

۱۳۹۵/۰۹/۲۲

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سازمان

DEC 12 2016

دوشنبه ۲۲
آذر

۵
م
۵

اذان صبح ۵:۳۵ طلوع آفتاب ۷:۰۵ اذان ظهر ۱۱:۵۸ اذان مغرب ۱۷:۱۲

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۳۰	۳۲۲۲۹	دلار
▲ ۲۷	۳۴۰۳۲	یورو
▲ ۹۰	۴۰۵۷۲	پوند
▲ ۲۴	۲۷۹۴۹	صدین
▲ ۹	۸۷۷۵	درهم امارات
▲ ۱۶	۳۱۶۷۱	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۹۰۵	دلار
۴۲۴۸	یورو
۴۹۱۰	پوند
۳۴۵۰	صدین
۱۰۸۵	درهم امارات
۱۱۵۷	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۲۶۱۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۳۸۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۲۳۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۹۳۰۰۰	نیم سکه
۳۱۱۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی	صاحب قلم
۳	خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی	روزگارما
۳	خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی	نوآوران
۴	خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی	اقتصادی
۴	تشویق بازی سازان به ساخت بازی با موضوع شب یلدا	فناوران
۵	خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی	مهر اصالت
۶	خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی	حمایت
۶	برگزاری مسابقه بازی سازی شب یلدا	فکر
۷	خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی	اقتصاد
۷	رویداد بازی سازی یلدا برگزار می شود	رسالت
۸	نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی	جهان اقتصاد
۹	انتشار موفق ترین بازی موبایلی کشور در بازارهای جهانی	عصر اقتصاد
روزنامه های هدف و اقتصاد، ابرار اقتصادی، صاحب قلم، نوآوران، روزگار ما		
۱۰	ارسال آثار به جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شد	عصر ارتباط
۱۰	ضرورت رده بندی سنی بازی های رایانه ای	بهداشت نیوز
۱۱	برگزاری رویداد بازی سازی یلدا منظور ساخت بازی با نگاه به سبک زندگی ایرانی اسلامی	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۲	خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی	ایده خیز اکونومیست
۱۲	موفق ترین بازی موبایلی ایران در راه بازارهای جهانی	سلامت نیوز
۱۳	ثبت نام های نهایی الکام گیمز انجام شد/ 4 روز تا نمایشگاه الکام گیمز	باشگاه خبرنگاران

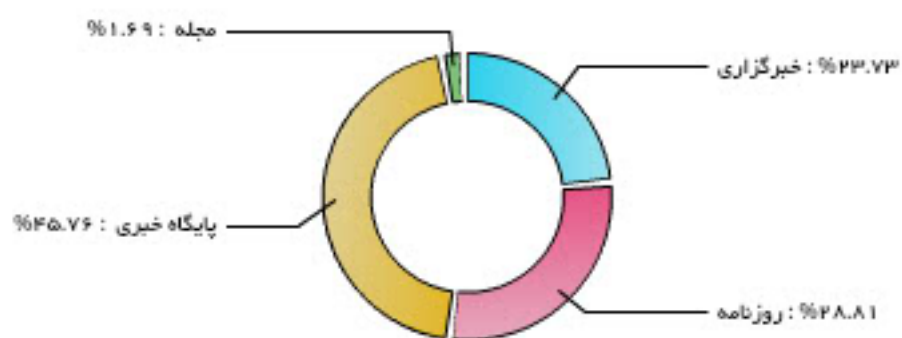
۱۳	از برگزاری الکامپ تا انعقاد قرارداد با سیب آلمان	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۱۴	گسترش خدمات فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی سازان	ترنج
۱۴	برگزاری رویداد بازی سازی یلدا منظور ساخت بازی با نگاه به سبک زندگی ایرانی اسلامی	هدانا
۱۵	گردش مالی ۵۰۰ میلیارد تومانی بازی دیجیتال در ایران/ لزوم توجه سرمایه اجتماعی بازی های رایانه ای/ صادرات یک میلیون دلاری بازی به خارج	خبرگزاری فارس
۱۶	خروس جنگی: نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی	اقتصاد تهران
۱۷	اولین جشنواره سراسری «پویاگران انقلاب اسلامی» فراخوان داد/ ۱۳ دی: آخرین مهلت ارسال آثار	خبرگزاری سینمای ایران CinemaPress.ir
۱۹	موفق ترین بازی موبایلی ایران در راه بازارهای جهانی	پل نیو
۲۰	دانشگاه ها برای تجهیز به آزمایشگاه بازی سازی اقدام کنند	باشگاه خبرنگاران
۲۰	خروس جنگی: نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی	روزمان
۲۱	صادرات یک میلیون دلاری بازی به خارج	ساز اطلاع رسانی سراج ۲۲
۲۲	خروس جنگی: نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی	موبتا
۲۳	از برگزاری الکامپ تا انعقاد قرارداد با سیب آلمان	اقتصاد آنلاین www.eghtesadonline.com
۲۴	گردش مالی ۵۰۰ میلیارد تومانی بازی دیجیتال در ایران/ لزوم توجه سرمایه اجتماعی بازی های رایانه ای/ صادرات یک میلیون دلاری بازی به خارج	ساز اطلاع رسانی سراج ۲۲
۲۵	ساخت اولین بازی رایانه ای کشور با موضوع محیط بان در آذربایجان شرقی	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۲۶	ثبت نام های نهایی الکام گیمز انجام شد	تلحانه
۲۶	خروس جنگی: نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی	ایران نیوز ۲۴
۲۷	خروس جنگی: نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی	ساز اطلاع رسانی سراج ۲۲
۲۷	از برگزاری الکامپ تا انعقاد قرارداد با سیب آلمان	خبر اقتصادی www.khberaghtsade.com
۲۸	برگزاری گردهمایی تخصصی بازی سازان با نام گیمپکس	باشگاه خبرنگاران
۲۸	رویداد بازی سازی یلدا برگزار می شود	باشگاه خبرنگاران
۲۹	ثبت نام های نهایی الکام گیمز انجام شد	باشگاه خبرنگاران

۲۹	ساخت نخستین بازی رایانه ای کشور با موضوع محیط بان در آذربایجان شرقی	خبرگزاری برنا
۳۰	کلاس آموزشی داستان آفرینش با رویکرد درام شناسانه	هدانا
۳۰	ساخت نخستین بازی رایانه ای کشور با موضوع محیط بان در آذربایجان شرقی	خبرگزاری جوان
۳۰	۲۳ میلیون گیمر ایرانی چه سلیقه ای دارند؟/ ترین های یک صنعت جوان	خبرگزاری مهر
۳۲	23 میلیون گیمر ایرانی چه سلیقه ای دارند؟/ ترین های یک صنعت جوان	اقتصاد
۳۳	۲۳ میلیون گیمر ایرانی چه سلیقه ای دارند؟/ ترین های یک صنعت جوان	بیبک
۳۴	23 میلیون گیمر ایرانی چه سلیقه ای دارند؟	مجموعه اطلاع رسانی دانا
۳۵	23 میلیون گیمر ایرانی چه سلیقه ای دارند؟/ ترین های یک صنعت جوان	الف
۳۶	23 میلیون گیمر ایرانی چه سلیقه ای دارند؟/ ترین های یک صنعت جوان	فقفا
۳۷	خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی	شمانیوز
۳۸	فراخوان جشنواره سراسری « پویاگران انقلاب اسلامی »	خبرگزاری رسج
۳۸	ساخت نخستین بازی رایانه ای با موضوع محیط بان	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۳۹	ساخت نخستین بازی رایانه ای با موضوع محیط بان	اقتصاد
۳۹	ساخت اولین بازی رایانه ای با موضوع محیط بان	باشگاه خبرنگاران
۴۰	چالش ها و فرصت های آموزش نیروی انسانی برای تولید بازی های رایانه ای در ایران	خبرگزاری صدا و سیما

تعداد محتوا : ۵۹



مجله	پایگاه خبری	روزنامه	خبرگزاری
۱	۲۷	۱۷	۱۴



خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی

بازی موبایلی «خروس جنگی» برای گیمرهای ایرانی نام آشنایی است. این بازی از زمان انتشار با کسب جوایز متعدد در بازار گیم و اپلیکیشن کشور درخشید و از جمله غزال زرین بهترین بازی موبایل سال و بهترین بازی از دیدگاه مخاطبان را در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به دست آورد.

خروس جنگی نه تنها نظر مثبت منتقدان و فعالان بازی ایران را به همراه داشت، بلکه توانست با وجود تفاوت های موجود در سطح تولیدات گیم کشور و محصولات موفق خارجی، رقیب قدرتمندی برای بازی های خارجی باشد، به طوری که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیمرهای ایرانی این بازی را تجربه کرده اند.

خروس جنگی، نخستین بازی تولید داخل است که موفق به کسب عنوان محصول دانش بنیان شده است. موفقیت این محصول دانش بنیان، امید تازه ای در بازی سازی کشور ایجاد کرده و موجب ارتقای کیفی و کمی بازی های داخلی شده است.

خروس جنگی با مدل درآمدزایی پرداخت درون برنامه ای، از معدود بازی های ایرانی است که در کسب درآمد و ارتباط با بازار گیم کشور هم موفقیت آمیز بوده است.

حال در تجربه ای نوین، ویرایش جدید این بازی با هدف تسخیر بازار کشورهای خاورمیانه به زبان های انگلیسی، عربی و ترکی تولید شده است. بر اساس هدف گذاری انجام شده، خروس جنگی از ابتدای دسامبر ۲۰۱۶ (پازدهم آذرماه ۹۵) در بازار کشورهای عربی و ترکیه توزیع شد و در مرحله بعد، در بازارهای شرق آسیا و آمریکای لاتین نیز توزیع خواهد شد.

انتشار بین المللی خروس جنگی گامی مهم در توسعه بازی های رایانه ای ساخت ایران است که در صورت موفقیت در این عرصه، مسیری جدید و جذاب برای صادرات گیم ایرانی ایجاد خواهد کرد. شایان ذکر است؛ در طول دو سالی که از عرضه رسمی خروس جنگی می گذرد، تیم تولید و پشتیبانی بازی در استودیو بازی سازی مدریک وابسته به شرکت یارا، همواره با به روزرسانی های مختلف، پاسخ اعتماد هواداران را داده است؛ اما جدیدترین به روزرسانی بازی در شرایطی عرضه می شود که تغییرات بنیادی بسیاری را شامل خواهد شد.

«خروس جنگی» عنوانی در سبک مبارزه ای آنلاین باالمان های زائر نقش آفرینی است و از جمله تغییرات بنیادین این نسخه می توان به تغییر سیستم مبارزه، اضافه شدن امکانات متفاوت به بخش اتحاد، تورنومنت و داستانی اشاره کرده. ظاهر بازی و رابط کاربری آن نیز به شکلی بی سابقه بهینه شده است و در حال حاضر رابط کاربری کاملاً متفاوتی رو به رو هستیم.

انتشار موفق ترین بازی موبایلی کشور در بازارهای بین المللی خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی

بازی موبایلی «خروس جنگی» برای گیم‌های ایرانی نام آشنایی است. این بازی از زمان انتشار با کسب جوایز متعدد در بازار گیم و اپلیکیشن کشور درخشید و از جمله غزال زرین بهترین بازی موبایل سال و بهترین بازی دیدگاه مخاطبان را در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به دست آورد. به گزارش ایران اگونومیسست؛ خروس جنگی نه تنها نظر مثبت منتقدان و فعالان بازی ایران را به همراه داشت، بلکه توانست با وجود تفاوت های موجود در سطح تولیدات گیم کشور و محصولات موفق خارجی، رقیب قدرتمندی برای بازی های خارجی باشد. به طوری که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیم‌های ایرانی این بازی را تجربه کرده اند. خروس جنگی، نخستین بازی تولید داخل است که موفق به کسب عنوان محصول دانش بنیان شده است. موفقیت این محصول دانش بنیان، امید تازه ای در بازی سازی کشور ایجاد کرده و موجب ارتقای کیفی و کمی بازی های داخلی شده است. خروس جنگی با مدل درآمدزایی پرداخت درون برنامه ای، از محدود بازی های ایرانی است که در کسب درآمد و ارتباط با بازار گیم کشور هم موفقیت آمیز بوده است. حال در تجربه ای نوین، ویرایش جدید این بازی با هدف تسخیر بازار کشورهای خاورمیانه به زبان های انگلیسی، عربی و ترکی تولید شده است. بر اساس هدف گذاری انجام شده، خروس جنگی از ابتدای دسامبر ۲۰۱۶ (یازدهم آذرماه ۹۵) در بازار کشورهای عربی و ترکیه توزیع شد و در مرحله بعد، در بازارهای شرق آسیا و آمریکای لاتین نیز توزیع خواهد شد. انتشار بین المللی خروس جنگی گامی مهم در توسعه بازی های رایانه ای ساخت ایران است که در صورت عرصه، مسیری جدید و جذاب برای صادرات گیم ایرانی خواهد کرد.

شایان ذکر است؛ در طول دو سالی که از عرضه رسمی خروس جنگی می گذرد، تیم تولید و پشتیبانی بازی در استودیو بازی سازی مدریک وابسته به شرکت پارا، همواره با به روزرسانی های مختلف، پاسخ اعتماد هواداران را داده است؛ اما جدیدترین به روزرسانی بازی در شرایطی عرضه می شود که تغییرات بنیادی بسیاری را شامل خواهد شد.

