد پیرامون همین موضوع گفت: «شرکت های بازی سازی از این طرح استقبال خوبی به عمل آورده اند اما برخی از این طرح ها ناقص هستند و امکان بررسی و ارزیابی آن ها وجود ندارد».

جعفری منفرد افزود: «برای این که کار به بهترین نحو انجام گیرد نیاز است تا طرح ها کامل باشند. بخشی از این طرح ها علاوه بر این که مستندات کافی همراه خود ندارند، مستندات تجاری نیز ندارند که عملاً اجازه نمی دهد طرح ها کامل بررسی شوند».

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: «با توجه به این که این فرآیند تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان تمدید شده است، افرادی که طرح های خود را ارسال کرده اند این فرصت را دارند تا هرچه سریع تر نسبت به تکمیل آنها اقدام کنند».

متقاضیان جهت ثبت نام در فرآیند این بسته حمایتی لازم است پس از ثبت اطلاعات شرکت خود در سامانه <http://irarnate.ir> گزینه مربوط به «درخواست حمایت از بازی های صادرات محور» را انتخاب و مستندات خواسته شده را در آنجا وارد کنند. آن دسته از افرادی که طرح ها و مستندات خود را (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ارسال کرده اند نیز می توانند از طریق همین سامانه نسبت به تکمیل آن اقدام کنند. مهلت ثبت درخواست و تکمیل آن تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان ماه ادامه خواهد داشت و تمدید نمی شود.



بازی سازان نسبت به تکمیل طرح بازی های صادرات محور خود اقدام کنند (۱۳۹۴-۰۸/۱۸)

گروه شبکه های اجتماعی: معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای که ابتدای هفته از تمدید فرآیند درخواست حمایت از بازی های صادرات محور خبر داده بود در اظهار نظر جدیدی گفت: تا به حال بیش از ۱۶ طرح برای حمایت بازی های صادرات محور ثبت شده است که تعدادی از آن ها به صورت ناقص برای ما ارسال شده است.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هادی جعفری منفرد، معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اشاره به تکمیل طرح بازی های صادرات اظهار کرد: شرکت های بازی سازی از این طرح استقبال خوبی به عمل آورده اند اما برخی از این طرح ها ناقص هستند و امکان بررسی و ارزیابی آن ها وجود ندارد. وی افزود: برای این که کار به بهترین نحو انجام گیرد، نیاز است تا طرح ها کامل باشند. بخشی از این طرح ها علاوه بر این که مستندات کافی همراه خود ندارند، مستندات تجاری نیز ندارند که عملاً اجازه نمی دهد طرح ها کامل بررسی شوند. معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: با توجه به این که این فرآیند تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان تمدید شده است، افرادی که طرح های خود را ارسال کرده اند این فرصت را دارند تا هرچه سریع تر نسبت به تکمیل آن ها اقدام کنند. متقاضیان جهت ثبت نام در فرآیند این بسته حمایتی لازم است پس از ثبت اطلاعات شرکت خود در سامانه <http://iranrate.ir> گزینه مربوط به «درخواست حمایت از بازی های صادرات محور» را انتخاب کرده و مستندات خواسته شده را در آنجا وارد نمایند. آن دسته از افرادی که طرح ها و مستندات خود را ارسال کرده اند نیز می توانند از طریق همین سامانه نسبت به تکمیل آن اقدام کنند. مهلت ثبت درخواست و تکمیل آن تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان ماه ادامه خواهد داشت و تمدید نمی شود.



بازی سازان نسبت به تکمیل طرح بازی های صادرات محور خود اقدام کنند (۱۳۹۴-۰۸/۱۸)

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای که ابتدای هفته از تمدید فرآیند درخواست حمایت از بازی های صادرات محور خبر داده بود در اظهار نظر جدیدی گفت: تا به حال بیش از ۱۶ طرح برای حمایت بازی های صادرات محور ثبت شده است که تعدادی از آن ها به صورت ناقص برای ما ارسال شده است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هادی جعفری منفرد پیرامون همین موضوع گفت: شرکت های بازی سازی از این طرح استقبال خوبی به عمل آورده اند اما برخی از این طرح ها ناقص هستند و امکان بررسی و ارزیابی آن ها وجود ندارد. جعفری منفرد افزود: برای این که کار به بهترین نحو انجام گیرد نیاز است تا طرح ها کامل باشند. بخشی از این طرح ها علاوه بر این که مستندات کافی همراه خود ندارند، مستندات تجاری نیز ندارند که عملاً اجازه نمی دهد طرح ها کامل بررسی شوند. معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: با توجه به این که این فرآیند تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان تمدید شده است، افرادی که طرح های خود را ارسال کرده اند این فرصت را دارند تا هرچه سریع تر نسبت به تکمیل آن ها اقدام کنند. متقاضیان جهت ثبت نام در فرآیند این بسته حمایتی لازم است پس از ثبت اطلاعات شرکت خود در سامانه <http://iranrate.ir> گزینه مربوط به «درخواست حمایت از بازی های صادرات محور» را انتخاب کرده و مستندات خواسته شده را در آنجا وارد نمایند. آن دسته از افرادی که طرح ها و مستندات خود را ارسال کرده اند نیز می توانند از طریق همین سامانه نسبت به تکمیل آن اقدام کنند. مهلت ثبت درخواست و تکمیل آن تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان ماه ادامه خواهد داشت و تمدید نمی شود.



معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد؛ بازی سازان نسبت به تکمیل طرح بازی های صادرات محور خود اقدام کنند (۱۳۹۴-۰۸/۱۸)

(ادامه خبر ...) هادی جعفری منفردتا به حال بیش از ۱۶ طرح برای حمایت بازی های صادرات محور ثبت شده است که تعدادی از آن ها به صورت ناقص برای ما ارسال شده است.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای که ابتدای هفته از تمدید فرآیند درخواست حمایت از بازی های صادرات محور خبر داده بود در اظهار نظر جدیدی گفت: تا به حال بیش از ۱۶ طرح برای حمایت بازی های صادرات محور ثبت شده است که تعدادی از آن ها به صورت ناقص برای ما ارسال شده است. هادی جعفری منفرد پیرامون همین موضوع گفت: شرکت های بازی سازی از این طرح استقبال خوبی به عمل آورده اند اما برخی از این طرح ها ناقص هستند و امکان بررسی و ارزیابی آن ها وجود ندارد. جعفری منفرد افزود: برای این که کار به بهترین نحو انجام گیرد نیاز است تا طرح ها کامل باشند. بخشی از این طرح ها علاوه بر این که مستندات کافی همراه خود ندارند، مستندات تجاری نیز ندارند که عملا اجازه نمی دهد طرح ها کامل بررسی شوند. معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: با توجه به این که این فرآیند تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان تمدید شده است، افرادی که طرح های خود را ارسال کرده اند این فرصت را دارند تا هرچه سریع تر نسبت به تکمیل آن ها اقدام کنند. متقاضیان جهت ثبت نام در فرآیند این بسته حمایتی لازم است پس از ثبت اطلاعات شرکت خود در سامانه <http://iranrate.ir> گزینه مربوط به «درخواست حمایت از بازی های صادرات محور» را انتخاب کرده و مستندات خواسته شده را در آنجا وارد نمایند. آن دسته از افرادی که طرح ها و مستندات خود را ارسال کرده اند نیز می توانند از طریق همین سامانه نسبت به تکمیل آن اقدام کنند. مهلت ثبت درخواست و تکمیل آن تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان ماه ادامه خواهد داشت و تمدید نمی شود.

یازدهمین گردهمایی بازی سازان در رویداد «تجربه بازی ساز» (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

رویداد «تجربه بازی ساز» روز پنجشنبه ۲۰ آبان برای یازدهمین بار برگزار خواهد شد. رویداد تجربه بازی ساز که به صورت ماهانه و با شمار همیستگی برای بازی های بهتر برگزار می شود رویدادی برای انتقال تجربیات و تبادل نظر میان بازی سازان است. این رویداد که به همت انستیتو ملی بازی سازی برگزار می شود، شامل برنامه های زیر خواهد بود: تأثیر متقابل انیمه و مانگا بر بازی های رایانه ای (ارائه: بزرگمهر بهرنگ) بزرگمهر بهرنگ را اکثر علاقه مندان به انیمه و مانگا می شناسند. وی سال هاست در زمینه ی ترویج و گسترش آن ها می کوشد. در این ارائه وی برای اولین بار در جمع بازی سازان سخن می گوید و در خصوص تأثیر متقابل انیمه و مانگا بر بازی های رایانه ای صحبت خواهد نمود. دورهمی و پذیرایی و گپ و گفت بازی سازان قدم به قدم تا موفقیت (ارائه: تیم سازنده بازی کوئیز آف کینگز) بازی موبایلی کوئیز آف کینگز این روزها بسیار طرفدار پیدا کرده است و جز بازی های بسیار موفق ایرانی محسوب می شود. ویژگی خاص این بازی گسترش گام به گام آن بوده است که به مرور توانست جای خود را در میان بازیکنان باز کند. در این بخش تیم تولیدکننده به تجربه خودشان از تولید این بازی خواهند پرداخت.

بازی سازان نسبت به تکمیل طرح بازی های صادرات محور خود اقدام کنند (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

ایرانا: معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای که ابتدای هفته از تمدید فرآیند درخواست حمایت از بازی های صادرات محور خبر داده بود در اظهار نظر جدیدی گفت: تا به حال بیش از ۱۶ طرح برای حمایت بازی های صادرات محور ثبت شده است که تعدادی از آن ها به صورت ناقص برای ما ارسال شده است.

به گزارش ایرانا، هادی جعفری منفرد پیرامون همین موضوع گفت: شرکت های بازی سازی از این طرح استقبال خوبی به عمل آورده اند اما برخی از این طرح ها ناقص هستند و امکان بررسی و ارزیابی آن ها وجود ندارد. جعفری منفرد افزود: برای این که کار به بهترین نحو انجام گیرد نیاز است تا طرح ها کامل باشند. بخشی از این طرح ها علاوه بر این که مستندات کافی همراه خود ندارند، مستندات تجاری نیز ندارند که عملا اجازه نمی دهد طرح ها کامل بررسی شوند. معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: با توجه به این که این فرآیند تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان تمدید شده است، افرادی که طرح های خود را ارسال کرده اند این فرصت را دارند تا هرچه سریع تر نسبت به تکمیل آن ها اقدام کنند. متقاضیان جهت ثبت نام در فرآیند این بسته حمایتی لازم است پس از ثبت اطلاعات شرکت خود در سامانه <http://iranrate.ir> گزینه مربوط به «درخواست حمایت از بازی های صادرات محور» را انتخاب کرده و مستندات خواسته شده را در آنجا وارد نمایند. آن دسته از افرادی که طرح ها و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مستندات خود را ارسال کرده اند نیز می توانند از طریق همین سامانه نسبت به تکمیل آن اقدام کنند. مهلت ثبت درخواست و تکمیل آن تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان ماه ادامه خواهد داشت و تمدید نمی شود.



رسالت

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد: بازی سازان نسبت به تکمیل طرح بازی های صادرات محور خود اقدام کنند

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای که ابتدای هفته از تمدید فرآیند درخواست حمایت از بازی های صادرات محور خبر داده بود در اظهار نظر جدیدی گفت: تا به حال بیش از ۱۶ طرح برای حمایت بازی های صادرات محور ثبت شده است که تعدادی از آن ها به صورت ناقص برای ما ارسال شده است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هادی جعفری منفرد پیرامون همین موضوع گفت: شرکت های بازی سازی از این طرح استقبال خوبی به عمل آورده اند اما برخی از این طرح ها ناقص هستند و امکان بررسی و ارزیابی آن ها وجود ندارد. معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: با توجه به این که این فرآیند تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان تمدید شده است، افرادی که طرح های خود را ارسال کرده اند این فرصت را دارند تا هرچه سریع تر نسبت به تکمیل آن ها اقدام کنند.



گرمای

بازی سازان نسبت به تکمیل طرح بازی های صادرات محور خود اقدام کنند (۹۵/۰۸/۲۱-۹۵/۰۸/۲۱)

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای که ابتدای هفته از تمدید فرآیند درخواست حمایت از بازی های صادرات محور خبر داده بود در اظهار نظر جدیدی گفت: تا به حال بیش از ۱۶ طرح برای حمایت بازی های صادرات محور ثبت شده است که تعدادی از آن ها به صورت ناقص برای ما ارسال شده است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هادی جعفری منفرد پیرامون همین موضوع گفت: شرکت های بازی سازی از این طرح استقبال خوبی به عمل آورده اند اما برخی از این طرح ها ناقص هستند و امکان بررسی و ارزیابی آن ها وجود ندارد. جعفری منفرد افزود: برای این که کار به بهترین نحو انجام گیرد نیاز است تا طرح ها کامل باشند. بخشی از این طرح ها علاوه بر این که مستندات کافی همراه خود ندارند، مستندات تجاری نیز ندارند که عملاً اجازه نمی دهد طرح ها کامل بررسی شوند. معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: با توجه به این که این فرآیند تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان تمدید شده است، افرادی که طرح های خود را ارسال کرده اند این فرصت را دارند تا هرچه سریع تر نسبت به تکمیل آن ها اقدام کنند. متقاضیان جهت ثبت نام در فرآیند این پسته حمایتی لازم است پس از ثبت اطلاعات شرکت خود در سامانه <http://iranrate.ir> گزینه مربوط به «درخواست حمایت از بازی های صادرات محور» را انتخاب کرده و مستندات خواسته شده را در آنجا وارد نمایند. آن دسته از افرادی که طرح ها و مستندات خود را ارسال کرده اند نیز می توانند از طریق همین سامانه نسبت به تکمیل آن اقدام کنند. مهلت ثبت درخواست و تکمیل آن تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان ماه ادامه خواهد داشت و تمدید نمی شود.



منابع اقتصاد

هزینه ساخت هر بازی کامپیوتری چقدر است؟ خرید ۳ میلیارد تومانی بازی از سوی ناشران

لیدا ایاز: بازار گرم ساخت بازی های رایانه ای و موبایلی موجب شده تا در ایران جوان ترها مشتاق باشند شانس خود را برای رقابت در فضای مجازی آزمایش کنند. هرچند که به گفته مسوولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای ساخت یک بازی بالغ بر ۳۰۰ تا ۴۰۰ میلیون تومان هزینه دارد و تنها در صورتی که این بودجه تأمین و تیم حرفه ای به ساخت بازی با کیفیت لازم دست بزنند، شانس محبوبیت آن بازی افزایش می یابد. جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با «دنیای اقتصاد» درباره محدودیت هایی که متقاضیان تولید بازی های رایانه ای با آن مواجه هستند می گوید: «تولیدکنندگان بازی ها اغلب از خطوط قرمز بی خبر هستند به طور مثال ممنوعیت ورود به مسائل سیاسی یا تولید بازی هایی که زمینه اش از داستان های اساطیری است و شرکت ها و متقاضیانی که اقدام به ساخت آنها می کنند عملاً توانایی ساخت باکیفیت آن بازی را ندارند و همین مساله باعث می شود تا شخصیت های اساطیری تقلیل پیدا کنند اما در نهایت تمام تلاش ما این است که برای صدور پروانه ساخت به بازی های ایرانی تا جایی که ممکن است، سخت گیری نکنیم و در صورت نیاز اگر متقاضیان تجربه کافی در ساخت بازی را ندارند با ارجاع این افراد به مراکز رشد در سازمان به آنها در ساخت بازی مشاوره داده شود. بر اساس همین سیاست هم بود که در سال جاری کمتر از ۱۰ درصد از درخواست کسب پروانه های ساخت بازی رد شدند و از حدود ۶۵ متقاضی پروانه ساخت شاید ۵ یا ۷ پروانه رد شده است.» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) او به مواردی که برای دریافت پروانه ساخت یک بازی ملاک است، اشاره می کند و ادامه می دهد: «برای دریافت پروانه ساخت که اولین مرحله است متقاضی باید داستان، کانسپت و طراحی اولیه بازی را انجام داده باشد و به طور مقدماتی برای ساخت بازی آماده باشد. اما دریافت پروانه ساخت به معنای تکمیل پروسه ساخت بازی نیست چنانچه پس از ارائه پروانه کسب به متقاضی ذیل این پروانه از سوی بنیاد قید می شود که این پروانه سندی بر تولید بازی نیست بلکه پروانه ساخت مجوزی به متقاضی است تا بتواند مقدمات ساخت بازی را آماده کند. به طور مثال سازنده می خواهد برنامه اش را به جایی برای حمایت ارائه دهد یا برای ساخت نیاز به فیلمبرداری و عکسبرداری است.» او اضافه می کند: «همچنین از این طریق متقاضی تا حدودی از حساسیت فرهنگی برای دریافت مجوز نیز مطلع می شود سپس در زمان دریافت پروانه نشر است که نظارت های بیشتر صورت می گیرد و متقاضی می تواند تغییراتی در برنامه ایجاد کند. در زمان بررسی برنامه برای صدور پروانه نشر صفر تا ۱۰۰ برنامه به طور دقیق دیده می شود در این مرحله است که برخی از برنامه ها به دلیل ناتوانی در تامین هزینه های ساخت از ادامه ساخت منصرف می شوند.

اصولا برخی از بازی سازهای ایرانی در ابتدا تجربه و توانایی لازم را ندارند.» او به هزینه ای که به طور معمول برای ساخت یک بازی نیاز است اشاره می کند و می گوید: «تولید یک بازی ایرانی علاوه بر داشتن تیم قوی و گرافیک بالا نیازمند هزینه نسبتا بالایی است؛ مثلا ساخت یک بازی در سطح متوسط بالغ بر ۳۰۰ تا ۴۰۰ میلیون تومان هزینه نیاز دارد که بسیاری از افراد اطلاعی از این هزینه ها ندارند. به همین دلیل است که برخی از افراد با سفارش اسپانسر شروع به ساخت می کنند اما آن دسته که موفق به یافتن اسپانسر مالی نمی شوند از ادامه ساخت بازی منصرف می شوند.» او به تعیین سیاستی برای حمایت از خرید بازی های ایرانی اشاره می کند و می گوید: «برای حمایت از فروش بازی های ایرانی ناشران ایرانی که خواستار مجوز فروش بازی های خارجی هستند ملزم به خرید بازی های ایرانی شده اند که پس از آن کوپن هایی در اختیار آنها قرار می گیرد که بتوانند مجوز فروش بازی ها را دریافت کنند. امسال با اجرای این سیاست ۳ میلیارد تومان بازی ایرانی از سوی ناشران خریداری شد.»

x

بازی سازان نسبت به تکمیل طرح بازی های صادرات محور خود اقدام کنند (۱۳۹۴/۰۸/۲۱-۱۳۹۴/۰۸/۲۱)

ایرانیان_ معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای که ابتدای هفته از تمدید فرآیند درخواست حمایت از بازی های صادرات محور خبر داده بود در اظهار نظر جدیدی گفت گفت: تا به حال بیش از ۱۶ طرح برای حمایت بازی های صادرات محور ثبت شده است که تعدادی از آن ها به صورت ناقص برای ما ارسال شده است.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هادی جعفری منفرد پیرامون همین موضوع گفت: شرکت های بازی سازی از این طرح استقبال خوبی به عمل آورده اند اما برخی از این طرح ها ناقص هستند و امکان بررسی و ارزیابی آن ها وجود ندارد. جعفری منفرد افزود: برای این که کار به بهترین نحو انجام گیرد نیاز است تا طرح ها کامل باشند. بخشی از این طرح ها علاوه بر این که مستندات کافی همراه خود ندارند، مستندات تجاری نیز ندارند که عملا اجازه نمی دهد طرح ها کامل بررسی شوند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: با توجه به این که این فرآیند تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان تمدید شده است، افرادی که طرح های خود را ارسال کرده اند این فرصت را دارند تا هرچه سریع تر نسبت به تکمیل آن ها اقدام کنند.

متقاضیان جهت ثبت نام در فرآیند این پسته حمایتی لازم است پس از ثبت اطلاعات شرکت خود در سامانه <http://iranrate.ir> گزینه مربوط به «درخواست حمایت از بازی های صادرات محور» را انتخاب کرده و مستندات خواسته شده را در آنجا وارد نمایند. آن دسته از افرادی که طرح ها و مستندات خود را ارسال کرده اند نیز می توانند از طریق همین سامانه نسبت به تکمیل آن اقدام کنند.

مهلت ثبت درخواست و تکمیل آن تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان ماه ادامه خواهد داشت و تمدید نمی شود.

خرید ۳ میلیارد تومانی بازی از سوی ناشران (۱۳۹۴/۰۸/۲۱-۱۳۹۴/۰۸/۲۱)

بازار گرم ساخت بازی های رایانه ای و موبایلی موجب شده تا در ایران جوان ترها مشتاق باشند شانس خود را برای رقابت در فضای مجازی آزمایش کنند. هرچند که به گفته مسوولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای ساخت یک بازی بالغ بر ۳۰۰ تا ۴۰۰ میلیون تومان هزینه دارد و تنها در صورتی که این بودجه تامین و تیم حرفه ای به ساخت بازی با کیفیت لازم دست بزنند، شانس محبوبیت آن بازی افزایش می یابد.

