

۱۳۹۵/۰۹/۳۰

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سجل

DEC 20 2016

سه شنبه ۳۰ آذر

۵ م

اذان صبح ۵:۴۰ طلوع آفتاب ۷:۱۰ اذان ظهر ۱۲:۰۲ اذان مغرب ۱۷:۱۵

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۳۳	۳۲۳۲۱	دلار
▼ ۱۳۷	۳۳۶۲۴	یورو
▼ ۱۹۹	۴۰۰۶۴	پوند
▲ ۴	۲۷۵۱۴	سدین
▲ ۱۱	۸۸۰۱	درهم امارات
▼ ۲۳	۳۱۴۵۷	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۹۷۵	دلار
۴۲۳۷	یورو
۴۹۳۵	پوند
۳۴۶۰	سدین
۱۱۱۰	درهم امارات
۱۱۶۵	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۲۶۱۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۴۴۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۲۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۰۲۰۰۰	نیم سکه
۳۲۲۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	بازیسازی در ایران با همه مشکلات همچنان سودآور است	صدیقا
۴	بودجه فعلی بنیاد، پاسخگوی رشد نهال صنعت بازی های رایانه ای نیست	فناوران
۵	الکامپ گیمز برای نخستین بار	تجارت
۵	پارگیری در الکامپ با 70 هزار دانشجو	صدها
۶	حضور نیمی از بازی سازان متقاضی در الکام گیمز	صبح نو
۶	دآوری اولیه بازی های صادرات محور به پایان رسید	صدیقا
۶	پارگیری در الکامپ	قوانینوز
۷	گزارش خبری و تصویری مراسم مجمع و دستاوردهای سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران	زیما
۸	پنج بازی برگزیده ی بازی های صادرات محور مشخص شدند	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۹	«شهربازی مجازی» در الکام گیمز رونمایی خواهد شد	زیما
۱۰	حضور نیمی از بازی سازان متقاضی در الکام گیمز	خبرگزاری واثقیان ایران ISNA
۱۰	حضور نیمی از بازی سازان متقاضی در الکام گیمز	کسب و کار
۱۱	مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسپینا: نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با ناشران بین المللی است	ICT
۱۲	دآوری اولیه بازی های صادرات محور به پایان رسید	باشگاه خبرنگاران
۱۲	کمپین یک هفته ای آشنایی با سرمایه گذاری در بازی های آنلاین برگزار می شود	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۳	کمپین یک هفته ای آشنایی با سرمایه گذاری در بازی های آنلاین برگزار می شود	ایبومز اکونومیست
۱۳	کمپین یک هفته ای آشنایی با سرمایه گذاری در بازی های آنلاین برگزار می شود	هدانا
۱۴	حضور نیمی از بازی سازان متقاضی در الکام گیمز	قوانینوز
۱۵	کمپین آشنایی با سرمایه گذاری در بازی های آنلاین برگزار می شود	مرکز نوآوری و توسعه بازی و سرگرمی های نوین O

۱۵	وضعیت نگران کننده بودجه بازی های رایانه ای در سال 96	خراسان
۱۶	سالن مستقل بازی سازان در الکامپ سال آینده	باشگاه خبرنگاران
۱۶	الکامپ گیمز برای نخستین بار	تجارت
۱۷	بودجه فعلی بنیاد، پاسخگوی رشد نهال صنعت بازی های رایانه ای نیست	فنا
۱۷	سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه رونمایی شد	شبکه ۱ کتاب ایران IBNA
۱۸	رونمایی از سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه	ایلیا خبرگزاری کاران
۱۹	رونمایی از سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه	لبریا پارک فناوری خرمی خرمی و اطلاع دهنده ایران
۲۰	رونمایی از سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه	خبرگزاری فارس
۲۱	رونمایی از سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه	ایران خودرو
۲۱	وضعیت نگران کننده بودجه بازی های رایانه ای در سال 96	سایت خبری لحظه ۲۴

تعداد محتوا : ۳۰



خبرگزاری

۸

پایگاه خبری

۱۱

روزنامه

۱۱



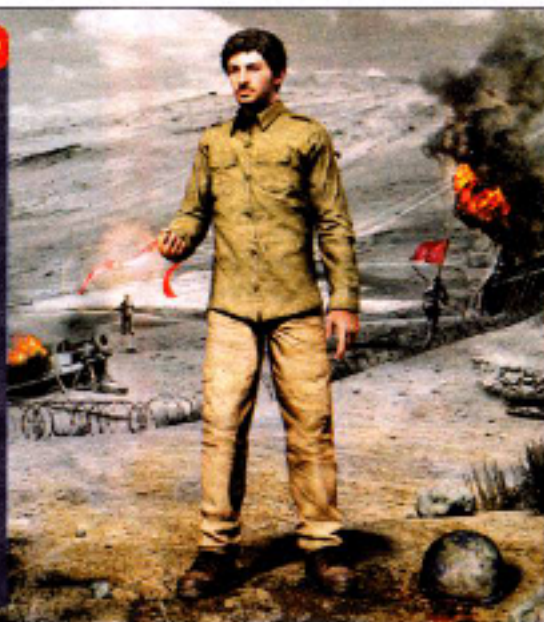
بازیسازی در ایران با همه مشکلات همچنان سودآور است

پیمایشی از ۱۴ شرکت بزرگ بازی سازی در ایران به همراه نمودارهای آماری

سودآوری بازی سازی با همه مشکلات

در نهایت این طور می توان نتیجه گرفته که میزان درآمد و سودهای حاصل نشان می دهد با وجود تمام مشکلات بازی سازی در ایران، فعالیت در این حوزه سودآور است و حضور مجموعه های بزرگ سرمایه گذاری در این حوزه می تواند علاوه بر ایجاد اشتغال، برای آن ها سودآوری داشته باشد.

اگر در گذشته کار علمی اهمیت چندانی در پروژه ساختن یک بازی نداشت و علاقه و عشق به کار عامل پیشبرد فرایند بود، در حال حاضر شاهد کار علمی و تخصصی بیشتری هستیم. همین که جنس و تنوع کار پرسنلی هر شرکت بیشتر شده نشان می دهد کار سویی روند منطقی خود در حرکت است. حضور مجموعه های بزرگ سرمایه گذاری در این حوزه می تواند علاوه بر ایجاد اشتغال، برای آن ها سودآوری داشته باشد. گرچه هنوز تارسیم به بلوغ کامل راهی دشوار در پیش است.



گزارش

علی نقیاری - رضا قزاقی

در ایران چند ۱۰ شرکت ثبت شده بازی سازی و همچنین بیش از صد تیم بازی سازی مستقل وجود دارد اما متأسفانه هیچ گاه مطلب پژوهشی دقیقی در باره وضعیت این بازی سازان و به طور کلی وضعیت بازی سازی در ایران از دیدگاه اقتصادی منتشر نشده است. از این رو، تصمیم گرفتیم با کمک واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای نخستین گام را برای بررسی این وضعیت برداریم و بینیم وضعیت بازی سازی در ایران از نگاه اقتصادی چگونه است. پرسش های ما دقیق و علمی تهیه و توسط ۱۴ شرکت بزرگ بازی سازی در ایران تکمیل شد. آماری که از این پرسش نامه به دست آمده در بر دارنده نکاتی است که معلوم می کند نقاط قوت و ضعف گجاست و چطور می شود به بهترین عملکرد ممکن رسید. این پیمایش آنلاین که بین ۱۴ شرکت بازی سازی انجام گرفته به دلیل عدم نمونه گیری تصادفی به لحاظ علمی قابل تعمیم دادن به کل شرکت های بازی سازی نیست ولی به دلیل مشارکت شرکت های مطرح بازی سازی در این پیمایش، از اعتبار مناسبی برخوردار است.

۱۴ شرکت در تهران و دو شرکت در کرج

این ۱۴ شرکت از بین شش می توین و فعال ترین شرکت های ثبت شده بازی سازی گزینش شدند. ۱۲ شرکت در تهران و دو شرکت در کرج مسافر هستند. قدیمی ترین شرکت این مجموعه آماری در سال ۸۲ و نوپا ترین شرکت نیز در سال ۹۱ شروع به کار کرده بدین ترتیب ثبت شرکت مربوط به سال ۹۲ است.

افت شدید بازار بازی های رایانه شخصی

فعالیت این شرکت ها در زمینه ساختن بازی های این شکل است که ساخت بازی های بزرگ رایانه ای شخصی و بازی های موبایلی به یک اندازه است و هر کدام ۲۰ درصد زمینه فعالیت را بر می کنند. بقیه شرکت ها که ۲۰ درصد وضعیت کلی را شامل می شود به ساختن بازی های صنعت مرورگر آنلاین (Online Browser) و Games می پردازند. این در صد متسلسله در زمینه ساختن بازی های موبایلی و بازی های رایانه ای شخصی بیشتر این موضوع مهم است که با وجود هزینه بردن ساختن بازی های رایانه ای شخصی و ریسک پذیر بودن انتشار و فروش این نوع بازی ها، شرکت های بزرگ بازی سازی همچنان به ساخت بازی برای رایانه های شخصی اهمیت می دهند. البته صورتی که نامگذاری کردیم این نظر منجی بیشتر می باشد. متأسفانه ساختن بازی های موبایلی در صد بیشتر رایج خود اختصاص می دهد چرا که در حال حاضر اکثر بازی سازهای داخلی گرایش بیشتری به بازی های موبایلی پیدا کرده اند. دلیل این امر نیز به بازار نسبتاً مناسب بازی های موبایلی در کشور برمی گردد. در حالی که بازار بازی های رایانه ای شخصی افت شدیدی کرده است.

ساختن بازی های سه بعدی و بزرگ نتیجه در شوری نداشته است

از طرفی، می شود این گونه تحلیل کرد که شروع به کار بیشتر شرکت های بازی سازی داخلی با ساختن بازی های سه بعدی و بزرگ همراه بوده است. گرچه در صد بسیاری از این بازی ها کمترین تجربه ممکن و برای فعالیت با محصولات بزرگ و بزرگ بود. ساختن شده بودند فاقد کیفیت لازم بودند و جز یکی دو مورد به نتیجه در شوری ختم شدند.

حداقل مالکیت ساختمان و میانگین پرسنل ۱۶ نفر

از میان این ۱۴ شرکت تنها یک شرکت مالک ساختمان محل فعالیت است و بقیه شرکت ها دفتر استیجاری مشغول به کار هستند.

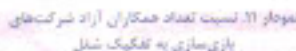
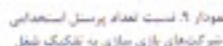
میانگین تعداد پرسنل استخدامی این شرکت ها ۱۶ نفر است. البته بعضی از این

شرکت ها تعداد پرسنل استخدامی بیشتری دارند که در نتیجه آماری مانیز در نظر گرفته شده است ولی به دلیل محرمانه بودن نام شرکت ها از بیان رتبه و مقام تعداد پرسنل استخدامی معذوریم. بر این اساس می توان نتیجه گرفت که فعالیت یک شرکت بزرگ بازی سازی نیازمند ۱۶ نیروی متخصص به طور میانگین است که این رقم از نظر اشتغال زایی بسیار حائز اهمیت است.

از طرفی این ۱۶ نفر شامل انواع و اقسام تخصص ها از جمله برنامه نویسی، طراحی گرافیک، تولید صدا، طراحی مدیر پروژه و... می شود. در نتیجه، تأسیس یک استودیوی بازی سازی می تواند برای اکثر وسیعی از متخصصان کار آفرینی کند.

متوسط ارزش تجهیزات این شرکت ها ۲۲ میلیون و ۷۰۰ هزار تومان تخمین زده می شود که به نظر رقم مناسبی برای سر و شکل دادن ساختار داخلی یک شرکت بازی سازی متوسط است. البته در بین شرکت های که پرسنل نامور را بر کرده اند، شرکت هایی هستند که ارزش تجهیزات آن ها به ۲۰۰ میلیون تومان می رسد.

بر اساس این پرسش نامه، هزینه متوسط برای ساختن یک بازی در بازار داخلی ۱۸۸ میلیون و ۷۰۰ هزار تومان است. البته باید در نظر گرفت که اغلب این ۱۴ شرکت (جامعه نمونه آماری) بازی های بزرگی تولید کرده اند و به همین علت میانگین هزینه ساختن بازی در این استودیوها نسبتاً بالاست. این در حالی است که ساختن بازی های موبایلی هزینه کمتری را نیاز دارد. همین رقم نشان می دهد با وجود این که ممکن است بازی های داخلی از نظر امکانات ساختن آسانی و مالی در سطح بسیار پایین تری از همکاران خارجی خود باشند ولی باز هم ساختن یک بازی می تواند هزینه های زیادی روی دست آن ها بگذارد. چنانچه این کاهش رقم در طی مدت زمان معینی خرج ساختن بازی می شود که میانگین آن در بین این ۱۴ شرکت برای بازی های ۱۴ ماه و ۱۵ روز است. اگر رقم میانگین ساختن بازی را تقسیم بر ماهی ساختن بازی مذکور کنیم به عدد تقریبی ۱۴ میلیون تومان در ماه می رسیم که رقم معقولی محسوب می شود. اما هزینه ساختن بازی باید در کنار سود و آورده مالی بازی برای شرکت بررسی شود. ناچاراً وضعیت را از زبانی کرد. در پرسش نامه، سود داخلی شرکت ها نیز مورد پرسش قرار گرفته. چنان که در نمودار مشاهده می شود، یک شرکت از شرکت های حاضر در این نظرسنجی اعلام کرده متأسفانه سودی نداشته که دچار ضرر بوده است. سه شرکت اظهار کرده اند که میزان سرمایه گذاری و سودشان سر به سر شده و بدون سود کار پروژه را به تعاد رسانده اند. شش شرکت هم سودی



نمونتر ۹۰۸ میلفینگین تعداد پرسنل این ۱۴ شرکت را به تفکیک شغل و میزان درآمدشان می‌دهد. در نمونتر ۹ می‌پسند که تعداد پرسنل در هر بخش از ساختار یک شرکت باری سازی به چه اندازه است. بیشترین تعداد افراد استخدامی هر شرکت در بخش مهندسی و بازاریابی است. که در میان ۱۴ شرکت به ترتیب به ترتیب ۲۱ نفر را نشان می‌دهد. کمترین تعداد پرسنل استخدامی هم مربوط به متخصصان ساخت موسیقی و بخش صداگذاری است که در مجموع فقط شش نفر را شامل می‌شود. در سایر بخش‌ها نیز برآوردگی آماری به این شکل است که ۲۱ نفر طراح دو بعدی ساز، ۲۰ نفر طراح بازی، ۱۶ نفر طراح سه بعدی ساز، ۱۱ نفر در بخش تست کننده بازی، و همین طور بخش فروش و بازرگانی، ۱۱ نفر معاونان تیم‌ها و در امری مشابه بخش‌های فروش و مشتری، ۱۰ نفر با عنوان برنامه‌ریز هستند. به عنوان مثال، در نمونتر ۹ می‌پسند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعلام کرد:

بودجه فعلی بنیاد، پاسخگوی رشد نهال صنعت بازی‌های رایانه‌ای نیست

معرفی شده است.