«خروس جنگی» عنوانی در سبک مبارزه ای آنلاین با آلمان های ژانر نقش آفرینی است و از جمله تغییرات بنیادین این نسخه می توان به تغییر سیستم مبارزه، اضافه شدن امکانات متفاوت به بخش اتحاد، تورنمنت و داستانی اشاره کرد. ظاهر بازی و رابط کاربری آن نیز به شکلی بی سابقه بهینه شده است و در حال حاضر با رابط کاربری کاملاً متفاوتی رو به رو هستیم.

خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی

بازی موبایلی «خروس جنگی» برای گیم‌های ایرانی نام آشنایی است. این بازی از زمان انتشار با کسب جوایز متعدد در بازار گیم و اپلیکیشن کشور درخشید و از جمله غزال زرین بهترین بازی موبایل سال و بهترین بازی از دیدگاه مخاطبان را در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به دست آورد. جشنواره بازی های رایانه ای تهران به همراه داشت، بلکه توانست با وجود تفاوت های موجود در سطح تولیدات گیم کشور و محصولات موفق خارجی، رقیب قدرتمندی برای بازی های خارجی باشد. به طوری که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیم‌های ایرانی این بازی را تجربه کرده اند.

خروس جنگی، نخستین بازی تولید داخل است که موفق به کسب عنوان محصول دانش بنیان شده است. موفقیت این محصول دانش بنیان، امید تازه ای در بازی سازی کشور ایجاد کرده و موجب ارتقای کیفی و کمی بازی های داخلی شده است. خروس جنگی با مدل درآمدزایی پرداخت درون برنامه ای، از محدود بازی های ایرانی است که در کسب درآمد و ارتباط با بازار گیم کشور هم موفقیت آمیز بوده است.

حال در تجربه ای نوین، ویرایش جدید این بازی با هدف تسخیر بازار کشورهای خاورمیانه به زبان های انگلیسی، عربی و ترکی تولید شده است. بر اساس هدف گذاری انجام شده، خروس جنگی از ابتدای دسامبر ۲۰۱۶ (یازدهم آذرماه ۹۵) در بازار کشورهای عربی و ترکیه توزیع شد و در مرحله بعد، در بازارهای شرق آسیا و آمریکای لاتین نیز توزیع خواهد شد.

انتشار بین المللی خروس جنگی گامی مهم در توسعه بازی های رایانه ای ساخت ایران است که در صورت موفقیت در این عرصه، مسیری جدید و جذاب برای صادرات گیم ایرانی خواهد کرد.

شایان ذکر است؛ در طول دو سالی که از عرضه رسمی خروس جنگی می گذرد، تیم تولید و پشتیبانی بازی در استودیو بازی سازی مدریک وابسته به شرکت پارا، همواره با به روزرسانی های مختلف، پاسخ اعتماد هواداران را داده است؛ اما جدیدترین به روزرسانی بازی در شرایطی عرضه می شود که تغییرات بنیادی بسیاری را شامل خواهد شد.

«خروس جنگی» عنوانی در سبک مبارزه ای آنلاین با آلمان های ژانر نقش آفرینی است و از جمله تغییرات بنیادین این نسخه می توان به تغییر سیستم مبارزه، اضافه شدن امکانات متفاوت به بخش اتحاد، تورنمنت و داستانی اشاره کرد. ظاهر بازی و رابط کاربری آن نیز به شکلی بی سابقه بهینه شده است و در حال حاضر با رابط کاربری کاملاً متفاوتی رو به رو هستیم.

تشویق بازی سازان به ساخت بازی با موضوع شب یلدا

به همت انستیتو ملی بازی سازی، رویداد بازی سازی یلدا برگزار می شود.

فناوران - هدف از این مسابقه بازی سازی، ایجاد انگیزه برای ساخت بازی با نگاه به فرهنگ و سبک زندگی ایرانی است. در این رویداد تیم های بازی سازی باید تا تاریخ ۳۰ آذر بازی خود را برای انستیتو ارسال کنند.

شرکت کنندگان در انتخاب نوع بازی آزاد هستند؛ ولی بازی ها حتما باید با محوریت یلدا و آیین و رسوم آن باشند. بازی های دارای خلاقیت و نوآوری به لحاظ داوری دارای اهمیت بیشتری خواهند بود.

قوانین شرکت در رویداد بازی سازی یلدا:

۱. نسخه ارسال شده از بازی باید کاملا قابل بازی باشد.

۲. استفاده از منابع آماده بلامانع است؛ اما باید به طور مشخص اعلام شود که چه قسمت هایی از منابع آماده استفاده شده است. همچنین استفاده از این منابع باید به شکل جزیی باشد و کلیت اثر را تحت تاثیر قرار ندهد.

۳. بازی باید در مدت زمان رویداد توسعه یابد.

۴. حداکثر تا روز نهمی رویداد (۳۰ آذر) فرم ثبت نام و شرکت در رویداد باید برای انستیتو ارسال شود.

۵. نسخه نهایی بازی باید تا ۳۰ آذر ۱۳۹۵ برای داوری ارسال شود.

۶. محدودیتی برای تعداد اعضای شرکت کننده در هر تیم وجود ندارد.

۷. بازی های ارسالی باید روی پلات فرم موبایل یا کامپیوترهای شخصی باشد.

۸. این رویداد به صورت نامتمرکز برگزار می شود و نیاز به حضور فیزیکی در انستیتو نیست.

۹. محدودیتی جهت استفاده از ابزار و نرم افزار و موتور گرافیکی برای ساخت بازی وجود ندارد.

جایزه ویژه: برای رویداد یلدا جایزه ویژه برای تیم برتر در نظر گرفته شده است که مبلغ آن ۲ میلیون تومان است و علاوه بر آن امکان ساخت نهایی بازی در مرکز رشد با شرایط ویژه برای تیم برنده فراهم خواهد شد.

برای ثبت نام در رویداد فرم ثبت نام در رویداد را به ایمیل irangdi.ir@gmail.com ارسال کنید.

موفق ترین بازی موبایلی کشور در بازارهای بین المللی منتشر شد:

خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان در راه بازارهای جهانی

بازی موبایلی «خروس جنگی» برای گیم های ایرانی نام آشنایی است. این بازی از زمان انتشار با کسب جوایز متعدد در بازار گیم و اپلیکیشن کشور درخشید و از جمله غزال زرین بهترین بازی موبایل سال و بهترین بازی از دیدگاه مخاطبان را در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به دست آورد.

به گزارش ایران آکونومیست، خروس جنگی نه تنها نظر مثبت منتقدان و فعالان بازی ایران را به همراه داشت، بلکه توانست با وجود تفاوت های موجود در سطح تولیدات گیم کشور و محصولات موفق خارجی، رقیب قدرتمندی برای بازی های خارجی باشد. به طوری که تاکنون حدود ۶ میلیون نفر از گیم های ایرانی این بازی را تجربه کرده اند.

خروس جنگی، نخستین بازی تولید داخل است که موفق به کسب عنوان محصول دانش بنیان شده است. موفقیت این محصول دانش بنیان، امید تازه ای در بازی سازی کشور ایجاد کرده و موجب ارتقای کیفی و کمی بازی های داخلی شده است.

خروس جنگی با مدل درآمدزایی پرداخت درون برنامه ای، از معدود بازی های ایرانی است که در کسب درآمد و ارتباط با بازار گیم کشور هم موفقیت آمیز بوده است.

حال در تجربه ای نوین، ویرایش جدید این بازی با هدف تسخیر بازار کشورهای خاورمیانه به زبان های انگلیسی، عربی و ترکی تولید شده است. بر اساس هدف گذاری انجام شده، خروس جنگی از ابتدای دسامبر ۲۰۱۶ (یازدهم آذرماه ۹۵) در بازار کشورهای عربی و ترکیه توزیع شد و در مرحله بعد، در بازارهای شرق آسیا و آمریکای لاتین نیز توزیع خواهد شد. انتشار بین المللی خروس جنگی گامی مهم در توسعه بازی های رایانه ای ساخت ایران است که در صورت موفقیت در این عرصه، مسیری جدید و جذاب برای صادرات گیم ایرانی ایجاد خواهد کرد.

شایان ذکر است: در طول دو سالی که از عرضه رسمی خروس جنگی می گذرد، تیم تولید و پشتیبانی بازی همواره با به روزرسانی های مختلف، پاسخ اعتماد هواداران را داده است؛ اما جدیدترین به روزرسانی بازی در شرایطی عرضه می شود که تغییرات بنیادی بسیاری را شامل خواهد شد. «خروس جنگی» عنوانی در سبک مبارزه ای آنلاین با المان های ژانر نقش آفرینی است و از جمله تغییرات بنیادین این نسخه می توان به تغییر سیستم مبارزه، اضافه شدن امکانات متفاوت به بخش اتحاد، تورنمنت و داستانی اشاره کرد. ظاهر بازی و رابط کاربری آن نیز به شکلی بی سابقه بهینه شده است و در حال حاضر با رابط کاربری کاملا متفاوتی رو به رو هستیم.

خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی

کسب درآمد و ارتباط با بازار گیم کشور هم موفقیت آمیز بوده است. حال در تجربه ای نوین، ویرایش جدید این بازی با هدف تسخیر بازار کشورهای خاورمیانه به زبان های انگلیسی، عربی و ترکی تولید شده است. بر اساس هدف گذاری انجام شده، خروس جنگی از ابتدای دسامبر ۲۰۱۶ (پانزدهم آذرماه ۹۵) در بازار کشورهای عربی و ترکیه توزیع شد و در مرحله بعد در بازارهای شرق آسیا و آمریکای لاتین نیز توزیع خواهد شد. انتشار بین المللی خروس جنگی گامی مهم در توسعه بازی های رایانه ای ساخت ایران است که در صورت موفقیت در این عرصه، مسیری جدید و جذاب برای صادرات گیم ایرانی ایجاد خواهد کرد. شایان ذکر است در طول دو سالی که از عرضه رسمی خروس جنگی می گذرد، تیم تولید و پشتیبانی بازی در استودیو بازی سازی مدیریت وایسته به شرکت پارا همواره با به روزرسانی های مختلف، پاسخ اعتماد هواداران را داده است؛ اما جدیدترین به روزرسانی بازی در شرایطی عرضه می شود که تغییرات بنیادی بسیاری را شامل خواهد شد. «خروس جنگی» عنوانی در سبک مبارزه ای آنلاین با المان های ژانر نقش آفرینی است و از جمله تغییرات بنیادین این نسخه می توان به تغییر سیستم مبارزه، اضافه شدن امکانات متفاوت به بخش اتحاد، تورنمنت و داستانی اشاره کرد.

ظاهر بازی و رابط کاربری آن نیز به شکلی بی سابقه بهینه شده است و در حال حاضر با رابط کاربری کاملاً متفاوتی رو به رو هستیم.



بازی موبایلی «خروس جنگی» برای گیمرهای ایرانی نام آشنایی است. این بازی از زمان انتشار با کسب جوایز متعدد در بازار گیم و اپلیکیشن کشور درخشید و از جمله غزال زرین بهترین بازی موبایل سال و بهترین بازی از دیدگاه مخاطبان را در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به دست آورد.

به گزارش ایران اکونومیست، خروس جنگی نه تنها نظر مثبت منتقدان و فعالان بازی ایران را به همراه داشت، بلکه توانست با وجود تفاوت های موجود در سطح تولیدات گیم کشور و محصولات موفق خارجی، رقیب قدرتمندی برای بازی های خارجی باشد. به طوری که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیمرهای ایرانی این بازی را تجربه کرده اند. خروس جنگی،

نخستین بازی تولید داخل است که موفق به کسب عنوان محصول دانش بنیان شده است. موفقیت این محصول دانش بنیان، امید تازه ای در بازی سازی کشور ایجاد

کرده و موجب ارتقای کیفی و کمی بازی های داخلی شده است. خروس جنگی با مدل درآمدزایی پرداخت درون برنامه ای، از محدود بازی های ایرانی است که در

خروس جنگی؛ نخستین

بازی دانش بنیان کشور در

راه بازارهای جهانی

بازی های ایرانی است که در کسب درآمد و ارتباط با بازار گیم کشور هم موفقیت آمیز بوده است. حال در تجربه ای نوین، ویرایش جدید این بازی با هدف تسخیر بازار کشورهای خاورمیله به زبان های انگلیسی، عربی و ترکی تولید شده است. بر اساس هدف گذاری انجام شده، خروس جنگی از ابتدای دسامبر ۲۰۱۶ (پازدهم آذرماه ۹۵) در بازار کشورهای عربی و ترکیه توزیع شد و در مرحله بعد، در بازارهای شرق آسیا و آمریکای لاتین نیز توزیع خواهد شد.

انتشار بین المللی خروس جنگی گامی مهم در توسعه بازی های رایانه ای ساخت ایران است که در صورت موفقیت در این عرصه، مسیری جدید و جذاب برای صادرات گیم ایرانی ایجاد خواهد کرد.

شایان ذکر است، در طول دو سالی که از عرضه رسمی خروس جنگی می گذرد، تیم تولید و پشتیبانی بازی در استودیو بازی سازی مدریک وابسته به شرکت باره همواره با به روزرسانی های مختلف، پاسخ اعتماد هواداران را داده است؛ اما جدیدترین به روزرسانی بازی در شرایطی عرضه می شود که تغییرات بنیادی بسیاری را شامل خواهد شد. «خروس جنگی» عنوانی در سبک مبارزه ای آنلاین با آلمان های زائر نقش آفرینی است و از جمله تغییرات بنیادین این نسخه می توان به تغییر سیستم مبارزه، اضافه شدن امکانات متفاوت به بخش اتحاد، تورنومنت و داستانی اشاره کرد. ظاهر بازی و رابط کاربری آن نیز به شکلی بی سابقه بهینه شده است و در حال حاضر با رابط کاربری کاملاً متفاوتی رو به رو هستیم.