۵۵آتلاین :

بازار گرم ساخت بازی های رایانه ای و موبایلی موجب شده تا در ایران جوان ترها مشتاق باشند شانس خود را برای رقابت در فضای مجازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آزمایش کنند. هرچند که به گفته مسوولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای ساخت یک بازی بالغ بر ۳۰۰ تا ۴۰۰ میلیون تومان هزینه دارد و تنها در صورتی که این بودجه تامین و تیم حرفه ای به ساخت بازی با کیفیت لازم دست بزنند، شانس محبوبیت آن بازی افزایش می یابد.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با «دنیای اقتصاد» درباره محدودیت هایی که متقاضیان تولید بازی های رایانه ای با آن مواجه هستند می گوید: «تولیدکنندگان بازی ها اغلب از خطوط قرمز بی خبر هستند به طور مثال ممنوعیت ورود به مسائل سیاسی یا تولید بازی هایی که زمینه اش از داستان های اساطیری است و شرکت ها و متقاضیانی که اقدام به ساخت آنها می کنند عملاً توانایی ساخت باکیفیت آن بازی را ندارند و همین مساله باعث می شود تا شخصیت های اساطیری تقلیل پیدا کنند اما در نهایت تمام تلاش ما این است که برای صدور پروانه ساخت به بازی های ایرانی تا جایی که ممکن است سخت گیری نکنیم و در صورت نیاز اگر متقاضیان تجربه کافی در ساخت بازی را ندارند با ارجاع این افراد به مراکز رشد در سازمان به آنها در ساخت بازی مشاوره داده شود. بر اساس همین سیاست هم بود که در سال جاری کمتر از ۱۰ درصد از درخواست کسب پروانه های ساخت بازی رد شدند و از حدود ۶۵ متقاضی پروانه ساخت شاید ۵ یا ۷ پروانه رد شده است.»

او به مواردی که برای دریافت پروانه ساخت یک بازی ملاک است اشاره می کند و ادامه می دهد: «برای دریافت پروانه ساخت که اولین مرحله است متقاضی باید داستان، کانسپت و طراحی اولیه بازی را انجام داده باشد و به طور مقدماتی برای ساخت بازی آماده باشد. اما دریافت پروانه ساخت به معنای تکمیل پروسه ساخت بازی نیست چنانچه پس از ارائه پروانه کسب به متقاضی ذیل این پروانه از سوی بنیاد قید می شود که این پروانه سندی بر تولید بازی نیست بلکه پروانه ساخت مجوزی به متقاضی است تا بتواند مقدمات ساخت بازی را آماده کند. به طور مثال سازنده می خواهد برنامه اش را به جایی برای حمایت ارائه دهد یا برای ساخت نیاز به فیلمبرداری و عکسبرداری است.» او اضافه می کند: «همچنین از این طریق متقاضی تا حدودی از حساسیت فرهنگی برای دریافت مجوز نیز مطلع می شود. سپس در زمان دریافت پروانه نشر است که نظارت های بیشتر صورت می گیرد و متقاضی می تواند تغییراتی در برنامه ایجاد کند. در زمان بررسی برنامه برای صدور پروانه نشر صفر تا ۱۰۰ برنامه به طور دقیق دیده می شود در این مرحله است که برخی از برنامه ها به دلیل ناتوانی در تامین هزینه های ساخت از ادامه ساخت منصرف می شوند.

اصولاً برخی از بازی سازهای ایرانی در ابتدا تجربه و توانایی لازم را ندارند.» او به هزینه ای که به طور معمول برای ساخت یک بازی نیاز است اشاره می کند و می گوید: «تولید یک بازی ایرانی علاوه بر داشتن تیم قوی و گرافیک بالا نیازمند هزینه نسبتاً بالایی است؛ مثلاً ساخت یک بازی در سطح متوسط بالغ بر ۳۰۰ تا ۴۰۰ میلیون تومان هزینه نیاز دارد که بسیاری از افراد اطلاعی از این هزینه ها ندارند. به همین دلیل است که برخی از افراد با سفارش اسپانسر شروع به ساخت می کنند اما آن دسته که موفق به یافتن اسپانسر مالی نمی شوند از ادامه ساخت بازی منصرف می شوند.» او به تعیین سیاستی برای حمایت از خرید بازی های ایرانی اشاره می کند و می گوید: «برای حمایت از فروش بازی های ایرانی ناشران ایرانی که خواستار مجوز فروش بازی های خارجی هستند ملزم به خرید بازی های ایرانی شده اند که پس از آن کوپن هایی در اختیار آنها قرار می گیرد که بتوانند مجوز فروش بازی ها را دریافت کنند. امسال با اجرای این سیاست ۳ میلیارد تومان بازی ایرانی از سوی ناشران خریداری شد.»

منبع: دنیای اقتصاد



دانشگاه ها به آزمایشگاه بازی سازی مجهز می شوند (۱۳۹۴/۱۸/۱۸-۱۳۹۴/۰۲/۲۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد در سال جاری، سه دانشگاه را به آزمایشگاه بازی سازی مجهز کند.

خبرنامه دانشجویان ایران: بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نظر دارد در سال جاری، سه دانشگاه را به آزمایشگاه بازی سازی مجهز کند. به گزارش «خبرنامه دانشجویان ایران» به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای: پس از تصویب و ابلاغ «برنامه ملی بازی های رایانه ای» توسط شورای عالی فضای مجازی و در راستای فعالیت های پژوهشی و حمایتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی این صنعت، این بنیاد در نظر دارد در سال جاری تعدادی از دانشگاه های کشور را به آزمایشگاه بازی سازی مجهز کند.

به این منظور فرمی با نام «فرم آمایش نیروی انسانی و پتانسیل های دانشگاه های متقاضی آزمایشگاه بازی سازی» تهیه و به رؤسای دانشگاه ها ارسال شده تا دانشگاه هایی که پتانسیل بیش تری در این زمینه دارند شناسایی شوند.

همچنین دانشگاه هایی که در این رابطه نیاز به مشاوره دارند، می توانند با پر کردن فرم مربوط، با رایانامه univ@ircg.ir در تماس باشند.

بازی سازان در یازدهمین رویداد «تجربه بازی ساز» گردهم جمع می شوند (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۱۹)

رویداد تجربه بازی ساز با شعار «همبستگی برای بازی های بهتر» هر ماه برگزار می شود. این گردهمایی برای انتقال تجربیات و تبادل نظر میان بازی سازان ایرانی و به همت انستیتو ملی بازی سازی برگزار می شود. حالا قرار است تا GDX یازدهم در روزهای آینده بازی سازان ایرانی را دوباره گرد هم جمع کند.

خبرنامه دانشجویان ایران: رویداد تجربه بازی ساز با شعار «همبستگی برای بازی های بهتر» هر ماه برگزار می شود. این گردهمایی برای انتقال تجربیات و تبادل نظر میان بازی سازان ایرانی و به همت انستیتو ملی بازی سازی برگزار می شود. حالا قرار است تا GDX یازدهم در روزهای آینده بازی سازان ایرانی را دوباره گرد هم جمع کند.

به گزارش سرویس فناوری اطلاعات «خبرنامه دانشجویان ایران»: بنیاد ملی بازی های رایانه ای برنامه های زیر را برای رویداد GDX ۱۱ اعلام کرده است:

۱- تاثیر متقابل انیمه و مانگا بر بازی های رایانه ای (ارائه: بزرگمهر بهرنگ)
اکثر علاقمندان به انیمه و مانگا، بزرگمهر بهرنگ را می شناسند. وی سال ها است در زمینه ترویج و گسترش آن ها می کوشد. بهرنگ در این ارائه و برای اولین بار در جمع بازی سازان سخن می گوید و در خصوص تاثیر متقابل انیمه و مانگا بر بازی های رایانه ای صحبت خواهد نمود.

۲- قدم به قدم تا موفقیت (ارائه: تیم سازنده بازی کوئیز آف کینگز)
بازی موبایلی کوئیز آف کینگز این روزها بسیار طرفدار پیدا کرده و جزو بازی های بسیار موفق ایرانی محسوب می شود. ویژگی خاص این بازی، گسترش گام به گام آن است که به مرور توانست جای خود را در میان بازیکنان باز کند. در این بخش، تیم تولیدکننده به تجربه خود از تولید این بازی خواهند پرداخت. بایداد ملی بازی های رایانه ای از علاقمندان به حضور در این رویداد درخواست کرده که با توجه به محدودیت ظرفیت، جهت حضور در یازدهمین رویداد تجربه بازی ساز از طریق نشانی evrand.com/events/gdxx11 ثبت نام کنند.

زمان: پنج شنبه ۲۰ آبان ۱۳۹۵ از ساعت ۱۵ تا ۱۹

مکان: خیابان شریعتی، خیابان قبا، خیابان زیبا، نیش کوچه کاج، پلاک ۱۱، مجتمع باغ زیبا

بازی سازان طرح صادرات محور ارائه دهند

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: تا به حال بیش از ۱۶ طرح برای حمایت بازی های صادرات محور ثبت شده که تعدادی از آن ها به صورت ناقص برای ما ارسال شده است.

فناوران- هادی جمفری منفرد افزود: شرکت های بازی سازی از این طرح استقبال خوبی به عمل آورده اند اما برخی از این طرح ها ناقص هستند و امکان بررسی و ارزیابی آن ها وجود ندارد.

وی گفت: برای اینکه کار به بهترین نحو انجام گیرد، نیاز است طرح ها کامل باشند. بخشی از این طرح ها علاوه بر اینکه مستندات کافی همراه خود ندارند، مستندات تجاری نیز ندارند که عملاً اجازه نمی دهد طرح ها کامل بررسی شوند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: با توجه به اینکه این فرآیند تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان تمدید شده است، افرادی که طرح های خود را ارسال کرده اند این فرصت را دارند تا هرچه سریع تر نسبت به تکمیل آن ها اقدام کنند.

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۱۹)

بازی سازان نسبت به تکمیل طرح بازی های صادرات محور خود اقدام کنند

معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای که ابتدای هفته از تمدید فرآیند درخواست حمایت از بازی های صادرات محور خبر داده بود در اظهار نظر جدیدی گفت: تا به حال بیش از ۱۶ طرح برای حمایت بازی های صادرات محور ثبت شده است که تعدادی از آن ها به صورت ناقص برای ما ارسال شده است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هادی جمفری منفرد پیرامون همین موضوع گفت: شرکت های بازی سازی از این طرح استقبال خوبی به عمل آورده اند اما برخی از این طرح ها ناقص هستند و امکان بررسی و ارزیابی آن ها وجود ندارد.

جمفری منفرد افزود: برای این که کار به بهترین نحو انجام گیرد نیاز است تا طرح ها کامل باشند. بخشی از این طرح ها علاوه بر این که مستندات کافی همراه خود ندارند، مستندات تجاری نیز ندارند که عملاً اجازه نمی دهد طرح ها کامل بررسی شوند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: با توجه به این که این فرآیند تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان تمدید شده است، افرادی که طرح های خود را ارسال کرده اند این فرصت را دارند تا هرچه سریع تر نسبت به تکمیل آن ها اقدام کنند. متقاضیان جهت ثبت نام در فرآیند این بسته حمایتی لازم است پس از ثبت اطلاعات شرکت خود در سامانه <http://iramrate.ir> گزینه مربوط به «درخواست حمایت از بازی های صادرات محور» را انتخاب کرده و مستندات خواسته شده را در آنجا وارد نمایند. آن دسته از افرادی که طرح ها و مستندات خود را ارسال کرده اند نیز می توانند از طریق همین سامانه نسبت به تکمیل آن اقدام کنند. مهلت ثبت درخواست و تکمیل آن تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان ماه ادامه خواهد داشت و تمدید نمی شود.



هزینه ساخت هر بازی کامپیوتری چقدر است؟ (۹۵/۰۱/۲۵)

بازار اشتغال و درآمد در حوزه بازی های رایانه ای در کشور برای جوانان جویای کار و کارآفرین بسیار جذاب است.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ بازار گرم ساخت بازی های رایانه ای و موبایلی موجب شده تا در ایران جوان ترها مشتاق باشند شانس خود را برای رقابت در فضای مجازی آزمایش کنند. هرچند که به گفته مسئولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای ساخت یک بازی بالغ بر ۲۰۰ تا ۴۰۰ میلیون تومان هزینه دارد و تنها در صورتی که این بودجه تأمین و گروه حرفه ای به ساخت بازی با کیفیت لازم دست بزنند، شانس محبوبیت آن بازی افزایش می یابد.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره محدودیت هایی که متقاضیان تولید بازی های رایانه ای با آن مواجه هستند می گوید: «تولیدکنندگان بازی ها اغلب از خطوط قرمز بی خبر هستند به طور مثال ممنوعیت ورود به مسائل سیاسی یا تولید بازی هایی که زمینه اش از داستان های اساطیری است و شرکت ها و متقاضیانی که اقدام به ساخت آنها می کنند عملاً توانایی ساخت باکیفیت آن بازی را ندارند و همین مسئله باعث می شود تا شخصیت های اساطیری تقلیل پیدا کنند. اما در نهایت تمام تلاش ما این است که برای صدور پروانه ساخت به بازی های ایرانی تا جایی که ممکن است سخت گیری نکنیم و در صورت نیاز اگر متقاضیان تجربه کافی در ساخت بازی را ندارند با ارجاع این افراد به مراکز رشد در سازمان به آنها در ساخت بازی مشاوره داده شود. بر اساس همین سیاست هم بود که در سال جاری کمتر از ۱۰ درصد از درخواست کسب پروانه های ساخت بازی رد شدند و از حدود ۶۵ متقاضی پروانه ساخت شاید ۵ یا ۷ پروانه رد شده است.»

او به مواردی که برای دریافت پروانه ساخت یک بازی ملاک است، اشاره می کند و ادامه می دهد: «برای دریافت پروانه ساخت که اولین مرحله است متقاضی باید داستان، طراحی مفهومی و طراحی اولیه بازی را انجام داده باشد و به طور مقدماتی برای ساخت بازی آماده باشد. اما دریافت پروانه ساخت به معنای تکمیل پروسه ساخت بازی نیست چنانچه پس از ارائه پروانه کسب به متقاضی ذیل این پروانه از سوی بنیاد قید می شود که این پروانه سندی بر تولید بازی نیست بلکه پروانه ساخت مجوزی به متقاضی است تا بتواند مقدمات ساخت بازی را آماده کند. به طور مثال سازنده می خواهد برنامه اش را به جایی برای حمایت ارائه دهد یا برای ساخت نیاز به فیلم برداری و عکس برداری است.» او اضافه می کند: «همچنین از این طریق متقاضی تا حدودی از حساسیت فرهنگی برای دریافت مجوز نیز مطلع می شود. سپس در زمان دریافت پروانه نشر است که نظارت های بیشتر صورت می گیرد و متقاضی می تواند تغییراتی در برنامه ایجاد کند. در زمان بررسی برنامه برای صدور پروانه نشر صفر تا ۱۰۰ برنامه به طور دقیق دیده می شود در این مرحله است که برخی از برنامه ها به دلیل ناتوانی در تأمین هزینه های ساخت از ادامه ساخت منصرف می شوند.

اصولاً برخی از بازی سازهای ایرانی در ابتدا تجربه و توانایی لازم را ندارند.» او به هزینه ای که به طور معمول برای ساخت یک بازی نیاز است اشاره می کند و می گوید: «تولید یک بازی ایرانی علاوه بر داشتن گروه قوی و گرافیک بالا نیازمند هزینه نسبتاً بالایی است؛ مثلاً ساخت یک بازی در سطح متوسط بالغ بر ۴۰۰ تا ۴۰۰ میلیون تومان هزینه نیاز دارد که بسیاری از افراد اطلاعی از این هزینه ها ندارند. به همین دلیل است که برخی از افراد با سفارش اسپانسر شروع به ساخت می کنند اما آن دسته که موفق به یافتن پشتیبان مالی نمی شوند از ادامه ساخت بازی منصرف می شوند.» او به تعیین سیاستی برای حمایت از خرید بازی های ایرانی اشاره می کند و می گوید: «برای حمایت از فروش بازی های ایرانی ناشران ایرانی که خواستار مجوز فروش بازی های خارجی هستند ملزم به خرید بازی های ایرانی شده اند که پس از آن کوپن هایی در اختیار آنها قرار می گیرد که بتوانند مجوز فروش بازی ها را دریافت کنند. امسال با اجرای این سیاست ۳ میلیارد تومان بازی ایرانی از سوی ناشران خریداری شد.»

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



خرید ۳ میلیارد تومانی بازی از سوی ناشران؛ هزینه ساخت هر بازی کامپیوتری چقدر است؟ (۱۳۱۳-۹۵/۰۸/۱۹)

بازار اشتغال و درآمد در حوزه بازی های رایانه ای در کشور برای جوانان جویای کار و کارآفرین بسیار جذاب است.

به گزارش صبحانه، بازار گرم ساخت بازی های رایانه ای و موبایلی موجب شده تا در ایران جوان ترها مشتاق باشند شانس خود را برای رقابت در فضای مجازی آزمایش کنند. هرچند که به گفته مسئولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای ساخت یک بازی بالغ بر ۳۰۰ تا ۴۰۰ میلیون تومان هزینه دارد و تنها در صورتی که این بودجه تأمین و گروه حرفه ای به ساخت بازی با کیفیت لازم دست بزند، شانس محبوبیت آن بازی افزایش می یابد.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره محدودیت هایی که متقاضیان تولید بازی های رایانه ای با آن مواجه هستند می گوید: «تولیدکنندگان بازی ها اغلب از خطوط قرمز بی خبر هستند به طور مثال ممنوعیت ورود به مسائل سیاسی یا تولید بازی هایی که زمینه اش از داستان های اساطیری است و شرکت ها و متقاضیانی که اقدام به ساخت آنها می کنند عملاً توانایی ساخت باکیفیت آن بازی را ندارند و همین مسئله باعث می شود تا شخصیت های اساطیری تقلیل پیدا کنند. اما در نهایت تمام تلاش ما این است که برای صدور پروانه ساخت به بازی های ایرانی تا جایی که ممکن است سخت گیری نکنیم و در صورت نیاز اگر متقاضیان تجربه کافی در ساخت بازی را ندارند یا ارجاع این افراد به مراکز رشد در سازمان به آنها در ساخت بازی مشاوره داده شود. بر اساس همین سیاست هم بود که در سال جاری کمتر از ۱۰ درصد از درخواست کسب پروانه های ساخت بازی رد شدند و از حدود ۶۵ متقاضی پروانه ساخت شاید ۵ یا ۷ پروانه رد شده است.»

او به مواردی که برای دریافت پروانه ساخت یک بازی ملاک است، اشاره می کند و ادامه می دهد: «برای دریافت پروانه ساخت که اولین مرحله است متقاضی باید داستان، طراحی مفهومی و طراحی اولیه بازی را انجام داده باشد و به طور مقدماتی برای ساخت بازی آماده باشد. اما دریافت پروانه ساخت به معنای تکمیل پروژه ساخت بازی نیست چنانچه پس از ارائه پروانه کسب به متقاضی ذیل این پروانه از سوی بنیاد قید می شود که این پروانه سندی بر تولید بازی نیست بلکه پروانه ساخت مجوزی به متقاضی است تا بتواند مقدمات ساخت بازی را آماده کند. به طور مثال سازنده می خواهد برنامه اش را به جایی برای حمایت ارائه دهد یا برای ساخت نیاز به فیلم برداری و عکس برداری است.» او اضافه می کند: «همچنین از این طریق متقاضی تا حدودی از حساسیت فرهنگی برای دریافت مجوز نیز مطلع می شود. سپس در زمان دریافت پروانه نشر است که نظارت های بیشتر صورت می گیرد و متقاضی می تواند تغییراتی در برنامه ایجاد کند. در زمان بررسی برنامه برای صدور پروانه نشر صفر تا ۱۰۰ برنامه به طور دقیق دیده می شود در این مرحله است که برخی از برنامه ها به دلیل ناتوانی در تأمین هزینه های ساخت از ادامه ساخت منصرف می شوند.

اصولاً برخی از بازی سازهای ایرانی در ابتدا تجربه و توانایی لازم را ندارند.» او به هزینه ای که به طور معمول برای ساخت یک بازی نیاز است اشاره می کند و می گوید: «تولید یک بازی ایرانی علاوه بر داشتن گروه قوی و گرافیک بالا نیازمند هزینه نسبتاً بالایی است؛ مثلاً ساخت یک بازی در سطح متوسط بالغ بر ۳۰۰ تا ۴۰۰ میلیون تومان هزینه نیاز دارد که بسیاری از افراد اطلاعی از این هزینه ها ندارند. به همین دلیل است که برخی از افراد با سفارش اسپانسر شروع به ساخت می کنند اما آن دسته که موفق به یافتن پشتیبان مالی نمی شوند از ادامه ساخت بازی منصرف می شوند.» او به تعیین سیاستی برای حمایت از خرید بازی های ایرانی اشاره می کند و می گوید: «برای حمایت از فروش بازی های ایرانی ناشران ایرانی که خواستار مجوز فروش بازی های خارجی هستند ملزم به خرید بازی های ایرانی شده اند که پس از آن کوپن هایی در اختیار آنها قرار می گیرد که بتوانند مجوز فروش بازی ها را دریافت کنند. امسال با اجرای این سیاست ۳ میلیارد تومان بازی ایرانی از سوی ناشران خریداری شد.»