مدیر عامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای با اعلام حضور ۳۰ ناشر و ۳۰ سخنران بین‌المللی در حوزه بازی در نمایشگاه TGC گفت: نمایشگاه الکامپ فضای مناسبی برای برقراری ارتباط بازی‌سازان با مردم است این در حالی است که TGC یک رویداد B2B و ویژه متخصصان و شرکت‌های فعال ایرانی و خارجی است. وی با اعلام اینکه امسال ۹ هزار مجوز بازی موبایل صادر شده است، گفت: در جهت رفع مقررات دست و پاگیر، صدور پروانه ساخت لغو شد و بنیاد تنها با نظارت پس از نشر، پروانه انتشار صادر می‌کند، چراکه نمی‌خواهیم صنعت بازی‌سازی پشت دروازه بنیاد قفل شود.

کریمی قدوسی با بیان اینکه گیمرها به سمت بازی‌های موبایلی و آنلاین علاقه نشان می‌دهند، گفت: در سال ۹۲ حدود ۷۳ درصد گیمرها با کامپیوتر بازی می‌کردند این در حالی است که در سال گذشته این میزان به ۲۳ درصد رسید و شاهد کوچ سریع گیمرها از بازی کامپیوتری به سمت بازی‌های موبایل و آنلاین هستیم.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره بودجه امسال این نهاد توضیح داد: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نقش مهمی در توسعه صنعت بازی در کشور دارد. اکنون زمان آن است که به پای نهال این صنعت آب فراوان بریزیم و امیدواریم در مذاکره با نمایندگان مجلس، رقم بودجه بنیاد افزایش یابد.

وی ادامه داد: هرچند روی کاغذ بخشی از بودجه پارسال نسبت به سال گذشته کاهش یافته است، اما از آنجا که اعتبارات این نهاد برای نخستین بار در ذیل بودجه وزارت ارشاد آمده است، قاعدتا میزان تخصیص اعتبار بیشتر شده و در عمل احتمالا شاهد بودجه بیشتری برای بنیاد باشیم.

بافر بحری، مدیر اجرایی الکامپ نیز در این نشست خبری گفت: سال گذشته بخش ویژه کسب و کارهای نوپا (الکام-استارز) با ۳۰۰ متر مربع فضا شکل گرفت و امسال یک سالن را در اختیار دارد. امیدواریم الکام گیمز نیز سال آینده در یک سالن و با حضور گسترده بازی‌سازان کشورمان برگزار شود.



مدیر عامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای در نشستی خبری در نمایشگاه الکامپ گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای حمایت از شرکت‌های فعال این حوزه، ۷۰ درصد هزینه‌های آنها برای حضور در بخش الکام گیمز بیست و دومین دوره نمایشگاه الکامپ را پرداخت کرد.

فناوران - حسن کریمی قدوسی افزود: با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه‌ای، برای نخستین بار شاهد حضور منسجم بازی‌سازان در نمایشگاه الکامپ بودیم.

وی با بیان اینکه الکام گیمز از بخش‌های جذاب نمایشگاه امسال بود و بازدیدکنندگان استقبال بسیار خوبی از آن داشتند، افزود: ۱۵ شرکت بازی‌ساز در فضایی به وسعت ۳۰۰ متر مربع در الکام گیمز امسال حضور یافتند و امیدواریم سال آینده یک سالن به بازی‌سازان اختصاص یابد.

وی به برگزاری نمایشگاه TehranGame Convention در ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه سال آینده پرداخت و گفت: از فروردین ماه امسال برای برگزاری این نمایشگاه که یکی از بین‌المللی‌ترین نمایشگاه‌های کشور خواهد بود، برنامه‌ریزی شده و در نمایشگاه‌های برتر بازی‌سازی دنیا این رویداد

الکامپ گیمز برای نخستین بار



مریم احمدی
سرپرست امور
بین الملل بنیاد ملی
بازی های رایانه ای

نمایشگاه الکامپ فضای مناسبی برای برقراری ارتباط با شرکت هایی است که فعالیت شان به نحوی با «گیم» سرکار دارد. این رویداد یکی از راهکارهای اساسی و کارآمد به منظور حمایت و استفاده از ظرفیت های آنها و از جمله دانشجویان حوزه بازی سازی است.

شرکت ها با قدرت و در سطح بالایی در الکامپ امسال حاضر

شدند. همچنین الکامپ امسال با توافق بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سازمان نظام صنفی رایانه ای به الکامپ افزوده شد. در الکامپ گیمز برای نخستین بار در نمایشگاه بین المللی الکامپ، فضایی به شرکت های بازی سازی اختصاص داده شده است. باید فرصت های موجود در الکامپ را برای ارتباط و تعامل با شرکت های خارجی درک و دریافت کرد. یکی از شرکت های بزرگ چینی که در حوزه ICT فعالیت می کند، در حال ساخت مارکتی برای بازی هایش بوده و بسیار راغب هستند که به صورت جدی وارد حوزه بازی شوند. بد نیست در این باره اشاره ای هم به رویداد بزرگ «tgc» داشته باشیم. مارویداد بزرگ «tehran game convention» را سال آینده در اردیبهشت برگزار می کنیم. الکامپ فضای خوبی برای ما بود تا با شرکت هایی که فعالیت شان به نحوی با گیم مرتبط است، ارتباط برقرار کنیم و از آنها به عنوان اسپانسر شپ، حمایت یا استفاده از کاربران و دانشجویانی که تربیت می کنند، دعوت کنیم.

در این زمینه با بسیاری از شرکت های تامین کننده اینترنت و شرکت های سرمایه گذار ارتباط برقرار کردیم. همچنین یک موسسه آموزشی قوی که آموزش های تخصصی حوزه IT و حدود ۷۰ هزار دانشجو دارد، راغب به همکاری با ما شده تا رویداد ما را به دانشجویان خود اطلاع رسانی کند. با سازمان فنی حرفه ای کشور ارتباط خوبی برای همکاری گرفتیم. این همکاری در قالب معرفی رویداد هاست و اینکه رشته بازی سازی را به نحوی در فنی حرفه ای ارتقا دهند، البته کارهایی انجام شده، اما از یک جایی به بعد نیاز به کارهای علمی و تجهیزاتی است که می توانند از بنیاد بازی ها کمک بگیرند.

یارگیری در الکامپ با ۷۰ هزار دانشجو



سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نمایشگاه الکامپ را فضای مناسبی برای برقراری ارتباط با شرکت هایی دانست که فعالیت شان به نحوی با گیم مرتبط است و این نمایشگاه را در جهت حمایت و استفاده از ظرفیت های آنها از جمله

دانشجویان حوزه بازی سازی دانست. به گزارش ایسنا، مریم احمدی، با اشاره به نمایشگاه الکامپ و حضور شرکت ها اظهار کرد: شرکت ها با قدرت و در سطح بالایی در الکامپ امسال حاضر شدند. همچنین الکامپ گیمز امسال با توافق بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سازمان نظام صنفی رایانه ای به الکامپ اضافه شده است. وی ادامه داد: در الکامپ گیمز برای نخستین بار در نمایشگاه بین المللی الکامپ، محیطی به شرکت های بازی سازی اختصاص داده شده است.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به فرصت های موجود در الکامپ برای ارتباط و تعامل با شرکت های خارجی گفت: یکی از شرکت های بزرگ چینی که در حوزه ICT فعالیت می کند، در حال ساخت مارکتی برای بازی هایش بوده و بسیار راغب هستند که به صورت جدی وارد حوزه بازی شوند.

وی همچنین خاطر نشان کرد: در این زمینه با بسیاری از شرکت های تامین کننده اینترنت و شرکت های سرمایه گذاری ارتباط برقرار کردیم. همچنین یک موسسه آموزشی قوی که آموزش های تخصصی حوزه آی تی و نزدیک به ۷۰ هزار دانشجو دارند، راغب به همکاری با ما شدند تا رویداد ما را به دانشجویان خود اطلاع رسانی کنند.

حضور نیمی از بازی سازان متقاضی در الکام گیمز

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حضور بنیاد بازی ها در نمایشگاه الکامپ تحت عنوان الکام گیمز، از حضور ۱۵ شرکت از ۲۳ شرکت متقاضی خبر داد. به گزارش ایسنا، آقای حسن کریمی قدوسی امروز در نشست خبری در حاشیه نمایشگاه بین المللی الکامپ با اشاره به تفاهم انجام شده بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سازمان نظام صنفی رایانه ای برای برگزاری الکام گیمز، گفت: مقرر شد بنیاد و سازمان نصر برای ایجاد بخش خصوصی فعال و قوی تلاش کنند. به همین منظور برای این کار یک بخش ویژه مربوط به بازی ها در الکامپ برگزار کردیم. وی با بیان اینکه ایده الکام گیمز از الکام استارو برداشته شده، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳۰۰ متر فضای نمایشگاهی خریداری کرد. همچنین ۲۳ شرکت برای حضور در الکام گیمز ثبت نام کردند که سرانجام ۱۵ شرکت حضور یافتند و اگر سال های گذشته حضور بازی سازها محدود بود امسال به صورت متمرکز این اتفاق افتاد.

داوری اولیه بازی های صادرات محور به پایان رسید

داوری اولیه بازی های صادرات محور که قرار است از حمایت مالی بلاعوض برخوردار شوند، به پایان رسیده و پنج بازی برای کار گروه نهایی ارسال شده است. پس از این که شرکت های بازی سازی در زمان مقرر بازی ها و طرح های خود را برای دریافت این حمایت ارسال کردند، روند داوری آغاز شد. در مجموع ۲۲ طرح به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارسال شد که تمامی این ۲۲ طرح در داوری اولیه شرکت داده شده و زیر نظر کارشناسان مربوطه بررسی شدند. در پایان و با تجمیع نظر تمامی داوران، پنج بازی برگزیده از مجموع بازی ها، برای کارشناسی در کار گروه نهایی ارسال شده است.

قوانینوز

یادگیری در الکامپ (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۰۱)

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نمایشگاه الکامپ را فضای مناسبی برای برقراری ارتباط با شرکت هایی که فعالیت شان به نحوی با گیم مرتبط است در جهت حمایت و استفاده از پتانسیلهای آنها از جمله دانشجویان حوزه بازی سازی دانست. به گزارش فائاتیوز به نقل از ایسنا، مریم احمدی در گفت و گو با اشاره به نمایشگاه الکامپ و حضور شرکت ها اظهار کرد: شرکت ها با قدرت و در سطح بالایی در الکامپ امسال حاضر شدند. همچنین الکام گیمز امسال با توافقی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سازمان نظام صنفی رایانه ای به الکامپ اضافه شده است. وی ادامه داد: در الکام گیمز برای نخستین بار در نمایشگاه بین المللی الکامپ، محیطی به شرکت های بازی سازی اختصاص داده شده است. سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به فرصت های موجود در الکامپ برای ارتباط و تعامل با شرکت های خارجی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...): گفت: یکی از شرکت های بزرگ چینی که در حوزه ICT فعالیت می کند، در حال ساخت مارکتی برای بازی هایش بوده و بسیار راغب هستند که به صورت جدی وارد حوزه بازی شوند.

احمدی در ادامه با اشاره به رویداد tgc بیان کرد: ما رویداد بزرگ telran game convention را سال آینده در اردیبهشت ماه برگزار می کنیم، الکامپ فضای خوبی برای ما بود تا با شرکت هایی که فعالیت شان به نحوی با گیم مرتبط است، ارتباط برقرار کنیم و از آنها به عنوان اسپانسرشیپ، حمایت و یا استفاده از کاربران و دانشجویانی که تربیت می کنند دعوت کنیم.

وی همچنین خاطرنشان کرد: در این زمینه با بسیاری از شرکت های تامین کننده اینترنت و شرکت های سرمایه گذاری ارتباط برقرار کردیم، همچنین یک موسسه آموزشی قوی که آموزشهای تخصصی حوزه IT و نزدیک به ۷۰ هزار دانشجو دارند، راغب به همکاری با ما شدند تا رویداد ما را به دانشجویان خود اطلاع رسانی کنند.

سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین با بیان اینکه با سازمان فنی حرفه ای کشور ارتباط خوبی برای همکاری گرفتیم، افزود: این همکاری در قالب معرفی رویدادهاست و اینکه رشته بازی سازی را به نحوی در فنی حرفه ای ارتقا دهند، البته کارهایی انجام شده، اما از یک جایی به بعد نیاز به کارهای علمی و تجهیزاتی است که می توانند از بنیاد بازی ها کمک بگیرند.



ZIMR
زیمر

گزارش خبری و تصویری مراسم مجمع و دستاوردهای سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

مجمع عمومی عادی نوبت دوم و ضیافت بزرگ شام سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران با حضور رئیس سازمان، اعضای هیات مدیره، پیشکوتان، اعضای صنف و خبرنگاران حوزه ICT عصر روز چهارشنبه ۱۷ آذرماه در سالن زمرد هتل پارسیان کوثر تهران برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران، این مراسم با هدف ارائه گزارش عملکرد سازمان از ابتدای مهرماه ۹۴ تا انتهای شهریورماه ۹۵ بررسی و تصویب ترازنامه سال منتهی به تاریخ ۳۱/۶/۹۵ و همچنین تعیین روزنامه کثیرالانتشار و انتخاب بازررس برگزار شد.

در این مراسم برای نخستین بار تمام دستاوردها و اقدامات صورت گرفته از سوی رئیس سازمان، دبیرخانه، اعضای هیات مدیره و مسئولان کمیسیون های سازمان در کلیپ های ویدئویی مختلف منتشر و تشریح شد.

موضوع به روز آوری میزان حق عضویت در سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران از دیگر بندهای مهم دستور جلسه مجمع بود که با حداکثر آراء مثبت اعضا حاضر در مجمع مورد تصویب قرار گرفت.

مرفی دستاوردها و فعالیت های سازمان

ناصرعلی سعادت رئیس هیات مدیره سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران و رئیس سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور به همراه اعضای هیات مدیره سازمان در این مراسم به تشریح دستاوردهای و فعالیت های متعدد سازمان طی دو سال گذشته پرداخت و تاکید کرد شمار انتخاباتی هیات مدیره چهارم با نام تبسم مشتمل بر شعار "توسعه پایدار"، "برناپرووری"، "ساماندهی کسب و کار" و "مشارکت صنفی" با ارائه آمار و گزارش های مستند از فعالیت سازمان طی دو سال گذشته محقق شده است.

رئیس هیات مدیره سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران در تشریح دستاوردهای به افزایش حضور و مشارکت داوطلبانه اعضای صنف در سازمان اشاره کرد و گفت: تعداد اعضای سازمان در ۳۱ شهریورماه سال ۱۳۹۳، دو هزار و شصت و چهار عضو حقیقی و حقوقی بود که این تعداد طی دو سال فعالیت هیات مدیره چهارم به ۳۸۳۴ عضو رسید. این درحالی است که تعداد برگه های رای در پایان شهریورماه سال ۱۳۹۳، دو هزار و ۱۸۹ برگه رای بود که با توسعه فعالیت های دبیرخانه سازمان این رقم تا پایان ۳۱ شهریور ۱۳۹۵ با یک رشد قابل توجه به هشت هزار و ۲۹ برگه رای رسیده است.