بازی موبایلی «خروس جنگی» برای گیم های ایرانی نام آشنایی است. این بازی از زمان انتشار با کسب جوایز متعدد در بازار گیم و اپلیکیشن کشور درخشید و از جمله غزال زرین بهترین بازی موبایل سال و بهترین بازی از دیدگاه مخاطبان را در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به دست آورد. خروس جنگی نه تنها نظر مثبت منتقدان و فعالان بازی ایران را به همراه داشت، بلکه نولست با وجود تفاوت های موجود در سطح تولیدات گیم کشور و محصولات موفق خارجی، رقیب قدرتمندی برای بازی های خارجی باشد، به طوری که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیم های ایرانی این بازی را تجربه کرده اند.

خروس جنگی، نخستین بازی تولید داخل است که موفق به کسب عنوان محصول دانش بنیان شده است. موفقیت این محصول دانش بنیان، امید تازه ای در بازی سازی کشور ایجاد کرده و موجب ارتقای کیفی و کمی بازی های داخلی شده است. خروس جنگی با مدل درآمدزایی پرداخت درون برنامه ای، از محدود

فرهنگ: استیو ملی بازی سازی و مرکز رشد بازی سازی، رویداد بازی سازی با موضوع یلدا برگزار می کند. هدف از این مسابقه ایجاد انگیزه برای ساخت بازی با نگاه به فرهنگ و سبک زندگی ایرانی است. تیم های بازی سازی می بایست تا ۳۰ آذر بازی خود را ارسال کنند. امکان ساخت نهایی بازی در مرکز رشد با شرایط ویژه برای تیم برنده فراهم خواهد شد. شرکت کنندگان فرم ثبت نام در رویداد را به ایمیل irangdi.ir@gmail.com ارسال کنند.

صنایع فرهنگی

برگزاری مسابقه بازی سازی شب یلدا



انتشار موفق ترین بازی موبایلی کشور در بازارهای بین المللی:

خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی

جذاب برای صادرات گیم ایرانی ایجاد خواهد کرد. شایان ذکر است؛ در طول دو سالی که از عرضه رسمی خروس جنگی می گذرد، تیم تولید و پشتیبانی بازی در استودیو بازی سازی مدریک وابسته به شرکت پارا همواره با به روزرسانی های مختلف، پاسخ اعتماد هواداران را داده است، اما جدیدترین به روزرسانی بازی در شرایطی عرضه می شود که تغییرات بنیادی بسیاری را شامل خواهد شد.

«خروس جنگی» عنوانی در سبک مبارزه ای آنلاین با آلمان های زانو نقش آفرینی است و از جمله تغییرات بنیادین این نسخه می توان به تغییر سیستم مبارزه، اضافه شدن امکانات متفاوت به بخش اتحاد، تورنمنت و داستانی اشاره کرد. ظاهر بازی و رابط کاربری آن نیز به شکلی بی سابقه بهینه شده است و در حال حاضر با رابط کاربری کاملاً متفاوتی روبه رو هستیم.

ای در بازی سازی کشور ایجاد کرده و موجب ارتقای کیفی و کمی بازی های داخلی شده است. خروس جنگی با مدل درآمدی پرداخت درون برنامه ای، از محدود بازی های ایرانی است که در کسب درآمد و ارتباط با بازار گیم کشور هم موفقیت آمیز بوده است.

حال در تجربه ای نوین، ویرایش جدید این بازی با هدف تسخیر بازار کشورهای خاورمیانه به زبان های انگلیسی، عربی و ترکی تولید شده است. بر اساس هدف گذاری انجام شده، خروس جنگی از ابتدای دسامبر ۱۶ (۲۰ پازدهم آذرماه ۹۵) در بازار کشورهای عربی و ترکیه توزیع شد و در مرحله بعد، در بازارهای شرق آسیا و آمریکای لاتین نیز توزیع خواهد شد.

انتشار بین المللی خروس جنگی گامی مهم در توسعه بازی های رایانه ای ساخت ایران است که در صورت موفقیت در این عرصه، مسیری جدید و

بازی موبایلی «خروس جنگی» برای گیم های ایرانی نام آشنایی است. این بازی از زمان انتشار با کسب جوایز متعدد در بازار گیم و اپلیکیشن کشور درخشید و از جمله غزال زرین بهترین بازی موبایل سال و بهترین بازی از دیدگاه مخاطبان را در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به دست آورد.

خروس جنگی نه تنها نظر مثبت منتقدان و فعالان بازی ایران را به همراه داشت، بلکه توانست با وجود تفاوت های موجود در سطح تولیدات گیم کشور و محصولات موفق خارجی، رقیب قدرتمندی برای بازی های خارجی باشد، به طوری که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیم های ایرانی این بازی را تجربه کرده اند.

خروس جنگی، نخستین بازی تولید داخل است که موفق به کسب عنوان محصول دانش بنیان شده است. موفقیت این محصول دانش بنیان، امید تازه

به همت انستیتو ملی بازی سازی

رویداد بازی سازی یلدا بر گزار می شود

شب یلدا یا شب چله یکی از کهن ترین جشن های ایرانی است که در ایران و کشورهای فارسی زبان جشن گرفته شده و هر منطقه بنا به رسم و رسوم خود این روز را گرامی می دارد. با توجه به اینکه شب یلدا نزدیک است، انستیتو ملی بازی سازی و مرکز رشد بازی سازی؛ رویداد بازی سازی با موضوع یلدا برگزار می کنند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هدف از این مسابقه بازی سازی، ایجاد انگیزه برای ساخت بازی با نگاه به فرهنگ و سبک زندگی ایرانی است. در این رویداد تیم های بازی سازی می بایست تا تاریخ ۳۰ آذر بازی خود را برای انستیتو ارسال نمایند. شرکت کنندگان در انتخاب نوع بازی آزاد هستند ولی بازی ها حتماً باید با محوریت یلدا و آیین و رسوم آن باشند. بازی های دارای خلاقیت و نوآوری به لحاظ داوری دارای اهمیت بیشتری خواهند بود.

موفق ترین بازی موبایلی کشور معرفی شد

نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی

گروه بازار

itnews@jahanoghtesad.com

تسخیر بازار کشورهای خاورمیانه به زبانهای انگلیسی، عربی و ترکی تولید شده است. بر اساس هدف گذاری انجام شده، خروس جنگی از ابتدای دسامبر ۲۰۱۶ (یازدهم آذرماه ۹۵) در بازار کشورهای عربی و ترکیه توزیع شد و در مرحله بعد، در بازارهای شرق آسیا و آمریکای لاتین نیز توزیع خواهد شد.

انتشار بین المللی خروس جنگی گامی مهم در توسعه بازی های رایانه ای ساخت ایران است که در صورت موفقیت در این عرصه، مسیری جدید و جذاب برای صادرات گیم ایرانی ایجاد خواهد کرد.

شاپان ذکر است؛ در طول دو سالی که از عرضه رسمی خروس جنگی می گذرد، تیم تولید و پشتیبانی بازی در استودیو بازی سازی مدریک وابسته به شرکت پارا همواره با به روزرسانی های مختلف، پاسخ اعتماد هواداران را داده است؛ اما جدیدترین به روزرسانی بازی در شرایطی عرضه می شود که تغییرات بنیادی بسیاری را شامل خواهد شد.

خروس جنگی عنوانی در سبک مبارزه ای آنلاین با المان های ژانر نقش آفرینی است و از جمله تغییرات بنیادین این نسخه می توان به تغییر سیستم مبارزه، اضافه شدن امکانات متفاوت به بخش اتحاد، تورنمنت و داستانی اشاره کرد. ظاهر بازی و رابط کاربری آن نیز به شکلی بی سابقه بهینه شده است و در حال حاضر با رابط کاربری کاملاً متفاوتی رو به رو هستیم.

بازی موبایلی خروس جنگی برای گیم های ایرانی نام آشنایی است. این بازی از زمان انتشار با کسب جوایز متعدد در بازار گیم و اپلیکیشن کشور درخشد و از جمله غزال زرین بهترین بازی موبایل سال و بهترین بازی از دیدگاه مخاطبان را در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به دست آورد.

به گزارش جهان اقتصاد، خروس جنگی نه تنها نظر مثبت منتقدان و فعالان بازی ایران را به همراه داشت، بلکه توانست با وجود تفاوت های موجود در سطح تولیدات گیم کشور و محصولات موفق خارجی، رقیب قدرتمندی برای بازی های خارجی باشد، به طوری که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیم های ایرانی این بازی را تجربه کرده اند. خروس جنگی، نخستین بازی تولید داخل است که موفق به کسب عنوان محصول دانش بنیان شده است. موفقیت این محصول دانش بنیان، امید تازه ای در بازی سازی کشور ایجاد کرده و موجب ارتقای کیفی و کمی بازی های داخلی شده است.

خروس جنگی با مدل درآمدزایی پرداخت درون برنامه ای، از معدود بازی های ایرانی است که در کسب درآمد و ارتباط با بازار گیم کشور هم موفقیت آمیز بوده است. حاصل در تجربه ای نوین، ویرایش جدید این بازی با هدف

منابع دیگر : روزنامه‌های هدف و اقتصاد، ابرار اقتصادی، صاحب قلم، نوآوران، روزگار ما

انتشار موفق‌ترین بازی موبایلی کشور در بازارهای جهانی

عصر اقتصاد بازی موبایلی «خروس جنگی» برای گیم‌های ایرانی نام آشنایی است. این بازی از زمان انتشار با کسب جوایز متعدد در بازار گیم و اپلیکیشن کشور درخشید و از جمله غزال زرین بهترین بازی موبایل سال و بهترین بازی از دیدگاه مخاطبان را در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به دست آورد.

خروس جنگی نه تنها نظر مثبت منتقدان و فعالان بازی ایران را به همراه داشت، بلکه توانست با وجود تفاوت های موجود در سطح تولیدات گیم کشور و محصولات موفق خارجی، رقیب قدرتمندی برای بازی های خارجی باشد، به طوری که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیم‌های ایرانی این بازی را تجربه کرده اند. خروس جنگی، نخستین بازی تولید داخل است که موفق به کسب عنوان محصول دانش بنیان شده است. موفقیت این محصول دانش بنیان، امید تازه ای در بازی سازی کشور ایجاد کرده و موجب ارتقای کیفی و کمی بازی های داخلی شده است. خروس جنگی با مدل درآمدزایی پرداخت درون برنامه ای، از محدود بازی های ایرانی است که در کسب درآمد و ارتباط با بازار گیم کشور هم موفقیت آمیز بوده است. حال در تجربه ای نوین، ویرایش جدید این بازی با هدف تسخیر بازار کشورهای خاورمیانه به زبان های انگلیسی، عربی و ترکی تولید شده است. بر اساس هدف گذاری انجام شده، خروس جنگی از ابتدای دسامبر ۲۰۱۶ (یازدهم آذرماه ۹۵) در بازار کشورهای عربی و ترکیه توزیع شد و در مرحله بعد، در بازارهای شرق آسیا و آمریکای لاتین نیز توزیع خواهد شد.

ارسال آثار به جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شد

ارسال آثار به جشنواره بازی های رایانه ای تهران آغاز شد

رایانه ای بوده و حتی آنها در این دوره قصد دارند این رویکرد ملی پررنگ تر از قبل دنبال شود. در این دوره موضوع بخش بازی نامه همچون دوره های قبل همچنان آزاد است و ملاک اصلی داوری آثار جذابیت برای تولید بازی است. زمان ارسال آثار به جشنواره بازی های رایانه ای امسال نیز از ۱۵ آذر تا ۱۵ دی ماه تعیین شده است و طبق اعلام دبیر جشنواره از ۱۵ دی تا ۲۵ دی نیز کار ژانربندی آثار دریافتی صورت گرفته و کار داوری ها هم از ۲۵ دی ماه تا ۱ اسفند ماه انجام می شود. جالب است بدانید که از ۲۵ داور این جشنواره ۱۳ داور داخلی هستند و بقیه از بین بازی سازان خارج کشور انتخاب شده اند. در نهایت قرار است در پنجم اسفند ماه سال جاری در مراسم اختتامیه این جشنواره برترین های صنعت بازی سازی کشور معرفی شده و با اهدای غزال زرین، جوایز نقدی و لوح تقدیر از برندگان تجلیل شود.

دوشنبه هفته گذشته نشست خبری ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران با اعلام آمادگی این جشنواره برای دریافت آثار بازی سازان از ۱۵ آذر تا ۱۵ دی ماه امسال برگزار شد. تعداد جوایز اهدایی در سال های قبل گویای آن است که از هر دو اثر ارسالی حداقل یکی شانس برنده شدن دارد.

جالب است بدانید که در دوره قبلی این جشنواره ۲۸۷ شرکت بازی ساز با ارسال آثار خود شرکت کرده بودند که ۱۶۳ جایزه به آنها اختصاص داده شد و با این حساب می توان گفت اگر طبق روال سال قبل عمل شود، بیش از نیمی از شرکت کنندگان از شانس دریافت جایزه در این جشنواره برخوردار هستند. به عقیده مسوولان برگزاری جشنواره بازی های رایانه ای تهران، این رویداد به رغم نامگذاری آن به نام تهران، از همان دوره اول برگزاری یک رویداد ملی در حوزه بازی های

بهداشت نیوز

ضرورت رده بندی سنی بازی های رایانه ای (۱۳۹۴-۰۵-۰۱)

رده بندی سنی بازی های رایانه ای نظامی جهت طبقه بندی بازی های رایانه ای است که بر اساس محتوای آنها توسعه یافته است.