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت» (۱۳۱۳-۹۵/۰۸/۱۹)

جشنواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» با شعار «فناوری ایرانی؛ کسب و کار ایرانی» با هدف جریان سازی در حمایت از تولیدات ساخت داخل برگزار می شود که بازی های رایانه ای نیز یکی از بخش های جشنواره است.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این جشنواره بر آن است تا نهضت توجه و حمایت از اقتصاد دانش بنیان و بومی را به عنوان یکی از راهبردی ترین زیرساخت های پیشرفت و تعالی کشور، بنیان گذارد.

با توجه به این که دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت»، حسن کریمی قنوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای است؛ فرآیند دریافت آثار با موضوعات زیر توسط دبیرخانه ی مستقر در بنیاد صورت می پذیرد:

بازی هایی که در آنها یک یا چند محصول اصیل ایرانی معرفی می شود بازی هایی که به فرهنگ و سنت های ایرانی می پردازند بازی هایی که مخاطب را به استفاده از محصولات ایرانی ترغیب می کنند به صورت کلی بازی هایی که بتوان مفهوم «ایران ساخت» یا عناصر مرتبط با فرهنگ و محصول ایرانی را در ابعاد محتوایی آنها پیدا کرد مجموع جوایز بخش بازی های رایانه ای از سوی جشنواره حداقل نه و حداکثر ۲۷ میلیون تومان است که با تشخیص هیات داوران به سه اثر برتر تعلق می گیرد.

دبیرخانه بخش بازی های رایانه ای این جشنواره در معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده است و بازی سازان جهت ثبت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آثار خود باید از طریق فرم ثبت اثر به آدرس <http://www.wireg.in/fa/form/۱۷> اقدام کنند. لازم به ذکر است مهلت ارسال آثار ۳۰ آبان ماه تعیین شده است.
معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تمامی بازی سازانی که در موضوعات مطرح شده اثر دارند، دعوت به عمل می آورد تا در این جشنواره ملی شرکت کنند.



مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای در غرفه مهر: ایران میزبان رویداد گیم خاورمیانه می شود (۱۳۸۴/۰۸/۱۸-۱۳۸۴/۰۸/۱۸)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بزرگترین رویداد صنعت بازی های رایانه ای در تهران برگزار می شود، گفت: در صورت موفقیت این رویداد، ایران می تواند میزبان رویداد گیم خاورمیانه شود.

به گزارش خبرنگار مهر، حسن کریمی قدوسی در بازدید از غرفه خبرگزاری مهر در بیست و دومین نمایشگاه بین المللی مطبوعات و خبرگزاری ها با بیان اینکه رویداد گیم کانکشن تهران (TGC) قرار است اردیبهشت ماه در تهران برگزار شود، گفت: این رویداد اگرچه با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار خواهد شد، اما رویدادی جدا خواهد بود.

وی با بیان اینکه گیم کانکشن فرانسه برای برگزاری گیم تهران با ما همکاری دارد، اضافه کرد: طبق مذاکراتی که با این برند داشته ایم، قرار است در صورت برگزاری موفق و استقبال خوب از این رویداد، ایران میزبان شعبه گیم کانکشن خاورمیانه شود.

کریمی قدوسی با تأکید بر اینکه رویداد گیم تهران در حوزه نرم افزار تاکنون بی سابقه بوده است، اضافه کرد: این رویداد کاملاً بین المللی بوده و تضمین کرده ایم که گیم کانکشن ۳۰ شرکت قدر اروپایی و آسیایی را به این رویداد بیاورد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر اینکه این همایش دو روزه مکانی برای تبادل همکاری شرکت های ایرانی و خارجی در عرصه بازی های رایانه ای خواهد بود، افزود: همایش گیم تهران در پنج محور طراحی بازی، برنامه نویسی، هنر، مدیریت پروژه و کسب و کار اقتصادی بازی های رایانه ای تعریف شده است.

وی ادامه داد: این رویداد اردیبهشت ماه سال ۹۶ در تهران برگزار می شود و ما امیدواریم در صورت استقبال از آن بتوانیم میزبانی رویداد بین المللی گیم کانکشن را که تنها در دو شهر پاریس و سانفرانسیسکو همه ساله برگزار می شود، در تهران داشته باشیم.



ساخت بازی کامپیوتری چقدر هزینه دارد؟ (۱۳۸۴/۰۸/۱۸-۱۳۸۴/۰۸/۱۸)

پرشین خودرو: به گفته مسئولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای ساخت یک بازی بالغ بر ۳۰۰ تا ۴۰۰ میلیون تومان هزینه دارد.

به گزارش «پرشین خودرو»، بازار گرم ساخت بازی های رایانه ای و موبایلی موجب شده تا در ایران جوان ترها مشتاق باشند شانس خود را برای رقابت در فضای مجازی آزمایش کنند. هرچند که به گفته مسئولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای ساخت یک بازی بالغ بر ۳۰۰ تا ۴۰۰ میلیون تومان هزینه دارد و تنها در صورتی که این بودجه تأمین و گروه حرفه ای به ساخت بازی با کیفیت لازم دست بزنند شانس محبوبیت آن بازی افزایش می یابد.

جواد امیری، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره محدودیت هایی که متقاضیان تولید بازی های رایانه ای با آن مواجه هستند می گوید: «تولیدکنندگان بازی ها اغلب از خطوط قرمز بی خبر هستند به طور مثال ممنوعیت ورود به مسائل سیاسی یا تولید بازی هایی که زمینه اش از داستان های اساطیری است و شرکت ها و متقاضیانی که اقدام به ساخت آنها می کنند عملاً توانایی ساخت باکیفیت آن بازی را ندارند و همین مسئله باعث می شود تا شخصیت های اساطیری تقلیل پیدا کنند. اما در نهایت تمام تلاش ما این است که برای صدور پروانه ساخت به بازی های ایرانی تا جایی که ممکن است، سخت گیری نکنیم و در صورت نیاز اگر متقاضیان تجربه کافی در ساخت بازی را ندارند یا ارجاع این افراد به مراکز رشد در سازمان به آنها در ساخت بازی مشاوره داده شود. بر اساس همین سیاست هم بود که در سال جاری کمتر از ۱۰ درصد از درخواست کسب پروانه های ساخت بازی رد شدند و از حدود ۶۵ متقاضی پروانه ساخت شاید ۵ یا ۷ پروانه رد شده است.»

او به مواردی که برای دریافت پروانه ساخت یک بازی ملاک است، اشاره می کند و ادامه می دهد: «برای دریافت پروانه ساخت که اولین مرحله است متقاضی باید داستان، طراحی مفهومی و طراحی اولیه بازی را انجام داده باشد و به طور مقدماتی برای ساخت بازی آماده باشد. اما دریافت پروانه ساخت به معنای تکمیل پروسه ساخت بازی نیست چنانچه پس از ارائه پروانه کسب به متقاضی ذیل این پروانه از سوی بنیاد قید می شود که این پروانه سندی بر تولید بازی نیست بلکه پروانه ساخت، مجوزی به متقاضی است تا بتواند مقدمات ساخت بازی را آماده کند. به طور مثال سازنده می خواهد برنامه اش را به جایی برای حمایت ارائه دهد یا برای ساخت نیاز به فیلم برداری و عکس برداری است.» او اضافه می کند: «همچنین از این طریق متقاضی تا حدودی از حساسیت فرهنگی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای دریافت مجوز نیز مطلع می شود. سپس در زمان دریافت پروانه نشر است که نظارت های بیشتر صورت می گیرد و متقاضی می تواند تغییراتی در برنامه ایجاد کند. در زمان بررسی برنامه برای صدور پروانه نشر صفر تا ۱۰۰ برنامه به طور دقیق دیده می شود در این مرحله است که برخی از برنامه ها به دلیل ناتوانی در تأمین هزینه های ساخت از ادامه ساخت منصرف می شوند.

اصولاً برخی از بازی سازهای ایرانی در ابتدا تجربه و توانایی لازم را ندارند. او به هزینه ای که به طور معمول برای ساخت یک بازی نیاز است اشاره می کند و می گوید: «تولید یک بازی ایرانی علاوه بر داشتن گروه قوی و گرافیک بالا نیازمند هزینه نسبتاً بالایی است؛ مثلاً ساخت یک بازی در سطح متوسط بالغ بر ۳۰۰ تا ۴۰۰ میلیون تومان هزینه نیاز دارد که بسیاری از افراد اطلاعی از این هزینه ها ندارند. به همین دلیل است که برخی از افراد با سفارش اسپانسر شروع به ساخت می کنند اما آن دسته که موفق به یافتن پشتیبان مالی نمی شوند از ادامه ساخت بازی منصرف می شوند.» او به تعیین سیاستی برای حمایت از خرید بازی های ایرانی اشاره می کند و می گوید: «برای حمایت از فروش بازی های ایرانی ناشران ایرانی که خواستار مجوز فروش بازی های خارجی هستند ملزم به خرید بازی های ایرانی شده اند که پس از آن کوپن هایی در اختیار آنها قرار می گیرد که بتوانند مجوز فروش بازی ها را دریافت کنند. امسال با اجرای این سیاست ۳ میلیارد تومان بازی ایرانی از سوی ناشران خریداری شد.»

برای دریافت آخرین اخبار از طریق «تلگرام» به کانال اختصاصی «پرسین خندودرو» [tele gram.me/persi ankhodro](https://t.me/persiankhodro) پیوندید.
منبع: باشگاه



ایران میزبان رویداد گیم خاورمیانه می شود (۱۴۰۲-۱۴۰۱/۱۹)

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

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بزرگترین رویداد صنعت بازی های رایانه ای در تهران برگزار می شود، گفت: در صورت موفقیت این رویداد ایران می تواند میزبان رویداد گیم خاورمیانه شود. به گزارش خبرنگار بی پاک، حسن کریمی قدوسی در بازدید از غرفه خبرگزاری مهر در بیست و دومین نمایشگاه بین المللی مطبوعات و خبرگزاری ها با بیان اینکه رویداد گیم کانکشن تهران (TGC) قرار است اردیبهشت ماه در تهران برگزار شود، گفت: این رویداد اگرچه با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار خواهد شد اما رویدادی جدا خواهد بود.

وی با بیان اینکه گیم کانکشن فرانسه برای برگزاری گیم تهران با ما همکاری دارد، اضافه کرد: طبق مذاکراتی که با این برند داشته ایم، قرار است در صورت برگزاری موفق و استقبال خوب از این رویداد ایران میزبان شعبه گیم کانکشن خاورمیانه شود.

کریمی قدوسی با تأکید بر اینکه رویداد گیم تهران در حوزه نرم افزار تاکنون بی سابقه بوده است، اضافه کرد: این رویداد کاملاً بین المللی بوده و تضمین کرده ایم که گیم کانکشن ۳۰ شرکت قدر اروپایی و آسیایی را به این رویداد بیاورد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر اینکه این همایش دو روزه مکانی برای تبادل همکاری شرکت های ایرانی و خارجی در عرصه بازی های رایانه ای خواهد بود، افزود: همایش گیم تهران در پنج محور طراحی بازی، برنامه نویسی، هنر، مدیریت پروژه و کسب و کار اقتصادی بازی های رایانه ای تعریف شده است.

وی ادامه داد: این رویداد اردیبهشت ماه سال ۹۶ در تهران برگزار می شود و ما امیدواریم در صورت استقبال از آن بتوانیم میزبانی رویداد بین المللی گیم کانکشن را که تنها در دو شهر پاریس و سانفرانسیسکو همه ساله برگزار می شود، در تهران داشته باشیم.



فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت» (۱۴۰۲-۱۴۰۱/۱۹)

ایرانیان_جشنواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» با شعار «فناوری ایرانی؛ کسب و کار ایرانی» با هدف جریان سازی در حمایت از تولیدات ساخت داخل برگزار می شود که بازی های رایانه ای نیز یکی از بخش های جشنواره است.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این جشنواره بر آن است تا نهضت توجه و حمایت از اقتصاد دانش بنیان و بومی را به عنوان یکی از راهبردی ترین زیرساخت های پیشرفت و تعالی کشور، بنیان گذارد.

با توجه به این که دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت»، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای است؛ فرآیند دریافت آثار با موضوعات زیر توسط دبیرخانه ی مستقر در بنیاد صورت می پذیرد:

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

بازی هایی که به فرهنگ و سنت های ایرانی می پردازند

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

به صورت کلی بازی هایی که بتوان مفهوم «ایران ساخت» یا عناصر مرتبط با فرهنگ و محصول ایرانی را در ابعاد محتوایی آن ها پیدا کرد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مجموع جوایز بخش بازی های رایانه ای از سوی جشنواره حناقل ۹ و حداکثر ۲۷ میلیون تومان است که با تشخیص هیئت داوران به سه اثر برتر تعلق می گیرد.

دبیرخانه بخش بازی های رایانه ای این جشنواره در معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده و بازی سازان جهت ثبت آثار خود بایستی از طریق فرم ثبت اثر به آدرس <http://www.wiregin/fa/form/۱۷> اقدام نمایند.

لازم به ذکر است مهلت ارسال آثار ۳۰ آبان ماه تعیین شده است.

معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تمامی بازی سازانی که در موضوعات مطرح شده اثر دارند، دعوت به عمل می آورد تا در این جشنواره ملی شرکت نمایند.



International Quran News Agency

درگاه ساماندهی نشر بازی های رایانه ای راه اندازی می شود (۱۳۹۴/۰۸/۰۹)

گروه شبکه های اجتماعی: یکی از مهم ترین بحث هایی که همواره وجود داشته است، روند نشر بازی ها توسط ناشرین مجاز است. در همین راستا قرار است درگاه ساماندهی نشر بازی ها به زودی فعالیت رسمی خود را آغاز کند.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با راه اندازی این سامانه، همه فرآیندها و تعاملات فی مابین بنیاد، ناشرین و ویرایشگران برای درخواست های بررسی بازی، درخواست ویرایش و غیره به صورت کاملاً مکانیزه انجام خواهد شد. پیش از این قیمت گذاری و بررسی روند نشر در معاونت حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای صورت می گرفت و اطلاعات این روند به طور شفاف و دقیق مشخص نمی شد. منظور از روند دقیق، درج اطلاعات به صورت آنلاین و جمع آوری آن ها به صورت منظم است. اما از این پس توسط این درگاه کلیه امور مربوطه به تشر به ساده ترین شیوه ممکن انجام خواهد شد.

فرآیند قیمت گذاری توسط این درگاه تسهیل شده است و ناشرین و بازی سازان در یک قضا و محل استاندارد اطلاعات مربوطه و لازم خود را ثبت خواهند کرد. با توجه به بخش های موجود در این درگاه، شرکت های بازی سازی می توانند اطلاعاتی همچون نام بازی، شرکت سازنده، راه های ارتباطی یا شرکت سازنده و... را در آن ثبت کنند. علاوه بر آن سازندگان می توانند اطلاعات تکمیلی در مورد خود اثر مانند ژانر بازی، پلتفرم، زلویه دوربین و... به همراه تصاویر و تریلر بازی را در صفحه مخصوص به محصول خود قرار دهند.

ناشرین نیز همانند تولیدکنندگان صفحات مخصوص به خود را خواهند داشت و در آن می توانند اطلاعات مربوط به شرکت خود را ثبت کنند. با توجه به برنامه ریزی های صورت گرفته انتظار می رود این درگاه مشکل نشر بازی ها را تا حد زیادی کاهش دهد. با اینکه این درگاه فعالیت رسمی خود را آغاز نکرده است، اما در حال حاضر چندین محصول در آن ثبت شده است که این نشان دهنده استقبال بازی سازان است.



خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)

رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای: در حوزه امنیت فرهنگی، قوانین فرهنگی شفاف و پایدار باشند (۱۳۹۴/۰۸/۰۹)

تهران - ایرنا - رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در حوزه امنیت فرهنگی قوانین فرهنگی شفاف و پایدار باشند و پیوسته با تغییر دولت ها دستخوش تغییرات نشوند.

حسن کریمی قدوسی روز چهارشنبه در گفت و گو با خبرنگار ایرنا اظهار داشت: در حوزه امنیت فرهنگی سه اتفاق مهم باید بیفتد تا بتوان برنامه های فرهنگی را به صورت دراز مدت اجرا کرد نخست اینکه قوانین فرهنگی شفاف و تا حد امکان غیر قابل تفسیر به رای باشند.

وی ادامه داد: دوم اینکه این قوانین پایدار باشند و پیوسته با تغییر دولت ها دستخوش تغییرات سلیقه ای نشوند و اینکه ضمانت اجرایی شدن داشته باشند یعنی اهالی فرهنگ اطمینان داشته باشند که اگر فعالیت های خود را در چارچوب قانون پیش ببرند همین قانون از آنها حمایت می کند تنها در چنین فضایی است که می توان از امنیت فرهنگی سخن گفت.

وی با اشاره به مقوله اقتصاد فرهنگ افزود: اینکه وزیر فرهنگ و ارشاد مقوله اقتصاد فرهنگ را در اولویت برنامه هایشان گنجانده نشان می دهد خوشبختانه ایشان درد فرهنگ را به خوبی شناخته اند، باید به سمتی حرکت کنیم که نه تنها بخش خصوصی بلکه حتی دستگاه های متسوب به دولت نیز به جای آن که چشم به بودجه سالانه دولت بدوزند با میدان دادن به ایده های نو به فکر در آمدزایی بيفتند.

کریمی قدوسی گفت: اقتصاد فرهنگ شامل تمام مشخصات و ویژگی های اقتصاد به معنی عام آن است و هر قاعده ای که در علم اقتصاد جاری است در اقتصاد فرهنگ نیز کارایی دارد پیش از هر چیز باید نگرش بیمار گونه به فرهنگ اصلاح شود نگرشی که می گوید موسسات و نهادهای فرهنگی باید مستقیم از دولت پول بگیرند و آن را خرج کنند باید به هر محصول فرهنگی به منزله کالای فرهنگی نگریسته شود و هر کالای فرهنگی نیز باید برای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ناشرین نیز همانند تولیدکنندگان صفحات مخصوص به خود را خواهند داشت و در آن می توانند اطلاعات مربوط به شرکت خود را ثبت کنند. با توجه به برنامه ریزی های صورت گرفته انتظار می رود این درگاه مشکل نشر بازی ها را تا حد زیادی کاهش دهد. با اینکه این درگاه فعالیت رسمی خود را آغاز نکرده است، اما در حال حاضر چندین محصول در آن ثبت شده است که این نشان دهنده استقبال بازی سازان است.
منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت» (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۱۴)

جشنواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» با شعار «فناوری ایرانی؛ کسب و کار ایرانی» با هدف جریان سازی در حمایت از تولیدات ساخت داخل برگزار می شود که بازی های رایانه ای نیز یکی از بخش های جشنواره است.
به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این جشنواره بر آن است تا نهضت توجه و حمایت از اقتصاد دانش بنیان و بومی را به عنوان یکی از راهبردی ترین زیرساخت های پیشرفت و تعالی کشور، بنیان گذارد.
با توجه به این که دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت»، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای است؛ فرآیند دریافت آثار با موضوعات زیر توسط دبیرخانه ی مستقر در بنیاد صورت می پذیرد:
مجموع جوایز بخش بازی های رایانه ای از سوی جشنواره حداقل ۹ و حداکثر ۲۷ میلیون تومان است که با تشخیص هیئت داوران به سه اثر برتر تعلق می گیرد. دبیرخانه بخش بازی های رایانه ای این جشنواره در معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده و بازی سازان جهت ثبت آثار خود بایستی از طریق فرم ثبت اثر به آدرس <http://www.wiregin/fa/form/۱۷> اقدام نمایند.
لازم به ذکر است مهلت ارسال آثار ۳۰ آبان ماه تعیین شده است.
معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تمامی بازی سازانی که در موضوعات مطرح شده اثر دارند، دعوت به عمل می آورد تا در این جشنواره ملی شرکت نمایند.



مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای در غرفه مهر: ایران میزبان رویداد گیم خاورمیانه می شود (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۱۴)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بزرگترین رویداد صنعت بازی های رایانه ای در تهران برگزار می شود، گفت: در صورت موفقیت این رویداد، ایران می تواند میزبان رویداد گیم خاورمیانه شود.

در بیست و دومین نمایشگاه بین المللی مطبوعات و خبرگزاری ها با بیان اینکه رویداد گیم کانکشن تهران (TGC) قرار است اردیبهشت ماه در تهران برگزار شود، گفت: این رویداد اگرچه با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار خواهد شد، اما رویدادی جدا خواهد بود.
وی با بیان اینکه گیم کانکشن فرانسه برای برگزاری گیم تهران با ما همکاری دارد، اضافه کرد: طبق مذاکراتی که با این برند داشته ایم، قرار است در صورت برگزاری موفق و استقبال خوب از این رویداد، ایران میزبان شعبه گیم کانکشن خاورمیانه شود.
کریمی قدوسی با تأکید بر اینکه رویداد گیم تهران در حوزه نرم افزار تاکنون بی سابقه بوده است، اضافه کرد: این رویداد کاملاً بین المللی بوده و تضمین کرده ایم که گیم کانکشن ۳۰ شرکت قدر اروپایی و آسیایی را به این رویداد بیاورد.
مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر اینکه این همایش دو روزه مکانی برای تبادل همکاری شرکت های ایرانی و خارجی در عرصه بازی های رایانه ای خواهد بود، افزود: همایش گیم تهران در پنج محور طراحی بازی، برنامه نویسی، هنر، مدیریت پروژه و کسب و کار اقتصادی بازی های رایانه ای تعریف شده است.
وی ادامه داد: این رویداد اردیبهشت ماه سال ۹۶ در تهران برگزار می شود و ما امیدواریم در صورت استقبال از آن بتوانیم میزبانی رویداد بین المللی گیم کانکشن را که تنها در دو شهر پاریس و سانفرانسیسکو همه ساله برگزار می شود، در تهران داشته باشیم.
منبع: مهر



فناوری ایرانی؛ کسب و کار ایرانی فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت» (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

آرتنا: جشنواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» با شعار «فناوری ایرانی؛ کسب و کار ایرانی» با هدف جریان سازی در حمایت از تولیدات ساخت داخلی برگزار می شود که بازی های رایانه ای نیز یکی از بخش های جشنواره است.