رئیس و اعضای هیات مدیره سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران در بخش های مختلف مجمع به تشریح اقدامات و فعالیت های صورت گرفته در ابعاد مختلف پرداختند و موارد ذیل را مطرح کردند:

اخذ مجوز برگزاری نمایشگاه بین المللی الکامپ ۲۱ و ۲۲ طی دو سال اخیر پس از سال ها تلاش سازمان برای برگزاری این رویداد بزرگ

ارائه سند مواع کسب و کار در حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات و راهکارهایی به منظور حل آن و ارائه به نهادهای حاکمیتی

برناپرووری و حمایت از کسب و کارهای نوپا در حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات از طریق فراهم کردن زمینه حضور آنها در دو دوره نمایشگاه الکامپ و جذب سرمایه گذار

ارتباط دوسویه با دفتر توسعه و کاربرد فناوری اطلاعات و ارتباطات وزارت صنعت، معدن و تجارت به منظور حل مشکلات شرکت های ترم افزاری در ارتباط با معافیت مالیاتی این شرکت ها از سوی دبیرخانه سازمان

مشارکت مستمر و ارتباط دوسویه سازمان با کمیته وام و وجه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات به منظور پیگیری مسائل و حفاظت از منافع صنف در این طرح

انمقاد تفاهم نامه همکاری با اتاق بازرگانی تهران به منظور تسهیل فرآیند دریافت کارت بازرگانی برای اعضای صنف

برقراری ارتباط و انعقاد تفاهم برای نخستین بار با نمایشگاه سبیت آلمان و نماینده رسمی آن در کشور برای تسهیل حضور شرکت های ایرانی در این نمایشگاه بین المللی از سوی دبیرخانه سازمان

برقراری ارتباط و تعامل با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به منظور اعطای وام حمایتی به فعالان بازی ساز و تحقق آن در سال جاری از سوی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کمیسیون نرم افزار ارتباط دوسویه با سازمان تنظیم مقررات و صنف به منظور اعلام مشکلات اعضای سازمان و پیگیری این معضلات از سوی کمیسیون اینترنت و انتقال داده ها و کمیسیون شبکه

پیگیری های دبیرخانه سازمان و حفظ ارتباط دوسویه با سازمان تامین اجتماعی به منظور اعمال اصلاحات بخش نامه ۳/۱۴ جدید درآمد و حل مشکلات صنف و دریافت مفاسد حساب از طریق اعلام فراخوان های متعدد از سوی کارگروه بیمه و مالیات سازمان

همکاری مستمر با سازمان حمایت مصرف کنندگان و تولیدکنندگان به منظور ساماندهی بازار خدمات پس از فروش و ایفای نقش به عنوان بازوی پیش میزبانی این سازمان به منظور تسهیل فرایند اخذ مجوز گارانتی برای شرکت های عضو سازمان از سوی دبیر خانه و کمیسیون سخت افزار سازمان

ارسال ۵۴۷ هزار و ۲۰۰ ایمیل حاوی اخبار و اطلاعیه های مهم سازمان در ۱۵۲ نوبت از میان بیش از ۳۰۰ خبر تولیدی و رسانه ای به ۳۶۵۰ عضو سازمان، توسعه تعداد رسانه های همراه سازمان از ۳۰ رسانه به ۶۱ رسانه آنلاین و مکتوب حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات و اقتصاد، برگزاری ۱۸ کنفرانس مطبوعاتی از ابتدای دوره هیات مدیره چهارم تاکنون و فعالیت مستمر سازمان در پنج شبکه اجتماعی شامل لینکدین، اینستاگرام، تلگرام، فیس بوک و توییتر با بیش از ۳۳۰۰ مخاطب

صنعتی آنلاین و اطلاع رسانی مکرر از طریق پیامک انبوه به صنف از سوی واحد روابط عمومی سازمان

همکاری و تعامل با سازمان امور مالیاتی کشور به منظور انتقال و اعلام مشکلات صنف در زمینه اجرای قانون مالیات های مستقیم از سوی دبیرخانه سازمان

تفاهیم نامه همکاری با اداره کل آموزش فنی و حرفه ای استان تهران با هدف گسترش همکاری های آموزشی در حوزه فناوری اطلاعات از سوی کمیسیون آموزش و پژوهش سازمان

ارائه تسهیلات مالی صندوق حمایت از تحقیقات و توسعه صنایع الکترونیکی به اعضای سازمان

برگزاری چهارمین دوره همایش راهبری و مدیریت فناوری اطلاعات از سوی کمیسیون استاندارد و تدوین مقررات سازمان

برگزاری سمینارها و کارگاه های مختلف آموزشی از سوی دبیرخانه سازمان و کمیسیون های مختلف همچون کمیسیون مشاوران حقیقی (سلسله سمینارهای تی نت) کمیسیون آموزش و پژوهش، شبکه و افتا با موضوعات متنوع و به روز فناوری اطلاعات و همچنین برگزاری سمینارهای ارائه مشاوره دانش بنیان شدن و حل مشکلات حقوقی و مالیاتی و بیمه صنف از سوی دبیرخانه سازمان

ارائه خدمات بیمه تکمیلی به اعضای صنف و پیگیری مستمر مشکلات آنها در این خصوص از سوی دبیرخانه سازمان

جذب شرکت های مختلف در حوزه های نوآور نرم افزاری و جلب مشارکت آنها از سوی کمیسیون نرم افزار سازمان

انسجام و اتحاد شرکت های نرم افزاری و سخت افزاری در زیر سقف سازمان از طریق برگزاری ضیافت های مختلف صنفی از سوی کمیسیون های سخت افزار و نرم افزار سازمان

پیگیری منافع و حقوق صنف در طرح ملی تجهیز واحدهای صنفی به صندوق های مکانیزه فروش و جلوگیری از انحصار در اجرای این پروژه از طریق اعلام موضع و واکنش سریع و ارتباط با نهادهای بالادستی

تفاهیم نامه با بانک پارسیان با هدف ارائه تسهیلات و توسعه همکاری صنف و سیستم پولی و بانکی

مشارکت و جذب شرکت های تولیدکننده محصولات بومی امنیت فضای تولید و تبادل اطلاعات از سوی کمیسیون افتا

پیگیری شکایات اعضای صنف در زمینه های مختلف از سوی شورای انتظامی و بازرسی سازمان

تعامل سازمان با شرکت ارتباط مشترک شهر در جهت ساماندهی دکل های شرکت های اینترنتی

تداوم ارتباط با سازمان ملی استاندارد از طریق کمیسیون استاندارد و تدوین مقررات سازمان و کمیته فنی فناوری اطلاعات و حضور فعال ایران در تدوین استانداردهای بین المللی فناوری اطلاعات

تدوین استانداردهای ملی حوزه شبکه های کامپیوتری از سوی کمیسیون شبکه

تدوین سند مشکلات کسب و کار حوزه تجارت الکترونیکی از سوی کمیسیون تجارت الکترونیکی سازمان

عمل به آئین نامه اجرایی سازمان و پیگیری عضویت فعالان فناوری اطلاعات و ارتباطات مطابق با قانون مجلس و مصوبه هیات وزیران

انتشار تعرفه خدمات تخصصی فاوا

ارائه مشاوره رایگان حقوقی، بیمه و مالیات به اعضای سازمان

در بخش پایانی این جلسه پس از ارائه دستاوردها، گزارش بازرسی و تصویب گزارش عملکرد و مالی سازمان از سوی اعضای حاضر در مجمع، جواد برادران حق به عنوان بازرسی اصلی و شهرام زندیه وکیلی به عنوان بازرسی علی البدل انتخاب شدند و همچنین روزنامه فناوران اطلاعات با جذب اکثریت آرای حضار به عنوان روزنامه کثیرالانتشار سازمان انتخاب شد.



تهران-ایرنا- دایره اولیه بازی های صادرات محور که قرار است از حمایت مالی بلاعوض برخوردار شوند، به پایان رسید و پنج بازی برای کارگروه نهایی ارسال شده است.

به گزارش روز یکشنبه گروه فرهنگی ایرنا، پس از اینکه شرکت های بازی سازی در زمان مقرر بازی ها و طرح های خود را برای دریافت این حمایت ارسال کردند روند دایره ی آغاز شد(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در مجموع ۲۲ طرح به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارسال شد که تمامی این ۲۲ طرح در داوری اولیه شرکت داده شده و زیر نظر کارشناسان مربوطه بررسی شدند.

در پایان و با تجميع نظر تمامی داووران، پنج بازی برگزيده از مجموع بازی ها، برای کارشناسی در کارگروه نهایی ارسال شده است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در مرحله دوم داووری بازی های صادرات محور قرار است این پنج اثر برگزيده داووری شوند که از این بین، سه بازی دارای ظرفیت صادرات با نظارت کامل بنیاد و در قالب کمک بلاعوض حمایت می شوند. این طرح حمایتی فرصتی را برای بازی سازان به ارمغان می آورد که بتوانند نسخه ای از بازی خود را جهت نمایش به ناشران خارجی در نمایشگاه بین المللی TGC ارائه کنند.

●● بانک اطلاعاتی مد و لباس گیلان در حال تدوین است

صادق عمادزاده، کارشناس حوزه مد و لباس یا بیان این که ضرورت های حوزه مد و لباس بسیار گسترده شده اند، گفت: به زودی بانک اطلاعاتی مد و لباس گیلان رونمایی می شود.

روی افزوده مولفه های بسیاری در زمینه فعالیت های مد و لباس در استان گیلان معین شده اند که با همکاری فعالان این حوزه رشد قابل توجهی را شاهد بوده

نوی ادامه داد: تربیت کارشناسان خبره در این حوزه از نیازهای اساسی استان ها محسوب می شود تا فرد آشنا با شاخص های مد و لباس بتواند جریان مد و لباس را در استان های گنجه، راهدان، کند

به گزارش روابط عمومی کارگروه ساماندهی متد لباس کشور وی گفت: دانشگاه ها و آموزش و پرورش باید همکاری و تعامل موافی را با ادارات ارشاد استان ها داشته باشند، تا فرصت های مطلوب امروز از دست نروند.

فرمانگ ***۹۳۲۸***۰۲۷***خبرنگار: صدیقه بهارلو**انتشار دهنده: محمدجواد دهقان



«شهر بازی محازی» در الکام گیمز رونمایی خواهد شد (۱۳۹۷-۰۵/۰۲/۲۳)

موسسه فرهنگی هنری پیشگامان رایانه ای بازی نو از شرکت هایی است که در نمایشگاه الکام گیمز حضور پررنگی دارد و با اخذ یکی از بزرگ ترین غرفه ها تصمیم دارد جدیدترین اثر خود را معرفی کند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جدیدترین اثر این موسسه که «شهربازی مجازی» نام دارد به تازگی به ثبت صنعتی نیز رسیده و قرار است حرکتی نوین را به نمایش بگذارد. شهربازی مجازی در اصل یک وب سایت است که بازی های متنوع و زیادی در آن وجود دارد که با ورود به این سایت می توانید از بازی های بر شمار آن لذت ببرید.

عباس محبی مقدم، مدیر عامل این موسسه در رابطه با این بازی عنوان کرد: شهرپ بازی مجازی سایی است که یک حرکت نوین را آغاز کرده است. در کشور ما متأسفانه همیشه شاهد آن بوده ایم تا دیگر کشورها محصولی بسازند و پس از ساخت آن ما برای دفاع از خود و فرهنگ کشورمان محصولی در مقابله با آن تولید کنیم. اما شهرپ بازی مجازی برخلاف این روند کار کرده است. ما دیگر صبر نکردیم تا محصولی ساخته شود تا در مقابل آن ایستادگی کنیم. بلکه با خلق شهرپ بازی مجازی این بار ما بشر قدم یک فرهنگ سازی شدیم که با قوانین اسلام و موجود در کشورمان هم خوانی داشته باشد.

مجموعی در ادامه افزود تمام سعی و تلاش ما بر این بود تا بستری اسلامی را پدید آوریم تا از نظر اعتقادی بازی مشکلی نداشته باشد. از سوی دیگر این اثر زیر نظر سازمان سخا تولید شده است. به همین خاطر موفق شده ایم تا با جلسات متعدد شرايطی را فراهم کنیم تا این وب سایت در کشورهای اسلامی نیز عرضه شود. پس از آن حتماً برنامه داریم تا اکثر کشورها از تجربه این عنوان بهر نصب نمایند.

عباس محبی در رابطه با ساختار شهرسازی مجازی نیز توضیحاتی داد و عنوان کرد: در طول بازی یک کیف پول برای شما ایجاد می شود. شما موظف هستید با پرداخت مبلغی، ژتون های زرد رنگی را خریداری کنید تا بتوانید به بازی بپردازید. در صورت برنده شدن در بازی، ژتون آبی رنگ دریافت می کنید که در اصل امتیاز شما به حساب می رود. با ذخیره این ژتون های آبی می توانید بازی کنید یا بلیط قرعه کشی خریداری کنید. با خریداری بلیط های قرعه کشی می توانید در قرعه کشی های هفتگی، ماهانه، سه ماه یک بار، شش ماه یک بار و سالیانه شرکت کنید. البته جوایز این بازی فقط به قرعه کشی ها محدود نمی شود. در نظر داریم تا جایزه نفیسی به صورت جماعه در اختیار فردی که امتیاز بالایی کسب کند قرار دهیم. در حال حاضر برنامه داریم این جایزه نفیس اتومبیل باشد تا مردم را برای تجربه این اثر که ستری اسلامی را فراهم ساخته تشویق کنیم.

محبی در واکنش به نمایشگاه الکام گیمز و حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: از مسئولین بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمال تشکر را دارم که چنین فضای را آماده کرده اند و از شرکت های بازی سازی نهایت حمایت را به عمل می آورند. امید است در آینده نزدیک با این بنیاد همکاری مستمری داشته باشیم.

حضور نیمی از بازی سازان متقاضی در الکام گیمز (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حضور بنیاد و بازی ها در نمایشگاه الکامپ تحت عنوان الکام گیمز، از حضور ۱۵ شرکت از ۲۳ شرکت متقاضی خبر داد.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی امروز در نشست خبری در حاشیه نمایشگاه بین المللی الکامپ با اشاره به تفاهم انجام شده بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سازمان نظام صنفی رایانه ای برای برگزاری الکام گیمز، گفت: مقرر شد بنیاد و سازمان نصر برای ایجاد بخش خصوصی فعال و قوی تلاش کنند. به همین منظور برای این کار یک بخش ویژه مربوط به بازی ها در الکامپ برگزار کردیم.