به گزارش «بهداشت نیوز» بیشتر این نظامها توسط بخش دولتی شکل گرفته اند و اغلب بر اساس رده بندی محتوای تصاویر متحرک هستند. این نظام به والدین کمک می کند که بر محتوای فرهنگی مورد استفاده فرزندان خود نظارت داشته باشند. با این حال اغلب والدین توجهی به برچسب رده سنی درج شده بر روی جلد بازی های خریداری شده توسط فرزندانشان نداشته و حتی خود نیز در هنگام خرید نسبت به این موضوع سهل انگار هستند.

این رده بندی بر اساس شرایط فرهنگی و ساختار اجتماعی جوامع بنا نهاده شده و به همین دلیل در مناطق مختلف جغرافیایی از رده بندی های متفاوت استفاده می شود. به عنوان مثال بازی مثال گیر سالی ۳: اسنیک ایتر در آمریکا برای سنین بالای ۱۷ سال، در آلمان بالای ۱۶ سال، در سوئد و انگلستان بالای ۱۵ سال و در کره جنوبی برای کاربران بالای ۱۸ سال در نظر گرفته شده و در ایران این بازی غیر مجاز اعلام شده است.

اهمیت رده بندی سنی بازی های رایانه ای

یکی از مهم ترین دلایل گرایش شدید افراد به دنیای مجازی این است که فرد در برخورد با این دنیای نامحدود و جدید، می تواند مفاهیمی چون شجاعت، ترس، لذت، سرعت، قدرت، مدیریت و امثال آن ها را تجربه کند. تجربه چنین مفاهیمی در دنیای واقعی و در زمانی بسیار کوتاه، تقریباً غیر ممکن و محال است. بنابراین روز به روز به تعداد افراد مخاطب بازی های رایانه ای افزوده می شود و این در حالی است که تنوع سنی علاقه مندان به بازی های رایانه ای نیز گسترش می یابد.

با توجه به وجود صحنه های غیر اخلاقی، خشن، دلهره آور و از این قبیل، در بسیاری از بازی ها و همچنین نگرانی های فرهنگی، تربیتی و اجتماعی خانواده ها و مسؤولین فرهنگی کشورهای مختلف، کشورها را به تدوین نظام ویژه ای برای رده بندی بازی های رایانه ای وادار کرده است. با تدوین این نظام و داشتن کنترل های لازم و ارائه اطلاعات دقیق به خانواده ها، می توان از صدمات جبران ناپذیری جلوگیری به عمل آورد که گروه سنی اصلی مخاطب این گونه بازی ها یعنی کودکان و نوجوانان را تهدید می کنند.

نظام های رده بندی سنی بازی های رایانه ای که در کشورهای مختلف تدوین شده اند تابع قوانین و ارزش های فرهنگی، اقتصادی، سیاسی و اجتماعی هر کشور یا منطقه خاصی بوده است. از معتبرترین نظام های رده بندی سنی بازی های رایانه ای در جهان می توان به ESRB (ویژه ایالات متحده و کانادا)، PEGI (ویژه اتحادیه اروپا) و به ویژه ژاپن و آسیای شرقی (CERO) اشاره کرد.

امروزه تمام بازی های رایانه ای در کشورهای یاد شده بدون داشتن برچسب ویژه رده سنی مناسب، اجازه توزیع در بازار را نداشته و خانواده و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خریداران به راحتی می توانند با مشاهده این برچسب ها، بازی متناسب با خواسته های خویش و همچنین سن فرزند خود را برای وی تهیه کنند. در این راستا به نظر می رسد، ایجاد نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای اعم از وارداتی و تولید داخلی بسیار ضروری است. چراکه این سیستم می تواند با پشتوانه قانونی و تبلیغی به خودی خود برای وارد کننده، توزیع کننده، فروشنده و همچنین مصرف کننده بازی بهترین ملاک برای آگاهی باشد. بنابراین تدوین نظام رده بندی بازی های رایانه ای، به طوری که مبنی بر قوانین و باورهای فرهنگی، دینی، اجتماعی و سیاسی کشورهای اسلامی باشد، امری بسیار ضروری است. بدین ترتیب در ایران سیستم رده بندی نوینی به نام "اسرا" (نظام رده بندی اسرا) راه اندازی شد. "اسرا" کلیه بازی ها را مورد ارزیابی قرار داده و اطلاع رسانی صحیحی به جامعه کشورهای اسلامی انجام می دهد.

چگونگی شکل گیری ESRA

پس از تشکیل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای در ایران، همواره "فرهنگ استفاده مطلوب از بازی های رایانه ای" به عنوان یک هدف اساسی و مهم تعیین شد. علت انتخاب چنین هدفی در ایران، بهره مندی از قدرت آموزشی و تاثیرگذاری بازی های رایانه ای و دور شدن از احتمال ابتلا به اختلالات روحی و روانی و آسیب های منجر به استفاده نامناسب از آن بود. بخشی از عواملی را که باعث شکل گیری نظام رده بندی سنی بازی ها شد، می توان در موضوعات زیر تقسیم بندی کرد:

عدم وجود الگو مناسب در استفاده از بازیها

نگرانی والدین از صحنه های خشونت آمیز، ترسناک و نمایش تصاویر جنسی

ایجاد آسیبهای روانی و اجتماعی بر اثر استفاده نادرست از بازی ها

عدم شناخت کافی و درست از میزان و نوع صحنه های آسیب رسان درون بازی

نبود اطلاع رسانی دقیق به والدین

همه آنچه که بیان شد، از مهمترین عوامل شکل گیری ایده تدوین نظام ملی رده بندی سنی بازیهای رایانه ای (ESRA) است.

منبع: سیناپرس



مدیر انیستیتو ملی بازی سازی خبر داد: برگزاری رویداد بازی سازی یلدا بمنظور ساخت بازی با نگاه به سبک

زندگی ایرانی اسلامی (۱۳۹۵-۰۹/۰۱/۲۵)

تهران - ایرنا - مدیر انیستیتو ملی بازی سازی گفت: رویداد بازی سازی شب یلدا با هدف ایجاد انگیزه برای ساخت بازی با نگاه به فرهنگ بومی و سبک زندگی ایرانی برگزار می شود.

شهاب کشاورز روز یکشنبه در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی ایرنا افزود: انیستیتو ملی بازی سازی هر ساله بخشی از مسابقات خود را در بخش بین المللی برگزار می کند و امسال برنامه ریزی بگونه ای بود که در کنار این بخش، دو رویداد بازی سازی با موضوعات ملی و فرهنگی برگزار کند.

وی ادامه داد: سوژه بازی ملی اول آزاد سازی خرمشهر بود که برگزار شد و دومین موضوع شب یلدا یا شب چله است.

کشاورز افزود: شب یلدا یکی از کهن ترین جشن های ایرانی است که در ایران و کشورهای فارسی زبان جشن گرفته شده و هر منطقه به رسم و رسوم خود این روز را برگزار می کند. از این رو با توجه به اینکه شب یلدا نزدیک است و موضوعی ملی و فرهنگی است تصمیم گرفته شد تا بازی سازان با موضوع شب یلدا بازی بسازند.

وی با بیان اینکه بازی سازان دو هفته فرصت دارند تا بازی های خود را بسازند و ارسال کنند، گفت: در این رویداد تیم های بازی سازی باید تا ۳۰ آذر ماه بازی خود را که موضوع آن آزاد ولی یا محوریت یلدا و آیین و رسوم آن است به انیستیتو ملی بازی های رایانه ای ارسال کنند.

کشاورز با بیان اینکه هدف اصلی این مسابقه بازی سازی، ایجاد انگیزه برای ساخت بازی با نگاه به فرهنگ و سبک زندگی ایرانی است، خاطر نشان کرد: در این رویدادها بازی سازان ایده های جدید را به وجود می آورند و مقدمه ای برای بازی های جدی تر با موضوعات بومی می شود.

وی همچنین با بیان اینکه بازی های دارای خلاقیت و نوآوری به لحاظ داوری دارای اهمیت بیشتری خواهند بود، گفت: بازی ها از فردای شب یلدا داوری می شود و جایزه ویژه برای تیم برتر در نظر گرفته شده مبلغ ۲۰ میلیون ریال است که علاوه بر آن امکان ساخت نهایی بازی در مرکز رشد با شرایط ویژه برای تیم برنده فراهم خواهد شد.

فرهنگ ۹۳۳۸ * ۰۶۷۱ * خبرنگار: صدیقه بهارلو * انتشار دهند: امید غیاوند



انتشار موفق ترین بازی موبایلی کشور در بازارهای بین المللی؛ خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۲۵)

بازی موبایلی «خروس جنگی» برای گیمرهای ایرانی نام آشنایی است. این بازی از زمان انتشار با کسب جوایز متعدد در بازار گیم و اپلیکیشن کشور درخشید و از جمله غزال زرین بهترین بازی موبایل سال و بهترین بازی از دیدگاه مخاطبان را در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به دست آورد.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست؛ خروس جنگی نه تنها نظر مثبت منتقدان و فعالان بازی ایران را به همراه داشت، بلکه توانست با وجود تفاوت های موجود در سطح تولیدات گیم کشور و محصولات موفق خارجی، رقیب قدرتمندی برای بازی های خارجی باشد به طوری که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیمرهای ایرانی این بازی را تجربه کرده اند.

خروس جنگی، نخستین بازی تولید داخل است که موفق به کسب عنوان محصول دانش بنیان شده است. موفقیت این محصول دانش بنیان، امید تازه ای در بازی سازی کشور ایجاد کرده و موجب ارتقای کیفی و کمی بازی های داخلی شده است.

خروس جنگی با مدل درآمدزایی پرداخت درون برنامه ای، از معدود بازی های ایرانی است که در کسب درآمد و ارتباط با بازار گیم کشور هم موفقیت آمیز بوده است.

حال در تجربه ای نوین، ویرایش جدید این بازی با هدف تسخیر بازار کشورهای خاورمیانه به زبان های انگلیسی، عربی و ترکی تولید شده است. بر اساس هدف گذاری انجام شده، خروس جنگی از ابتدای دسامبر ۲۰۱۶ (یازدهم آذرماه ۹۵) در بازار کشورهای عربی و ترکیه توزیع شد و در مرحله بعد، در بازارهای شرق آسیا و آمریکای لاتین نیز توزیع خواهد شد.

انتشار بین المللی خروس جنگی گامی مهم در توسعه بازی های رایانه ای ساخت ایران است که در صورت موفقیت در این عرصه، مسیری جدید و جذاب برای صادرات گیم ایرانی ایجاد خواهد کرد.

شایان ذکر است؛ در طول دو سالی که از عرضه رسمی خروس جنگی می گذرد، تیم تولید و پشتیبانی بازی در استودیو بازی سازی مدریک وابسته به شرکت یارا، همواره با به روزرسانی های مختلف، پاسخ اعتماد هواداران را داده است؛ اما جدیدترین به روزرسانی بازی در شرایطی عرضه می شود که تغییرات بنیادی بسیاری را شامل خواهد شد.

«خروس جنگی» عنوانی در سبک مبارزه ای آنلاین با آلمان های ژانر نقش آفرینی است و از جمله تغییرات بنیادین این نسخه می توان به تغییر سیستم مبارزه، اضافه شدن امکانات متفاوت به بخش اتحاد، تورنمنت و داستانی اشاره کرد. ظاهر بازی و رابط کاربری آن نیز به شکلی بی سابقه بهینه شده است و در حال حاضر با رابط کاربری کاملاً متفاوتی رو به رو هستیم.



موفق ترین بازی موبایلی ایران در راه بازارهای جهانی (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۲۵)

«خروس جنگی» عنوانی در سبک مبارزه ای آنلاین با آلمان های ژانر نقش آفرینی است که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیمرهای ایرانی آن را تجربه کرده اند.

صنعت بیمه - بازی موبایلی «خروس جنگی» برای گیمرهای ایرانی نام آشنایی است. این بازی از زمان انتشار با کسب جوایز متعدد در بازار گیم و اپلیکیشن کشور درخشید و از جمله غزال زرین بهترین بازی موبایل سال و بهترین بازی از دیدگاه مخاطبان را در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به دست آورد.

به گزارش ایران اکونومیست، خروس جنگی نه تنها نظر مثبت منتقدان و فعالان بازی ایران را به همراه داشت، بلکه توانست با وجود تفاوت های موجود در سطح تولیدات گیم کشور و محصولات موفق خارجی، رقیب قدرتمندی برای بازی های خارجی باشد، به طوری که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیمرهای ایرانی این بازی را تجربه کرده اند.

خروس جنگی، نخستین بازی تولید داخل است که موفق به کسب عنوان محصول دانش بنیان شده است. موفقیت این محصول دانش بنیان، امید تازه ای در بازی سازی کشور ایجاد کرده و موجب ارتقای کیفی و کمی بازی های داخلی شده است.

خروس جنگی با مدل درآمدزایی پرداخت درون برنامه ای، از معدود بازی های ایرانی است که در کسب درآمد و ارتباط با بازار گیم کشور هم موفقیت آمیز بوده است.