این جشنواره بر آن است تا نهضت توجه و حمایت از اقتصاد دانش بنیان و بومی را به عنوان یکی از راهبردی ترین زیرساخت های پیشرفت و تعالی کشور، بنیان گذارد.

با توجه به این که دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت»، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای است؛ فرآیند دریافت آثار با موضوعات زیر توسط دبیرخانه ی مستقر در بنیاد صورت می پذیرد: بازی هایی که در آن ها یک یا چند محصول اصیل ایرانی معرفی می شود بازی هایی که به فرهنگ و سنت های ایرانی می پردازند بازی هایی که مخاطب را به استفاده از محصولات ایرانی ترغیب می کنند به صورت کلی بازی هایی که بتوان مفهوم «ایران ساخت» یا عناصر مرتبط با فرهنگ و محصول ایرانی را در ابعاد محتوایی آن ها پیدا کرد. مجموع جوایز بخش بازی های رایانه ای از سوی جشنواره حداقل ۹ و حداکثر ۲۷ میلیون تومان است که با تشخیص هیئت داوران به سه اثر برتر تعلق می گیرد. دبیرخانه بخش بازی های رایانه ای این جشنواره در معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده و بازی سازان جهت ثبت آثار خود بایستی از طریق فرم ثبت اثر به آدرس <http://www.wiregin/fa/form/۱۷> اقدام نمایند.

لازم به ذکر است مهلت ارسال آثار ۳۰ آبان ماه تعیین شده است.

معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تمامی بازی سازانی که در موضوعات مطرح شده اثر دارند، دعوت به عمل می آورد تا در این جشنواره ملی شرکت نمایند.



مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای: ایران میزبان رویداد گیم خاورمیانه می شود (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بزرگترین رویداد صنعت بازی های رایانه ای در تهران برگزار می شود، گفت: در صورت موفقیت این رویداد، ایران می تواند میزبان رویداد گیم خاورمیانه شود.

حسن کریمی قدوسی در بازدید از غرفه خبرگزاری مهر در بیست و دومین نمایشگاه بین المللی مطبوعات و خبرگزاری ها با بیان اینکه رویداد گیم کانکشن تهران (TGC) قرار است اردیبهشت ماه در تهران برگزار شود، گفت: این رویداد اگرچه با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار خواهد شد، اما رویدادی جدا خواهد بود و با بیان اینکه گیم کانکشن فرانسه برای برگزاری گیم تهران با ما همکاری دارد، اضافه کرد: طبق مذاکراتی که با این برند داشته ایم، قرار است در صورت برگزاری موفق و استقبال خوب از این رویداد، ایران میزبان شعبه گیم کانکشن خاورمیانه شود.

کریمی قدوسی با تأکید بر اینکه رویداد گیم تهران در حوزه نرم افزار تاکنون بی سابقه بوده است، اضافه کرد: این رویداد کاملاً بین المللی بوده و تضمین کرده ایم که گیم کانکشن ۳۰ شرکت قدر اروپایی و آسیایی را به این رویداد بیاورد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر اینکه این همایش دو روزه مکانی برای تبادل همکاری شرکت های ایرانی و خارجی در عرصه بازی های رایانه ای خواهد بود، افزود: همایش گیم تهران در پنج محور طراحی بازی، برنامه نویسی، هنر، مدیریت پروژه و کسب و کار اقتصادی بازی های رایانه ای تعریف شده است.

وی ادامه داد: این رویداد اردیبهشت ماه سال ۹۶ در تهران برگزار می شود و ما امیدواریم در صورت استقبال از آن بتوانیم میزبانی رویداد بین المللی گیم کانکشن را که تنها در دو شهر پاریس و سانفرانسیسکو همه ساله برگزار می شود، در تهران داشته باشیم.



ایران میزبان رویداد گیم خاورمیانه می شود (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

خبرگزاری مهر - معصومه بخشی پور: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بزرگترین رویداد صنعت بازی های رایانه ای در تهران برگزار می شود، گفت: در صورت موفقیت این رویداد، ایران می تواند میزبان رویداد گیم خاورمیانه شود.

حسن کریمی قدوسی در بازدید از غرفه خبرگزاری مهر در بیست و دومین نمایشگاه بین المللی مطبوعات و خبرگزاری ها با بیان اینکه رویداد گیم کانکشن تهران (TGC) قرار است اردیبهشت ماه در تهران برگزار شود، گفت: این رویداد اگرچه با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار خواهد شد، اما رویدادی جدا خواهد بود و با بیان اینکه گیم کانکشن فرانسه برای برگزاری گیم تهران با ما همکاری دارد، اضافه کرد: طبق مذاکراتی که با این برند داشته ایم، (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) قرار است در صورت برگزاری موفق و استقبال خوب از این رویداد، ایران میزبان ششمین کنگره خاورمیانه شود. کریمی قدوسی با تأکید بر اینکه رویداد گیم تهران در حوزه نرم افزار تاکنون بی سابقه بوده است، اضافه کرد: این رویداد کاملاً بین المللی بوده و تضمین کرده ایم که گیم کانکشن ۳۰ شرکت قدر اروپایی و آسیایی را به این رویداد بیاورد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر اینکه این همایش دو روزه مکانی برای تبادل همکاری شرکت های ایرانی و خارجی در عرصه بازی های رایانه ای خواهد بود، افزود: همایش گیم تهران در پنج محور طراحی بازی، برنامه نویسی، هنر، مدیریت پروژه و کسب و کار اقتصادی بازی های رایانه ای تعریف شده است. وی ادامه داد: این رویداد اردیبهشت ماه سال ۹۶ در تهران برگزار می شود و ما امیدواریم در صورت استقبال از آن بتوانیم میزبانی رویداد بین المللی گیم کانکشن را که تنها در دو شهر پاریس و سانفرانسیسکو همه ساله برگزار می شود، در تهران داشته باشیم.

منبع: تریبنا

..



گنجینه خاورمیانه
The Middle East Treasures

فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت» (۱۳۸۵-۹۵/۰۱/۱۹)

خبرایران: جشنواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» با شعار «فناوری ایرانی؛ کسب و کار ایرانی» با هدف جریان سازی در حمایت از تولیدات ساخت داخل برگزار می شود که بازی های رایانه ای نیز یکی از بخش های جشنواره است.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این جشنواره بر آن است تا نهضت توجه و حمایت از اقتصاد دانش بنیان و بومی را به عنوان یکی از راهبردی ترین زیرساخت های پیشرفت و تعالی کشور، بنیان گذارد. با توجه به این که دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت»، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای است؛ قرآیند دریافت آثار با موضوعات زیر توسط دبیرخانه ی مستقر در بنیاد صورت می پذیرد: بازی هایی که در آن ها یک یا چند محصول اصیل ایرانی معرفی می شود بازی هایی که به فرهنگ و سنت های ایرانی می پردازند بازی هایی که مخاطب را به استفاده از محصولات ایرانی ترغیب می کنند به صورت کلی بازی هایی که بتوان مفهوم «ایران ساخت» یا عناصر مرتبط با فرهنگ و محصول ایرانی را در ابعاد محتوایی آن ها پیدا کرد. مجموع جوایز بخش بازی های رایانه ای از سوی جشنواره حداقل ۹ و حداکثر ۲۷ میلیون تومان است که با تشخیص هیئت داوران به سه اثر برتر تعلق می گیرد. دبیرخانه بخش بازی های رایانه ای این جشنواره در معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده و بازی سازان جهت ثبت آثار خود بایستی از طریق فرم ثبت اثر به آدرس <http://www.wireg.ir/fa/form/۱۷> اقدام نمایند. لازم به ذکر است مهلت ارسال آثار ۳۰ آبان ماه تعیین شده است. معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تمامی بازی سازانی که در موضوعات مطرح شده اثر دارند، دعوت به عمل می آورد تا در این جشنواره ملی شرکت نمایند.



رسالت

فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره ایران ساخت

جشنواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» با شعار «فناوری ایرانی؛ کسب و کار ایرانی» با هدف جریان سازی در حمایت از تولیدات ساخت داخل برگزار می شود که بازی های رایانه ای نیز یکی از بخش های جشنواره است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این جشنواره بر آن است تا نهضت توجه و حمایت از اقتصاد دانش بنیان و بومی را به عنوان یکی از راهبردی ترین زیرساخت های پیشرفت و تعالی کشور، بنیان گذارد. با توجه به این که دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت»، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای است؛ گفت: به صورت کلی بازی هایی که بتوان مفهوم «ایران ساخت» یا عناصر مرتبط با فرهنگ و محصول ایرانی را در ابعاد محتوایی آن ها پیدا کرد، به جشنواره راه می یابد.



بازی Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue توسط ESRB رده بندی سنی شد (۲۰۱۸/۰۸/۲۵)

اخیراً سازمان رده بندی سنی بازی های ویدئویی، ESRB، بازی Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue را رده بندی سنی کرده است. جزئیات جدیدی از این طریق بدست نیامده اما با مطالعه ی آن به دید کلی از محتوای این نسخه دست می یابیم. همانطور که انتظار می رفت، بازی Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue رده بندی سنی E (افراد بالای ۱۰ سال) را دریافت کرده است. مواردی از جمله خشونت فانتزی و کلمات نامناسب باعث اعطای این رده بندی سنی شده اند. در خلاصه ی توصیفات این بازی از سوی ESRB آمده: "این [عنوان] مجموعه ای از بازی های اکشن نقش آفرینی ست که در آن بازیکنان در نقش جنگجویی جوان باید در سرزمین های فانتزی گشت و گذار کنند و جلوی گسترش تاریکی را بگیرند. بازیکنان از طریق شمشیر کلید شکلی بزرگ و همچنین سحر جادو باید با موجوداتی نظیر Dream Eaters (رویا خواران)، خائنان کلاسیک دیزنی و همچنین مخلوقاتی نظیر اژدها، ایمپ ها و slimes و... به مبارزه بپردازند. مبارزات همراه با اثرات نور، گریه کردن از درد شدید، صداهای صوتی خواهند بود. دشمنان پس از شکست ناپدید خواهند شد. در موارد انگشت شماری بازیکنان قادر خواهند بود تا از دیدگاهی اول شخص، شخصیت های دیگر را پرتاب کنند. برخی از صحنه های سینمایی بازی انسان های آسیب دیده را به تصویر می کشد. کلمات نامناسب نیز در بازی وجود دارد که البته حضور چشمگیری نخواهند داشت."

بازی Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue به صورت انحصاری برای Playstation 4 در روز سه شنبه ۵ بهمن ماه [۲۴ ژانویه ۲۰۱۷ میلادی] عرضه خواهد شد. شایان ذکر است که این بازی کمی زودتر و در روز پنج شنبه ۲۳ دی ماه [۱۲ ژانویه ۲۰۱۷ میلادی] در ژاپن انتشار خواهد یافت.

لینک منبع



احتمال میزبانی ایران از رویداد گیم خاورمیانه

مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بزرگ ترین رویداد بازی های رایانه ای در تهران برگزار می شود، گفت: «در صورت موفقیت رویداد گیم کانکشن تهران، طبق مذاکراتی که داشتیم، قرار است ایران میزبان شعبه گیم کانکشن خاورمیانه شود.» رویداد بین المللی گیم کانکشن هر سال در پاریس و سانفرانسیسکو برگزار می شود.



فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره "ایران ساخت" (۲۰۱۸/۰۸/۲۵)

بازی های رایانه ای یکی از بخش های بخش های جشنواره ملی فرهنگی و هنری ایران ساخت است.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان، جشنواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» با شعار «فناوری ایرانی: کسب و کار ایرانی» با هدف جریان سازی در حمایت از تولیدات ساخت داخل برگزار می شود که بازی های رایانه ای نیز یکی از بخش های جشنواره است. این جشنواره بر آن است تا نهضت توجه و حمایت از اقتصاد دانش بنیان و بومی را به عنوان یکی از راهبردی ترین زیرساخت های پیشرفت و تعالی کشور، بنیان گذارد.

با توجه به این که دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت»، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای است؛ فرآیند دریافت آثار با موضوعات زیر توسط دبیرخانه ی مستقر در بنیاد صورت می پذیرد:

بازی هایی که در آن ها یک یا چند محصول اصیل ایرانی معرفی می شود؛ بازی هایی که به فرهنگ و سنت های ایرانی می پردازند؛ بازی هایی که مخاطب را به استفاده از محصولات ایرانی ترغیب می کنند؛ به صورت کلی بازی هایی که بتوان مفهوم «ایران ساخت» یا عناصر مرتبط با فرهنگ و محصول ایرانی را در ابعاد محتوایی آن ها پیدا کرد؛ مجموع جوایز بخش بازی های رایانه ای از سوی جشنواره حداقل ۹ و حداکثر ۲۷ میلیون تومان است که با تشخیص هیئت داوران به سه اثر برتر تعلق می گیرد.

دبیرخانه بخش بازی های رایانه ای این جشنواره در معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده و بازی سازان جهت ثبت آثار خود بایستی از طریق فرم ثبت اثر به آدرس <http://www.wiregin/fa/form/۱۷> اقدام نمایند.

لازم به ذکر است مهلت ارسال آثار ۳۰ آبان ماه تعیین شده است.

معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تمامی بازی سازانی که در موضوعات مطرح شده اثر دارند، دعوت به عمل می آورد تا در این جشنواره ملی شرکت نمایند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) منبع : بنیاد ملی بازی های رایانه ای



فراخوان بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت» (۹۵/۰۱/۲۵)

جشنواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» با شعار «فناوری ایرانی؛ کسب و کار ایرانی» با هدف جریان سازی در حمایت از تولیدات ساخت داخل برگزار می شود که بازی های رایانه ای نیز یکی از بخش های جشنواره است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این جشنواره بر آن است تا نهضت توجه و حمایت از اقتصاد دانش بنیان و بومی را به عنوان یکی از راهبردی ترین زیرساخت های پیشرفت و تعالی کشور، بنیان گذارد.

با توجه به این که دبیر بخش بازی های رایانه ای جشنواره «ایران ساخت»، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای است؛ فرآیند دریافت آثار با موضوعات زیر توسط دبیرخانه ی مستقر در بنیاد صورت می پذیرد:

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

بازی هایی که به فرهنگ و سنت های ایرانی می پردازند

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

به صورت کلی بازی هایی که بتوان مفهوم «ایران ساخت» یا عناصر مرتبط با فرهنگ و محصول ایرانی را در ابعاد محتوایی آن ها پیدا کرد

مجموع جوایز بخش بازی های رایانه ای از سوی جشنواره حداقل ۹ و حداکثر ۲۷ میلیون تومان است که با تشخیص هیئت داوران به سه اثر برتر تعلق می گیرد.

دبیرخانه بخش بازی های رایانه ای این جشنواره در معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده و بازی سازان جهت ثبت آثار خود بایستی از طریق فرم ثبت اثر به آدرس <http://www.wiregin/fa/form/۱۷> اقدام نمایند.

لازم به ذکر است مهلت ارسال آثار ۳۰ آبان ماه تعیین شده است.

معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تمامی بازی سازانی که در موضوعات مطرح شده اثر دارند، دعوت به عمل می آورد تا در این جشنواره ملی شرکت نمایند.



گردش ۱۳۲ میلیارد تومانی بازی های رایانه ای در ایران / توان تخصصی لازم در داخل وجود دارد (۹۵/۰۱/۲۲)

یک سازنده فعال بازی های رایانه ای گفت: صنعت بازی های رایانه ای می تواند به راحتی در جهت رسیدن به اهداف فرهنگی، اجتماعی و سیاسی یک کشور به کار گرفته شود و در این راستا نیاز به سرمایه گذاری و حمایت دولت احساس می شود.

به گزارش خبرنگار اقتصادی خبرگزاری فارس، یکی از سازندگان فعال در زمینه بازی های رایانه ای در گفت و گو با خبرنگار اقتصادی باشگاه خبری توانا (خبرگزاری فارس) گفت: صنعت بازی در دنیا صنعتی سودآور و بزرگ بوده و کشورهای مختلف توانسته اند در ابعاد مختلف سیاسی، فرهنگی و اجتماعی، استفاده و بهره برداری کنند.

وی عنوان کرد: کشور ایران در زمینه بهره برداری از بازی های رایانه ای بسیار ضعیف عمل کرده و توجه کمتری به سازندگان و فعالان این حوزه کرده است.

این برنامه نویس تشریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای یکی از ارگان های مؤثر در کمک به ساخت بازی های رایانه ای بوده و در زمینه مجوز ساخت، کمک به انتشار بازی هایی که به مرحله اتمام رسیده و آماده نشر است، فعالیت می کند.

این فعال سازمان های بازی های رایانه ای گفت: بودجه کم و عدم حمایت کافی دولت، محدودیت هایی برای بنیاد و همچنین سازندگان به وجود آورده و از طرفی، هزینه های سرسام آور ساخت بازی های رایانه ای، گیم سازهای خصوصی را نیز در مضیقه گذاشته است.

وی مدت زمان ۳ یا ۴ سال را برای ساخت بازی های رایانه ای بسیار طولانی دانسته و تشریح کرد: برخلاف اینکه نیروهای توانمندی در زمینه ساخت بازی های رایانه ای در کشور ایران وجود دارد، بودجه کم و زمان طولانی، همراه با پیشرفت های سریع تکنولوژیکی باعث می شود بازی های ساخته شده بازدهی لازم را در زمان نشر نداشته باشند.

برنامه نویس بازی های رایانه ای افزود: مدیا می تواند وسیله ای مؤثر و کارآمد برای تبلیغات فرهنگی در جهت اهداف کشور و نظام مورد استفاده قرار گیرد، اما متأسفانه در کشور ما در جایگاه خود به خوبی تعریف نشده است.

وی گفت: کشوری مانند آمریکا به خوبی توانسته صنعت بازی را در جهت اهداف اجتماعی، فرهنگی و سیاسی خود به کار گیرد و حتی در گذشته شاهد این بوده ایم که پیش زمینه های جنگی خود و کشورهای دیگر را از طریق بازی های رایانه ای طراحی کرده است.

این سازنده فعال در حوزه صنعت بازی، عنوان کرد: دفاع مقدس، حماسه ۲۲ بهمن، انقلاب، عاشورا و بسیاری دیگر از حماسه های تاریخی و مذهبی می توانند سناریوهایی برای ساخت بازی های رایانه ای و انتقال این مفاهیم از طریق بازی به نسل جوان و جدید باشند که نیاز به حمایت دولت دارند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی افزود: دولت باید با توجه به اهدافی که می‌توان از طریق این صنعت به آن دست پیدا کرد، سرمایه‌گذاری‌های لازم و حمایت کافی را در این زمینه انجام دهد، همانگونه که آمریکا برای بازی‌های تداوی و وظیفه حدود ۶۸۷ میلیون دلار هزینه پرداخت. این برنامه نویس بازی‌های رایانه‌ای، گفت: برنامه نویسی، علم فیزیک، موزیک، صداگذاری، طراحی دوبندی، سه بعدی، گرافیک و عکاسی از جمله تخصص‌هایی است که برای ساخت یک بازی به آن نیاز است. وی تأکید کرد: ۱۲۲ میلیارد تومان هزینه بازی‌هایی است که توسط کشور ما خریداری می‌شود و باید توجه داشت که سهم بازی‌سازان داخلی در این بازار چقدر است. سازنده فعال بازی‌های رایانه‌ای تصریح کرد: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای مکانیزم‌هایی را برای رشد بازار داخلی در صنعت بازی فراهم کرده، از جمله اینکه به ازای واردات بازی‌های خارجی، خرید بازی‌های داخلی را الزامی کرده و کپین‌هایی را برای تولیدات داخلی در نظر گرفته است.


صدا

فراخوان بخش بازی‌های رایانه‌ای جشنواره «ایران ساخت» (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۲۵)

جشنواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» با شعار «فناوری ایرانی؛ کسب و کار ایرانی» با هدف جریان‌سازی در حمایت از تولیدات ساخت داخل برگزار می‌شود که بازی‌های رایانه‌ای نیز یکی از بخش‌های جشنواره است. این جشنواره بر آن است تا نهضت توجه و حمایت از اقتصاد دانش‌بنیان و بومی را به عنوان یکی از راهبردی‌ترین زیرساخت‌های پیشرفت و تعالی کشور، بنیان‌گذار، با توجه به این که دبیر بخش بازی‌های رایانه‌ای جشنواره «ایران ساخت»، حسن کریمی قدوسی؛ مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است؛ فرآیند دریافت آثار توسط دبیرخانه مستقر در بنیاد صورت می‌پذیرد.