وی با بیان اینکه ایده الکام گیمز از الکام استارو برداشته شده، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳۰۰ متر فضای نمایشگاهی خریداری کرد. همچنین ۲۳ شرکت برای حضور در الکام گیمز ثبت نام کردند که سرانجام ۱۵ شرکت حضور یافتند و اگر سال های گذشته حضور بازی سازها محدود بود امسال به صورت متمرکز این اتفاق افتاد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین به رویداد PGC در اردیبهشت ماه اشاره و بیان کرد: از فروردین امسال به صورت جدی روی برندینگ بین المللی این رویداد کار کردیم و این نمایشگاه از معدود نمایشگاه های بین المللی ایران است که با توجه به حضور بنیاد ملی بازی ها در نمایشگاه های بین المللی معتبر حداقل ۳۰ شرکت تأثیر بین المللی و ۳۰ سخنران بین المللی در آن حضور دارند.

کریمی درباره تفاوت های الکام گیمز و PGC یا (Tehrangame convention)، توضیح داد: با توجه به الکام گیمز در الکامپ، این نمایشگاه BrC است که به صورت مستقیم با مردم ارتباط دارد اما PGC یک رویداد BrB است که مردم عادی در آن حضور نخواهند داشت. وی ابراز امیدواری کرد: الکام گیمز در سال های آینده به قدرتی برسد که یکی از سالن های اصلی نمایشگاه را به خود اختصاص دهد.

ادامه دارد

حضور نیمی از بازی سازان متقاضی در الکام گیمز

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حضور بنیاد و بازی ها در نمایشگاه الکامپ تحت عنوان الکام گیمز، از حضور ۱۵ شرکت از ۲۳ شرکت متقاضی خبر داد.

به گزارش کسب و کار نیز به نقل از ایسنا، حسن کریمی قدوسی امروز در نشست خبری در حاشیه نمایشگاه بین المللی الکامپ با اشاره به تفاهم انجام شده بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سازمان نظام صنفی رایانه ای برای برگزاری الکام گیمز، گفت: مقرر شد بنیاد و سازمان نصر برای ایجاد بخش خصوصی فعال و قوی تلاش کنند. به همین منظور برای این کار یک بخش ویژه مربوط به بازی ها در الکامپ برگزار کردیم.

وی با بیان اینکه ایده الکام گیمز از الکام استارو برداشته شده، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳۰۰ متر فضای نمایشگاهی خریداری کرد. همچنین ۲۳ شرکت برای حضور در الکام گیمز ثبت نام کردند که سرانجام ۱۵ شرکت حضور یافتند و اگر سال های گذشته حضور بازی سازها محدود بود امسال به صورت متمرکز این اتفاق افتاد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین به رویداد PGC در اردیبهشت ماه اشاره و بیان کرد: از فروردین امسال به صورت جدی روی برندینگ بین المللی این رویداد کار کردیم و این نمایشگاه از معدود نمایشگاه های بین المللی ایران است که با توجه به حضور بنیاد ملی بازی ها در نمایشگاه های بین المللی معتبر حداقل ۳۰ شرکت تأثیر بین المللی و ۳۰ سخنران بین المللی در آن حضور دارند.

کریمی درباره تفاوت های الکام گیمز و TGC یا (Tehrangame convention)، توضیح داد: با توجه به الکام گیمز در الکامپ، این نمایشگاه BrC است که به صورت مستقیم با مردم ارتباط دارد اما TGC یک رویداد BrB است که مردم عادی در آن حضور نخواهند داشت.

وی ابراز امیدواری کرد: الکام گیمز در سال های آینده به قدرتی برسد که یکی از سالن های اصلی نمایشگاه را به خود اختصاص دهد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر فاصله کم بازی های آنلاین ایرانی با بازار جهانی علیرغم فاصله زیاد با سایر بازی های رایانه ای، اظهار کرد: طبق ضوابطی که در مهر ماه امسال توسط وزیر سابق فرهنگ و ارشاد اسلامی تعیین شد، ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای و کلیه مسائل مربوط به آن بر عهده بنیاد ملی بازی های رایانه ای گذاشته شده است بنابراین هرگونه ادعا مبنی بر در اختیار گرفتن مجوز پرداخت های آنلاین نیز باید با هماهنگی این بنیاد باشد.

وی با بیان اینکه در طول یک سال، ۹ هزار مجوز بازی موبایل صادر شده است، افزود: پس از انتشار بازی ها، بنیاد بازی ها را بررسی کرده و به دنبال مارکت گشته و سپس مجوز صادر می کند و این از آن جهت است که بازار پویایی در این زمینه داشته باشیم.

کریمی همچنین با اشاره به بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای، گفت: بودجه ای که سالیانه در اختیار بنیاد قرار می گرفت تعهد پرداخت نداشت اما امسال این بودجه در جدول وزارت ارشاد قرار گرفته است بنابراین علیرغم کاهش چند میلیاردی در این نقل و انتقال عملاً پرداخت این بودجه قطعی تر است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: با این وجود مشخص است که همین بودجه هم برای صنعت بازی کافی نیست (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنابراین ما با اعضای نمایندگان مجلس گفتگو داشتیم که بودجه را افزایش دهند و امیدواریم طی یکی دو ماه آینده این افزایش بودجه انجام شود. وی با بیان اینکه امنیت سرمایه گذاری و سود بالای سرمایه اهمیت زیادی برای سرمایه گذاران دارد، گفت: امنیت سرمایه گذاری در بنیاد به دلیل عدم تغییر قوانین بیشتر است اما از طرفی سرمایه گذاری در حوزه بازی هنوز جای خود را پیدا نکرده است برای مثال صندوق های سرمایه گذاری خطرپذیر (VC) معمولاً در این حوزه سرمایه گذاری نمی کنند با این وجود یکی از این صندوق ها روی یک شرکت بازی سازی سرمایه گذاری کرده است. کریمی ادامه داد: همچنین در حال گفتگو هستیم تا یک کمپ یک هفته ای در زمینه سرمایه گذاری روی بازی ها در ایران برای VC ها و سرمایه گذارها داشته باشیم که این فرهنگ را ترویج دهیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه با اشاره به تغییر و تحول مدل کسب و کار بازی در کشور بیان کرد: پنج سال پیش هیچ شرکت بازی سازی نداشتیم که به بنیاد وصل نباشد زیرا همه آنها برای کامپیوتر بازی می ساختند و از بنیاد یارانه می گرفتند در صورتی که در حال حاضر بسیاری از بازی سازها که برای موبایل و فضای آنلاین بازی می سازند از بنیاد سوپسیدی نمی گیرند.

وی با بیان اینکه شرکت هایی که مدل کسب و کار خود را تغییر ندادند و هنوز برای کامپیوتر بازی می سازند و با وجود یارانه بنیاد دچار مشکل شده اند افزود: این موضوع به دلیل استقبال کم مردم از بازی های کامپیوتری است همان طور که شاهدیم در سال ۹۲، ۷۳ درصد از مردم بازی کامپیوتری انجام می دادند و این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۳ درصد رسید بنابراین شرکت هایی که مدل خود را حفظ کرده اند دچار مشکل شده اند.

کریمی با بیان اینکه سوپسید بنیاد بازی کامپیوتری را حفظ می کند که از ریشه غلط است، گفت: در حال حاضر شرکت های معدودی شاید نزدیک به هفت عدد در حوزه بازی های کامپیوتری فعال هستند در صورتیکه عده بسیار زیادی وجود دارند که بازی های آنلاین می سازند و این موضوع که دولت پروانه ساخت بازی های رایانه ای را حذف کرد به نفع بازی سازها است.

در این نشست همچنین جعفری - معاونت حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای - با اشاره به حضور جدی بازی سازها در الکامپ امسال گفت: کمیسیون نرم افزار سازمان نظام صنفی رایانه ای و رییس سازمان برای الکامپ گیمز زحمت زیادی کشیدند و شرایط حضور شرکت های بازی ساز در این نمایشگاه به این صورت بود که از حمایت مستقیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخوردار شدند.

وی درباره نحوه حمایت بنیاد از حضور بازی سازها توضیح داد: ۷۰ درصد مبلغ هزینه غرفه توسط بنیاد پرداخت شده است و امیدواریم در سال های آتی این فضا افزایش یابد.

معاونت حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا از ۲۳ شرکت متقاضی، ۱۵ شرکت بازی ساز در نمایشگاه حضور یافتند، گفت: ما مدت زمانی را مشخص کردیم تا شرکت ها ۳۰ درصد باقیمانده از هزینه غرفه را واریز کنند و علت آن هم ایجاد مسئولیت نسبت به حضور افراد بود که از ۲۳ شرکت، ۱۵ شرکت این هزینه را پرداخت کردند البته این آمادگی وجود داشت که حتی بیش از ۳۰۰ متر و تا ۴۰۰ متر به الکامپ گیمز اختصاص یابد.

همچنین باقر بحری مدیر اجرایی الکامپ و تایب رییس سازمان نظام صنفی رایانه ای در این نشست، گفت: سال گذشته الکامپ استارو با ۳۰۰ متر فضا آغاز به کار کرد و امسال به یک سالن رسید. همچنین ما در کمیسیون نرم افزار به این نتیجه رسیدیم که در نمایشگاه امسال الکامپ گیمز را داشته باشیم و برای این برند تلاش کنیم.



مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا: نمایشگاه TGC فرصت بزرگ همکاری بازی سازان ایران با

ناشران بین المللی است (۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا با مثبت ارزیابی کردن برگزاری نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention گفت: موفقیت این رویداد به همراهی و همکاری بازی سازان وابستگی دارد.

این بازی ساز برجسته کشورمان افزود: در صورتی که TGC مطابق انتظارات بازی سازان و برگزارکنندگان این رویداد پیش برود، فرصت بزرگی برای همکاری بازی سازان ایران با فعالان بین المللی این صنعت پدید می آید. چرا که این ذهنیت در میان ناشران خارجی وجود دارد که ایران برای سرمایه گذاری امن نیست و مذاکرات ما با آن ها هم در تغییر این ذهنیت اثر زیادی نگذاشته است.

وی افزود: اما TGC این فرصت را پدید آورده که فعالان بین المللی از نزدیک ایران را مشاهده کرده و به امنیت کشورمان پی ببرند.

سازنده بازی رایانه ای ارتش های فرازمینی که در بازار بین المللی نیز منتشر شده ادامه داد: پیامد مثبت دیگر نمایشگاه، همکاری بازی سازان ایرانی با ناشران خارجی خواهد بود. به هر حال امکان حضور در نمایشگاه های خارجی برای همه بازی سازان داخلی فراهم نیست و نمایشگاه TGC می تواند این خلا را جبران کند.

این بازی ساز کشورمان با بیان این که TGC می تواند به مهم ترین رویداد بازی سازی در خاورمیانه بدل شود گفت: در منطقه دو رویداد بازی سازی دیگر برگزار می شود. یکی نمایشگاه GIST ترکیه است که دوره نخست آن بسیار ضعیف بود دیگری هم نمایشگاه گیم دوی است که به دلیل اصرار به برگزاری هم زمان این رویداد با نمایشگاه گیم کانکشن در فرانسه، استقبال چندانی از آن صورت نمی گیرد. به همین دلیل در صورت برگزاری موفق رویداد TGC این نمایشگاه می تواند به مهم ترین رویداد تجاری خاورمیانه در حوزه بازی های رایانه ای بدل شود.

اسرافیلیان تاکید کرد: پیش از این نیز بازی سازان ایرانی در پروژه های مختلف نشان داده اند که توان همکاری با ناشران بین المللی را دارند. هرچند اکنون برای آغاز پروژه جدید تا نمایشگاه فرصت نیست اما می توان پروژه های در دست اجرا را به خوبی معرفی کرد.

وی با انتقاد از کسانی که معتقدند TGC نباید توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود گفت: پرداختن به این مسایل حاشیه ای، فرصت بزرگ TGC را از بین می برد. موفقیت TGC در این دوره و سال های آینده وابسته به همراهی و حضور بازی سازان کشورمان دارد و باید با تمام قدرت در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) این رویداد شرکت کنیم.

مدیرعامل شرکت بازی سازی پردیس هنر راسینا اظهار امیدواری کرد ناشران درجه یک خارجی به رویداد TGC بیایند. براساس این گزارش، نخستین دوره این نمایشگاه، ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه سال آینده توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری گیم کانکشن فرانسه، در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار می شود. در این رویداد فعالان بازی های رایانه ای از نقاط مختلف دنیا به ایران آمده و ضمن آشنایی با توانمندی های بازی سازان ایرانی، راه های همکاری دوجانبه را بررسی خواهند کرد.



باشگاه خبرنگاران

داوری اولیه بازی های صادرات محور به پایان رسید (۹۵/۰۱/۲۵-۰۸۴۴)

داوری اولیه بازی های صادرات محور که قرار است از حمایت مالی بلاعوض برخوردار شوند، به پایان رسیده و پنج بازی برای کارگروه نهایی ارسال شده است.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ پس از اینکه شرکت های بازی سازی در زمان مقرر بازی ها و طرح های خود را برای دریافت این حمایت ارسال کردند، روند داوری آغاز شد. در مجموع ۲۲ طرح به بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارسال شد که تمامی این ۲۲ طرح در داوری اولیه شرکت داده شده و زیر نظر کارشناسان مربوطه بررسی شدند. در پایان و با تجمیع نظر تمامی داوران، پنج بازی برگزیده از مجموع بازی ها، برای کارشناسی در کارگروه نهایی ارسال شده است. در مرحله دوم داوری بازی های صادرات محور قرار است این پنج اثر برگزیده داوری شوند که از این بین، سه بازی دارای پتانسیل صادرات با نظارت کامل بنیاد و در قالب کمک بلاعوض حمایت می شوند. این طرح حمایتی فرصتی را برای بازی سازان به ارمنان می آورد که بتوانند نسخه ای از بازی خود را جهت نمایش به ناشران خارجی در نمایشگاه بین المللی TGC ارائه کنند.



نشریات جمهوری اسلامی IRNA

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای: کمپین یک هفته ای آشنایی با سرمایه گذاری در بازی های آنلاین برگزار می شود (۹۵/۰۱/۲۵-۰۸۴۴)

تهران - ایرنا - رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تلاش برای برگزاری کمپین یک هفته ای نحوه سرمایه گذاری بر روی بازی های رایانه ای در ایران خبر داد.

به گزارش خبرنگار اقتصادی ایرنا، حسن کریمی قدوسی یکشنبه شب (دیشب) در پایان کار بیست و دومین نمایشگاه الکترونیک، کامپیوتر و تجارت الکترونیک (الکامپ ۲۰۱۶) در جمع خبرنگاران گفت: کمپین مذکور با هدف فرهنگ سازی و آشنایی سرمایه گذاران با چگونگی سرمایه گذاری در این بخش با توجه به این که شرایط سرمایه گذاری آن در ایران جاتیافته است، انجام می شود. وی با بیان این که سرمایه گذاران این بخش نیاز به تامین امنیت سرمایه های خود دارند، خاطر نشان کرد: ثبات قوانین اطمینان را در سرمایه گذاران ایجاد خواهد کرد.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که مصمم به تغییر و تحول در مدل کسب و کار بازی در کشور هستیم، ضمن اشاره به این که سال های قبل هیچ بازی بدون اطلاع این بنیاد تولید نمی شد، افزود: بنیاد در ۷۰ درصد این بازی ها نقش مشوق بازی می کرد. کریمی قدوسی به حضور ۱۵ شرکت بازی ساز در بیست و دومین نمایشگاه الکامپ اشاره کرد و گفت: سال آینده با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای و بازی سازان جهانی «الکامپ گیمز» (ElecComp Games) را بزرگتر و مجهزتر برگزار خواهیم کرد. رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که فاصله ایران با جهان در بازی آنلاین خیلی کم است، ادامه داد: فاصله بازی سازها زیاد است که باید کمک کرد برطرف شود.