حال در تجربه ای نوین، ویرایش جدید این بازی با هدف تسخیر بازار کشورهای خاورمیانه به زبان های انگلیسی، عربی و ترکی تولید شده است. بر اساس هدف گذاری انجام شده، خروس جنگی از ابتدای دسامبر ۲۰۱۶ (یازدهم آذرماه ۹۵) در بازار کشورهای عربی و ترکیه توزیع شد و در مرحله بعد، در بازارهای شرق آسیا و آمریکای لاتین نیز توزیع خواهد شد.

انتشار بین المللی خروس جنگی گامی مهم در توسعه بازی های رایانه ای ساخت ایران است که در صورت موفقیت در این عرصه، مسیری جدید و جذاب برای صادرات گیم ایرانی ایجاد خواهد کرد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شایان ذکر است؛ در طول دو سالی که از عرضه رسمی خروس جنگی می گذرد، تیم تولید و پشتیبانی بازی در استودیو بازی سازی مدیریک وابسته به شرکت یاز، همواره با به روزرسانی های مختلف، پاسخ اعتماد هواداران را داده است؛ اما جدیدترین به روزرسانی بازی در شرایطی عرضه می شود که تغییرات بنیادی بسیاری را شامل خواهد شد.

«خروس جنگی» عنوانی در سبک مبارزه ای آنلاین با آلمان های ژانر نقش آفرینی است و از جمله تغییرات بنیادین این نسخه می توان به تغییر سیستم مبارزه، اضافه شدن امکانات متفاوت به بخش اتحاد، تورنمنت و داستانی اشاره کرد. ظاهر بازی و رابط کاربری آن نیز به شکلی بی سابقه بهینه شده است و در حال حاضر با رابط کاربری کاملاً متفاوتی رو به رو هستیم.



ثبت نام های نهایی الکام گیمز انجام شد / ۴ روز تا نمایشگاه الکام گیمز (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۱)

نمایشگاه الکامپ اسمال دارای بخش مخصوص به بازی های رایانه ای است که به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بنا نهاده شده است.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ همان طور که پیش از این نیز اعلام شده بود، نمایشگاه الکامپ اسمال دارای بخش مخصوص به بازی های رایانه ای است که به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بنا نهاده شده است.

این بخش که «الکام گیمز» نام دارد فضایی بالغ بر ۳۰۰ متر را در اختیار فعالان صنعت بازی سازی قرار داده است تا آن ها با برپایی غرفه در این فضای بسیار مناسب، محصولات خودشان را معرفی کنند.

برای اولین بار است که چنین فضایی در این نمایشگاه در اختیار شرکت های بازی سازی قرار گرفته است و انتظار می رود به توجه به حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همین طور پرداخت بخشی اعظمی از هزینه غرفه ها، بازی سازان عزیز نهایت استفاده از الکام گیمز را داشته باشند.

کمتر از چهار روز دیگر به نمایشگاه الکام گیمز مانده است و در این مدت کوتاه شرکت های بازی سازی شرکت کننده در نمایشگاه درصدد آن هستند تا با تمام قدرت در نمایشگاه حضور داشته باشند.

الکام گیمز از تاریخ ۲۵ لغایت ۲۸ آذر ماه به مدت سه روز برگزار خواهد شد.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



از برگزاری الکامپ تا انعقاد قرارداد با سیت آلمان (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۱)

اخذ مجوز برگزاری نمایشگاه الکامپ طی دو سال اخیر و حمایت از کسب و کارهای نوپا در حوزه فناوری اطلاعات در الکامپ، مشارکت با کمیته وام وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و انعقاد تفاهیم با نمایشگاه سیت آلمان برای تسهیل حضور شرکت های ایرانی در این نمایشگاه، از مهمترین اقدامات سازمان نظام صنفی رایانه ای در یک ساله منتهی به شهریور ۹۵ اعلام شد.

به گزارش ایسنا، سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران، گزارشی از عملکرد خود از ابتدای مهرماه ۹۴ تا انتهای شهریورماه ۹۵ شامل دستاوردها و فعالیتهای خود ارائه داد.

ناصرعلی سعادت -رئیس هیات مدیره سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران و کشور اظهار کرد: شمار انتخاباتی هیات مدیره چهارم با نام تسم مشتمل بر شمار "توسعه پایدار"، "برتابوری"، "ساماندهی کسب و کار" و "مشارکت صنفی" با ارائه آمار و گزارشهای مستند از فعالیت سازمان طی دوسال گذشته محقق شده است.

رئیس و اعضای هیات مدیره سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران با تشریح فعالیت های صورت گرفته در ابعاد مختلف، اخذ مجوز برگزاری نمایشگاه بین المللی الکامپ ۳۱ و ۲۲ طی دو سال اخیر، ارائه سند موانع کسب و کار در حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات و راهکارهایی به منظور حل آن و ارائه به نهادهای حاکمیتی را از جمله اقدامات سازمان دانستند.

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 و وزارت صنعت، معدن و تجارت به منظور حل مشکلات شرکت های نرم افزاری در ارتباط با معافیت مالیاتی آنها نیز از دیگر فعالیت های سازمان مطرح شد.

همچنین مشارکت مستمر و ارتباط دوسویه سازمان با کمیته وام وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، برقراری ارتباط و انعقاد تفاهیم برای نخستین بار با نمایشگاه سیت آلمان و نماینده رسمی آن در کشور برای تسهیل حضور شرکت های ایرانی در این نمایشگاه بین المللی از اقدامات دیگر این سازمان است. به گفته اعضای هیات مدیره سازمان نظام صنفی رایانه ای، برقراری ارتباط و تعامل با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به منظور اعطای وام (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حمایتی به فعالان بازی ساز از سوی کمیسیون نرم افزار، فعالیت سازمان در پنج شبکه اجتماعی شامل لینکدین، اینستاگرام، تلگرام، فیس بوک و توئیتر و ارائه تسهیلات مالی صندوق حمایت از تحقیقات و توسعه صنایع الکترونیکی به اعضای سازمان نیز از اقدامات انجام شده از طرف این سازمان است. جذب شرکت های مختلف در حوزه های نوآور نرم افزاری از سوی کمیسیون نرم افزار سازمان، انسجام و اتحاد شرکت های نرم افزاری و سخت افزاری، پیگیری منافع و حقوق صنف در طرح ملی تجهیز واحدهای صنفی به صندوقهای مکاتیزه فروش و جلوگیری از انحصار در اجرای این پروژه نیز از جمله فعالیت های سازمان نظام صنفی به شمار می رود.

همچنین مشارکت و جذب شرکت های تولیدکننده محصولات بومی، امنیت فضای تولید و تبادل اطلاعات از سوی کمیسیون افتخار، تدوین استانداردهای ملی حوزه شبکه های کامپیوتری از سوی کمیسیون شبکه، تدوین سند مشکلات کسب و کار حوزه تجارت الکترونیکی و انتشار تعرفه خدمات تخصصی فاوا نیز از دیگر اقدامات سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران برشمرده شد.



ترنجه

گسترش خدمات فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای به بازی سازان (۱۳۹۴-۹۲/۰۱/۲۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه فعالیت های فرهنگی خود بنا دارد در راستای تقویت بازی های فرهنگی علاوه بر مشاوره فرهنگی خدمات ویژه ای ارائه نماید. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مدیریت فرهنگی بنیاد درصدد است تا در راستای تشویق تولیدکنندگان به تولید و تقویت بنيه بازی های فرهنگ محور، خدماتی را به تیم های بازی ساز ارائه دهد.

این خدمات عبارتند از:

مشاوره فرهنگی: این خدمت که پیش از این نیز ارائه می شد همچنان آماده هم یاری به بازی سازانی است که در این خصوص اعلام نیاز می کنند.

هدف گذاری فرهنگی: در این زمینه مدیریت فرهنگی آمادگی دارد تا متناسب با دغدغه های تیم سازنده بازی، اقدام به مشخص سازی اولویت های فرهنگی نماید.

منابع تحقیقاتی: برخی بازی سازان ممکن است در جهت تولید بازی خود نیاز به منابع و اطلاعاتی داشته باشند که به صورت معمول دسترسی به آن برای بازی ساز دشوار و در بعضی مواقع غیرممکن باشد. در این صورت تولیدکنندگان می توانند با اعلام نیاز به مدیریت فرهنگی از این خدمت استفاده نموده و حتی الامکان این اطلاعات را به دست آورند.

جمع آوری اطلاعات: این مورد در حقیقت مکمل خدمت قبلی است. ممکن است اطلاعات مورد نیاز بازی ساز وجود نداشته باشد و نیاز به جمع آوری اطلاعات و پژوهش ویژه در این زمینه باشد. در این شرایط با استفاده از این خدمت اقدام به جمع آوری این اطلاعات خواهیم نمود.

پس از حذف مجوز پروانه ساخت بازی های رایانه ای توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان می توانند در طول ساخت بازی های خود از خدمات مدیریت فرهنگی بهره منده شوند تا مشکلی جهت دریافت مجوز نشر به وجود نیاید.

.



هدایا

برگزاری رویداد بازی سازی یلدا بمنظور ساخت بازی با نگاه به سبک زندگی ایرانی اسلامی (۱۳۹۴-۹۲/۰۱/۲۵)

مدیر انیستیتو ملی بازی سازی گفت: رویداد بازی سازی شب یلدا با هدف ایجاد انگیزه برای ساخت بازی با نگاه به فرهنگ بومی و سبک زندگی ایرانی برگزار می شود.

شهاب کشاورز روز یکشنبه در گفت و گو با خبرنگار فرهنگی ایرنا افزود: انیستیتو ملی بازی سازی هر ساله بخشی از مسابقات خود را در بخش بین المللی برگزار می کند و امسال برنامه ریزی بگونه ای بود که در کنار این بخش، دو رویداد بازی سازی با موضوعات ملی و فرهنگی برگزار کند.

وی ادامه داد: سوژه بازی ملی لول آزاد سازی خرمشهر بود که برگزار شد و دومین موضوع شب یلدا یا شب چله است.

کشاورز افزود: شب یلدا یکی از کهن ترین جشن های ایرانی است که در ایران و کشورهای فارسی زبان جشن گرفته شده و هر منطقه به رسم و رسوم خود این روز را برگزار می کند. از این رو با توجه به اینکه شب یلدا نزدیک است و موضوعی ملی و فرهنگی است تصمیم گرفته شد تا بازی سازان با موضوع شب یلدا بازی بسازند.

وی با بیان اینکه بازی سازان دو هفته فرصت دارند تا بازی های خود را بسازند و ارسال کنند، گفت: در این رویداد تیم های بازی سازی باید تا ۳۰ آذر ماه بازی خود را که موضوع آن آزاد ولی یا محوریت یلدا و آیین و رسوم آن است به انیستیتو ملی بازی های رایانه ای ارسال کنند.

کشاورز با بیان اینکه هدف اصلی این مسابقه بازی سازی، ایجاد انگیزه برای ساخت بازی با نگاه به فرهنگ و سبک زندگی ایرانی است، خاطر نشان کرد: در این رویدادها بازی سازان ایده های جدید را به وجود می آورند و مقدمه ای برای بازی های جدی تر با موضوعات بومی می شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی همچنین با بیان اینکه بازی های دارای خلاقیت و نوآوری به لحاظ داوری دارای اهمیت بیشتری خواهند بود، گفت: بازی ها از فردای شب یلدا داوری می شود و جایزه ویژه برای تیم برتر در نظر گرفته شده مبلغ ۲۰ میلیون ریال است که علاوه بر آن امکان ساخت نهایی بازی در مرکز رشد با شرایط ویژه برای تیم برنده فراهم خواهد شد.

فرهنگ ۹۳۳۸ * ۶۰۷۶ * خبرنگار: صدیقه بهارلو * انتشار دهند: امید گیائوند
منبع: ایرنا



گردش مالی ۵۰۰ میلیارد تومانی بازی دیجیتال در ایران / لزوم توجه سرمایه اجتماعی بازی های رایانه ای / صادرات یک میلیون دلاری بازی به خارج (۱۴۰۱-۹۵/۰۱/۲۵)

کارشناسان حاضر در نشست بررسی حوزه مصرف بازی های دیجیتال در ایران با بیان اینکه گردش مالی بازی های رسانه ای در ایران بالغ بر ۵۰۰ میلیارد تومان است اعلام کردند که یک میلیون دلار بازی های دیجیتال به خارج از کشور صادر شده است.

به گزارش خبرنگار گروه جامعه خبرگزاری فارس، هفدهمین نشست تخصصی بررسی حوزه مصرف بازی های دیجیتال در ایران امروز در دانشکده رسانه فارس برگزار شد.

در این نشست حامد نصیری کارشناس ارشد مدیریت تکنولوژی، مرتضی جمشیدی کارشناس ارشد مدیریت و فرزانه شریفی کارشناس ارشد ارتباطات سخنرانی کردند.

نصیری در این نشست اظهار داشت: بازی های دیجیتال مصادیق بارز تکنولوژی های آموزشی به شمار می آیند. وی افزود: گلوگاه و نقطه ضعف نوآوری آموزشی در دانشگاه، مراکز تحقیقات و توسعه هستند در حالی که هم اکنون در پژوهش های نانو در رتبه هفتم دنیا هستیم اما در زمینه به کارگیری نانو در صنعت در رتبه بیستم دنیا هم قرار نداریم.