صدا

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد: بازی‌سازان نسبت به تکمیل طرح بازی‌های صادرات محور خود اقدام کنند (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۲۵)

معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که ابتدای هفته از تمدید فرآیند درخواست حمایت از بازی‌های صادرات محور خبر داده بود در اظهار نظر جدیدی گفت گفت: تا به حال بیش از ۱۶ طرح برای حمایت بازی‌های صادرات محور ثبت شده است که تعدادی از آن‌ها به صورت ناقص برای ما ارسال شده است. هادی جعفری منفرد پیرامون همین موضوع گفت: شرکت‌های بازی‌سازی از این طرح استقبال خوبی به عمل آورده‌اند اما برخی از این طرح‌ها ناقص هستند و امکان بررسی و ارزیابی آن‌ها وجود ندارد. جعفری منفرد افزود: برای این که کار به بهترین نحو انجام گیرد نیاز است تا طرح‌ها کامل باشند. بخشی از این طرح‌ها علاوه بر این که مستندات کافی همراه خود ندارند، مستندات تجاری نیز ندارند که عملاً اجازه نمی‌دهد طرح‌ها کامل بررسی شوند. معاون حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: با توجه به این که این فرآیند تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان تمدید شده است، افرادی که طرح‌های خود را ارسال کرده‌اند این فرصت را دارند تا هرچه سریع‌تر نسبت به تکمیل آن‌ها اقدام کنند. متقاضیان جهت ثبت نام در فرآیند این بسته حمایتی لازم است پس از ثبت اطلاعات شرکت خود در سامانه <http://iranrate.ir> گزینه مربوط به «درخواست حمایت از بازی‌های صادرات محور» را انتخاب کرده و مستندات خواسته شده را در آنجا وارد نمایند. آن دسته از افرادی که طرح‌ها و مستندات خود را ارسال کرده‌اند نیز می‌توانند از طریق همین سامانه نسبت به تکمیل آن اقدام کنند. مهلت ثبت درخواست و تکمیل آن تا پایان روز جمعه ۲۱ آبان ماه ادامه خواهد داشت و تمدید نمی‌شود.


صدا

فراخوان بخش بازی‌های رایانه‌ای جشنواره «ایران ساخت» (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۲۵)

جشنواره ملی فرهنگی و هنری «ایران ساخت» با شعار «فناوری ایرانی؛ کسب و کار ایرانی» با هدف جریان‌سازی در حمایت از تولیدات ساخت داخل برگزار می‌شود که بازی‌های رایانه‌ای نیز یکی از بخش‌های جشنواره است. این جشنواره بر آن است تا نهضت توجه و حمایت از اقتصاد دانش‌بنیان و بومی را به عنوان یکی از راهبردی‌ترین زیرساخت‌های پیشرفت و تعالی کشور، بنیان‌گذار. با توجه به این که دبیر بخش بازی‌های رایانه‌ای جشنواره «ایران ساخت»، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است؛ فرآیند دریافت آثار با موضوعات زیر توسط دبیرخانه مستقر در بنیاد صورت می‌پذیرد: بازی‌هایی که در آن‌ها یک یا چند محصول اصیل ایرانی معرفی می‌شود (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...)

- بازی هایی که به فرهنگ و سنت های ایرانی می پردازند
- بازی هایی که مخاطب را به استفاده از محصولات ایرانی ترغیب می کنند
- به صورت کلی بازی هایی که بتوان مفهوم «ایران ساخت» یا عناصر مرتبط با فرهنگ و محصول ایرانی را در ابعاد محتوایی آن ها پیدا کرد

مجموع جوایز بخش بازی های رایانه ای از سوی جشنواره حداقل ۹ و حداکثر ۲۷ میلیون تومان است که با تشخیص هیئت داوران به سه اثر برتر تعلق می گیرد. دبیرخانه بخش بازی های رایانه ای این جشنواره در معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشکیل شده و بازی سازان جهت ثبت آثار خود بایستی از طریق فرم ثبت اثر به آدرس <http://www.wiregin/fa/form/۱۷> اقدام نمایند.

لازم به ذکر است مهلت ارسال آثار ۳۰ آبان ماه تعیین شده است.

معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تمامی بازی سازانی که در موضوعات مطرح شده اثر دارند، دعوت به عمل می آورد تا در این جشنواره ملی شرکت نمایند.



بازی رایانه ای شرکت ابل برای درمان تنبلی چشم (۱۱۵۸-۹۵/۰۱/۲۵)

یک پژوهش جدید نشان می دهد کودکانی که دارای مشکل تنبلی چشم یا آمبلیوپی (اصطلاح پزشکی برای این بیماری) هستند می توانند بینایی خود را با یک بازی جدید که توسط شرکت ابل توسعه یافته بهبود بخشند.

به گزارش ایسنا به نقل از لایو ساینس، تنبلی چشم یا آمبلیوپی (Amblyopia) که در حدود سه درصد از افراد را درگیر کرده است، زمانی رخ می دهد که چشم در دوره کودکی دید طبیعی نداشته باشد.

این اختلال که معمولاً در یک چشم دیده می شود به دلیل اختلال دید چشم تنبیل بر اثر عواملی مانند (دوربینی، نزدیک بینی، یا آستیگماتیسم) انحراف چشم (لجی یا استرایسم) و یا عدم شفافیت مسیر بینایی (ناشی از عواملی نظیر آب مروارید، کدورت قرنیه و یا افتادگی پلک) رخ می دهد.

چیزی که در این پژوهش مورد توجه است این است که کودکانی که در این پژوهش بیشتر به انجام این بازی پرداخته اند در مقایسه با کسانی که تحت درمان های استاندارد برای تنبلی چشم قرار گرفتند تنها پس از دو هفته بهبودی خود را بازیافتند.

در درمان های استاندارد کودکان می بایست در مدت مشخص از پیج های مخصوصی بر روی چشم تنبیل استفاده کنند و چشم دیگر آنها بسته مانده و فعالیتی ندارد.

این یافته ها نشان می دهد که درمان تنبلی چشم ملزم به این است که کودک از هر دو چشم خود استفاده کند که در درمان با بازی های رایانه ای این امر محقق شده و نتیجه بهتر و سریع تری نسبت به درمان با پیج های مخصوص دارد.

به گزارش کلینیک مایو حدود ۳ درصد از کودکان ایالات متحده به تنبلی چشم دچار هستند.

درمان چشم تنبیل به کمک پیج های استاندارد کمک می کند تا چشم ضعیف تر تحریک شده و به این وسیله بینایی آن بهبود یابد.

به گفته محققان این پژوهش اگرچه بیشتر کودکان پس از انجام این درمان بهبودی خود را به دست می آورند اما این روش همیشه هم تمرینش نبوده و برخی از بچه ها پس از گذشت مدتی مجدداً دچار تنبلی چشم می شوند.

علاوه بر این، کودکان پس از درمان در استفاده از هر دو چشم و تطابق آنها دچار مشکل می شوند.

بنابراین به گفته محققان، درمانی که کودکان را به استفاده از هر دو چشم وادار کند، بهتر از درمانی است که در آن تنها از یک چشم استفاده می شود.

در این پژوهش جدید، محققان به صورت تصادفی ۲۸ کودک مبتلا به تنبلی چشم را تحت درمان استفاده از پیج و استفاده از بازی رایانه ای شرکت ابل قرار دادند. در این بازی که Dig Rush نام داشت کودکان می بایست به جستجوی طلا می گشتند و همزمان از برخورد با موانع موجود در بازی اجتناب می کردند.

کودکان برای انجام این بازی از عینک های مخصوصی استفاده کردند که بر بینایی آنها تأثیر می گذاشت. در این بازی چشم قوی تر بعضی از عناصر بازی (مانند سبد خرید طلا) را با کنتراست پایین می دید در حالی که چشم ضعیف تر عناصر دیگر (مانند کارکنان معدن) در کنتراست بالا را مشاهده می کرد و هر دو چشم عناصر پس زمینه مانند سنگ ها و صخره ها را در کنتراست بالا می دیدند.

کودکانی که در گروه بازی ابل قرار داشتند، به مدت دو هفته و پنج روز در هفته و هر بار یک ساعت به انجام این بازی پرداختند و کسانی که در گروه درمان چشم با پیج های مخصوص قرار داشتند، هفت روز در هفته و به مدت زمان دو هفته و هر بار دو ساعت از این پیج ها استفاده کردند.

پس از گذشت دو هفته، کودکانی که در گروه بازی رایانه ای بودند توانستند تا به طور متوسط ۱.۵ خط بیشتر از جدول حروف بینایی سنجی را نسبت به قبل بخوانند.

در حالی که گروه دیگری که با پیج های استاندارد درمان شده بودند تنها توانستند تا ۰.۷ از خطوط این جدول را نسبت به دوره پیش از درمان بخوانند.

در نتیجه در حدود ۴۰ درصد از کودکانی که در گروه بازی ابل قرار داشتند به بینایی ۲۰/۳۲ بینایی یا بیشتر (که دید نزدیک نرمال است) رسیده که این میزان در کودکان گروه دیگر ۷ درصد بود.

پس از گذشت دو هفته، کودکانی که در گروه درمان با پیج قرار داشتند، درمان خود را تغییر داده و به مدت دو هفته از بازی رایانه ای ابل استفاده کردند. نکته جالب توجه این است که پس از گذشت چهار هفته بینایی آنها نیز بهبود یافت و هیچ تفاوتی در بینایی بین دو گروه مشاهده نشد.

با این حال، هنوز هم مشخص نیست که بهبود بینایی در کودکانی که با این بازی درمان شدند برگشت پذیر است یا خیر اما به گفته محققان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این پژوهش برای مشخص شدن آن نیازمند انجام پژوهش های بیشتری هستیم.
این پژوهش در JAMA Ophthalmology به چاپ رسیده است.



تهرانی های بیشتر بول را پای «کلش آف کلنز» ریختند / غارت ادامه دار از غروب آفتاب تا نیمه های شب! (۱۱۴۱-۹۵/۰۱/۲۵)

۶ میلیون نفر کاربران ایرانی بازی «کلش آف کلنز» در سال گذشته، ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی خرج کرده اند که به طور متوسط هر فرد رقمی معادل ۷۵ هزار تومان برای این بازی جذاب هزینه کرده است.

به گزارش خبرنگار فرهنگی فارس، «کلش آف کلنز» بازی رایج و محبوب این روزهای جهان و جامعه ایران، موضوع بررسی علمی مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرکت) بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته است. یک بازی با «هیجان و نوآوری» بالا در سبک «استراتژی» و با زمینه کنش متقابل در بستری از جنگ و دفاع، ساخته شرکت فیلاندی «سوپرسل» که بخشی از جوانان و به خصوص دانش آموزان ایرانی را سخت به خود مشغول کرده است. بر اساس گزارش جامع منتشر شده توسط «دایرکت» می توان درباره زوایای مختلف اجتماعی-فرهنگی یک «پدیده» تازه دنیای فناوری نوین لذت آور بازی دیجیتالی در زمینه جامعه ایران، بیشتر اندیشید. مطالعه دایرکت نوعی تحلیل توصیفی با رویکرد مصرف و نگاه مخاطب شناسانه و با تکیه بر روش شناخته شده، معمول و قابل اتکای «پیمایش» است.

گزارش فوق، شمای کاملی از مختصات «مصرف ایرانی» این بازی را در گوشه و کنار جامعه نمایان می کند. بزرگ ترین اعداد این گزارش که در نگاه اول به چشم می آیند تعداد ۶ میلیون نفری بازیکنان آن (معادل ۷ درصد کل جمعیت ایران) و البته هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی پرداخت شده برای آن توسط همین بازیکنان است که به طور متوسط هر فرد رقمی معادل ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی جذاب هزینه کرده است. تراکم جغرافیایی بازیکنان در پهنای کشور هم به ترتیب در استان های تهران، خراسان رضوی، اصفهان، فارس و البرز بوده است که اگر مرکزیت استانی را در نظر بگیریم با شهرهای تهران، مشهد، اصفهان، شیراز و کرج روبه رو هستیم. جدای از هزینه صورت گرفته، هر فرد به طور متوسط یک ماه بیشتر از یک سال از زندگی اش را صرف انجام این بازی کرده است که نیمی از بازیکنان، این وقت را در زمانی از غروب آفتاب تا نیمه شب در شبانه روز به این بازی اختصاص داده اند.

گزارش در گام اول، آمار مؤلفه های اولیه بازیکنان را ارائه می دهد. آماری که نشان می دهد مردان مجرد ایرانی، ۷۳ درصد حجم بازیکنان این بازی را شامل می شوند و ۴۰ درصد کل بازیکنان، از دانش آموزان کشور هستند و سن ۶۰ درصد این بازیکنان، بین ۱۵ تا ۲۵ سال است و میزان تحصیلات ۴۴ درصدشان، زیر دیپلم است که به نحوی مؤید آمار دانش آموزان مصرف کننده این بازی است.

نکته جالب در این میان این است که ۸۱ درصد بازیکنان از طریق معرفی دوستان و آشنایان خود جذب این بازی شده اند که این مسأله، نمایانگر اهمیت وجوه غیر رسمی در ارتباطات روزمره است که در مقایسه با بخش رسمی جامعه، بر اجتماع پیوسته توجوهان و جوانان تأکید می کند.

سهم اینترنت در دو مقوله «دانلود» و «پرداخت الکترونیک» در این بازی به ترتیب ۶۷ و ۵۶ درصد از جامعه بازیکنان بوده است و با توجه به پلتفرم موبایلی این بازی، ۸۷ درصد بازیکنان از طریق سیستم عامل اندروید به دنیای پرهیجان این بازی فراگیر وارد شده اند. اعتیاد به بازی های رایانه ای، مقوله ای مهم در مطالعات این حوزه است که در بازی مذکور، ۶۳ درصد از مخاطبان به طور کامل انجام بازی از روی عادت مدلوم را ابراز کرده اند.

این گزارش تحقیقی در گام دوم خود وارد مبحث سنجش شاخص های ارزیابی این بازی از منظر بازیکنان آن می شود. نتایج این بخش در دسته بندی های ذیل قابل مشاهده است: با این توضیح که در میان شاخص های هر بخش، شاخص برتر از منظر نرخ فراوانی، از بقیه متمایز شده است:

• شاخص های کیفیت بازی از نگاه بازیکنان:

ارزش کیفیتی بالا: ۹۱ درصد بازیکنان

طراحی گرافیکی بالا: ۹۲ درصد بازیکنان

اجرا بدون تأخیر و مشکل: ۷۰ درصد بازیکنان

راهنمایی های مناسب برای آموزش نحوه بازی: ۶۱ درصد بازیکنان

• شاخص های هیجان بازی از نگاه بازیکنان:

هیجان انگیز بودن بازی: ۷۰ درصد بازیکنان

ایجاد لذت و خوشی: ۷۲ درصد بازیکنان

انرژی دهی: ۵۶ درصد بازیکنان

دشواری ترک بازی در حین بازی: ۷۶ درصد بازیکنان

• شاخص های اقتصادی بازی از نگاه بازیکنان:

مقرون به صرفه: ۵۴ درصد بازیکنان

قیمت معمولی: ۵۶ درصد بازیکنان

ارزش پرداخت (حتی به قیمت بالا): ۵۷ درصد بازیکنان

• شاخص های اجتماعی بازی از نگاه بازیکنان:

ارزش های اجتماعی: ۴۸ درصد بازیکنان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جلب نظر مثبت دوستان و اطرافیان: ۶۴ درصد بازیکنان

جلب نظر مثبت جامعه: ۳۷ درصد بازیکنان

• شاخص های نوآوری بازی از نگاه بازیکنان:

بازی نوآور و خلاق: ۸۷ درصد بازیکنان

بازی جدید: ۷۰ درصد بازیکنان

مغفولت نسبت به دیگر بازی ها: ۹۱ درصد بازیکنان

نتیجه این ارزیابی شاخصی، امتیاز بالای شاخص های «هیجان» و «نوآوری» این بازی نزد بازیکنان اش است که با بالاترین میزان به ترتیب ۹۲ درصد و ۹۱ درصد از حجم نظرات بازیکنان را شامل شده است. این گزارش البته در پایان تأکید می کند که پدیده «کلش آف کلنز» در ایران رو به افول است.



تهرانی ها بیشتر بول را با ی ۱۷۱: کلش آف کلنز & ۱۸۷: ریختند / غارت ادامه دار از غروب آفتاب تا نیمه های شب! (۱۱۴۴-۹۵/۰۱/۲۲)

۶ میلیون نفر کاربران ایرانی بازی «کلش آف کلنز» در سال گذشته، ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی خرج کرده اند که به طور متوسط هر فرد رقمی معادل ۷۵ هزار تومان برای این بازی جذاب هزینه کرده است.

به گزارش خبرنگار فرهنگی فارس، «کلش آف کلنز» بازی رایج و محبوب این روزهای جهان و جامعه ایران، موضوع بررسی علمی مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته است. یک بازی با «هیجان» و «نوآوری» بالا در سبک «استراتژی» و با زمینه کنش متقابل در بستری از جنگ و دفاع، ساخته شرکت فیلانندی «سوپرسل» که بخشی از جوانان و به خصوص دانش آموزان ایرانی را سخت به خود مشغول کرده است. بر اساس گزارش جامع منتشر شده توسط «دایرک» می توان درباره زوایای مختلف اجتماعی-فرهنگی یک «پدیده» تازه دنیای فناوری نوین لذت آور بازی دیجیتالی در زمینه جامعه ایران، بیشتر اندیشید. مطالعه دایرک نوعی تحلیل توصیفی با رویکرد مصرف و نگاه مخاطب شناسانه و با تکیه بر روش شناخته شده، معمول و قابل اتکای «پیمایش» است.

گزارش فوق، شمای کاملی از مختصات «مصرف ایرانی» این بازی را در گوشه و کنار جامعه نمایان می کند. بزرگ ترین اعداد این گزارش که در نگاه اول به چشم می آیند تعداد ۶ میلیون نفری بازیکنان آن (معادل ۷ درصد کل جمعیت ایران) و البته هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی پرداخت شده برای آن توسط همین بازیکنان است که به طور متوسط هر فرد رقمی معادل ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی جذاب هزینه کرده است. تراکم جغرافیای بازیکنان در پهنای کشور هم به ترتیب در استان های تهران، خراسان رضوی، اصفهان، فارس و البرز بوده است که اگر مرکزیت استانی را در نظر بگیریم با شهرهای تهران، مشهد، اصفهان، شیراز و کرج روبه رو هستیم. جدای از هزینه صورت گرفته، هر فرد به طور متوسط یک ماه بیشتر از یک سال از زندگی اش را صرف انجام این بازی کرده است که نیمی از بازیکنان، این وقت را در زمانی از غروب آفتاب تا نیمه شب در شبانه روز به این بازی اختصاص داده اند.

گزارش در گام اول، آمار مؤلفه های اولیه بازیکنان را ارائه می دهد. آماری که نشان می دهد مردان مجرد ایرانی، ۷۳ درصد حجم بازیکنان این بازی را شامل می شوند و ۴۰ درصد کل بازیکنان، از دانش آموزان کشور هستند و سن ۶۰ درصد این بازیکنان، بین ۱۵ تا ۲۵ سال است و میزان تحصیلات ۴۴ درصدشان، زیر دیپلم است که به نحوی مؤید آمار دانش آموزان مصرف کننده این بازی است.

نکته جالب در این میان این است که ۸۱ درصد بازیکنان از طریق معرفی دوستان و آشنایان خود جذب این بازی شده اند که این مسأله، نمایانگر اهمیت وجوه غیر رسمی در ارتباطات روزمره است که در مقایسه با بخش رسمی جامعه، بر اجتماع پیوسته توجووان و جوانان تأکید می کند.

سهم اینترنت در دو مقوله «دانلود» و «پرداخت الکترونیک» در این بازی به ترتیب ۶۷ و ۵۶ درصد از جامعه بازیکنان بوده است و با توجه به پلتفرم موبایلی این بازی، ۸۷ درصد بازیکنان از طریق سیستم عامل اندروید به دنیای پرهیجان این بازی فراگیر وارد شده اند. اعتیاد به بازی های رایانه ای، مقوله ای مهم در مطالعات این حوزه است که در بازی مذکور، ۶۳ درصد از مخاطبان به طور کامل انجام بازی از روی عادت مدووم را ابراز کرده اند.