وی به صدور بیش از ۹ هزار مجوز بازی آنلاین در یکسال گذشته اشاره کرد که کاغذی نبوده و بررسی آنها بعد از انتشار صورت گرفته است. کریمی قدوسی ضمن رد کردن بودجه این بنیاد، ابراز امیدواری کرد نمایندگان مجلس شورای اسلامی کمک بیشتری به این مجموعه بکنند. کریمی قدوسی نبود قانون کپی رایت را از مشکلات بازی سازها عنوان کرد و گفت: تنها حمایت بنیاد می تواند راهگشای بازی سازان باشد. به گزارش ایرنا، بیست و دومین نمایشگاه بین المللی الکترونیک، کامپیوتر و تجارت الکترونیک (الکامپ) بیست و پنجم آذرماه با حضور نزدیک به ۶۰۰ شرکت داخلی و خارجی در محل نمایشگاه بین المللی تهران آغاز به کار کرد و روز گذشته (۲۸ آذر) به کار خود پایان داد. در این نمایشگاه نزدیک به ۶۰۰ شرکت اعم از داخلی، خارجی، استارتاپ ها و همچنین دستگاه های دولتی دستاوردهای خود را به معرض نمایش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گذاشتند نزدیک به ۵۰ شرکت خارجی از کشورهای چین، کره جنوبی و تایوان در نمایشگاه الکامپ ۲۲ حضور داشتند. اقتصام ۰۰۲۰۷۸ ۰۰۱۵۶۱ ۰۰۱۵۶۱ خبرنگار: محمدمهدی بهرامی ۰۰ انتشاردهنده: مزگان توانا



ایرنم اکونومیست

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای: کمپین یک هفته ای آشنایی با سرمایه گذاری در بازی های آنلاین برگزار می شود (۱۳۹۴/۰۱/۲۵-۲۴)

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تلاش برای برگزاری کمپین یک هفته ای نحوه سرمایه گذاری بر روی بازی های رایانه ای در ایران خبر داد.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست: حسن کریمی قدوسی یکشنبه شب در پایان کار بیست و دومین نمایشگاه الکترونیک، کامپیوتر و تجارت الکترونیک (الکامپ ۲۰۱۶) در جمع خبرنگاران گفت: کمپین مذکور با هدف فرهنگ سازی و آشنایی سرمایه گذاران با چگونگی سرمایه گذاری در این بخش با توجه به این که شرایط سرمایه گذاری آن در ایران جانیفته است، انجام می شود. وی با بیان این که سرمایه گذاران این بخش نیاز به تامین امنیت سرمایه های خود دارند، خاطر نشان کرد: ثبات قوانین اطمینان را در سرمایه گذاران ایجاد خواهد کرد.

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که مصمم به تغییر و تحول در مدل کسب و کار بازی در کشور هستیم، ضمن اشاره به این که سال های قبل هیچ بازی بدون اطلاع این بنیاد تولید نمی شد، افزود: بنیاد در ۷۰ درصد این بازی ها نقش مشوق بازی می کرد. کریمی قدوسی به حضور ۱۵ شرکت بازی ساز در بیست و دومین نمایشگاه الکامپ اشاره کرد و گفت: سال آینده با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای و بازی سازان جهانی «الکامپ گیمز» (Elec omp Games) را بزرگتر و مجهزتر برگزار خواهیم کرد. ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که فاصله ایران با جهان در بازی آنلاین خیلی کم است، ادامه داد: فاصله بازی سازها زیاد است که باید کمک کرد برطرف شود.

وی به صدور بیش از ۹ هزار مجوز بازی آنلاین در یکسال گذشته اشاره کرد که کاغذی نبوده و بررسی آنها بعد از انتشار صورت گرفته است. کریمی قدوسی ضمن رد کردن بودجه این بنیاد، ابراز امیدواری کرد نمایندگان مجلس شورای اسلامی کمک بیشتری به این مجموعه بکنند. کریمی قدوسی نبود قانون کپی رایت را از مشکلات بازی سازها عنوان کرد و گفت: تنها حمایت بنیاد می تواند راهگشای بازی سازان باشد. به گزارش ایرنا، بیست و دومین نمایشگاه بین المللی الکترونیک، کامپیوتر و تجارت الکترونیک (الکامپ) بیست و پنجم آذرماه با حضور نزدیک به ۶۰۰ شرکت داخلی و خارجی در محل نمایشگاه بین المللی تهران آغاز به کار کرد و روز گذشته (۲۸ آذر) به کار خود پایان داد. در این نمایشگاه نزدیک به ۶۰۰ شرکت اعم از داخلی، خارجی، استارتاپ ها و همچنین دستگاه های دولتی دستاوردهای خود را به معرض نمایش گذاشتند. نزدیک به ۵۰ شرکت خارجی از کشورهای چین، کره جنوبی و تایوان در نمایشگاه الکامپ ۲۲ حضور داشتند.



هدایا

کمپین یک هفته ای آشنایی با سرمایه گذاری در بازی های آنلاین برگزار می شود (۱۳۹۴/۰۱/۲۵-۲۴)

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تلاش برای برگزاری کمپین یک هفته ای نحوه سرمایه گذاری بر روی بازی های رایانه ای در ایران خبر داد.

به گزارش خبرنگار اقتصادی ایرنا، حسن کریمی قدوسی یکشنبه شب (دیشب) در پایان کار بیست و دومین نمایشگاه الکترونیک، کامپیوتر و تجارت الکترونیک (الکامپ ۲۰۱۶) در جمع خبرنگاران گفت: کمپین مذکور با هدف فرهنگ سازی و آشنایی سرمایه گذاران با چگونگی سرمایه گذاری در این بخش با توجه به این که شرایط سرمایه گذاری آن در ایران جانیفته است، انجام می شود. وی با بیان این که سرمایه گذاران این بخش نیاز به تامین امنیت سرمایه های خود دارند، خاطر نشان کرد: ثبات قوانین اطمینان را در سرمایه گذاران ایجاد خواهد کرد.

ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که مصمم به تغییر و تحول در مدل کسب و کار بازی در کشور هستیم، ضمن اشاره به این که سال های قبل هیچ بازی بدون اطلاع این بنیاد تولید نمی شد، افزود: بنیاد در ۷۰ درصد این بازی ها نقش مشوق بازی می کرد. کریمی قدوسی به حضور ۱۵ شرکت بازی ساز در بیست و دومین نمایشگاه الکامپ اشاره کرد و گفت: سال آینده با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای و بازی سازان جهانی «الکامپ گیمز» (Elec omp Games) را بزرگتر و مجهزتر برگزار خواهیم کرد. ریس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که فاصله ایران با جهان در بازی آنلاین خیلی کم است، ادامه داد: فاصله بازی سازها زیاد است که باید کمک کرد برطرف شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی به صدور بیش از ۹ هزار مجوز بازی آنلاین در یکسال گذشته اشاره کرد که کاغذی نبوده و بررسی آنها بعد از انتشار صورت گرفته است. کریمی قدوسی ضمن رد کردن بودجه این بنیاد، ابراز امیدواری کرد نمایندگان مجلس شورای اسلامی کمک بیشتری به این مجموعه بکنند. کریمی قدوسی نبود قانون کیی را از مشکلات بازی سازها عنوان کرد و گفت: تنها حمایت بنیاد می تواند راهگشای بازی سازان باشد. بیست و دومین نمایشگاه بین المللی الکترونیک، کامپیوتر و تجارت الکترونیکی (الکامپ) بیست و پنجم آذرماه با حضور نزدیک به ۶۰۰ شرکت داخلی و خارجی در محل نمایشگاه بین المللی تهران آغاز به کار کرد و روز گذشته (۲۸ آذر) به کار خود پایان داد. در این نمایشگاه نزدیک به ۶۰۰ شرکت اعم از داخلی، خارجی، استارتاپ ها و همچنین دستگاه های دولتی دستاوردهای خود را به معرض نمایش گذاشتند. نزدیک به ۵۰ شرکت خارجی از کشورهای چین، کره جنوبی و تایوان در نمایشگاه الکامپ ۲۲ حضور داشتند. اقتسام **۲۰۷۸**۱۵۶۱** خبرنگار: محمدمهدی بهرامی ** انتشاردهنده: مژگان توانا منبع: ایرنا

حضور نیمی از بازی سازان متقاضی در الکام گیمز (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به حضور بنیاد و بازی ها در نمایشگاه الکامپ تحت عنوان الکام گیمز، از حضور ۱۵ شرکت از ۲۳ شرکت متقاضی خبر داد.

به گزارش فلواتیوز به نقل از ایسنا، حسن کریمی قدوسی دیروز در نشست خبری در حاشیه نمایشگاه بین المللی الکامپ با اشاره به تفاهم انجام شده بین بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سازمان نظام صنفی رایانه ای برای برگزاری الکام گیمز، گفت: مقرر شد بنیاد و سازمان نصر برای ایجاد بخش خصوصی فعال و قوی تلاش کنند. به همین منظور برای این کار یک بخش ویژه مربوط به بازی ها در الکامپ برگزار کردیم.

وی با بیان اینکه ایده الکام گیمز از الکام استارو برداشته شده، افزود: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ۳۰۰ متر فضای نمایشگاهی خریداری کرد. همچنین ۲۳ شرکت برای حضور در الکام گیمز ثبت نام کردند که سرانجام ۱۵ شرکت حضور یافتند و اگر سال های گذشته حضور بازی سازها محدود بود امسال به صورت متمرکز این اتفاق افتاد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین به رویداد PGC در اردیبهشت ماه اشاره و بیان کرد: از فروردین امسال به صورت جدی روی برندینگ بین المللی این رویداد کار کردیم و این نمایشگاه از محدود نمایشگاه های بین المللی ایران است که با توجه به حضور بنیاد ملی بازی ها در نمایشگاه های بین المللی معتبر حداقل ۳۰ شرکت تاجر بین المللی و ۳۰ سخنران بین المللی در آن حضور دارند.

کریمی درباره تفاوت های الکام گیمز و TGC (Tehran game convention) توضیح داد: با توجه به الکام گیمز در الکامپ، این نمایشگاه BrC است که به صورت مستقیم با مردم ارتباط دارد اما TGC یک رویداد BrB است که مردم عادی در آن حضور نخواهند داشت.

وی ابراز امیدواری کرد: الکام گیمز در سال های آینده به قدرتی برسد که یکی از سالن های اصلی نمایشگاه را به خود اختصاص دهد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر فاصله کم بازی های آنلاین ایرانی با بازار جهانی علیرغم فاصله زیاد با سایر بازی های رایانه ای، اظهار کرد: طبق ضوابطی که در مهر ماه امسال توسط وزیر سابق فرهنگ و ارشاد اسلامی تعیین شد، ضوابط تولید و توزیع بازی های رایانه ای و کلیه مسائل مربوط به آن بر عهده بنیاد ملی بازی های رایانه ای گذاشته شده است بنابراین هرگونه ادعا مبنی بر در اختیار گرفتن مجوز پرداخت های آنلاین نیز باید با هماهنگی این بنیاد باشد.

وی با بیان اینکه در طول یک سال، ۹ هزار مجوز بازی موبایل صادر شده است، افزود: پس از انتشار بازی ها، بنیاد بازی ها را بررسی کرده و به دنبال مارکت گشته و سپس مجوز صادر می کند و این از آن جهت است که بازار پویایی در این زمینه داشته باشیم.

کریمی همچنین با اشاره به بودجه بنیاد ملی بازی های رایانه ای، گفت: بودجه ای که سالیانه در اختیار بنیاد قرار می گرفت تمهید پرداخت نداشت اما امسال این بودجه در جدول وزارت ارشاد قرار گرفته است بنابراین علیرغم کاهش چند میلیاردی در این نقل و انتقال عملاً پرداخت این بودجه قطعی تر است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خاطرنشان کرد: با این وجود مشخص است که همین بودجه هم برای صنعت بازی کافی نیست بنابراین ما با اعضای نمایندگان مجلس گفتگو داشتیم که بودجه را افزایش دهند و امیدواریم طی یکی دو ماه آینده این افزایش بودجه انجام شود.

وی با بیان اینکه امنیت سرمایه گذاری و سود بالای سرمایه اهمیت زیادی برای سرمایه گذاران دارد، گفت: امنیت سرمایه گذاری در بنیاد به دلیل عدم تغییر قوانین بیشتر است اما از طرفی سرمایه گذاری در حوزه بازی هنوز جای خود را پیدا نکرده است برای مثال صندوق های سرمایه گذاری خطرپذیر (VC) معمولاً در این حوزه سرمایه گذاری نمی کنند با این وجود یکی از این صندوق ها روی یک شرکت بازی سازی سرمایه گذاری کرده است.

کریمی ادامه داد: همچنین در حال گفتگو هستیم تا یک کمپ یک هفته ای در زمینه سرمایه گذاری روی بازی ها در ایران برای VC ها و سرمایه گذارها داشته باشیم که این فرهنگ را ترویج دهیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه با اشاره به تغییر و تحول مدل کسب و کار بازی در کشور بیان کرد: پنج سال پیش هیچ شرکت بازی سازی نداشتیم که به بنیاد وصل نباشد زیرا همه آنها برای کامپیوتر بازی می ساختند و از بنیاد یارانه می گرفتند در صورتی که در حال حاضر بسیاری از بازی سازها که برای موبایل و فضای آنلاین بازی می سازند از بنیاد سوسپیدی نمی گیرند.

وی با بیان اینکه شرکت هایی که مدل کسب و کار خود را تغییر ندادند و هنوز برای کامپیوتر بازی می سازند و با وجود یارانه بنیاد دچار مشکل شده اند، افزود: این موضوع به دلیل استقبال کم مردم از بازی های کامپیوتری است همان طور که شاهدیم در سال ۹۲ ۷۳ درصد از مردم بازی کامپیوتری انجام می دادند و این آمار در سال ۱۳۹۴ به ۲۳ درصد رسید بنابراین شرکت هایی که مدل خود را حفظ کرده اند دچار مشکل شده اند (ادامه دارد ...)

قوانینوز

(ادامه خبر ...) کریمی با بیان اینکه سوپسید بنیاد بازی کامپیوتری را حفظ می کند که از ریشه غلط است، گفت: در حال حاضر شرکت های معدودی شاید نزدیک به هفت عدد در حوزه بازی های کامپیوتری فعال هستند در صورتیکه عده بسیار زیادی وجود دارند که بازی های آنلاین می سازند و این موضوع که دولت پروانه ساخت بازی های رایانه ای را حذف کرد به نفع بازی سازها است.