این کارشناس ارشد مدیریت تکنولوژی، گفت: در حوزه مطالعات دانشگاهی بازی های دیجیتال ضعف زیادی داریم لذا باید کوشش کرد که پژوهش های علمی در این زمینه توسعه یافته و برخی افراد هم پژوهش را به صنعت برده و آن را کاربردی کنند.

نصیری اظهار داشت: نظارت، آسیب شناسی و بازار مصرف سه محور اصلی مطالعه مصرف بازی های دیجیتال به حساب می آیند که در کشور ما در رسانه ها و محصولات فرهنگی نظام و چارچوبی به قدرت اسرا در ایران نداریم ضمن اینکه دایرکت هم می کوشد تا دانشگاه ها را در این زمینه فعال کرده و رفتار مصرف کننده را نسبت به بازی به عنوان یک رسانه تقدیم کرده تا سواد مصرف کنندگان در مسیری صحیح قرار گیرد.

وی تصریح کرد: در بین همه انواع سرگرمی ها بیشترین درآمدها به بازی ها اختصاص دارد که رقم مالی این امر از هالیوود و ورزش و ... هم بیشتر است ضمن اینکه بازی های موبایلی در جهان هم جایگاه ویژه ای دارد و مزیت رقابتی این بازی ها جهت عرضه به دنیا هم بسیار بالاست.

این کارشناس ارشد مدیریت تکنولوژی، خاطرنشان کرد: دایرکت می کوشد تا مطالعاتی را در زمینه بازار مصرف انجام دهد که تمامی این مطالعات برگرفته از نظریات دانشگاهی است.

در ادامه این نشست، شریفی با بیان اینکه متأسفانه از مطالعات صورت گرفته در خصوص بازی های دیجیتال هیچ منابع فارسی در اینترنت وجود ندارد و با این که مقالات مختلفی در رسانه های متفاوت در دانشگاه ها نوشته شده اما به نظر می رسد که این امر به عنوان یک رسانه از سوی جامعه هنوز شناخته شده نیست. این کارشناس ارشد ارتباطات، گفت: در رسانه های نوین فعلی بازی به عنوان تسل نوظهور رسانه ها رقابت زیادی را با دیگر همپایان خود دارد که توانسته فاصله زیادی را با آنها ایجاد کند.

وی افزود: بازی های دیجیتال در بخش رسانه هنوز محجور است و با آنکه انسان ها با تمام حواس خود معطوف به شنیدن و دیدن تلویزیون هستند ضمن اینکه اطلاعات جمع آوری شده نشان دهنده است که در نیم قرن آینده تعامل بین تلویزیون و کاربران و توسعه این امر همچنان وجود دارد و کاربران در تمامی برنامه های تلویزیونی مشارکت خواهند کرد.

شریفی اظهار داشت: بازی های دیجیتال هم اکنون در حال پشت سر گذاشتن تلویزیون با ویژگی های خاصش است. وی تصریح کرد: در رژیم مصرف رسانه ها، رسانه های جدید در بین کاربران ایرانی و خارجی همچنان جایگاه ویژه ای خواهند داشت اما رسانه بازی در آینده نزدیک از آنها پیشی خواهد گرفت.

این کارشناس ارشد ارتباطات خاطرنشان کرد: بر اساس پیمایش ملی صورت گرفته ۲۳ میلیون کاربر و بازیکن ایرانی تجربه حداقل یک بار بازی های رسانه و دیجیتال را داشته اند ضمن اینکه گردش مالی بازی های دیجیتال در ایران هم ۵۰۰ میلیارد تومان است البته میزان صادرات بازی های دیجیتال ایرانی در خارج از کشور بالغ بر یک میلیون دلار می باشد.

وی گفت: بر اساس تحقیقات انجام شده در آمریکای شمالی در سال های ۲۰۱۴ و ۲۰۱۵ فروش صنعت سینمای هالیوود بالغ بر ۱۰ میلیارد و ۲۰۰ میلیون دلار و فروش صنعت بازی های دیجیتال هم ۲۲ میلیارد دلار بوده است که نشان دهند پیشی گرفتن این امر از تلویزیون است.

شریفی خاطر نشان کرد: جنبه لذت بخشی بازی های دیجیتال مهمترین ویژگی گرایش کاربران ایرانی به سمت بازی های رایانه ای می باد. وی تصریح کرد: بازی های دیجیتال به هیچ وجه شوخی نیست بلکه رسانه ای استراتژیک و جدی به حساب می آید و هم اکنون اصلی ترین بازی تحقیقاتی در انگلیس، هلند و آمریکای شمالی محسوب می شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این کارشناس ارشد ارتباطات افزود: بازی های دیجیتال رسانه ای ممتاز و متمایز نسبت به دیگر رسانه ها محسوب می شود و درصد فراوانی پژوهش های در این زمینه نیز بسیار بالا است.

همچنین در این نشست جمشیدی کارشناس ارشد مدیریت با بیان اینکه برخی بازیکنان بر اساس سلیق خود به سمت بازی های خشن گرایش دارند و یا دسته بندی های دیگر را انتخاب می کنند، گفت: لذت بخشی در بازی های دیجیتال می تواند منجر به ادامه بازی و یا انعطاف در انتخاب موضوع های مختلف شود. وی گفت: چرخه گفت وگو درباره بازی های دیجیتال و همچنین اظهارنظر خارج از این موضوع بین چند بازیکن فعال هم اکنون وجود دارد ضمن اینکه این امر می تواند منجر به شناخت بیشتر از دیگر بازیکنان شود.

جمشیدی تصریح کرد: مصرف بازیکنان بازی را با توجه به بازی های ارائه شده دیجیتال به خوبی می توان مدیریت کرد. در ادامه این نشست نصیری با اشاره به فرمایشات مقام معظم رهبری مبنی بر اینکه مسئولان تا می توانند امواج نشاط آفرین از طریق محصولات فرهنگی به جامعه اشاعه دهند، گفت: با توجه به اینکه آینده این مملکت در دستان جوانان این مرز و بوم قرار دارد ایجاد فضای نشاط و انتقال ارزش های ملی و مذهبی و توسعه مسائل اقتصادی و فرار از اقتصاد تک محصولی می تواند اهمیت این موضوع را به خوبی نشان دهد.

این کارشناس ارشد مدیریت تکنولوژی با بیان اینکه در سال ۱۳۹۴، بر اساس بررسی های صورت گرفته ۵ میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در ایران کلش آف کلنز بازی کرده اند، اظهار داشت: ۱۳۲ میلیارد تومان هزینه کرد این بازی و جوانب آن از سوی بازیکنان پرداخت شده است.

وی تصریح کرد: اگر رویکرد ما نسبت به بازی کلش آف کلنز صحیح بود، این مبلغ بالا باید به اقتصاد ایران باز می گشت ضمن اینکه بازی های ایران می تواند جایگزین اقتصاد نفتی، توسعه ارزش ها و فرهنگ ایران در جهان شود.

نصیری افزود: درآمد کسب شده از بازی های دیجیتال ایرانی که تولید پژوهشگران کشورمان می باشد، یکی از حلال ترین درآمدها است. وی گفت: بازی ها دارای ارزش های اقتصادی و اجتماعی هستند تا جایی که اگر قیمت یک بازی غیرمعقول باشد، چون ارزش اقتصادی برایمان به حساب می آید آن را خریداری می کنیم.

این کارشناس ارشد مدیریت تکنولوژی اظهار داشت: یکی از آسیب های بازی کلش آف کلنز در ایران این است که انسان ها را از خود جدا کرده و درون بازی غرق می کند، ضمن اینکه بر اساس تحقیقات انجام شده این بازی محبوب منظور است چرا که در بین بازیکنان محبوبیت خاصی دارد اما در اجتماع به دلیل انتقال منابع مالی کشورمان به خارج به شدت مورد نفرت واقع است.

در ادامه این نشست ناطقی مدیرگروه عکس دانشکده رسانه خبرگزاری فارس، خاطر نشان کرد: جایگاهی مناسب برای انجام، پذیرش و ایجاد فضای لازم برای جوانان ایرانی درباره بازی های دیجیتال صورت نگرفته و مسئولان و تصمیم گیرندگان برخورد مناسبی را در این خصوص اتخاذ نکرده اند.

وی گفت: بنیاد ملی بازی های یارانه ای حمایت لازم را از جوانان و پژوهشگران بازی های دیجیتال انجام نمی دهد در حالی که عدم ورود مسئولان به این موضوع می تواند ما را با مشکلات عدیده ای در آینده مواجه کند.

در ادامه این نشست جمشیدی کارشناس ارشد مدیریت، افزود: بازی های رایانه ای و دیجیتال علاوه بر سرگرمی می توانند آسیب های زیادی را نیز در پی داشته باشند ضمن اینکه برخی حساسیت ها از سوی حاکمیت و برخی سرمایه گذاران درباره برخی بازی ها وجود دارد، همچنین اطلاع رسانی لازم از سوی حاکمیت درباره بازی های رسانه ای وجود ندارد.

در ادامه این نشست شریفی در پاسخ به سوالی در خصوص محتوای کتاب رسانه ای که در دبیرستان ها تدریس می شود، گفت: اشکالات زیادی در مورد محتوای این کتاب وجود دارد و به نظر می رسد که نویسندگان این کتاب تخصصی در زمینه بازی های دیجیتال و رسانه نداشته اند.

وی گفت: محتوای عکس های این کتاب هیچگونه انطباقی با مطالب آن ندارد ضمن اینکه بر اساس پژوهش های صورت گرفته در دانشگاه علامه طباطبائی به نظر می رسد که نویسندگان و متولیان انتشار این کتاب تلاش کردند تا جنبه مثبتی از رسانه را ایجاد کنند اما متأسفانه جنبه متعارض و منفی را از رسانه نشان داده اند و در حقیقت دانش آموزان را رسانه زده کرده و هیچ کمکی به آنها نکردند.

در ادامه این نشست جمشیدی اظهار داشت: برخی دستگاه ها نظیر شهرداری تهران و سازمان آب و فاضلاب سفارش طراحی و خرید بازی های دیجیتال را داده اند اما می طلبد تا سازمان های دیگر در این زمینه ورود کرده و از فضای سنتی خود فاصله بگیرند.

وی گفت: رسانه ها هم در این زمینه می توانند در تبیین بازی های دیجیتال کمک شایانی را انجام دهند.

نصیری افزود: هیچ دستگاه و سازمانی در کشور به اندازه بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگران آسیب های بازی ها نیست ضمن اینکه علاوه بر اینکه بنیاد در خصوص نظارت و آسیب شناسی بازی ها تلاش های زیادی را انجام داده اما می کوشد تا با تولید بازی های داخلی و انتشار و توسعه آن در بازارهای بین المللی و شبکه سازی جهانی فضای مطلوبی را ایجاد کند.



خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

اقتصادتهران: بازی موبایلی «خروس جنگی» برای گیمرهای ایرانی نام آشنایی است. این بازی از زمان انتشار با کسب جوایز متعدد در بازار گیم و اپلیکیشن کشور درخشید و از جمله غزال زرین بهترین بازی موبایل سال و بهترین بازی از دیدگاه مخاطبان را در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به دست آورد. به گزارش ایران اکونومیست؛ خروس جنگی نه تنها نظر مثبت منتقدان و فعالان بازی ایران را به همراه داشت، بلکه توانست با وجود تفاوت های موجود در سطح تولیدات گیم کشور و محصولات موفق خارجی، رقیب قدرتمندی برای بازی های خارجی باشد، به طوری که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیمرهای ایرانی این بازی را تجربه کرده اند.

خروس جنگی، نخستین بازی تولید داخل است که موفق به کسب عنوان محصول دانش بنیان شده است. موفقیت این محصول دانش بنیان، امید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تازه ای در بازی سازی کشور ایجاد کرده و موجب ارتقای کیفی و کمی بازی های داخلی شده است. خروس جنگی با مدل درآمدزایی پرداخت درون برنامه ای، از معدود بازی های ایرانی است که در کسب درآمد و ارتباط با بازار گیم کشور هم موفقیت آمیز بوده است.

حال در تجربه ای نوین، ویرایش جدید این بازی با هدف تسخیر بازار کشورهای خاورمیانه به زبان های انگلیسی، عربی و ترکی تولید شده است. بر اساس هدف گذاری انجام شده، خروس جنگی از ابتدای دسامبر ۲۰۱۶ (یازدهم آذرماه ۹۵) در بازار کشورهای عربی و ترکیه توزیع شد و در مرحله بعد، در بازارهای شرق آسیا و آمریکای لاتین نیز توزیع خواهد شد.

انتشار بین المللی خروس جنگی گامی مهم در توسعه بازی های رایانه ای ساخت ایران است که در صورت موفقیت در این عرصه، مسیری جدید و جذاب برای صادرات گیم ایرانی ایجاد خواهد کرد.

گفتنی است؛ در طول دو سالی که از عرضه رسمی خروس جنگی می گذرد، تیم تولید و پشتیبانی بازی در استودیو بازی سازی مدریک وابسته به شرکت یارا همواره با به روزرسانی های مختلف، پاسخ اعتماد هواداران را داده است؛ اما جدیدترین به روزرسانی بازی در شرایطی عرضه می شود که تغییرات بنیادی بسیاری را شامل خواهد شد.

«خروس جنگی» عنوانی در سبک مبارزه ای آنلاین با آلمان های ژانر نقش آفرینی است و از جمله تغییرات بنیادین این نسخه می توان به تغییر سیستم مبارزه، اضافه شدن امکانات متفاوت به بخش اتحاد، تورنمنت و داستانی اشاره کرد. ظاهر بازی و رابط کاربری آن نیز به شکلی بی سابقه بهینه شده است و در حال حاضر با رابط کاربری کاملاً متفاوتی رو به رو هستیم.