این گزارش تحقیقی در گام دوم خود وارد مبحث سنجش شاخص های ارزیابی این بازی از منظر بازیکنان آن می شود. نتایج این بخش در دسته بندی های ذیل قابل مشاهده است؛ با این توضیح که در میان شاخص های هر بخش، شاخص برتر از منظر ترخ فراوانی، از بقیه متمایز شده است:

• شاخص های کیفیت بازی از نگاه بازیکنان:

ارزش کیفیتی بالا: ۹۱ درصد بازیکنان

طراحی گرافیکی بالا: ۹۲ درصد بازیکنان

اجرا بدون تأخیر و مشکل: ۷۰ درصد بازیکنان

راهنمایی های مناسب برای آموزش نحوه بازی: ۶۱ درصد بازیکنان

• شاخص های هیجان بازی از نگاه بازیکنان:

هیجان انگیز بودن بازی: ۷۰ درصد بازیکنان

ایجاد لذت و خوشی: ۷۲ درصد بازیکنان

انرژی دهی: ۵۶ درصد بازیکنان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دشواری ترک بازی در حین بازی: ۷۶ درصد بازیکنان

• شاخص های اقتصادی بازی از نگاه بازیکنان:

مقرون به صرفه: ۵۴ درصد بازیکنان

قیمت معمولی: ۵۶ درصد بازیکنان

ارزش پرداخت (حتی به قیمت بالا): ۵۷ درصد بازیکنان

• شاخص های اجتماعی بازی از نگاه بازیکنان:

ارزش های اجتماعی: ۴۸ درصد بازیکنان

جلب نظر مثبت دوستان و اطرافیان: ۶۴ درصد بازیکنان

جلب نظر مثبت جامعه: ۳۷ درصد بازیکنان

• شاخص های نوآوری بازی از نگاه بازیکنان:

بازی نوآور و خلاق: ۸۷ درصد بازیکنان

بازی جدید: ۷۰ درصد بازیکنان

مغایرت نسبت به دیگر بازی ها: ۹۱ درصد بازیکنان

نتیجه این ارزیابی شاخصی، امتیاز بالای شاخص های «هیجان» و «نوآوری» این بازی نزد بازیکنان اش است که با بالاترین میزان به ترتیب ۹۲ درصد و ۹۱ درصد از حجم نظرات بازیکنان را شامل شده است. این گزارش البته در پایان تأکید می کند که پدیده «کلش آف کلنز» در ایران رو به افول است.



کشاورزنیوز

بازی رایانه ای شرکت ابل برای درمان تبلی چشم (۱۱۱۸-۹۵/۰۱/۲۲)

کشاورزنیوز(الخبر کشاورزی ایران): به گزارش کشاورزنیوز به نقل از لایو ساینس، تبلی چشم یا آمبلیوپیا (Amblyopia) که در حدود سه درصد از افراد را درگیر کرده است، زمانی رخ می دهد که چشم در دوره کودکی دید طبیعی نداشته باشد. این اختلال که معمولاً در یک چشم دیده می شود به دلیل اختلال دید چشم تبیل بر اثر عواملی مانند(دوربینی، نزدیک بینی، یا آستیگماتیسم) انحراف چشم (لوجی ...) [...]

کشاورزنیوز(الخبر کشاورزی ایران):

به گزارش کشاورزنیوز به نقل از لایو ساینس، تبلی چشم یا آمبلیوپیا (Amblyopia) که در حدود سه درصد از افراد را درگیر کرده است، زمانی رخ می دهد که چشم در دوره کودکی دید طبیعی نداشته باشد.

این اختلال که معمولاً در یک چشم دیده می شود به دلیل اختلال دید چشم تبیل بر اثر عواملی مانند(دوربینی، نزدیک بینی، یا آستیگماتیسم) انحراف چشم (لوجی یا استراییسم) و یا عدم شفافیت مسیر بینایی(ناشی از عواملی نظیر آب مروارید، کدورت قرنیه و یا افتادگی پلک) رخ می دهد.

چیزی که در این پژوهش مورد توجه است این است که کودکانی که در این پژوهش بیشتر به انجام این بازی پرداخته اند در مقایسه با کسانی که تحت درمان های استاندارد برای تبلی چشم قرار گرفتند تنها پس از دو هفته بهبودی خود را باز یافتند.

در درمان های استاندارد کودکان می بایست در مدت مشخص از پیج های مخصوصی بر روی چشم تبیل استفاده کنند و چشم دیگر آنها بسته مانده و فعالیتی ندارد.

این یافته ها نشان می دهد که درمان تبلی چشم ملزم به این است که کودک از هر دو چشم خود استفاده کند که در درمان با بازی های رایانه ای این امر محقق شده و نتیجه بهتر و سریع تری نسبت به درمان با پیج های مخصوص دارد.

به گزارش کلینیک مایو حدود ۳ درصد از کودکان ایالات متحده به تبلی چشم دچار هستند.

درمان چشم تبیل به کمک پیج های استاندارد کمک می کند تا چشم ضعیف تر تحریک شده و به این وسیله بینایی آن بهبود یابد.

به گفته محققان این پژوهش اگرچه بیشتر کودکان پس از انجام این درمان بهبودی خود را به دست می آورند اما این روش همیشه هم ثمربخش نبوده و برخی از بچه ها پس از گذشت مدتی مجدداً دچار تبلی چشم می شوند.

علاوه بر این، کودکان پس از درمان در استفاده از هر دو چشم و تطابق آنها دچار مشکل می شوند.

بنابراین به گفته محققان، درمانی که کودکان را به استفاده از هر دو چشم وادار کند، بهتر از درمانی است که در آن تنها از یک چشم استفاده می شود.

در این پژوهش جدید، محققان به صورت تصادفی ۲۸ کودک مبتلا به تبلی چشم را تحت درمان استفاده از پیج و استفاده از بازی رایانه ای شرکت ابل قرار دادند. در این بازی که Dig Rush نام داشت کودکان می بایست به جستجوی طلا می گشتند و همزمان از برخورد با موانع موجود در بازی اجتناب می کردند.

کودکان برای انجام این بازی از عینک های مخصوصی استفاده کردند که بر بینایی آنها تأثیر می گذاشت. در این بازی چشم قوی تر بعضی از عناصر بازی(مانند سبد خرید طلا) را با کنتراست پایین می دید، در حالی که چشم ضعیف تر عناصر دیگر (مانند کارکنان معدن) در کنتراست بالا را مشاهده می کرد و هر دو چشم عناصر پس زمینه مانند سنگ ها و صخره ها را در کنتراست بالا می دیدند.

کودکاتی که در گروه بازی ایل قرار داشتند، به مدت دو هفته و پنج روز در هفته و هر بار یک ساعت به انجام این بازی پرداختند و کسانی که در گروه درمان چشم با پیج های مخصوصی قرار داشتند، هفت روز در هفته و به مدت زمان دو هفته و هر بار دو ساعت از این پیج ها استفاده کردند(ادامه دارد ...)

کشاورزنیوز

(ادامه خبر ...) پس از گذشت دو هفته، کودکانی که در گروه بازی رایانه ای بودند توانستند تا به طور متوسط ۱۰۵ خط بیشتر از جدول حروف بینایی ستجی را نسبت به قبل بخوانند.

در حالی که گروه دیگری که با پیج های استاندارد درمان شده بودند تنها توانستند تا ۰۰۷ از خطوط این جدول را نسبت به دوره پیش از درمان بخوانند. در نتیجه در حدود ۴۰ درصد از کودکانی که در گروه بازی ایل قرار داشتند به بینایی ۲۰/۳۲ بینایی یا بیشتر (که دید نزدیک نرمال است) رسیده که این میزان در کودکان گروه دیگر ۷ درصد بود.

پس از گذشت دو هفته، کودکانی که در گروه درمان با پیج قرار داشتند، درمان خود را تغییر داده و به مدت دو هفته از بازی رایانه ای ایل استفاده کردند. نکته جالب توجه این است که پس از گذشت چهار هفته بینایی آنها نیز بهبود یافت و هیچ تفاوتی در بینایی بین دو گروه مشاهده نشد.

با این حال، هنوز هم مشخص نیست که بهبود بینایی در کودکانی که با این بازی درمان شدند برگشت پذیر است یا خیر اما به گفته محققان این پژوهش برای مشخص شدن آن نیازمند انجام پژوهش های بیشتری هستیم.

این پژوهش در JAMA Ophthalmology به چاپ رسیده است.

انتهای پیام

منبع : ناموجود

نویسنده : ناموجود

کشاورزنیوز: مطالبی که منبع آنها کشاورزنیوز نیست با پردازش های پیچیده هوش مصنوعی بر روی دهها هزار خبر از مهمترین خبرهای سایت های فارسی به شما نمایش داده می شود و هدف کشاورزنیوز از این کار گسترش اطلاع رسانی است. لذا انتشار این مطالب به معنای تأیید محتوای آنها نیست.



بازی & ۱۷۱: حمله به اچ ۳ و ۱۸۷: تا پایان سال تکمیل می شود / قهرمانانمان را با بازی رایانه ای معرفی

می کنیم (۱۳۹۸-۰۱-۲۵)

حمید جندقی گفت: بازی «حمله به اچ ۳» مربوط به عملیات بزرگ H۲ را در دست تولید داریم که تا پایان سال جاری تکمیل می شود.

حمید جندقی، مسئول مرکز ساخت بازی های رایانه ای نیروی هوایی ارتش که با بازی اندرویدی «شکارچی» در اولین جشنواره مردمی بازی عمار حضور دارد، در گفت و گو با خبرنگار فارس درباره هدف این مرکز گفت: هدف اولیه تأسیس این مرکز معرفی فعالیت های نیروی هوایی ارتش از اولین روزهای انقلاب مثل بیعت تاریخی با امام خمینی (ره)، حضور در دفاع مقدس، دستگیری عبدالملک ریگی و... است. در همین راستا، بازی اندرویدی «شکارچی» در قالب یکی از سبک های پرمخاطب بازی به عنوان اولین محصول مرکز با موضوع مبارزه با تروریسم عرضه شده است.

جندقی درباره ورود ارتش به حوزه بازی های رایانه ای بیان کرد: ساخت این گونه بازی ها، چند سالی است که در مجموعه نیروی هوایی مطرح شده اما چندان فرصت آن ایجاد نشده بود که به صورت جدی به این عرصه ورود کنیم. با توجه به تأکیدات رهبری درباره استفاده از توان، تخصص و مهارت سربازان، به این نتیجه رسیدیم که از تخصص پرسنل نیروی هوایی و سربازانی که در زمینه های مختلف بازی سازی، تجربه دارند، استفاده کنیم. نگاه مسئولان ارتش به موضوع بازی رایانه ای، بیشتر از زاویه فرهنگی مثل معرفی قهرمانان نیروی هوایی است که ظرفیت غنی داریم و حمایت خوبی هم صورت می گیرد.

وی اظهار داشت: بازی «حمله به اچ ۳» مربوط به عملیات بزرگ H۲ را در دست تولید داریم که تا پایان سال جاری تکمیل می شود. در حوزه بازی های رایانه ای در دنیا، علاوه بر تولید بازی، محصولات جانبی آن مثل فیلم، انیمیشن، اسباب بازی و... را هم عرضه می کنند اما تاکنون، این شرایط برای ما فراهم نشده است.

جندقی درباره فعالیت نیروهای نظامی در حوزه بازی رایانه ای عنوان کرد: برخی ارتش های دنیا، از جمله آمریکا (پنتاگون) اقدام به سفارش تولید بازی می کنند اما همه این بازی ها لزوماً، منتشر نمی شوند بلکه برخی از آنها جنبه آموزشی دارند. بازی های رایانه ای، کارکردهای مختلفی دارند و علاوه بر جنبه سرگرمی، جنبه های آموزشی برای کودکان تا آموزش های حرفه ای برای نظامیان هم دارند.

این فعال بازی های رایانه ای افزود: این نوع بازی ها، سن ورود کودکان به اجتماع را کاهش داده اند که متأسفانه در کشور ما چندان به موضوع بازی های رایانه ای توجه نشده است اما یکی از بهترین ثمرات ورود جشنواره عمار به این حوزه، می تواند روشن شدن اهمیت بازی رایانه ای برای مردم باشد. علاوه بر خانواده ها، موضوع بازی رایانه ای برای بسیاری از مسئولان ما هم هنوز شناخته شده نیست و امروز، مخاطبان زیادی با بازی هایی سرگرم می شوند که نمی دانند با چه اهدافی ساخته شده اند.

جندقی اظهار داشت: بازی های رایانه ای در دنیا به عنوان یک صنعت اشتغال زا و عامل رشد تکنولوژی شناخته می شوند به طور مثال، در آمریکا، با وجود افت رشد اقتصاد، صنعت بازی با رشد و سودآوری مواجه بوده است. بازی در کشور ما هم سهم خوبی از گردش مالی دارد اما سهم بازی های داخلی از این موضوع کم است.

این فعال بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: بازی های رایانه ای علاوه بر اثرگذاری اقتصادی، می توانند به رشد دیگر حوزه ها و صنایع مثل گرافیک هم کمک کنند که ما در این زمینه، چندان موفق نبوده ایم. از جمله مشکلات تولید بازی در ایران، پشتیبانی مالی است و به دلیل نبود قانون کپی رایت، بازی های خارجی در کشور ما با قیمت خیلی ارزان در اختیار مخاطب قرار می گیرد.

جندقی تصریح کرد: بحث حمایت و سرمایه گذاری یکی دیگر از مشکلات این حوزه است و به دلیل عدم اطمینان از برگشت سرمایه، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سرمایه‌گذاری مناسبی نداریم. محتوای غنی به لحاظ فرهنگی و تاریخی داریم اما تاکنون نتوانستیم از این ظرفیت استفاده کنیم و در حال حاضر، بازی‌های خارجی در بازار غلبه دارند و حتی بیشتر بازی‌های تولیدی ما هم وام گرفته از محصولات خارجی است.

وی تأکید کرد: مهندسی افکار عمومی از طریق بازی‌ها یک مسأله انکار نشدنی است و برخی از بازی‌ها در کنار سرگرمی به دنبال تأثیرگذاری بر مخاطب هستند و برای جهت دهی به افکار عمومی، محصولات دیگری مثل فیلم، اسباب بازی و... هم از این نوع بازی‌ها عرضه می‌شوند. به طور مثال، در بازی پرندگان خشمگین، برای ادامه بازی، مخاطب باید مسجدی را تخریب کند که این موارد، زمینه ساز مدیریت افکار عمومی است، به ویژه آن که کودکان و نوجوانان، غالب مخاطبان این بازی‌ها هستند.

جندقی اضافه کرد: در حال حاضر بیشتر تولیدات بازی‌سازان، با توجه به بازار و برای جبران هزینه‌هایشان است و جای خالی برخی موضوعات مثل تاریخ ایران و انقلاب، دفاع مقدس، حوادث منطقه و... احساس می‌شود و متعاقباً ورود جشنواره‌های عمار به عرصه بازی‌های رایانه‌ای به همین دلیل بوده است. ورود جشنواره‌های عمار به این حوزه، اتفاقی خوبی است که نشان می‌دهد این جشنواره متوجه اهمیت بازی‌های رایانه‌ای شده است به خصوص آن که این بازی‌ها از نظر تأثیرگذاری در حال پشت سر گذاشتن رسانه‌های مثل سینما و تلویزیون هستند. حضور جشنواره‌های عمار می‌تواند باعث توجه به تولید بازی‌هایی با موضوعات بومی منجر شود که تاکنون چندان پرداخته نشده است و می‌تواند باعث معرفی و استقبال مردم از این نوع بازی‌ها شود.

وی در پایان بیان کرد: امیدوار هستم جشنواره بازی‌های عمار، هم به شناخته شدن بازی‌سازان گمنام و هم توجه مردم و سرمایه‌گذاران به این عرصه منجر شود چرا که این صنعت، پرسودترین صنعت در تولید محصولات فرهنگی در دنیا است.



بازی «حمله به اچ ۳» تا پایان سال تکمیل می‌شود / قهرمانان بازی رایانه‌ای معرفی می‌کنیم (۱۳۸۸-۹۵/۰۱/۲۵)

حمید جندقی گفت: بازی «حمله به اچ ۳» مربوط به عملیات بزرگ H۳ را در دست تولید داریم که تا پایان سال جاری تکمیل می‌شود.

حمید جندقی، مسئول مرکز ساخت بازی‌های رایانه‌ای نیروی هوایی ارتش که با بازی اندرویدی «شکارچی» در اولین جشنواره مردمی بازی‌های عمار حضور دارد، در گفت‌وگو با خبرنگار فارس درباره هدف این مرکز گفت: هدف اولیه تأسیس این مرکز معرفی فعالیت‌های نیروی هوایی ارتش از اولین روزهای انقلاب مثل بیعت تاریخی با امام خمینی (ره)، حضور در دفاع مقدس، دستگیری عبدالملک ریگی و... است. در همین راستا، بازی اندرویدی «شکارچی» در قالب یکی از سبک‌های پر مخاطب بازی به عنوان اولین محصول مرکز با موضوع مبارزه با تروریسم عرضه شده است.

جندقی درباره ورود ارتش به حوزه بازی‌های رایانه‌ای بیان کرد: ساخت این گونه بازی‌ها، چند سالی است که در مجموعه نیروی هوایی مطرح شده اما چندان فرصت آن ایجاد نشده بود که به صورت جدی به این عرصه ورود کنیم. با توجه به تأکیدات رهبری درباره استفاده از توان، تخصص و مهارت سربازان، به این نتیجه رسیدیم که از تخصص پرسنل نیروی هوایی و سربازانی که در زمینه‌های مختلف بازی‌سازی، تجربه دارند، استفاده کنیم. نگاه مسئولان ارتش به موضوع بازی رایانه‌ای، بیشتر از زاویه فرهنگی مثل معرفی قهرمانان نیروی هوایی است که ظرفیت غنی داریم و حمایت خوبی هم صورت می‌گیرد.

وی اظهار داشت: بازی «حمله به اچ ۳» مربوط به عملیات بزرگ H۳ را در دست تولید داریم که تا پایان سال جاری تکمیل می‌شود. در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در دنیا، علاوه بر تولید بازی، محصولات جنبی آن مثل فیلم، انیمیشن، اسباب بازی و... را هم عرضه می‌کنند اما تاکنون، این شرایط برای ما فراهم نشده است.

جندقی درباره فعالیت نیروهای نظامی در حوزه بازی رایانه‌ای عنوان کرد: برخی ارتش‌های دنیا، از جمله آمریکا (پنتاگون) اقدام به سفارش تولید بازی می‌کنند اما همه این بازی‌ها لزوماً، منتشر نمی‌شوند بلکه برخی از آنها جنبه آموزشی دارند. بازی‌های رایانه‌ای، کارکردهای مختلفی دارند و علاوه بر جنبه سرگرمی، جنبه‌های آموزشی برای کودکان تا آموزش‌های حرفه‌ای برای نظامیان هم دارند.

این فعال بازی‌های رایانه‌ای افزود: این نوع بازی‌ها، سن ورود کودکان به اجتماع را کاهش داده‌اند که متأسفانه در کشور ما چندان به موضوع بازی‌های رایانه‌ای توجه نشده است اما یکی از بهترین ثمرات ورود جشنواره‌های عمار به این حوزه، می‌تواند روشن شدن اهمیت بازی رایانه‌ای برای مردم باشد. علاوه بر خانواده‌ها، موضوع بازی رایانه‌ای برای بسیاری از مسئولان ما هم هنوز شناخته شده نیست و امروز، مخاطبان زیادی با بازی‌هایی سرگرم می‌شوند که نمی‌دانند با چه اهدافی ساخته شده‌اند.

جندقی اظهار داشت: بازی‌های رایانه‌ای در دنیا به عنوان یک صنعت اشتغال‌زا و عامل رشد تکنولوژی شناخته می‌شوند به طور مثال، در آمریکا، با وجود افت رشد اقتصاد، صنعت بازی با رشد و سودآوری مواجه بوده است. بازی در کشور ما هم سهم خوبی از گردش مالی دارد اما سهم بازی‌های داخلی از این موضوع کم است.

این فعال بازی‌های رایانه‌ای خاطرنشان کرد: بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر اثرگذاری اقتصادی، می‌توانند به رشد دیگر حوزه‌ها و صنایع مثل گرافیک هم کمک کنند که ما در این زمینه، چندان موفق نبوده‌ایم. از جمله مشکلات تولید بازی در ایران، پشتیبانی مالی است و به دلیل نبود قانون کپی رایت، بازی‌های خارجی در کشور ما با قیمت خیلی ارزان در اختیار مخاطب قرار می‌گیرد.

جندقی تصریح کرد: بحث حمایت و سرمایه‌گذاری یکی دیگر از مشکلات این حوزه است و به دلیل عدم اطمینان از برگشت سرمایه، سرمایه‌گذاری مناسبی نداریم. محتوای غنی به لحاظ فرهنگی و تاریخی داریم اما تاکنون نتوانستیم از این ظرفیت استفاده کنیم و در حال حاضر، بازی‌های خارجی در بازار غلبه دارند و حتی بیشتر بازی‌های تولیدی ما هم وام گرفته از محصولات خارجی است.

وی تأکید کرد: مهندسی افکار عمومی از طریق بازی‌ها یک مسأله انکار نشدنی است و برخی از بازی‌ها در کنار سرگرمی به دنبال تأثیرگذاری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بر مخاطب هستند و برای جهت دهی به افکار عمومی، محصولات دیگری مثل فیلم، اسباب بازی و... هم از این نوع بازی ها عرضه می شوند. به طور مثال، در بازی پرتدگان خشمگین، برای ادامه بازی، مخاطب باید مسجدی را تخریب کند که این موارد، زمینه ساز مدیریت افکار عمومی است، به ویژه آن که کودکان و نوجوانان، غالب مخاطبان این بازی ها هستند.