در این نشست همچنین جعفری - معاونت حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای - با اشاره به حضور جدی بازی سازها در الکامپ امسال گفت: کمیسیون نرم افزار سازمان نظام صنفی رایانه ای و رییس سازمان برای الکامپ گیمز زحمت زیادی کشیدند و شرایط حضور شرکت های بازی ساز در این نمایشگاه به این صورت بود که از حمایت مستقیم بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخوردار شدند.

وی درباره نحوه حمایت بنیاد از حضور بازی سازها توضیح داد: ۷۰ درصد مبلغ هزینه غرفه توسط بنیاد پرداخت شده است و امیدواریم در سال های آتی این فضا افزایش یابد.

معاونت حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در پاسخ به اینکه چرا از ۲۲ شرکت متقاضی، ۱۵ شرکت بازی ساز در نمایشگاه حضور یافتند، گفت: ما مدت زمانی را مشخص کردیم تا شرکت ها ۳۰ درصد باقیمانده از هزینه غرفه را واریز کنند و علت آن هم ایجاد مسئولیت نسبت به حضور افراد بود که از ۲۲ شرکت، ۱۵ شرکت این هزینه را پرداخت کردند البته این آمادگی وجود داشت که حتی بیش از ۳۰۰ متر تا ۴۰۰ متر به الکامپ گیمز اختصاص یابد.

همچنین یاقر بحری مدیر اجرایی الکامپ و تایب رییس سازمان نظام صنفی رایانه ای در این نشست، گفت: سال گذشته الکامپ استارو با ۳۰۰ متر فضا آغاز به کار کرد و امسال به یک سالن رسید. همچنین ما در کمیسیون نرم افزار به این نتیجه رسیدیم که در نمایشگاه امسال الکامپ گیمز را داشته باشیم و برای این برند تلاش کنیم.



مرکز پژوهش‌های فرهنگی و تفریحی
کتابخانه ملی ایران

کمیسیون آشنایی با سرمایه گذاری در بازی های آنلاین برگزار می شود (۹۵/۰۱/۲۵)

حسن کریمی قنوسی رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای در بیست و دومین نمایشگاه الکترونیک، کامپیوتر و تجارت الکترونیک (الکامپ ۲۰۱۶) گفت: کمیسیون مذکور با هدف فرهنگ سازی و آشنایی سرمایه گذاران با چگونگی سرمایه گذاری در این بخش انجام می شود. کریمی قنوسی با بیان این که سرمایه گذاران این بخش نیاز به تامین امنیت سرمایه های خود دارند، گفت: ثبات قوانین اطمینان را در سرمایه گذاران ایجاد خواهد کرد.

رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که مصمم به تغییر و تحول در مدل کسب و کار بازی در کشور هستیم، ضمن اشاره به این که سال های قبل هیچ بازی بدون اطلاع این بنیاد تولید نمی شد، افزود: بنیاد در ۷۰ درصد این بازی ها نقش مشوق را بازی می کرد. کریمی قنوسی به حضور ۱۵ شرکت بازی ساز در بیست و دومین نمایشگاه الکامپ اشاره کرد و گفت: سال آینده با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای و بازی سازان جهانی «الکامپ گیمز» Elecomp Games)) را بزرگتر و مجهزتر برگزار خواهیم کرد. رییس بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که فاصله ایران با جهان در بازی آنلاین خیلی کم است، ادامه داد: فاصله بازی سازها زیاد است که باید کمک کرد برطرف شود.

کریمی قنوسی به صدور بیش از ۹ هزار مجوز بازی آنلاین در یکسال گذشته اشاره کرد که کاغذی نبوده و بررسی آن ها بعد از انتشار صورت گرفته است. کریمی قنوسی ضمن رد کردن بودجه این بنیاد، ابراز امیدواری کرد نمایندگان مجلس شورای اسلامی کمک بیشتری به این مجموعه بکنند. کریمی قنوسی نبود قانون کپی رایت را از مشکلات بازی سازها عنوان کرد و گفت: تنها حمایت بنیاد می تواند راه گشای بازی سازان باشد. بیست و دومین نمایشگاه بین المللی الکترونیک، کامپیوتر و تجارت الکترونیک (الکامپ) بیست و پنجم آذرماه با حضور نزدیک به ۶۰۰ شرکت داخلی و خارجی در محل نمایشگاه بین المللی تهران آغاز به کار کرد و روز ۲۸ آذر به کار خود پایان داد.

در این نمایشگاه استارت آپ ها و همچنین دستگاه های دولتی دستاوردهای خود را به معرض نمایش گذاشتند. نزدیک به ۵۰ شرکت خارجی از کشورهای چین، کره جنوبی و تایوان در نمایشگاه الکامپ ۲۲ حضور داشتند.



خراسان

وضعیت نگران کننده بودجه بازی های رایانه ای در سال ۹۶

پارسا- مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: بودجه سال آینده گیم برای توسعه این صنعت به هیچ وجه کافی نیست. کریمی قنوسی در نشست خبری در حاشیه نمایشگاه بین المللی الکامپ افزود: سالانه بودجه ای در یکی از جدال بودجه ای به بنیاد اختصاص پیدا می کرد که تعهد پرداخت نداشت و اغلب هم ۸۰ درصد آن تخصیص داده نمی شد. اما امسال این بودجه در جدول وزارت ارشاد قرار گرفته، اما در مجموع به توجه به مذاکراتی که با نهاد های مختلف درباره اهمیت حمایت از صنعت گیم داشته ایم، به نظر می رسد بودجه اختصاص داده شده به هیچ وجه قابل قبول نیست چرا که اعتقاد ما براین است که صنعت گیم در حال حاضر در کشور نهایی است که باید ابتدا آب زیادی پای آن ریخته شود تا بتواند روی پای خود بایستد و بدیهی است بودجه قطره چکانی دردی از این صنعت دوا نخواهد کرد. وی با تاکید براین که بودجه سال آینده گیم به هیچ وجه برای پیشبرد و توسعه این صنعت کافی نیست، ادامه داد: طبیعتا با چنین بودجه ای نمی توان به بازی سازها کمک کرد از جمله کمک های تبلیغی که هزینه های زیادی دارد و یا نمی توان استیثوی ملی بازی سازی را به قدری گسترش داد که در نقاط دیگری از کشور دانشجو بگیرد، زیرا این کار سرمایه گذاری جدی می خواهد. به تازگی با نمایندگان مجلس نیز مذاکراتی داشته ایم که کمک کنند بودجه بنیاد افزایش یابد و بتوانیم تا یک ماه آینده شاهد تغییراتی در بودجه سال ۹۶ بنیاد باشیم.

سالن مستقل بازی سازان در الکامپ سال آینده (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای، برای نخستین بار شاهد حضور منسجم بازی سازان در نمایشگاه الکامپ امسال بودیم.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای طی نشستی خبری در نمایشگاه الکامپ گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از شرکت های فعال این حوزه، ۷۰ درصد هزینه های آنها برای حضور در بخش الکامپ گیمز بیست و دومین دوره نمایشگاه الکامپ را پرداخت کرد.

کریمی قدوسی افزود: با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای، برای نخستین بار شاهد حضور منسجم بازی سازان در نمایشگاه الکامپ بودیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که الکامپ گیمز از بخش های جذاب نمایشگاه امسال بود و بازدید کنندگان استقبال بسیار خوبی از آن داشتند افزود: ۱۵ شرکت بازی ساز در فضایی به وسعت ۳۰۰ متر مربع در الکامپ گیمز امسال حضور یافتند و امیدواریم سال آینده یک سالن به بازی سازان اختصاص یابد. وی به برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention در ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه سال آینده اشاره کرد و گفت: از فروردین ماه امسال برای برگزاری این نمایشگاه که یکی از بین المللی ترین نمایشگاه های کشور خواهد بود، برنامه ریزی شده و در نمایشگاه های برتر بازی سازی دنیا این رویداد معرفی شده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام حضور ۳۰ ناشر و ۳۰ سخنران بین المللی در حوزه بازی در نمایشگاه TGC گفت: نمایشگاه الکامپ فضای مناسبی برای برقراری ارتباط بازی سازان با مردم است این در حالی است که TGC یک رویداد B2B و ویژه متخصصان و شرکت های فعال ایرانی و خارجی است. کریمی قدوسی با اعلام اینکه امسال ۹ هزار مجوز بازی موبایل صادر شده است ادامه داد: در جهت رفع مقررات دست و پاگیر، صدور پروانه ساخت لغو شد و بنیاد تنها با نظارت پس از نشر، پروانه انتشار صادر می کند، چرا که نمی خواهیم صنعت بازی سازی پشت دروازه بنیاد قفل شود.

وی همچنین با اشاره به این که گیمرها به سمت بازی های موبایلی و آنلاین علاقه نشان می دهند گفت: در سال ۹۲ حدود ۷۳ درصد گیمرها با کامپیوتر بازی می کردند این در حالی است که در سال گذشته این میزان به ۲۳ درصد رسید و شاهد کوچ سریع گیمرها از بازی کامپیوتری به سمت بازی های موبایل و آنلاین هستیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره بودجه امسال این نهاد توضیح داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای نقش مهمی در توسعه صنعت مهم بازی در کشور دارد. اکنون زمان آن است که به پای نهال این صنعت، آب فراوان بریزیم و بنابراین امیدواریم در مذاکره با نمایندگان مجلس، رقم به وجه بنیاد افزایش یابد. باقر بحری مدیر اجرایی الکامپ نیز در این نشست خبری گفت: سال گذشته بخش ویژه کسب و کارهای نوپا (الکامپ استارز) با ۳۰۰ متر مربع فضا شکل گرفت و اسالی سالن را در اختیار دارد. امیدواریم الکامپ گیمز نیز سال آینده در یک سالن و با حضور گسترده بازی سازان کشورمان برگزار شود. منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

تجارت

الکامپ گیمز برای نخستین بار

نمایشگاه الکامپ فضای مناسبی برای برقراری ارتباط با شرکت هایی است که فعالیت شان به نحوی با «گیم» سرکار دارد. این رویداد یکی از راهکارهای اساسی و کارآمد به منظور حمایت و استفاده از ظرفیت های آنها و از جمله دانشجویان حوزه بازی سازی است.

شرکت ها با قدرت و در سطح بالایی در الکامپ امسال حاضر شدند. همچنین الکامپ گیمز امسال با توافق بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سازمان نظام صنفی رایانه ای به الکامپ افزوده شد. در الکامپ گیمز برای نخستین بار در نمایشگاه بین المللی الکامپ فضایی به شرکت های بازی سازی اختصاص داده شده است. باید فرصت های موجود در الکامپ را برای ارتباط و تعامل با شرکت های خارجی درک و دریافت کرد. یکی از شرکت های بزرگ چینی که در حوزه ICT فعالیت می کند، در حال ساخت مارکتی برای بازی هایش بوده و بسیار راغب هستند که به صورت جدی وارد حوزه بازی شوند. بد نیست در این باره اشاره ای هم به رویداد بزرگ «tgc» داشته باشیم. ما رویداد بزرگ «tehran game convention» را سال آینده در اردیبهشت برگزار می کنیم. الکامپ فضای خوبی برای ما بود تا با شرکت هایی که فعالیت شان به نحوی با گیم مرتبط است، ارتباط برقرار کنیم و از آنها به عنوان اسپانسرشیپ حمایت یا استفاده از کاربران و دانشجویانی که تربیت می کنند، دعوت کنیم. در این زمینه با بسیاری از شرکت های تامین کننده اینترنت و شرکت های سرمایه گذار ارتباط برقرار کردیم. همچنین یک موسسه آموزشی قوی که آموزش های تخصصی حوزه II و حدود ۷۰ هزار دانشجو دارد، راغب به همکاری با ما شده تا رویداد ما را به دانشجویان خود اطلاع رسانی کند. با سازمان فنی حرفه ای کشور ارتباط خوبی برای همکاری گرفتیم. این همکاری در قالب معرفی رویدادهاست و اینکه رشته بازی سازی را به نحوی در فنی حرفه ای ارتقا دهند، البته کارهایی انجام شده، اما از یک جایی به بعد نیاز به کارهای علمی و تجهیزاتی است که می توانند از بنیاد بازی ها کمک بگیرند.

مریم احمدی - سرپرست امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: بودجه فعلی بنیاد، پاسخگوی رشد نهال صنعت بازی های رایانه ای نیست

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشستی خبری در نمایشگاه الکامپ گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت از شرکت های فعال این حوزه، ۷۰ درصد هزینه های آنها برای حضور در بخش الکامپ گیمز بیست و دومین دوره نمایشگاه الکامپ را پرداخت کرد.

فناوران- حسن کریمی قدوسی افزود: با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای، برای نخستین بار شاهد حضور منسجم بازی سازان در نمایشگاه الکامپ بودیم. وی با بیان اینکه الکامپ گیمز از بخش های جذاب نمایشگاه امسال بود و بازدیدکنندگان استقبال بسیار خوبی از آن داشتند، افزود: ۱۵ شرکت بازی ساز در فضایی به وسعت ۳۰۰ متر مربع در الکامپ گیمز امسال حضور یافتند و امیدواریم سال آینده یک سالن به بازی سازان اختصاص یابد. وی به برگزاری نمایشگاه Tehran Game Convention در ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه سال آینده پرداخت و گفت: از فروردین ماه امسال برای برگزاری این نمایشگاه که یکی از بین المللی ترین نمایشگاه های کشور خواهد بود، برنامه ریزی شده و در نمایشگاه های برتر بازی سازی دنیا این رویداد معرفی شده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام حضور ۳۰ ناشر و ۳۰ سخنران بین المللی در حوزه بازی در نمایشگاه TGC گفت: نمایشگاه الکامپ فضای مناسبی برای برقراری ارتباط بازی سازان با مردم است این در حالی است که TGC یک رویداد B2B و ویژه متخصصان و شرکت های فعال ایرانی و خارجی است. وی با اعلام اینکه امسال ۹ هزار مجوز بازی موبایل صادر شده است، گفت: در جهت رفع مقررات دست و پاگیر، صدور پروانه ساخت لنو شد و بنیاد تنها با نظارت پس از نشر، پروانه انتشار صادر می کند، چراکه نمی خواهیم صنعت بازی سازی پشت دروازه بنیاد قفل شود.

کریمی قدوسی با بیان اینکه گیمرها به سمت بازی های موبایلی و آنلاین علاقه نشان می دهند، گفت: در سال ۹۲ حدود ۷۳ درصد گیمرها با کامپیوتر بازی می کردند این در حالی است که در سال گذشته این میزان به ۲۳ درصد رسید و شاهد کوچ سریع گیمرها از بازی کامپیوتری به سمت بازی های موبایل و آنلاین هستیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره بودجه امسال این نهاد توضیح داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای نقش مهمی در توسعه صنعت بازی در کشور دارد. اکنون زمان آن است که به پای نهال این صنعت آب فراوان بریزیم و امیدواریم در مذاکره با نمایندگان مجلس، رقم بودجه بنیاد افزایش یابد. وی ادامه داد: هرچند روی کاغذ بخشی از بودجه پارسال نسبت به سال گذشته کاهش یافته است، اما از آنجا که اعتبارات این نهاد برای نخستین بار در ذیل بودجه وزارت ارشاد آمده است، قاعدتا میزان تخصیص اعتبار بیشتر شده و در عمل احتمالا شاهد بودجه بیشتری برای بنیاد باشیم. باقر بحری، مدیر اجرایی الکامپ نیز در این نشست خبری گفت: سال گذشته بخش ویژه کسب و کارهای نوپا (الکامپ استارز) با ۳۰۰ متر مربع فضا شکل گرفت و امسال یک سالن را در اختیار دارد. امیدواریم الکامپ گیمز نیز سال آینده در یک سالن و با حضور گسترده بازی سازان کشورمان برگزار شود.



سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه رونمایی شد (۱۳۹۰-۰۹-۲۳)

«سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه» که به سفارش و حمایت اداره کل چاپ و نشر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی زیر نظر تعدادی از استادان دانشگاه های صنعتی شریف و فردوسی مشهد و با مشاوره تعدادی از استادان ایرانی خارج از کشور طراحی شده است، رونمایی شد.

به گزارش خبرگزاری کتاب ایران (آینا) به نقل از روابط عمومی معاونت امور فرهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، رونمایی از «سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه» با حضور سیدعباس صالحی، معاون امور فرهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، محمودرضا برازش، مدیرکل اداره چاپ و نشر در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، بهروز فتاحی، مدیرکل دفتر مطالعات و برنامه ریزی راهبردی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، استادان دانشگاه و جمعی از کارشناسان چاپ صبح روز سه شنبه (۲۰ آذرماه) در معاونت امور فرهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی انجام شد.

صالحی در این آیین با اشاره به فعالیت های اداره کل چاپ و نشر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه آموزش، عنوان کرد: حمایت از بخش های زیرساختی یکی از حوزه هایی بود که در این دوره مورد تأکید قرار داشت. طرح مذکور نیز یکی از قطعات این پازل بود که به آموزش زیرساختی می پردازد. وی ادامه داد: ارتباط چندانی میان دانشگاه و صنعت چاپ کشور وجود نداشت و با توجه به علقه ای که به تحصیلات عالی در کشور وجود دارد، تلاش شد در بخش آموزش چاپ از ظرفیت دانشگاه ها کمک گرفته شود. یکی از دلایلی که صنعت چاپ نتوانسته است به جایگاه خود در منطقه و جهان دست یابد، درگیر نشدن دانشگاه در حوزه صنعت چاپ است، باید انگیزش لازم در این حوزه ایجاد شود تا دانشگاه های مختلف بتوانند در این حوزه فعالیت کنند. خوشبختانه پس از طراحی این سامانه شبیه سازی، ارتباط های خوبی برقرار خواهد شد.

صالحی مدیریت سنتی چاپخانه ها را مشکل دیگر در مدرن شدن چاپخانه ها دانست و گفت: مدیریت سنتی در فضای چاپخانه ها پاسخگوی شرایط جدید نیست. بخش زیادی از صنعت چاپ ما مدیریت سنتی دارد و باید تلاش کنیم با گذر از این مرحله وارد مدیریت مدرن شویم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی افزود: با برگزاری کلاس نمی‌توانیم به این هدف دست بیابیم، زیرا برخی از این عادت‌ها در درون برخی مدیران چاپخانه‌ها نهادینه شده است. باید تلاش شود از طریق درگیر کردن مدیران در سامانه‌های این چنینی، این هنجار جدید را به یک عادت تبدیل کنیم و از مرحله سنتی به مرحله مدرن گذار کنیم.

معاون امور فرهنگی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی با اشاره به گسترش بازی‌های رایانه‌ای در حوزه آموزش، گفت: بازی‌های رایانه‌ای در حوزه آموزش پیشرفت‌های زیادی داشته‌اند و در آموزش زندگی روزمره بسیار عمیق شده‌اند. این بازی‌ها به دلیل تکرار و تمرین در درونی کردن عادات بسیار موفق بوده‌اند زیرا ترکیبی از آموزش، مهارت و بازی هستند.

صالحی ادامه داد: با طراحی چنین سامانه‌ای دو وظیفه ایجاد می‌شود. اول این که ارتباط با دانشگاه‌ها را افزایش دهیم و به این سمت برویم که خروجی از دانشگاه را افزایش دهیم و به سمتی حرکت کنیم که دانشگاه‌ها به سمت حوزه چاپ گرایش پیدا کنند. از سوی دیگر باید تلاش شود تا این سامانه از طریق ایجاد انگیزه در میان چاپخانه‌داران ترویج شود تا بتوانیم به سمت مدیریت مدرن در چاپخانه‌ها حرکت کنیم.

در ادامه این آیین، محمودرضا برازش به معرفی «سامانه شبیه‌سازی مدیریت عملیات چاپخانه» پرداخت و گفت: هدف از طراحی و پیاده‌سازی این سامانه تولید ابزاری است که از طریق آن بتوان مدیریت عملیات در یک چاپخانه را به صورت کاربردی به دست اندرکاران این صنعت و دانش پژوهان آموزش داد.

وی افزود: این سامانه زیر نظر اساتید دانشگاه صنعتی شریف و دانشگاه فردوسی مشهد و با مشاوره برخی از اساتید ایرانی دانشگاه‌های خارجی طراحی شده است. این نرم‌افزار شبیه‌سازی فضای را ایجاد می‌کند تا کاربران در یک بازه زمانی معین به هدایت چاپخانه بپردازند و با شرایط مدیریت در چاپخانه‌ها آشنا شوند. همچنین چندین کاربرد می‌توانند به طور همزمان به این سامانه متصل شده در مدیریت فضای چاپخانه با یکدیگر رقابت کنند.

برازش با اشاره به تمهیدات این نرم‌افزار به دیگر حوزه‌های مدیریتی، عنوان کرد: این نرم‌افزار شبیه‌سازی می‌تواند مدل خوبی برای صنایع و بخش‌های دیگر از جمله حوزه نشر باشد.

در ادامه این برنامه، توضیحاتی درباره داده‌های سامانه و معرفی بخش‌های آن انجام شد و درباره راه‌های گسترش این سامانه به حوزه‌های دیگر بحث و تبادل نظر صورت گرفت.

نرم‌افزارهای شبیه‌سازی مدیریت عملیات در دانشگاه‌های معتبر جهان کاربردهای آموزشی فراوانی دارد و این اولین نمونه از نرم‌افزارهای این چنینی تولید شده در ایران است.



رونمایی از سامانه شبیه‌سازی مدیریت عملیات چاپخانه

سامانه شبیه‌سازی مدیریت عملیات چاپخانه رونمایی شد.

به گزارش ایلتا، «سامانه شبیه‌سازی مدیریت عملیات چاپخانه» که به سفارش و حمایت اداره کل چاپ و نشر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی زیر نظر تعدادی از اساتید دانشگاه‌های صنعتی شریف و فردوسی مشهد و با مشاوره تعدادی از اساتید ایرانی خارج از کشور طراحی شده است، رونمایی شد.

رونمایی از «سامانه شبیه‌سازی مدیریت عملیات چاپخانه» با حضور سیدعباس صالحی، معاون امور فرهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، محمودرضا برازش، مدیرکل اداره چاپ و نشر در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، بهروز فتحی، مدیرکل دفتر مطالعات و برنامه ریزی راهبردی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، اساتید دانشگاه و جمعی از کارشناسان چاپ صبح امروز سه‌شنبه (۳۰ آذرماه) در معاونت امور فرهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی انجام شد.

صالحی در این مراسم با اشاره به فعالیت‌های اداره کل چاپ و نشر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه آموزش عنوان کرد: حمایت از بخش‌های زیرساختی یکی از حوزه‌هایی بود که در این دوره مورد تأکید قرار داشت. این طرح نیز یکی از قطعات این پازل بود که به آموزش زیرساختی می‌پردازد.

وی ادامه داد: ارتباط چندانی میان دانشگاه و صنعت چاپ کشور وجود نداشت و با توجه به علقه‌ای که به تحصیلات عالی در کشور وجود دارد، تلاش شد در بخش آموزش چاپ از ظرفیت دانشگاه‌ها کمک گرفته شود. یکی از دلایلی که صنعت چاپ نتوانسته است به جایگاه خود در منطقه و جهان دست یابد، درگیر نشدن دانشگاه در حوزه صنعت چاپ است. باید انگیزش لازم در این حوزه ایجاد شود تا دانشگاه‌های مختلف بتوانند در این حوزه فعالیت کنند. خوشبختانه پس از طراحی این سامانه شبیه‌سازی، ارتباط‌های خوبی برقرار خواهد شد.

صالحی مدیریت سنتی چاپخانه‌ها را مشکل دیگر در مدرن‌شدن چاپخانه‌ها دانست و گفت: مدیریت سنتی در فضای چاپخانه‌ها پاسخگوی شرایط جدید نیست. بخش زیادی از صنعت چاپ ما مدیریت سنتی دارد و باید تلاش کنیم با گذر از این مرحله وارد مدیریت مدرن شویم.

وی ادامه داد: با برگزاری کلاس نمی‌توانیم به این هدف دست بیابیم زیرا برخی از این عادت‌ها در درون برخی مدیران چاپخانه‌ها نهادینه شده است. باید تلاش شود از طریق درگیر کردن مدیران در سامانه‌های این چنینی، این هنجار جدید را به یک عادت تبدیل کنیم و از مرحله سنتی به مرحله مدرن گذار کنیم.

معاون امور فرهنگی با اشاره به گسترش بازی‌های رایانه‌ای در حوزه آموزش گفت: بازی‌های رایانه‌ای در حوزه آموزش پیشرفت‌های زیادی داشته‌اند و در آموزش زندگی روزمره بسیار عمیق شده‌اند. این بازی‌ها به دلیل تکرار و تمرین در درونی کردن عادات بسیار موفق بوده‌اند زیرا ترکیبی از آموزش، مهارت و بازی هستند.

صالحی ادامه داد: با طراحی چنین سامانه‌ای دو وظیفه ایجاد می‌شود. اول اینکه ارتباط با دانشگاه‌ها را افزایش دهیم و به این سمت برویم که خروجی از دانشگاه را افزایش دهیم و به سمتی حرکت کنیم که دانشگاه‌ها به سمت حوزه چاپ گرایش پیدا کنند. از سوی دیگر باید تلاش شود تا این سامانه از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) طریق ایجاد انگیزه در میان چاپخانه داران ترویج شود تا بتوانیم به سمت مدیریت مدرن در چاپخانه ها حرکت کنیم.

در ادامه این مراسم، محمودرضا برازش به معرفی «سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه» پرداخت و گفت: هدف از طراحی و پیاده سازی این سامانه تولید ابزاری است که از طریق آن بتوان مدیریت عملیات در یک چاپخانه را به صورت کاربردی به دست اندرکاران این صنعت و دانش پژوهان آموزش داد.

وی افزود: این سامانه زیر نظر اساتید دانشگاه صنعتی شریف و دانشگاه فردوسی مشهد و با مشاوره برخی از اساتید ایرانی دانشگاه های خارجی طراحی شده است. این نرم افزار شبیه ساز فضایی را ایجاد می کند تا کاربران در یک بازه زمانی معین به هدایت چاپخانه بپردازند و با شرایط مدیریت در چاپخانه ها آشنا شوند. همچنین چندین کاربر می توانند بطور همزمان به این سامانه متصل شده در مدیریت فضای چاپخانه با یکدیگر رقابت کنند.

برازش با اشاره به تمهیم این نرم افزار به دیگر حوزه های مدیریتی عنوان کرد: این نرم افزار شبیه ساز می تواند مدل خوبی برای صنایع و بخش های دیگر از جمله حوزه نشر باشد.

در ادامه این برنامه توضیحاتی درباره داده های سامانه و معرفی بخش های آن انجام شد و درباره راه های گسترش این سامانه به حوزه های دیگر بحث و تبادل نظر صورت گرفت.

نرم افزارهای شبیه ساز مدیریت عملیات در دانشگاه های معتبر جهان کاربردهای آموزشی فراوانی دارد و این اولین نمونه از نرم افزارهای این چنینی تولید شده در ایران است.



رونمایی از سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

«سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه» که به سفارش و حمایت اداره کل چاپ و نشر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی زیر نظر تعدادی از اساتید دانشگاه های صنعتی شریف و فردوسی مشهد و با مشاوره تعدادی از اساتید ایرانی خارج از کشور طراحی شده است، رونمایی شد.

به گزارش لیزنا، بر اساس اعلام روابط عمومی معاونت امور فرهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، رونمایی از «سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه» با حضور سیدعباس صالحی؛ معاون امور فرهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، محمودرضا برازش؛ مدیرکل اداره چاپ و نشر در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، بهروز فتحی؛ مدیرکل دفتر مطالعات و برنامه ریزی راهبردی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، حسن کریمی قدوسی؛ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اساتید دانشگاه و جمعی از کارشناسان چاپ صبح روز سه شنبه، ۳۰ آذرماه، در معاونت امور فرهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی انجام شد.

صالحی در این مراسم با اشاره به فعالیت های اداره کل چاپ و نشر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه آموزش عنوان کرد: حمایت از بخش های زیرساختی یکی از حوزه هایی بود که در این دوره مورد تاکید قرار داشت. این طرح نیز یکی از قطعات این پازل بود که به آموزش زیرساختی می پردازد.

وی ادامه داد: ارتباط چندانی میان دانشگاه و صنعت چاپ کشور وجود نداشت و با توجه به علقه ای که به تحصیلات عالی در کشور وجود دارد، تلاش شد در بخش آموزش چاپ از ظرفیت دانشگاه ها کمک گرفته شود. یکی از دلایلی که صنعت چاپ نتوانسته است به جایگاه خود در منطقه و جهان دست یابد، درگیر شدن دانشگاه در حوزه صنعت چاپ است. باید انگیزش لازم در این حوزه ایجاد شود تا دانشگاه های مختلف بتوانند در این حوزه فعالیت کنند. خوشبختانه پس از طراحی این سامانه شبیه سازی، ارتباط های خوبی برقرار خواهد شد.

صالحی مدیریت سنتی چاپخانه ها را مشکل دیگر در مدرن شدن چاپخانه ها دانست و گفت: مدیریت سنتی در فضای چاپخانه ها پاسخگوی شرایط جدید نیست. بخش زیادی از صنعت چاپ ما مدیریت سنتی دارد و باید تلاش کنیم با گذر از این مرحله وارد مدیریت مدرن شویم.

وی ادامه داد: با برگزاری کلاس نمی توانیم به این هدف دست یابیم زیرا برخی از این عادت ها در درون برخی مدیران چاپخانه ها نهادینه شده است. باید تلاش شود از طریق درگیر کردن مدیران در سامانه های این چنینی، این هنجار جدید را به یک عادت تبدیل کنیم و از مرحله سنتی به مرحله مدرن گذار کنیم.

معاون امور فرهنگی با اشاره به گسترش بازی های رایانه ای در حوزه آموزش گفت: بازی های رایانه ای در حوزه آموزش پیشرفت های زیادی داشته اند و در آموزش زندگی روزمره بسیار عمیق شده اند. این بازی ها به دلیل تکرار و تمرین در درونی کردن عادات بسیار موفق بوده اند زیرا ترکیبی از آموزش، مهارت و بازی هستند.