اولین جشنواره سراسری «بویاگران انقلاب اسلامی» فراخوان داد / ۱۳ دی؛ آخرین مهلت ارسال آثار (۹۵/۱۲/۱۳-۹۵/۱۲/۲۵)

سینماپرس: مرکز هنرهای رقومی بسیج به منظور کمک به توانمندی های فکری، ارج نهادن به فعالیت ها و حمایت از هنرمندان و فعالان عرصه هنرهای دیجیتال اولین جشنواره هنرهای دیجیتال (رقومی) را با شعار «هنرپویا رسانه انقلاب اسلامی» در دی ماه ۱۳۹۵ برگزار می نماید.

فعالان و هنرمندان عرصه هنرهای دیجیتال به صورت مستقل و یا در قالب مراکز هنرهای رقومی بسیج استانهای سراسر کشور می توانند با توجه به اهداف و موضوعات جشنواره در این رویداد هنری مشارکت نمایند.

اهداف جشنواره:

این جشنواره به منظور شناسایی و حمایت از هنرمندان توانمند در عرصه هنرهای دیجیتال (پویانمایی، بازی های رایانه ای و سایر) و همچنین موارد زیر برگزار می گردد:

بستر سازی برای فعالیت ظرفیت های توانمند در عرصه هنرهای دیجیتال

به اشتراک گذاری آموخته های عرصه هنرهای دیجیتال با گردآوری و ارائه هدفمند آثار

تلاش برای تحقق و توفیق اقتصاد پویانمایی و بازی های رایانه ای در کشور با نگاه حمایتی به تولید داخلی در سال اقتصاد مقاومتی

ارتقا سطح دانش و توانایی های فنی و گسترش علم و تکنولوژی با طرح تکنیک ها و نگرش های تازه برای دستیابی به آثاری با سطح کیفی افزون تر.

موضوعات جشنواره:

اقتصاد مقاومتی :

حمایت از کار و سرمایه ایرانی ، تجمع سرمایه در خدمت کار واقعی یا تجمع سرمایه در بانک برای پول سازی (با نگاهی به هنر کسب درآمد با سرمایه ی کم)، خودکفایی و قناعت پایه ی مقاومت مردم، کارگروهی، تعاونی علی البی و تقوا، استخدام گرایی و کارآفرینی ، کار صادق و کار کاذب (با نگاهی به سوداگری، دلالی و سود بی زحمت) ، محصول بی کیفیت حاصل کم فروشی، کار بی کیفیت حاصل تبلی و کم کاری ، رسانه های مدرن و اخلاص در کار ، تجمل گرایی، بلای جان معیشت مقاوم ، مصرف کالای خارجی، تنوع طلبی و تنوع گرایی در مصرف

سبک زندگی ایرانی اسلامی

توجه به فضایل اخلاقی و دینی در زندگی ، الگوهای اخلاقی و آرمانی ، حجاب و عفاف ، احترام به والدین ، انضباط اجتماعی ، حقوق شهروندی و سایر.

انقلاب اسلامی :

بازخوانی وقایع انقلاب در دهه ۵۰ ، تبیین امامت و ولایت فقیه ، استکبار ستیزی ، جنایات آل سعود (با نگاه ویژه به مسئله یمن ، سوریه و فاجعه شهیدان منا) و مقابله با تهدیدات نرم و سایر موضوعات مرتبط.

دفاع مقدس و مقاومت اسلامی :

معرقی شهیدان ۸ سال دفاع مقدس ، مدافعان حرم و سایر موضوعات مرتبط با دفاع و مقاومت اسلامی.

بسیج :

فرهنگ بسیج ، کارکردهای بسیج در عرصه های مختلف اجتماعی و فرهنگی ، اردوهای جهادی ، بسیج اقشار مختلف (دانش آموزی ، دانشجویی و ...) ، راهیان نور و سایر موضوعات مرتبط.

تذکر: با توجه به موضوعی بودن جشنواره صرفاً آثاری که مطابق با یکی از موضوعات ذکر شده باشد پذیرفته خواهد شد(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بخش های جشنواره:

بخش اصلی:

پویانمایی

بازی های رایانه ای و ویژه تلفن های همراه

بخش جنبی:

موشن گرافیک

نرم افزارهای ویژه تلفن های همراه

و...

اکران پویانمایی های فاخر سینمای ایران

رویداد رقابتی، تجربی و آموزشی ۷۲ ساعته برای تولید بازی های کوچک،

پویانمایی:

ویژه ی تولید کنندگان آثار پویانمایی کوتاه، داستانی، سریالی و سینمایی در دو بخش که بخش اصلی رقابت بین مراکز هنرهای رقصی بسیج سراسر کشور بوده و بخش مستقل که رقابت بین سایر هنرمندان عرصه پویانمایی کشور می باشد.

از هر کارگردان و تهیه کننده در این بخش حداکثر دو اثر پس از ارزیابی و بازبینی آثار متقاضیان به تشخیص شورای انتخاب پذیرفته خواهد شد.

تنها آثاری که تولیدشان از سال ۱۳۹۲ به بعد باشند در این بخش پذیرفته خواهند شد.

متقاضیان می بایست ضمن ثبت نام در سایت جشنواره آثار خود را در قالب دو نسخه DVD با رعایت اصول حفظ حقوق تولید کننده و با کیفیت مناسب به دبیرخانه جشنواره ارسال نمایند.

آثار برگزیده در ایام برگزاری جشنواره در تالار اصلی به نمایش درخواهند آمد.

به بهترین پویانمایی، بهترین فیلمنامه و بهترین اثر از نگاه و تشخیص هیات داوران در دو بخش مستقل و اصلی با اهدای دیپلم افتخار، تندیس و جایزه نقدی تقدیر به عمل خواهد آمد.

بازی های رایانه ای:

این بخش به شکل رقابتی بین تولید کنندگان بازی های ویژه رایانه و تلفن همراه می باشد.

از هر تولید کننده حداکثر دو اثر پس از ارزیابی و بازبینی آثار متقاضیان توسط شورای انتخاب پذیرفته خواهد شد.

آثار راه یافته به بخش نهایی دوری در لیست حمایت های مرکز هنرهای رقصی بسیج نیز قرار خواهند گرفت.

تنها آثاری که از سال ۱۳۹۲ به بعد اقدام به تولید کرده باشند در این بخش پذیرفته می شوند.

به تشخیص هیات داوران به بهترین بازینامه، بهترین بازی، بهترین طراحی هنری بازی و بهترین سند طراحی بازی (Game Design Document) با اهدای دیپلم افتخار، تندیس و جایزه نقدی تقدیر خواهد شد.

موشن گرافیک:

این بخش به شکل رقابتی بین تولید کنندگان آثار موشن گرافیک در سبک های مختلف لوگو موشن / آرم استیشن / پوستر موشن / موشن تایپوگرافی / اسلاید موشن و در دو بخش اصلی که رقابت بین مراکز هنرهای رقصی بسیج سراسر کشور بوده و بخش مستقل که رقابت بین سایر هنرمندان عرصه پویانمایی است می باشد.

از هر کارگردان و تهیه کننده حداکثر دو اثر پس از ارزیابی و بازبینی آثار متقاضیان به تشخیص شورای انتخاب پذیرفته خواهد شد.

آثار راه یافته به بخش نهایی دوری در تالار اصلی جشنواره به اکران درخواهند آمد.

آثاری که از سال ۱۳۹۴ به بعد اقدام به تولید نموده باشند در این بخش پذیرفته می شوند.

به تشخیص هیات داوران آثار برگزیده این بخش در مراسم اختتامیه با اهدای دیپلم افتخار، تندیس و جایزه نقدی مورد تقدیر قرار خواهد گرفت.

نرم افزار ویژه تلفن همراه

در این بخش صرفاً آثاری مورد ارزیابی قرار خواهند گرفت که در یکی از سامانه های معتبر توسعه نرم افزار تلفن همراه منتشر شده باشند.

از هر تولید کننده نرم افزار حداکثر دو اثر پس از ارزیابی آثار متقاضیان به تشخیص شورای انتخاب پذیرفته خواهد شد.

آثاری که در محدوده زمانی تولید از سال ۱۳۹۴ به بعد باشند در این بخش پذیرفته می شوند.

به تشخیص هیات داوران اثر برگزیده این بخش در مراسم اختتامیه با اهدای دیپلم افتخار، تندیس و جایزه نقدی مورد تقدیر قرار خواهد گرفت.

اکران پویانمایی های فاخر سینمای ایران

به منظور توجه به حوزه ی نمایش آثار پویانمایی ایرانی در ایام برگزاری جشنواره به مدت ۳ روز آثار منتخب شورای سیاست گذاری جشنواره به اکران درخواهند آمد.

در این بخش به بهترین اثر از دیدگاه مخاطبین لوح افتخار، تندیس و جایزه نقدی اهدا خواهد شد.

رویداد رقابتی، تجربی و آموزشی ۷۲ ساعته برای تولید بازی های کوچک

در این بخش دانشجویان و علاقمندان در قالب گروه های تولید کننده بازی های ویژه تلفن همراه پس از ثبت نام در سایت جشنواره در ایام برگزاری جشنواره به مدت سه روز اقدام به تولید بازی ویژه تلفن همراه متناسب با موضوعات جشنواره می نمایند.

در پایان و به انتخاب هیات داوران به سه تیم برگزیده این بخش در آیین اختتامیه جشنواره لوح افتخار، تندیس و جایزه نقدی تعلق خواهد گرفت.

کارگاه های آموزشی و نقد و بررسی آثار پویانمایی سینمای ایران (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برگزاری کارگاه های آموزشی و نقد و بررسی آثار پویانمایی سینمای ایران توسط استادان شناخته شده ی فنی و محتوایی این حوزه به منظور ارتقاء دانش علاقه مندان از دیگر بخش های جشنواره است. فراخوان برگزاری و موضوعات و محل تشکیل کارگاه ها متعاقباً اعلام خواهد شد.

مدارک عمومی و اختصاصی هر بخش:

۱- فرم تکمیل شده تقاضای حضور در سامانه جشنواره.

۲- مجوز کتبی مالکیت آثار پویانمایی و بازی های رایانه ای (مجوز بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای تولید کنندگان بازی های بزرگ).

بخش مسابقه پویانمایی ، بازی های رایانه ای ، موشن گرافیک و نرم افزار

۱- فیلم نامه و بازی نامه آثار پویانمایی و بازی های رایانه ای بصورت تایپ شده و نسخه PDF.

۲- دو نسخه DVD برای هر اثر از آثار پویانمایی ، بازی های رایانه ای ، موشن گرافیک و نرم افزار

مسابقه رویداد سه روزه تولید بازی

۱- ثبت نام در سامانه ویژه جشنواره.

مقررات جشنواره :

۱- در این جشنواره صرفاً آثار هنرمندان ایرانی پذیرفته خواهد شد.

۲- هر گروه ، شرکت یا فرد تنها امکان شرکت در یک بخش جشنواره را خواهد داشت.

۳- ارسال کامل مدارک الزامی است و در صورت وجود نقص، تقاضای حضور در جشنواره ثبت نخواهد شد.

۴- مدارک ارسالی مسترد نخواهند شد.

۵- چنانچه مواردی در این فراخوان درج و پیش بینی نشده باشد موضوع از طریق استعلام علاقه مندان حضور در جشنواره و تصمیم ستاد جشنواره اعلام و اجرا خواهد شد.

تقویم جشنواره :

مهلت ارسال آثار حداکثر تا تاریخ ۱۳/۱۰/۱۳۹۵

اعلام نتایج بررسی اولیه و آثار راه یافته به بخش نهایی ۲۵/۱۰/۱۳۹۵

افتتاحیه جشنواره ۲۸/۱۰/۱۳۹۵

آغاز بخش اکران جشنواره ۲۸/۱۰/۱۳۹۵ در همه سالن ها

آغاز رویداد رقابتی بازی سازان ۲۸/۱۰/۱۳۹۵

آیین اختتامیه جشنواره ۱/۱۱/۱۳۹۵

جهت کسب اطلاعات بیشتر و ثبت نام در جشنواره به پایگاه اینترنتی www.festival.mhdb.ir مراجعه نمایید.

تلفن و فکس دبیرخانه : ۰۲۱-۸۷۵۵۱۳۱۷

آدرس دبیرخانه : تهران - خیابان کریم خان زند - خیابان ایرانشهر - خیابان بر فروشان - ضلع جنوبی پارک هنرمندان - پلاک ۴ - دبیرخانه دائمی جشنواره پویاگران انقلاب اسلامی

موفق ترین بازی موبایلی ایران در راه بازارهای جهانی (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

«خروس جنگی» عنوانی در سبک مبارزه ای آنلاین با آلمان های ژانر نقش آفرینی است که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیمرهای ایرانی آن را تجربه کرده اند.

پول نیوز - بازی موبایلی «خروس جنگی» برای گیمرهای ایرانی نام آشنایی است. این بازی از زمان انتشار با کسب جوایز متعدد در بازار گیم و اپلیکیشن کشور درخشید و از جمله غزال زرین بهترین بازی موبایل سال و بهترین بازی از دیدگاه مخاطبان را در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به دست آورد. به گزارش ایران اکتونیمست، خروس جنگی نه تنها نظر مثبت منتقدان و فعالان بازی ایران را به همراه داشت، بلکه توانست با وجود تفاوت های موجود در سطح تولیدات گیم کشور و محصولات موفق خارجی، رقیب قدرتمندی برای بازی های خارجی باشد، به طوری که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیمرهای ایرانی این بازی را تجربه کرده اند.