چندتی اضافه کرد: در حال حاضر بیشتر تولیدات بازی سازان، با توجه به بازار و برای جبران هزینه هایشان است و جای خالی برخی موضوعات مثل تاریخ ایران و انقلاب، دفاع مقدس، حوادث منطقه و... احساس می شود و متقدم ورود جشنواره عمار به عرصه بازی های رایانه ای به همین دلیل بوده است. ورود جشنواره عمار به این حوزه، اتفاق خوبی است که نشان می دهد این جشنواره متوجه اهمیت بازی های رایانه ای شده است به خصوص آن که این بازی ها از نظر تاثیرگذاری در حال پشت سر گذاشتن رسانه های مثل سینما و تلویزیون هستند. حضور جشنواره عمار می تواند باعث توجه به تولید بازی هایی با موضوعات بومی منجر شود که تاکنون چندان پرداخته نشده است و می تواند باعث معرفی و استقبال مردم از این نوع بازی ها شود.

وی در پایان بیان کرد: امیدوار هستم جشنواره بازی عمار، هم به شناخته شدن بازی سازان گمنام و هم توجه مردم و سرمایه گذاران به این عرصه منجر شود چرا که این صنعت، پرسودترین صنعت در تولید محصولات فرهنگی در دنیا است.



۶ میلیون ایرانی درگیر «کلش آو کلنز» (۱۳۵۸-۱۴۰۲/۲۳)

۶ میلیون نفر کاربران ایرانی بازی «کلش آو کلنز» در سال گذشته، ۱۳۲ میلیارد تومان برای این بازی خرج کرده اند که به طور متوسط هر فرد رقمی معادل ۷۵ هزار تومان برای این بازی جذاب هزینه کرده است.

به گزارش فارس، «کلش آف کلنز» بازی رایج و محبوب این روزهای جهان و جامعه ایران، موضوع بررسی علمی مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته است. یک بازی با «هیجان و تلواری» بالا در سبک «استراتژی» و با زمینه کنش متقابل در بستری از جنگ و دفاع، ساخته شرکت فنلاندی «سوپرسل» که بخشی از جوانان و به خصوص دانش آموزان ایرانی را سخت به خود مشغول کرده است. بر اساس گزارش جامع منتشر شده توسط «دایرک» می توان درباره زوایای مختلف اجتماعی-فرهنگی یک «پدیده» تازه دنیای فناوری توین لذت آور بازی دیجیتالی در زمینه جامعه ایران، بیشتر اندیشید. مطالعه دایرک نوعی تحلیل توصیفی با رویکرد مصرف و نگاه مخاطب شناسانه و با تکیه بر روش شناخته شده، معمول و قابل اتکای «پیمایش» است.

گزارش فوق، شمای کاملی از مختصات «مصرف ایرانی» این بازی را در گوشه و کنار جامعه نمایان می کند. بزرگ ترین اعداد این گزارش که در نگاه اول به چشم می آیند تعداد ۶ میلیون نفری بازیکنان آن (معادل ۷ درصد کل جمعیت ایران) و البته هزینه ۱۳۲ میلیارد تومانی پرداخت شده برای آن توسط همین بازیکنان است که به طور متوسط هر فرد رقمی معادل ۷۵۰۰۰ تومان برای این بازی جذاب هزینه کرده است. تراکم جغرافیای بازیکنان در پهنای کشور هم به ترتیب در استان های تهران، خراسان رضوی، اصفهان، فارس و البرز بوده است که اگر مرکزیت استانی را در نظر بگیریم با شهرهای تهران، مشهد، اصفهان، شیراز و کرج روبه رو هستیم. جدای از هزینه صورت گرفته، هر فرد به طور متوسط یک ماه بیشتر از یک سال از زندگی اش را صرف انجام این بازی کرده است که نیمی از بازیکنان، این وقت را در زمانی از غروب آفتاب تا نیمه شب در شبانه روز به این بازی اختصاص داده اند.

گزارش در گام اول، آمار مؤلفه های اولیه بازیکنان را ارائه می دهد. آماری که نشان می دهد مردان مجرد ایرانی، ۷۳ درصد حجم بازیکنان این بازی را شامل می شوند و ۴۰ درصد کل بازیکنان، از دانش آموزان کشور هستند و سن ۶۰ درصد این بازیکنان، بین ۱۵ تا ۲۵ سال است و میزان تحصیلات ۴۴ درصدشان، زیر دیپلم است که به نحوی مؤید آمار دانش آموزان مصرف کننده این بازی است.

نکته جالب در این میان این است که ۸۱ درصد بازیکنان از طریق معرفی دوستان و آشنایان خود جذب این بازی شده اند که این مسأله، نمایانگر اهمیت وجوه غیر رسمی در ارتباطات روزمره است که در مقایسه با بخش رسمی جامعه، بر اجتماع پیوسته نوجوانان و جوانان تأکید می کند.

سهم اینترنت در دو مقوله «دانلود» و «پرداخت الکترونیک» در این بازی به ترتیب ۶۷ و ۵۶ درصد از جامعه بازیکنان بوده است و با توجه به پلتفرم موبایلی این بازی، ۸۷ درصد بازیکنان از طریق سیستم عامل اندروید به دنیای پرهیجان این بازی فراگیر وارد شده اند. اعتیاد به بازی های رایانه ای، مقوله ای مهم در مطالعات این حوزه است که در بازی مذکور، ۶۳ درصد از مخاطبان به طور کامل انجام بازی از روی عادت مداوم را ابراز کرده اند.

این گزارش تحقیقی در گام دوم خود وارد مبحث سنجش شاخص های ارزیابی این بازی از منظر بازیکنان آن می شود. نتایج این بخش در دسته بندی های ذیل قابل مشاهده است: با این توضیح که در میان شاخص های هر بخش، شاخص برتر از منظر نرخ فراوانی، از بقیه متمایز شده است:

• شاخص های کیفیت بازی از نگاه بازیکنان:

ارزش کیفیتی بالا: ۹۱ درصد بازیکنان

طراحی گرافیکی بالا: ۹۲ درصد بازیکنان

اجرا بدون تأخیر و مشکل: ۷۰ درصد بازیکنان

راهنمایی های مناسب برای آموزش نحوه بازی: ۶۱ درصد بازیکنان

• شاخص های هیجان بازی از نگاه بازیکنان:

هیجان انگیز بودن بازی: ۷۰ درصد بازیکنان

ایجاد لذت و خوشی: ۷۲ درصد بازیکنان

انرژی دهی: ۵۶ درصد بازیکنان

دشواری ترک بازی در حین بازی: ۷۶ درصد بازیکنان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) * شاخص های اقتصادی بازی از نگاه بازیکنان:

مقرون به صرفه: ۵۴ درصد بازیکنان

قیمت معمولی: ۵۶ درصد بازیکنان

ارزش پرداخت (حتی به قیمت بالا): ۵۷ درصد بازیکنان

* شاخص های اجتماعی بازی از نگاه بازیکنان:

ارزش های اجتماعی: ۴۸ درصد بازیکنان

جلب نظر مثبت دوستان و اطرافیان: ۶۴ درصد بازیکنان

جلب نظر مثبت جامعه: ۳۷ درصد بازیکنان

* شاخص های نوآوری بازی از نگاه بازیکنان:

بازی نوآور و خلاق: ۸۷ درصد بازیکنان

بازی جدید: ۷۰ درصد بازیکنان

متفاوت نسبت به دیگر بازی ها: ۹۱ درصد بازیکنان

نتیجه این ارزیابی شاخصی، امتیاز بالای شاخص های «هیجان» و «نوآوری» این بازی نزد بازیکنان اش است که با بالاترین میزان به ترتیب ۹۲ درصد و ۹۱ درصد از حجم نظرات بازیکنان را شامل شده است. این گزارش البته در پایان تأکید می کند که پدیده «کلش آف کلنز» در ایران رو به افول است.



حمید جندقی: بازی «حمله به اچ ۳» تا پایان سال تکمیل می شود / قهرمانانمان را با بازی رایانه ای معرفی

می کنیم (۱۳۹۲-۱۲/۸/۲۲)

مسئول مرکز ساخت بازی های رایانه ای نیروی هوایی ارتش گفت: بازی «حمله به اچ ۳» مربوط به عملیات بزرگ H۳ را در دست تولید داریم که تا پایان سال جاری تکمیل می شود.

حمید جندقی، مسئول مرکز ساخت بازی های رایانه ای نیروی هوایی ارتش که با بازی اندرویدی «شکارچی» در اولین جشنواره مردمی بازی عمار حضور دارد، گفت: هدف اولیه تأسیس این مرکز معرفی فعالیت های نیروی هوایی ارتش از اولین روزهای انقلاب مثل بیعت تاریخی با امام خمینی(ره)، حضور در دفاع مقدس، دستگیری عبدالملک ریگی و... است. در همین راستا، بازی اندرویدی «شکارچی» در قالب یکی از سبک های پرمخاطب بازی به عنوان اولین محصول مرکز با موضوع مبارزه با تروریسم عرضه شده است.

جندقی درباره ورود ارتش به حوزه بازی های رایانه ای بیان کرد: ساخت این گونه بازی ها، چند سالی است که در مجموعه نیروی هوایی مطرح شده اما چندان فرصت آن ایجاد نشده بود که به صورت جدی به این عرصه ورود کنیم. با توجه به تأکیدات رهبری درباره استفاده از توان، تخصص و مهارت سربازان، به این نتیجه رسیدیم که از تخصص پرسنل نیروی هوایی و سربازانی که در زمینه های مختلف بازی سازی، تجربه دارند، استفاده کنیم. نگاه مسئولان ارتش به موضوع بازی رایانه ای، بیشتر از زاویه فرهنگی مثل معرفی قهرمانان نیروی هوایی است که ظرفیت غنی داریم و حمایت خوبی هم صورت می گیرد.

وی اظهار داشت: بازی «حمله به اچ ۳» مربوط به عملیات بزرگ H۳ را در دست تولید داریم که تا پایان سال جاری تکمیل می شود. در حوزه بازی های رایانه ای در دنیا، علاوه بر تولید بازی، محصولات جانبی آن مثل فیلم، انیمیشن، اسباب بازی و... را هم عرضه می کنند اما تاکنون، این شرایط برای ما فراهم نشده است.

جندقی درباره فعالیت نیروهای نظامی در حوزه بازی رایانه ای عنوان کرد: برخی ارتش های دنیا، از جمله آمریکا(پنتاگون) اقدام به سفارش تولید بازی می کنند اما همه این بازی ها لزوماً، منتشر نمی شوند بلکه برخی از آنها جنبه آموزشی دارند. بازی های رایانه ای، کارکردهای مختلفی دارند و علاوه بر جنبه سرگرمی، جنبه های آموزشی برای کودکان تا آموزش های حرفه ای برای نظامیان هم دارند.

این فعال بازی های رایانه ای افزود: این نوع بازی ها، سن ورود کودکان به اجتماع را کاهش داده اند که متأسفانه در کشور ما چندان به موضوع بازی های رایانه ای توجه نشده است اما یکی از بهترین ثمرات ورود جشنواره عمار به این حوزه، می تواند روشن شدن اهمیت بازی رایانه ای برای مردم باشد. علاوه بر خانواده ها، موضوع بازی رایانه ای برای بسیاری از مسئولان ما هم هنوز شناخته شده نیست و امروز، مخاطبان زیادی با بازی هایی سرگرم می شوند که نمی دانند با چه اهدافی ساخته شده اند.

جندقی اظهار داشت: بازی های رایانه ای در دنیا به عنوان یک صنعت اشتغال زا و عامل رشد تکنولوژی شناخته می شوند به طور مثال، در آمریکا، با وجود افت رشد اقتصاد، صنعت بازی با رشد و سودآوری مواجه بوده است. بازی در کشور ما هم سهم خوبی از گردش مالی دارد اما سهم بازی های داخلی از این موضوع کم است.

این فعال بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: بازی های رایانه ای علاوه بر اثرگذاری اقتصادی، می توانند به رشد دیگر حوزه ها و صنایع مثل گرافیک هم کمک کنند که ما در این زمینه، چندان موفق نبوده ایم. از جمله مشکلات تولید بازی در ایران، پشتیبانی مالی است و به دلیل نبود قانون کپی رایت، بازی های خارجی در کشور ما با قیمت خیلی ارزان در اختیار مخاطب قرار می گیرد.

جندقی تصریح کرد: بحث حمایت و سرمایه گذاری یکی دیگر از مشکلات این حوزه است و به دلیل عدم اطمینان از برگشت سرمایه، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سرمایه گذاری مناسبی نداریم. محتوای غنی به لحاظ فرهنگی و تاریخی داریم اما تاکنون نتوانستیم از این ظرفیت استفاده کنیم و در حال حاضر، بازی های خارجی در بازار غلبه دارند و حتی بیشتر بازی های تولیدی ما هم وام گرفته از محصولات خارجی است.

وی تاکید کرد: مهندسی افکار عمومی از طریق بازی ها یک مسأله انکار نشدنی است و برخی از بازی ها در کنار سرگرمی به دنبال تاثیرگذاری بر مخاطب هستند و برای جهت دهی به افکار عمومی، محصولات دیگری مثل فیلم، اسباب بازی و... هم از این نوع بازی ها عرضه می شوند. به طور مثال، در بازی پرندگان خشمگین، برای ادامه بازی، مخاطب باید مسجدی را تخریب کند که این موارد، زمینه ساز مدیریت افکار عمومی است، به ویژه آن که کودکان و جوانان، غالب مخاطبان این بازی ها هستند.

چندتی اضافه کرد: در حال حاضر بیشتر تولیدات بازی سازان، با توجه به بازار و برای جبران هزینه هایشان است و جای خالی برخی موضوعات مثل تاریخ ایران و انقلاب، دفاع مقدس، حوادث منطقه و... احساس می شود و متقدم ورود جشنواره عمار به عرصه بازی های رایانه ای به همین دلیل بوده است. ورود جشنواره عمار به این حوزه، اتفاقی خوبی است که نشان می دهد این جشنواره متوجه اهمیت بازی های رایانه ای شده است به خصوص آن که این بازی ها از نظر تاثیرگذاری در حال پشت سر گذاشتن رسانه های مثل سینما و تلویزیون هستند. حضور جشنواره عمار می تواند باعث توجه به تولید بازی هایی با موضوعات بومی منجر شود که تاکنون چندان پرداخته نشده است و می تواند باعث معرفی و استقبال مردم از این نوع بازی ها شود.

وی در پایان بیان کرد: امیدوار هستم جشنواره بازی عمار، هم به شناخته شدن بازی سازان گمنام و هم توجه مردم و سرمایه گذاران به این عرصه منجر شود چرا که این صنعت، پرسودترین صنعت در تولید محصولات فرهنگی در دنیا است.

منبع: فارس



بازی رایانه ای شرکت ابل برای درمان تنبلی چشم (۱۳۹۱-۱۴۰۲)

یک پژوهش جدید نشان می دهد کودکانی که دارای مشکل تنبلی چشم یا آمبلیوپیا (اصطلاح پزشکی برای این بیماری) هستند می توانند بینایی خود را با یک بازی جدید که توسط شرکت ابل توسعه یافته بهبود بخشند.

به گزارش ایسکاتیز، تنبلی چشم یا آمبلیوپیا (Amblyopia) که در حدود سه درصد از افراد را درگیر کرده است، زمانی رخ می دهد که چشم در دوره کودکی دید طبیعی نداشته باشد.

این اختلال که معمولاً در یک چشم دیده می شود به دلیل اختلال دید چشم تنبیل بر اثر عواملی مانند (دوربینی، نزدیک بینی، یا آستیگماتیسم) انحراف چشم (لویجی یا استرایسم) و یا عدم شفافیت مسیر بینایی (ناشی از عواملی نظیر آب مروارید، کورت قرینه و یا افتادگی پلک) رخ می دهد.

چیزی که در این پژوهش مورد توجه است این است که کودکانی که در این پژوهش بیشتر به انجام این بازی پرداخته اند در مقایسه با کسانی که تحت درمان های استاندارد برای تنبلی چشم قرار گرفتند تنها پس از دو هفته بهبودی خود را بازیافتند.

در درمان های استاندارد کودکان می بایست در مدت مشخص از پیج های مخصوصی بر روی چشم تنبیل استفاده کنند و چشم دیگر آنها بسته مانده و فعالیتی ندارد.

این یافته ها نشان می دهد که درمان تنبلی چشم ملزم به این است که کودک از هر دو چشم خود استفاده کند که در درمان با بازی های رایانه ای این امر محقق شده و نتیجه بهتر و سریع تری نسبت به درمان با پیج های مخصوص دارد.

به گزارش کلینیک مایو حدود ۳ درصد از کودکان ایالات متحده به تنبلی چشم دچار هستند.

درمان چشم تنبیل به کمک پیج های استاندارد کمک می کند تا چشم ضعیف تر تحریک شده و به این وسیله بینایی آن بهبود یابد.

به گفته محققان این پژوهش اگرچه بیشتر کودکان پس از انجام این درمان بهبودی خود را به دست می آورند اما این روش همیشه هم ثمربخش نبوده و برخی از بچه ها پس از گذشت مدتی مجدداً دچار تنبلی چشم می شوند.

علاوه بر این، کودکان پس از درمان در استفاده از هر دو چشم و تطابق آنها دچار مشکل می شوند.

بنابراین به گفته محققان، درمانی که کودکان را به استفاده از هر دو چشم وادار کند، بهتر از درمانی است که در آن تنها از یک چشم استفاده می شود.

در این پژوهش جدید، محققان به صورت تصادفی ۲۸ کودک مبتلا به تنبلی چشم را تحت درمان استفاده از پیج و استفاده از بازی رایانه ای شرکت ابل قرار دادند.

در این بازی که Dig Rush نام داشت کودکان می بایست به جستجوی طلا می گشتند و همزمان از برخورد با موانع موجود در بازی اجتناب می کردند.

کودکان برای انجام این بازی از عینک های مخصوصی استفاده کردند که بر بینایی آنها تاثیر می گذاشت. در این بازی چشم قوی تر بعضی از عناصر بازی (مانند سبد خرید طلا) را با کنتراست پایین می دید، در حالی که چشم ضعیف تر عناصر دیگر (مانند کارکنان معدن) در کنتراست بالا را مشاهده می کرد و هر دو چشم عناصر پس زمینه مانند سنگ ها و صخره ها را در کنتراست بالا می دیدند.

کودکانی که در گروه بازی ابل قرار داشتند، به مدت دو هفته و پنج روز در هفته و هر بار یک ساعت به انجام این بازی پرداختند و کسانی که در گروه درمان چشم با پیج های مخصوص قرار داشتند، هفت روز در هفته و به مدت زمان دو هفته و هر بار دو ساعت از این پیج ها استفاده کردند.

پس از گذشت دو هفته، کودکانی که در گروه بازی رایانه ای بودند توانستند تا به طور متوسط ۱.۵ خط بیشتر از جدول حروف بینایی سنجی را نسبت به قبل بخوانند.

در حالی که گروه دیگری که با پیج های استاندارد درمان شده بودند تنها توانستند تا ۰.۷ خط از خطوط این جدول را نسبت به دوره پیش از درمان بخوانند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در نتیجه در حدود ۴۰ درصد از کودکانی که در گروه بازی ایل قرار داشتند به بینایی ۲۰/۳۲ یا بیشتر (که دید نزدیک نرمال است) رسیده که این میزان در کودکان گروه دیگر ۷ درصد بود.

پس از گذشت دو هفته، کودکانی که در گروه درمان با پچ قرار داشتند، درمان خود را تغییر داده و به مدت دو هفته از بازی رایانه ای ایل استفاده کردند. نکته جالب توجه این است که پس از گذشت چهار هفته بینایی آنها نیز بهبود یافت و هیچ تفاوتی در بینایی بین دو گروه مشاهده نشد.

با این حال، هنوز هم مشخص نیست که بهبود بینایی در کودکانی که با این بازی درمان شدند برگشت پذیر است یا خیر اما به گفته محققان این پژوهش برای مشخص شدن آن نیازمند انجام پژوهش های بیشتری هستیم.

این پژوهش در JAMA Ophthalmology به چاپ رسیده است.

۲۰۰/۲۰۲

منبع: ایسنا



کمک به درمان تنبلی چشم کودکان با یک بازی آی پد (۹۵/۰۱/۲۵)

یک پژوهش جدید نشان می دهد کودکانی که دارای مشکل تنبلی چشم یا آمبلیوپی (اصطلاح پزشکی برای این بیماری) هستند می توانند بینایی خود را با یک بازی جدید که برای آی پد طراحی شده بهبود بخشند.

به گزارش نما به نقل از ایسنا، تنبلی چشم یا آمبلیوپی (Amblyopia) که در حدود سه درصد از افراد را درگیر کرده است، زمانی رخ می دهد که چشم در دوره کودکی دید طبیعی نداشته باشد.

این اختلال که معمولاً در یک چشم دیده می شود به دلیل اختلال دید چشم تنبیل بر اثر عواملی مانند (دوربینی، نزدیک بینی، یا آستیگماتیسم) انحراف چشم (لویجی یا استرایسم) و یا عدم شفافیت مسیر بینایی (ناشی از عواملی نظیر آب مروارید، کدورت قرنیه و یا افتادگی پلک) رخ می دهد.

چیزی که در این پژوهش مورد توجه است این است که کودکانی که در این پژوهش بیشتر به انجام این بازی پرداخته اند در مقایسه با کسانی که تحت درمان های استاندارد برای تنبلی چشم قرار گرفتند تنها پس از دو هفته بهبودی خود را باز یافتند.

در درمان های استاندارد کودکان می بایست در مدت مشخص از پچ های مخصوصی بر روی چشم تنبیل استفاده کنند و چشم دیگر آنها بسته مانده و فعالیتی ندارد.