صالحی ادامه داد: با طراحی چنین سامانه ای دو وظیفه ایجاد می شود. اول اینکه ارتباط با دانشگاه ها را افزایش دهیم و به این سمت برویم که خروجی از دانشگاه را افزایش دهیم و به سمتی حرکت کنیم که دانشگاه ها به سمت حوزه چاپ گرایش پیدا کنند. از سوی دیگر باید تلاش شود تا این سامانه از طریق ایجاد انگیزه در میان چاپخانه داران ترویج شود تا بتوانیم به سمت مدیریت مدرن در چاپخانه ها حرکت کنیم.

در ادامه این مراسم، محمودرضا برازش به معرفی «سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه» پرداخت و گفت: هدف از طراحی و پیاده سازی این سامانه تولید ابزاری است که از طریق آن بتوان مدیریت عملیات در یک چاپخانه را به صورت کاربردی به دست اندرکاران این صنعت و دانش پژوهان آموزش داد.

وی افزود: این سامانه زیر نظر اساتید دانشگاه صنعتی شریف و دانشگاه فردوسی مشهد و با مشاوره برخی از اساتید ایرانی دانشگاه های خارجی طراحی شده است. این نرم افزار شبیه ساز فضایی را ایجاد می کند تا کاربران در یک بازه زمانی معین به هدایت چاپخانه بپردازند و با شرایط مدیریت در چاپخانه ها آشنا شوند. همچنین چندین کاربر می توانند بطور همزمان به این سامانه متصل شده در مدیریت فضای چاپخانه با یکدیگر رقابت کنند.

برازش با اشاره به تمهیم این نرم افزار به دیگر حوزه های مدیریتی عنوان کرد: این نرم افزار شبیه ساز می تواند مدل خوبی برای صنایع و بخش های دیگر از جمله حوزه نشر باشد.

در ادامه این برنامه توضیحاتی درباره داده های سامانه و معرفی بخش های آن انجام شد و درباره راه های گسترش این سامانه به حوزه های (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دیگر بحث و تبادل نظر صورت گرفت.

بر اساس این گزارش، نرم افزارهای شبیه ساز مدیریت عملیات در دانشگاه های معتبر جهان کاربردهای آموزشی فراوانی دارد و این اولین نمونه از نرم افزارهای این چنینی تولید شده در ایران است.



رونمایی از سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

«سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه» که زیر نظر تعدادی از اساتید دانشگاه های صنعتی شریف و فردوسی مشهد و با مشاوره تعدادی از اساتید ایرانی خارج از کشور طراحی شده است، رونمایی شد.

به گزارش خبرگزاری فارس، رونمایی از «سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه» با حضور سیدعباس صالحی؛ معاون امور فرهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، محمودرضا برزاش؛ مدیرکل اداره چاپ و نشر در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، بهروز فتحی؛ مدیرکل دفتر مطالعات و برنامه ریزی راهبردی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، حسن کریمی قدوسی؛ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اساتید دانشگاه و جمعی از کارشناسان چاپ صبح روز سه شنبه (۳۰ آذرماه) در معاونت امور فرهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی انجام شد.

صالحی در این مراسم با اشاره به فعالیت های اداره کل چاپ و نشر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه آموزش عنوان کرد: حمایت از بخش های زیرساختی یکی از حوزه هایی بود که در این دوره مورد تاکید قرار داشت. این طرح نیز یکی از قطعات این پازل بود که به آموزش زیرساختی می پردازد. وی ادامه داد: ارتباط چندانی میان دانشگاه و صنعت چاپ کشور وجود نداشت و با توجه به علقه ای که به تحصیلات عالی در کشور وجود دارد، تلاش شد در بخش آموزش چاپ از ظرفیت دانشگاه ها کمک گرفته شود. یکی از دلایلی که صنعت چاپ نتوانسته است به جایگاه خود در منطقه و جهان دست یابد، درگیر نشدن دانشگاه در حوزه صنعت چاپ است. باید انگیزش لازم در این حوزه ایجاد شود تا دانشگاه های مختلف بتوانند در این حوزه فعالیت کنند. خوشبختانه پس از طراحی این سامانه شبیه سازی، ارتباط های خوبی برقرار خواهد شد.

صالحی مدیریت سنتی چاپخانه ها را مشکل دیگر در مدرن شدن چاپخانه ها دانست و گفت: مدیریت سنتی در فضای چاپخانه ها پاسخگوی شرایط جدید نیست. بخش زیادی از صنعت چاپ ما مدیریت سنتی دارد و باید تلاش کنیم با گذر از این مرحله وارد مدیریت مدرن شویم. وی ادامه داد: با برگزاری کلاس نمی توانیم به این هدف دست یابیم زیرا برخی از این عادت ها در درون برخی مدیران چاپخانه ها نهادینه شده است. باید تلاش شود از طریق درگیر کردن مدیران در سامانه های این چنینی، این هنجار جدید را به یک عادت تبدیل کنیم و از مرحله سنتی به مرحله مدرن گذار کنیم. معاون امور فرهنگی با اشاره به گسترش بازی های رایانه ای در حوزه آموزش گفت: بازی های رایانه ای در حوزه آموزش پیشرفت های زیادی داشته اند و در آموزش زندگی روزمره بسیار عمیق شده اند. این بازی ها به دلیل تکرار و تمرین در درونی کردن عادات بسیار موفق بوده اند زیرا ترکیبی از آموزش، مهارت و بازی هستند.

صالحی ادامه داد: با طراحی چنین سامانه ای دو وظیفه ایجاد می شود. اول اینکه ارتباط با دانشگاه ها را افزایش دهیم و به این سمت برویم که خروجی از دانشگاه را افزایش دهیم و به سمتی حرکت کنیم که دانشگاه ها به سمت حوزه چاپ گرایش پیدا کنند. از سوی دیگر باید تلاش شود تا این سامانه از طریق ایجاد انگیزه در میان چاپخانه داران ترویج شود تا بتوانیم به سمت مدیریت مدرن در چاپخانه ها حرکت کنیم.

در ادامه این مراسم، محمودرضا برزاش به معرفی «سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه» پرداخت و گفت: هدف از طراحی و پیاده سازی این سامانه تولید ابزاری است که از طریق آن بتوان مدیریت عملیات در یک چاپخانه را به صورت کاربردی به دست اندرکاران این صنعت و دانش پژوهان آموزش داد. وی افزود: این سامانه زیر نظر اساتید دانشگاه صنعتی شریف و دانشگاه فردوسی مشهد و با مشاوره برخی از اساتید ایرانی دانشگاه های خارجی طراحی شده است. این نرم افزار شبیه ساز فضایی را ایجاد می کند تا کاربران در یک بازه زمانی معین به هدایت چاپخانه بپردازند و با شرایط مدیریت در چاپخانه ها آشنا شوند. همچنین چندین کاربر می توانند به طور همزمان به این سامانه متصل شده در مدیریت فضای چاپخانه با یکدیگر رقابت کنند.

برزاش با اشاره به تمهیم این نرم افزار به دیگر حوزه های مدیریتی عنوان کرد: این نرم افزار شبیه ساز می تواند مدل خوبی برای صنایع و بخش های دیگر از جمله حوزه نشر باشد.

در ادامه این برنامه توضیحاتی درباره داده های سامانه و معرفی بخش های آن انجام شد و درباره راه های گسترش این سامانه به حوزه های دیگر بحث و تبادل نظر صورت گرفت.

بر اساس این گزارش، نرم افزارهای شبیه ساز مدیریت عملیات در دانشگاه های معتبر جهان کاربردهای آموزشی فراوانی دارد و این اولین نمونه از نرم افزارهای این چنینی تولید شده در ایران است.



رونمایی از سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه رونمایی شد.

به گزارش ایلتا، «سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه» که به سفارش و حمایت اداره کل چاپ و نشر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی زیر نظر تعدادی از اساتید دانشگاه های صنعتی شریف و فردوسی مشهد و با مشاوره تعدادی از اساتید ایرانی خارج از کشور طراحی شده است، رونمایی شد. رونمایی از «سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه» با حضور سیدعباس صالحی؛ معاون امور فرهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، محمودرضا برازش؛ مدیرکل اداره چاپ و نشر در وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، بهروز فتحی؛ مدیرکل دفتر مطالعات و برنامه ریزی راهبردی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، حسن کریمی قدوسی؛ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، اساتید دانشگاه و جمعی از کارشناسان چاپ صبح امروز سه شنبه (۲۰ آذرماه) در معاونت امور فرهنگی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی انجام شد.

صالحی در این مراسم با اشاره به فعالیت های اداره کل چاپ و نشر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حوزه آموزش عنوان کرد: حمایت از بخش های زیرساختی یکی از حوزه هایی بود که در این دوره مورد تاکید قرار داشت. این طرح نیز یکی از قطعات این پازل بود که به آموزش زیرساختی می پردازد. وی ادامه داد: ارتباط چندانی میان دانشگاه و صنعت چاپ کشور وجود نداشت و با توجه به علقه ای که به تحصیلات عالی در کشور وجود دارد، تلاش شد در بخش آموزش چاپ از ظرفیت دانشگاه ها کمک گرفته شود. یکی از دلایلی که صنعت چاپ نتوانسته است به جایگاه خود در منطقه و جهان دست یابد، درگیر نشدن دانشگاه در حوزه صنعت چاپ است. باید انگیزش لازم در این حوزه ایجاد شود تا دانشگاه های مختلف بتوانند در این حوزه فعالیت کنند. خوشبختانه پس از طراحی این سامانه شبیه سازی، ارتباط های خوبی برقرار خواهد شد.

صالحی مدیریت سنتی چاپخانه ها را مشکل دیگر در مدرن شدن چاپخانه ها دانست و گفت: مدیریت سنتی در فضای چاپخانه ها پاسخگوی شرایط جدید نیست. بخش زیادی از صنعت چاپ ما مدیریت سنتی دارد و باید تلاش کنیم با گذر از این مرحله وارد مدیریت مدرن شویم. وی ادامه داد: با برگزاری کلاس نمی توانیم به این هدف دست یابیم زیرا برخی از این عادت ها در درون برخی مدیران چاپخانه ها نهادینه شده است. باید تلاش شود از طریق درگیر کردن مدیران در سامانه های این چنینی، این هنجار جدید را به یک عادت تبدیل کنیم و از مرحله سنتی به مرحله مدرن گذار کنیم. معاون امور فرهنگی با اشاره به گسترش بازی های رایانه ای در حوزه آموزش گفت: بازی های رایانه ای در حوزه آموزش پیشرفت های زیادی داشته اند و در آموزش زندگی روزمره بسیار عمیق شده اند. این بازی ها به دلیل تکرار و تمرین در درونی کردن عادات بسیار موفق بوده اند زیرا ترکیبی از آموزش، مهارت و بازی هستند.

صالحی ادامه داد: با طراحی چنین سامانه ای دو وظیفه ایجاد می شود. اول اینکه ارتباط با دانشگاه ها را افزایش دهیم و به این سمت برویم که خروجی از دانشگاه را افزایش دهیم و به سمتی حرکت کنیم که دانشگاه ها به سمت حوزه چاپ گرایش پیدا کنند. از سوی دیگر باید تلاش شود تا این سامانه از طریق ایجاد انگیزه در میان چاپخانه داران ترویج شود تا بتوانیم به سمت مدیریت مدرن در چاپخانه ها حرکت کنیم.

در ادامه این مراسم، محمودرضا برازش به معرفی «سامانه شبیه سازی مدیریت عملیات چاپخانه» پرداخت و گفت: هدف از طراحی و پیاده سازی این سامانه تولید ابزاری است که از طریق آن بتوان مدیریت عملیات در یک چاپخانه را به صورت کاربردی به دست اندرکاران این صنعت و دانش پژوهان آموزش داد. وی افزود: این سامانه زیر نظر اساتید دانشگاه صنعتی شریف و دانشگاه فردوسی مشهد و با مشاوره برخی از اساتید ایرانی دانشگاه های خارجی طراحی شده است. این نرم افزار شبیه سازی فضایی را ایجاد می کند تا کاربران در یک بازه زمانی معین به هدایت چاپخانه بپردازند و با شرایط مدیریت در چاپخانه ها آشنا شوند. همچنین چندین کاربر می توانند بطور همزمان به این سامانه متصل شده در مدیریت فضای چاپخانه با یکدیگر رقابت کنند. برازش با اشاره به تمهیم این نرم افزار به دیگر حوزه های مدیریتی عنوان کرد: این نرم افزار شبیه سازی می تواند مدل خوبی برای صنایع و بخش های دیگر از جمله حوزه نشر باشد.

در ادامه این برنامه توضیحاتی درباره داده های سامانه و معرفی بخش های آن انجام شد و درباره راه های گسترش این سامانه به حوزه های دیگر بحث و تبادل نظر صورت گرفت.

نرم افزارهای شبیه سازی مدیریت عملیات در دانشگاه های معتبر جهان کاربردهای آموزشی فراوانی دارد و این اولین نمونه از نرم افزارهای این چنینی تولید شده در ایران است.



ساعت ۲۴

وضعیت نگران کننده بودجه بازی های رایانه ای در سال ۹۶ (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

ساعت ۲۴-مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: بودجه سال آینده گیم برای توسعه این صنعت به هیچ وجه کافی نیست.

کریمی قدوسی در نشست خبری در حاشیه نمایشگاه بین المللی الکامپ افزود: بودجه ای در یکی از جنابول بودجه ای به بنیاد اختصاص پیدا می کرد که تمهید پرداخت نداشت و اغلب هم ۸۰ درصد آن تخصیص داده نمی شد، اما امسال این بودجه در جنول وزارت ارشاد قرار گرفته، اما در مجموع با توجه به مذاکراتی که با نهاد های مختلف درباره اهمیت حمایت از صنعت گیم داشته ایم، به نظر می رسد بودجه اختصاص داده شده به هیچ وجه قابل قبول (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نیست چرا که اعتقاد ما بر این است که صنعت گیم در حال حاضر در کشور نهالی است که باید ابتدا آب زیادی پای آن ریخته شود تا بتواند روی پای خود بایستد و بدیهی است بودجه قطره چکانی دردی از این صنعت دوا نخواهد کرد.

وی با تاکید بر این که بودجه سال آینده گیم به هیچ وجه برای پیشبرد و توسعه این صنعت کافی نیست، ادامه داد: طبیعتا با چنین بودجه ای نمی توان به بازی سازها کمک کرد از جمله کمک های تبلیغی که هزینه های زیادی دارد و یا نمی توان انستیتوی ملی بازی سازی را به قدری گسترش داد که در نقاط دیگری از کشور دانشجو بگیرد، زیرا این کار سرمایه گذاری جدی می خواهد. به تازگی با نمایندگان مجلس نیز مذاکراتی داشته ایم که کمک کنند بودجه بنیاد افزایش یابد و بتوانیم تا یک ماه آینده شاهد تغییراتی در بودجه سال ۹۶ بنیاد باشیم .

خراسان

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۹/۳۰