این یافته ها نشان می دهد که درمان تنبلی چشم ملزم به این است که کودک از هر دو چشم خود استفاده کند که در درمان با بازی های رایانه ای این امر محقق شده و نتیجه بهتر و سریع تری نسبت به درمان با پچ های مخصوص دارد.

به گزارش کلینیک مایو حدود ۳ درصد از کودکان ایالات متحده به تنبلی چشم دچار هستند.

درمان چشم تنبیل به کمک پچ های استاندارد کمک می کند تا چشم ضعیف تر تحریک شده و به این وسیله بینایی آن بهبود یابد.

به گفته محققان این پژوهش اگرچه بیشتر کودکان پس از انجام این درمان بهبودی خود را به دست می آورند اما این روش همیشه هم تمرینش نبوده و برخی از بچه ها پس از گذشت مدتی مجدداً دچار تنبلی چشم می شوند.

علاوه بر این، کودکان پس از درمان در استفاده از هر دو چشم و تطابق آنها دچار مشکل می شوند.

بنابراین به گفته محققان، درمانی که کودکان را به استفاده از هر دو چشم وادار کند، بهتر از درمانی است که در آن تنها از یک چشم استفاده می شود.

در این پژوهش جدید، محققان به صورت تصادفی ۲۸ کودک مبتلا به تنبلی چشم را تحت درمان استفاده از پچ و استفاده از بازی رایانه ای شرکت ایل قرار دادند. در این بازی که Dig Rush نام داشت کودکان می بایست به جستجوی طلا می گشتند و همزمان از برخورد با موانع موجود در بازی اجتناب می کردند.

کودکان برای انجام این بازی از عینک های مخصوصی استفاده کردند که بر بینایی آنها تأثیر می گذاشت. در این بازی چشم قوی تر بعضی از عناصر بازی (مانند سبد خرید طلا) را با کنتراست پایین می دید در حالی که چشم ضعیف تر عناصر دیگر (مانند کارکنان معدن) در کنتراست بالا را مشاهده می کرد و هر دو چشم عناصر پس زمینه مانند سنگ ها و صخره ها را در کنتراست بالا می دیدند.

کودکانی که در گروه بازی ایل قرار داشتند، به مدت دو هفته و پنج روز در هفته و هر بار یک ساعت به انجام این بازی پرداختند و کسانی که در گروه درمان چشم با پچ های مخصوص قرار داشتند، هفت روز در هفته و به مدت زمان دو هفته و هر بار دو ساعت از این پچ ها استفاده کردند.

پس از گذشت دو هفته، کودکانی که در گروه بازی رایانه ای بودند توانستند تا به طور متوسط ۱.۵ خط بیشتر از جدول حروف بینایی سنجی را نسبت به قبل بخوانند.

در حالی که گروه دیگری که با پچ های استاندارد درمان شده بودند تنها توانستند تا ۰.۷ از خطوط این جدول را نسبت به دوره پیش از درمان بخوانند.

در نتیجه در حدود ۴۰ درصد از کودکانی که در گروه بازی ایل قرار داشتند به بینایی ۲۰/۳۲ یا بیشتر (که دید نزدیک نرمال است) رسیده که این میزان در کودکان گروه دیگر ۷ درصد بود.

پس از گذشت دو هفته، کودکانی که در گروه درمان با پچ قرار داشتند، درمان خود را تغییر داده و به مدت دو هفته از بازی رایانه ای ایل استفاده کردند. نکته جالب توجه این است که پس از گذشت چهار هفته بینایی آنها نیز بهبود یافت و هیچ تفاوتی در بینایی بین دو گروه مشاهده نشد.

با این حال، هنوز هم مشخص نیست که بهبود بینایی در کودکانی که با این بازی درمان شدند برگشت پذیر است یا خیر اما به گفته محققان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این پژوهش برای مشخص شدن آن نیازمند انجام پژوهش های بیشتری هستیم. این پژوهش در JAMA Ophthalmology به چاپ رسیده است.



پایگاه خبرنگاران

چاپ نسخه جدید کتاب صنعت بازی های رایانه ای ایران (۹۵/۰۱/۲۵)

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 خبرنگار اخبار داغ گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ 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. منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای



پایگاه خبرنگاران

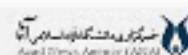
کمک به درمان تنبلی چشم کودکان با یک بازی آی پد (۹۵/۰۱/۲۵)

به گفته محققان این پژوهش اگرچه بیشتر کودکان پس از انجام این درمان بهبودی خود را به دست می آورند اما این روش همیشه هم ثمربخش نبوده و برخی از بچه ها پس از گذشت مدتی مجدداً دچار تنبلی چشم می شوند.

به گزارش سرمدتیوز؛ یک پژوهش جدید نشان می دهد کودکانی که دارای مشکل تنبلی چشم یا آمبلیوپی (اصطلاح پزشکی برای این بیماری) هستند می توانند بینایی خود را با یک بازی جدید که برای آی پد طراحی شده بهبود بخشند. تنبلی چشم یا آمبلیوپی (Amblyopia) که در حدود سه درصد از افراد را درگیر کرده است، زمانی رخ می دهد که چشم در دوره کودکی دید طبیعی نداشته باشد. این اختلال که معمولاً در یک چشم دیده می شود به دلیل اختلال دید چشم تنبیل بر اثر عواملی مانند (دوربینی، نزدیک بینی، یا آستیگماتیسم) انحراف چشم (لجی یا استرایسمی) و یا عدم شفافیت مسیر بینایی (ناشی از عواملی نظیر آب مروارید، کدورت قرنیه و یا افتادگی پلک) رخ می دهد. چیزی که در این پژوهش مورد توجه است این است که کودکانی که در این پژوهش بیشتر به انجام این بازی پرداخته اند در مقایسه با کسانی که تحت درمان های استاندارد برای تنبلی چشم قرار گرفتند تنها پس از دو هفته بهبودی خود را بازیافتند. در درمان های استاندارد کودکان می بایست در مدت مشخص از بچ های مخصوصی بر روی چشم تنبیل استفاده کنند و چشم دیگر آنها بسته مانده و فعالیتی ندارد. این یافته ها نشان می دهد که درمان تنبلی چشم ملزم به این است که کودک از هر دو چشم خود استفاده کند که در درمان با بازی های رایانه ای این امر محقق شده و نتیجه بهتر و سریع تری نسبت به درمان با بچ های مخصوص دارد. به گزارش کلینیک مایو حدود ۳۰ درصد از کودکان ایالات متحده به تنبلی چشم دچار هستند. درمان چشم تنبیل به کمک بچ های استاندارد کمک می کند تا چشم ضعیف تر تحریک شده و به این وسیله بینایی آن بهبود یابد. به گفته محققان این پژوهش اگرچه بیشتر کودکان پس از انجام این درمان بهبودی خود را به دست می آورند اما این روش همیشه هم ثمربخش نبوده و برخی از بچه ها پس از گذشت مدتی مجدداً دچار تنبلی چشم می شوند. علاوه بر این، کودکان پس از درمان در استفاده از هر دو چشم و تطابق آنها دچار مشکل می شوند. بنابراین به گفته محققان، درمانی که کودکان را به استفاده از هر دو چشم وادار کند، بهتر از درمانی است که در آن تنها از یک چشم استفاده می شود. در این پژوهش جدید، محققان به صورت تصادفی ۲۸ کودک مبتلا به تنبلی چشم را تحت درمان استفاده از بچ و استفاده از بازی رایانه ای شرکت اپل قرار دادند. در این بازی که Dig Rush نام داشت کودکان می بایست به جستجوی طلا می گشتند و همزمان از برخورد با موانع موجود در بازی اجتناب می کردند. کودکان برای انجام این بازی از عینک های مخصوصی استفاده کردند که بر بینایی آنها تاثیر می گذاشت. در این بازی چشم قوی تر بعضی از (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) عناصر بازی (مانند سبد خرید طلا) را با کنتراست پایین می دید، در حالی که چشم ضعیف تر عناصر دیگر (مانند کارکنان معدن) در کنتراست بالا را مشاهده می کرد و هر دو چشم عناصر پس زمینه مانند سنگ ها و صخره ها را در کنتراست بالا می دیدند. کودکانی که در گروه بازی ایل قرار داشتند، به مدت دو هفته و پنج روز در هفته و هر بار یک ساعت به انجام این بازی پرداختند و کسانی که در گروه درمان چشم با یچ های مخصوص قرار داشتند، هفت روز در هفته و به مدت زمان دو هفته و هر بار دو ساعت از این یچ ها استفاده کردند. پس از گذشت دو هفته، کودکانی که در گروه بازی رایانه ای بودند توانستند تا به طور متوسط ۱/۵ خط بیشتر از جدول حروف بینایی سنجی را نسبت به قبل بخوانند. در حالی که گروه دیگری که با یچ های استاندارد درمان شده بودند تنها توانستند تا ۰/۷ از خطوط این جدول را نسبت به دوره پیش از درمان بخوانند. در نتیجه در حدود ۴۰ درصد از کودکانی که در گروه بازی ایل قرار داشتند به بینایی ۲۰/۳۲ یا بیشتر (که دید نزدیک نرمال است) رسیده که این میزان در کودکان گروه دیگر ۷ درصد بود. پس از گذشت دو هفته، کودکانی که در گروه درمان با یچ قرار داشتند، درمان خود را تغییر داده و به مدت دو هفته از بازی رایانه ای ایل استفاده کردند. نکته جالب توجه این است که پس از گذشت چهار هفته بینایی آنها نیز بهبود یافت و هیچ تفاوتی در بینایی بین دو گروه مشاهده نشد. با این حال، هنوز هم مشخص نیست که بهبود بینایی در کودکانی که با این بازی درمان شدند برگشت پذیر است یا خیر اما به گفته محققان این پژوهش برای مشخص شدن آن نیازمند انجام پژوهش های بیشتری هستیم. این پژوهش در JAMA Ophthalmology به چاپ رسیده است.



بازی رایانه ای شرکت ایل برای درمان تنبلی چشم (۹۵/۰۱/۲۵)

یک پژوهش جدید نشان می دهد کودکانی که دارای مشکل تنبلی چشم یا آمبلیوپی (اصطلاح پزشکی برای این بیماری) هستند می توانند بینایی خود را با یک بازی جدید که توسط شرکت ایل توسعه یافته بهبود بخشند.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از ایسنا، تنبلی چشم یا آمبلیوپی (Amblyopia) که در حدود سه درصد از افراد را درگیر کرده است، زمانی رخ می دهد که چشم در دوره کودکی دید طبیعی نداشته باشد. این اختلال که معمولاً در یک چشم دیده می شود به دلیل اختلال دید چشم تبیل بر اثر عواملی مانند (دوربینی، نزدیک بینی، یا استیگماتیسم) انحراف چشم (لجی یا استرابیسم) و یا عدم شفافیت مسیر بینایی (ناشی از عواملی نظیر آب مروارید، کدورت قرنیه و یا افتادگی پلک) رخ می دهد. چیزی که در این پژوهش مورد توجه است این است که کودکانی که در این پژوهش بیشتر به انجام این بازی پرداخته اند در مقایسه با کسانی که تحت درمان های استاندارد برای تنبلی چشم قرار گرفتند تنها پس از دو هفته بهبودی خود را بازیافتند. در درمان های استاندارد کودکان می بایست در مدت مشخص از یچ های مخصوصی روی چشم تبیل استفاده کنند و چشم دیگر آنها بسته می ماند و فعالیتی ندارد. این یافته ها نشان می دهد که درمان تنبلی چشم ملزم به این است که کودک از هر دو چشم خود استفاده کند که در درمان با بازی های رایانه ای این امر محقق شده و نتیجه بهتر و سریع تری نسبت به درمان با یچ های مخصوص دارد. به گزارش کلینیک مایو حدود سه درصد از کودکان ایالات متحده به تنبلی چشم دچار هستند. درمان چشم تبیل به کمک یچ های استاندارد کمک می کند تا چشم ضعیف تر تحریک شود و به این وسیله بینایی آن بهبود یابد. به گفته محققان این پژوهش اگرچه بیشتر کودکان پس از انجام این درمان بهبودی خود را به دست می آورند اما این روش همیشه هم ثمربخش نیست و برخی از بچه ها پس از گذشت مدتی مجدداً دچار تنبلی چشم می شوند. علاوه بر این، کودکان پس از درمان در استفاده از هر دو چشم و تطابق آنها دچار مشکل می شوند.

بنابراین به گفته محققان، درمانی که کودکان را به استفاده از هر دو چشم وادار کند، بهتر از درمانی است که در آن تنها از یک چشم استفاده می شود. در این پژوهش جدید، محققان به صورت تصادفی ۲۸ کودک مبتلا به تنبلی چشم را تحت درمان استفاده از یچ و استفاده از بازی رایانه ای شرکت ایل قرار دادند. در این بازی که Dig Rush نام داشت کودکان می بایست به جست و جوی طلا می گشتند و همزمان از برخورد با موانع موجود در بازی اجتناب می کردند. کودکان برای انجام این بازی از عینک های مخصوصی استفاده کردند که بر بینایی آنها تأثیر می گذاشت. در این بازی چشم قوی تر بعضی از عناصر بازی (مانند سبد خرید طلا) را با کنتراست پایین می دید، در حالی که چشم ضعیف تر عناصر دیگر (مانند کارکنان معدن) در کنتراست بالا را مشاهده می کرد و هر دو چشم عناصر پس زمینه مانند سنگ ها و صخره ها را در کنتراست بالا می دیدند. کودکانی که در گروه بازی ایل قرار داشتند، به مدت دو هفته و پنج روز در هفته و هر بار یک ساعت به انجام این بازی پرداختند و کسانی که در گروه درمان چشم با یچ های مخصوص قرار داشتند، هفت روز در هفته و به مدت زمان دو هفته و هر بار دو ساعت از این یچ ها استفاده کردند. پس از گذشت دو هفته، کودکانی که در گروه بازی رایانه ای بودند توانستند تا به طور متوسط ۱/۵ خط بیشتر از جدول حروف بینایی سنجی را نسبت به قبل بخوانند.

در حالی که گروه دیگری که با یچ های استاندارد درمان شده بودند تنها توانستند تا ۰/۷ از خطوط این جدول را نسبت به دوره پیش از درمان بخوانند. در نتیجه در حدود ۴۰ درصد از کودکانی که در گروه بازی ایل قرار داشتند به بینایی ۳۲/۲۰ یا بیشتر (که دید نزدیک نرمال است) رسیده که این میزان در کودکان گروه دیگر هفت درصد بود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پس از گذشت دو هفته، کودکانی که در گروه درمان با پیج قرار داشتند، درمان خود را تغییر دادند و به مدت دو هفته از بازی رایانه ای اهل استفاده کردند. نکته جالب توجه این است که پس از گذشت چهار هفته بینایی آنها نیز بهبود یافت و هیچ تفاوتی در بینایی بین دو گروه مشاهده نشد. با این حال، هنوز هم مشخص نیست که بهبود بینایی در کودکانی که با این بازی درمان شدند برگشت پذیر است یا خیر اما به گفته محققان این پژوهش برای مشخص شدن آن نیازمند انجام پژوهش های بیشتری هستیم.



گردش ۱۳۲ میلیاردی بازی های رایانه ای در ایران (۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱/۲۲)

یک سازنده فعال بازی های رایانه ای گفت: صنعت بازی های رایانه ای می تواند به راحتی در جهت رسیدن به اهداف فرهنگی، اجتماعی و سیاسی یک کشور به کار گرفته شود و در این راستا نیاز به سرمایه گذاری و حمایت دولت احساس می شود.

به گزارش صبحانه، یکی از سازندگان فعال در زمینه بازی های رایانه ای در گفت و گو با خبرنگار اقتصادی باشگاه خبری توانا (خبرگزاری فارس) گفت: صنعت بازی در دنیا صنعتی سودآور و بزرگ بوده و کشورهای مختلف توانسته اند در ابعاد مختلف سیاسی، فرهنگی و اجتماعی، استفاده و بهره برداری کنند. وی عنوان کرد: کشور ایران در زمینه بهره برداری از بازی های رایانه ای بسیار ضعیف عمل کرده و توجه کمتری به سازندگان و فعالان این حوزه کرده است. این برنامه نویس تشریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای یکی از ارگان های مؤثر در کمک به ساخت بازی های رایانه ای بوده و در زمینه مجوز ساخت، کمک به انتشار بازی هایی که به مرحله اتمام رسیده و آماده نشر است، فعالیت می کند.

این فعال سازمان های بازی های رایانه ای گفت: بودجه کم و عدم حمایت کافی دولت، محدودیت هایی برای بنیاد و همچنین سازندگان به وجود آورده و از طرفی، هزینه های سرسام آور ساخت بازی های رایانه ای، گیم سازهای خصوصی را نیز در مضیقه گذاشته است.

وی مدت زمان ۲ یا ۴ سال را برای ساخت بازی های رایانه ای بسیار طولانی دانسته و تشریح کرد: برخلاف اینکه نیروهای توانمندی در زمینه ساخت بازی های رایانه ای در کشور ایران وجود دارد، بودجه کم و زمان طولانی، همراه با پیشرفت های سریع تکنولوژیکی باعث می شود بازی های ساخته شده بازدهی لازم را در زمان نشر نداشته باشند.

برنامه نویس بازی های رایانه ای افزود: مدیا می تواند وسیله ای مؤثر و کارآمد برای تبلیغات فرهنگی در جهت اهداف کشور و نظام مورد استفاده قرار گیرد، اما متأسفانه در کشور ما در جایگاه خود به خوبی تعریف نشده است.

وی گفت: کشوری مانند آمریکا به خوبی توانسته صنعت بازی را در جهت اهداف اجتماعی، فرهنگی و سیاسی خود به کار گیرد و حتی در گذشته شاهد این بوده ایم که پیش زمینه های جنگی خود و کشورهای دیگر را از طریق بازی های رایانه ای طراحی کرده است.

این سازنده فعال در حوزه صنعت بازی، عنوان کرد: دفاع مقدس، حماسه ۲۲ بهمن، انقلاب، عاشورا و بسیاری دیگر از حماسه های تاریخی و مذهبی می توانند سناریوهایی برای ساخت بازی های رایانه ای و انتقال این مفاهیم از طریق بازی به نسل جوان و جدید باشند که نیاز به حمایت دولت دارند.

وی افزود: دولت باید با توجه به اهدافی که می توان از طریق این صنعت به آن دست پیدا کرد، سرمایه گذاری های لازم و حمایت کافی را در این زمینه انجام دهد، همانگونه که آمریکا برای بازی ندای وظیفه حدود ۶۸۷ میلیون دلار هزینه پرداخت.

این برنامه نویس بازی های رایانه ای، گفت: برنامه نویسی، علم فیزیک، موزیک، صداگذاری، طراحی دوبندی، سه بعدی، گرافیک و عکاسی از جمله تخصص هایی است که برای ساخت یک بازی به آن نیاز است.

وی تأکید کرد: ۱۳۲ میلیارد تومان هزینه بازی هایی است که توسط کشور ما خریداری می شود و باید توجه داشت که سهم بازی سازان داخلی در این بازار چقدر است.

سازنده فعال بازی های رایانه ای تصریح کرد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای مکانیزم هایی را برای رشد بازار داخلی در صنعت بازی فراهم کرده، از جمله اینکه به ازای واردات بازی های خارجی، خرید بازی های داخلی را الزامی کرده و کوپن هایی را برای تولیدات داخلی در نظر گرفته است.

منبع: فارس

ایران میزبان رویداد گیم خاورمیانه می شود (۱۳۹۵/۰۸/۲۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه بزرگترین رویداد صنعت بازی های رایانه ای در تهران برگزار می شود، گفت: در صورت موفقیت این رویداد ایران می تواند میزبان رویداد گیم خاورمیانه شود.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه رویداد گیم کانکشن تهران (IGC) قرار است اردیبهشت ماه در تهران برگزار شود، گفت: این رویداد اگرچه با همکاری گیم کانکشن فرانسه برگزار خواهد شد، اما رویدادی جدا خواهد بود.

وی با بیان اینکه گیم کانکشن فرانسه برای برگزاری گیم تهران با ما همکاری دارد، اضافه کرد: طبق مذاکراتی که با این برند داشته ایم، قرار است در صورت برگزاری موفق و استقبال خوب از این رویداد ایران میزبان شعبه گیم کانکشن خاورمیانه شود.

کریمی قدوسی با تأکید بر اینکه رویداد گیم تهران در حوزه نرم افزار تاکنون بی سابقه بوده است، اضافه کرد: این رویداد کاملاً بین المللی بوده و تضمین کرده ایم که گیم کانکشن ۳۰ شرکت قدر اروپایی و آسیایی را به این رویداد بیاورد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر اینکه این همایش دو روزه مکانی برای تبادل همکاری شرکت های ایرانی و خارجی در عرصه بازی های رایانه ای خواهد بود، افزود: همایش گیم تهران در پنج محور طراحی بازی، برنامه نویسی، هنر، مدیریت پروژه و کسب و کار اقتصادی بازی های رایانه ای تعریف شده است.

وی ادامه داد: این رویداد اردیبهشت ماه سال ۹۶ در تهران برگزار می شود و ما امیدواریم در صورت استقبال از آن بتوانیم میزبانی رویداد بین المللی گیم کانکشن را که تنها در دو شهر پاریس و سانفرانسیسکو همه ساله برگزار می شود، در تهران داشته باشیم.

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 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

۱۳۹۵/۰۸/۲۲