خروس جنگی، نخستین بازی تولید داخل است که موفق به کسب عنوان محصول دانش بنیان شده است. موفقیت این محصول دانش بنیان، امید تازه ای در بازی سازی کشور ایجاد کرده و موجب ارتقای کیفی و کمی بازی های داخلی شده است.

خروس جنگی با مدل درآمدزایی پرداخت درون برنامه ای، از معنود بازی های ایرانی است که در کسب درآمد و ارتباط با بازار گیم کشور هم موفقیت آمیز بوده است.

حال در تجربه ای نوین، ویرایش جدید این بازی با هدف تسخیر بازار کشورهای خاورمیانه به زبان های انگلیسی، عربی و ترکی تولید شده است. بر اساس هدف گذاری انجام شده، خروس جنگی از ابتدای دسامبر ۲۰۱۶ (یازدهم آذرماه ۹۵) در بازار کشورهای عربی و ترکیه توزیع شد و در مرحله بعد، در بازارهای شرقی آسیا و آمریکای لاتین نیز توزیع خواهد شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) انتشار بین المللی خروس جنگی گامی مهم در توسعه بازی های رایانه ای ساخت ایران است که در صورت موفقیت در این عرصه، مسیری جدید و جذاب برای صادرات گیم ایرانی ایجاد خواهد کرد.

شایان ذکر است؛ در طول دو سالی که از عرضه رسمی خروس جنگی می گذرد، تیم تولید و پشتیبانی بازی در استودیو بازی سازی مدریک وابسته به شرکت یارا، همواره با به روزرسانی های مختلف، پاسخ اعتماد هواداران را داده است؛ اما جدیدترین به روزرسانی بازی در شرایطی عرضه می شود که تغییرات بنیادی بسیاری را شامل خواهد شد.

«خروس جنگی» عنوانی در سبک مبارزه ای آنلاین با آلمان های ژانر نقش آفرینی است و از جمله تغییرات بنیادین این نسخه می توان به تغییر سیستم مبارزه، اضافه شدن امکانات متفاوت به بخش اتحاد، تورنمنت و داستانی اشاره کرد. ظاهر بازی و رابط کاربری آن نیز به شکلی بی سابقه بهینه شده است و در حال حاضر با رابط کاربری کاملاً متفاوتی رو به رو هستیم.



دانشگاه ها برای تجهیز به آزمایشگاه بازی سازی اقدام کنند (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۱)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال جاری، قصد تجهیز سه دانشگاه به آزمایشگاه بازی سازی را دارد و فرصت دانشگاه ها برای درخواست این حمایت رو به اتمام است.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ پیش از این مقرر شده بود تا بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال جاری، در راستای پیشرفت و ایجاد فضای بازی سازی در دانشگاه ها و همین طور طبق "برنامه ملی بازی های رایانه ای" که توسط شورای عالی فضای مجازی ابلاغ شده است، سه دانشگاه را به آزمایشگاه بازی سازی مجهز کند. به همین منظور فرمی با نام "فرم آمایش نیروی انسانی و پتانسیل های دانشگاه های متقاضی آزمایشگاه بازی سازی" تهیه شده که برای روسای دانشگاه ها ارسال شده است.

دانشگاه هایی که تا به حال نسبت به پر کردن و ارسال فرم ها اقدام نکرده اند تنها تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند، و پس از آن فرم هایی که ارسال شود بررسی نخواهند شد.

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



خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۱)

روزان نیوز-بازی موبایلی «خروس جنگی» برای گیمرهای ایرانی نام آشنایی است.

بازی موبایلی «خروس جنگی» برای گیمرهای ایرانی نام آشنایی است. این بازی از زمان انتشار با کسب جوایز متعدد در بازار گیم و اپلیکیشن کشور درخشید و از جمله غزال زرین بهترین بازی موبایل سال و بهترین بازی از دیدگاه مخاطبان را در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به دست آورد. خروس جنگی نه تنها نظر مثبت منتقدان و فعالان بازی ایران را به همراه داشت، بلکه توانست با وجود تفاوت های موجود در سطح تولیدات گیم کشور و محصولات موفق خارجی، رقیب قدرتمندی برای بازی های خارجی باشد، به طوری که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیمرهای ایرانی این بازی را تجربه کرده اند.

خروس جنگی، نخستین بازی تولید داخل است که موفق به کسب عنوان محصول دانش بنیان شده است. موفقیت این محصول دانش بنیان، امید تازه ای در بازی سازی کشور ایجاد کرده و موجب ارتقای کیفی و کمی بازی های داخلی شده است.

خروس جنگی با مدل درآمدزایی پرداخت درون برنامه ای، از معدود بازی های ایرانی است که در کسب درآمد و ارتباط با بازار گیم کشور هم موفقیت آمیز بوده است.

حال در تجربه ای نوین، ویرایش جدید این بازی با هدف تسخیر بازار کشورهای خاورمیانه به زبان های انگلیسی، عربی و ترکی تولید شده است. بر اساس هدف گذاری انجام شده، خروس جنگی از ابتدای دسامبر ۲۰۱۶ (پانزدهم آذرماه ۹۵) در بازار کشورهای عربی و ترکیه توزیع شد و در مرحله بعد، در بازارهای شرق آسیا و آمریکای لاتین نیز توزیع خواهد شد.

انتشار بین المللی خروس جنگی گامی مهم در توسعه بازی های رایانه ای ساخت ایران است که در صورت موفقیت در این عرصه، مسیری جدید و جذاب برای صادرات گیم ایرانی ایجاد خواهد کرد.

شایان ذکر است؛ در طول دو سالی که از عرضه رسمی خروس جنگی می گذرد، تیم تولید و پشتیبانی بازی در استودیو بازی سازی مدریک وابسته به شرکت یارا، همواره با به روزرسانی های مختلف، پاسخ اعتماد هواداران را داده است؛ اما جدیدترین به روزرسانی بازی در شرایطی عرضه می شود که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تغییرات بنیادی بسیاری را شامل خواهد شد.

«خروس جنگی» عنوانی در سبک مبارزه ای آنلاین با آلمان های ژانر نقش آفرینی است و از جمله تغییرات بنیادین این نسخه می توان به تغییر سیستم مبارزه، اضافه شدن امکانات متفاوت به بخش اتحاد، تورنمنت و داستانی اشاره کرد. ظاهر بازی و رابط کاربری آن نیز به شکلی بی سابقه بهینه شده است و در حال حاضر با رابط کاربری کاملاً متفاوتی رو به رو هستیم.



صادرات یک میلیون دلار بازی به خارج (۱۹۰/۰۱/۲۰۱۱-۲۰۱۰)

کارشناسان حاضر در نشست بررسی حوزه مصرف بازی های دیجیتال در ایران با بیان اینکه گردش مالی بازی های رسانه ای در ایران بالغ بر ۵۰۰ میلیارد تومان است اعلام کردند که یک میلیون دلار بازی های دیجیتال به خارج از کشور صادر شده است.

به گزارش سراج ۲۴، هفدهمین نشست تخصصی بررسی حوزه مصرف بازی های دیجیتال در ایران امروز برگزار شد. در این نشست حامد نصیری کارشناس ارشد مدیریت تکنولوژی، مرتضی جمشیدی کارشناس ارشد مدیریت و فرزانه شریفی کارشناس ارشد ارتباطات سخنرانی کردند.

نصیری در این نشست اظهار داشت: بازی های دیجیتال مصادیق بارز تکنولوژی های آموزشی به شمار می آیند. وی افزود: گلوگاه و نقطه ضعف نوآوری آموزشی در دانشگاه، مراکز تحقیقات و توسعه هستند در حالی که هم اکنون در پژوهش های نانو در رتبه هفتم دنیا هستیم اما در زمینه به کارگیری نانو در صنعت در رتبه بیستم دنیا هم قرار نداریم.

این کارشناس ارشد مدیریت تکنولوژی، گفت: در حوزه مطالعات دانشگاهی بازی های دیجیتال ضعف زیادی داریم لذا باید کوشش کرد که پژوهش های علمی در این زمینه توسعه یافته و برخی افراد هم پژوهش را به صنعت برده و آن را کاربردی کنند.

نصیری اظهار داشت: نظارت، آسیب شناسی و بازار مصرف سه محور اصلی مطالعه مصرف بازی های دیجیتال به حساب می آیند که در کشور ما در رسانه ها و محصولات فرهنگی نظام و چارچوبی به قدرت اسرا در ایران نداریم ضمن اینکه دایرکت هم می کوشد تا دانشگاه ها را در این زمینه فعال کرده و رفتار مصرف کننده را نسبت به بازی به عنوان یک رسانه تقدیم کرده تا سواد مصرف کنندگان در مسیری صحیح قرار گیرد.

وی تصریح کرد: در بین همه انواع سرگرمی ها بیشترین درآمدها به بازی ها اختصاص دارد که رقم مالی این امر از هالیوود و ورزش و ... هم بیشتر است ضمن اینکه بازی های موبایلی در جهان هم جایگاه ویژه ای دارد و مزیت رقابتی این بازی ها جهت عرضه به دنیا هم بسیار بالاست. این کارشناس ارشد مدیریت تکنولوژی، خاطرنشان کرد: دایرکت می کوشد تا مطالعاتی را در زمینه بازار مصرف انجام دهد که تمامی این مطالعات برگرفته از نظریات دانشگاهی است.

در ادامه این نشست، شریفی با بیان اینکه متأسفانه از مطالعات صورت گرفته در خصوص بازی های دیجیتال هیچ منابع فارسی در اینترنت وجود ندارد و با این که مقالات مختلفی در رسانه های متفاوت در دانشگاه ها نوشته شده اما به نظر می رسد که این امر به عنوان یک رسانه از سوی جامعه هنوز شناخته شده نیست. این کارشناس ارشد ارتباطات، گفت: در رسانه های نوین فعلی بازی به عنوان تسلی نوظهور رسانه ها رقابت زیادی را با دیگر همپایان خود دارد که توانسته فاصله زیادی را با آنها ایجاد کند.

وی افزود: بازی های دیجیتال در بخش رسانه هنوز محجور است و با آنکه انسان ها با تمام حواس خود معطوف به شنیدن و دیدن تلویزیون هستند ضمن اینکه اطلاعات جمع آوری شده نشان دهنده است که در نیم قرن آینده تعامل بین تلویزیون و کاربران و توسعه این امر همچنان وجود دارد و کاربران در تمامی برنامه های تلویزیونی مشارکت خواهند کرد.

شریفی اظهار داشت: بازی های دیجیتال هم اکنون در حال پشت سر گذاشتن تلویزیون با ویژگی های خاصش است. وی تصریح کرد: در رژیم مصرف رسانه ها، رسانه های جدید در بین کاربران ایرانی و خارجی همچنان جایگاه ویژه ای خواهند داشت اما رسانه بازی در آینده نزدیک از آنها پیشی خواهد گرفت.

این کارشناس ارشد ارتباطات خاطرنشان کرد: بر اساس پیمایش ملی صورت گرفته ۲۳ میلیون کاربر و بازیکن ایرانی تجربه حداقل یک بار بازی های رسانه و دیجیتال را داشته اند ضمن اینکه گردش مالی بازی های دیجیتال در ایران هم ۵۰۰ میلیارد تومان است البته میزان صادرات بازی های دیجیتال ایرانی در خارج از کشور بالغ بر یک میلیون دلار می باشد.

وی گفت: بر اساس تحقیقات انجام شده در آمریکای شمالی در سال های ۲۰۱۴ و ۲۰۱۵ فروش صنعت سینمای هالیوود بالغ بر ۱۰ میلیارد و ۲۰۰ میلیون دلار و فروش صنعت بازی های دیجیتال هم ۲۲ میلیارد دلار بوده است که نشان دهند پیشی گرفتن این امر از تلویزیون است.

شریفی خاطر نشان کرد: جنبه لذت بخش بازی های دیجیتال مهمترین ویژگی گرایش کاربران ایرانی به سمت بازی های پارانه ای می باد. وی تصریح کرد: بازی های دیجیتال به هیچ وجه شوخی نیست بلکه رسانه ای استراتژیک و جدی به حساب می آید و هم اکنون اصلی ترین بازی تحقیقاتی در انگلیس، هلند و آمریکای شمالی محسوب می شود.

این کارشناس ارشد ارتباطات افزود: بازی های دیجیتال رسانه ای ممتاز و متمایز نسبت به دیگر رسانه ها محسوب می شود و درصد فراوانی پژوهش های در این زمینه نیز بسیار بالا است.

همچنین در این نشست جمشیدی کارشناس ارشد مدیریت با بیان اینکه برخی بازیکنان بر اساس سلاقی خود به سمت بازی های خشن گرایش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دارند و یا دسته بندی های دیگر را انتخاب می کنند، گفت: لذت بخشی در بازی های دیجیتال می تواند منجر به ادامه بازی و یا انعطاف در انتخاب موضوع های مختلف شود.

وی گفت: چرخه گفت وگو درباره بازی های دیجیتال و همچنین اظهارنظر خارج از این موضوع بین چند بازیکن فعال هم اکنون وجود دارد ضمن اینکه این امر می تواند منجر به شناخت بیشتر از دیگر بازیکنان شود.

جمشیدی تصریح کرد: مصرف بازیکنان بازی را با توجه به بازی های ارائه شده دیجیتال به خوبی می توان مدیریت کرد. در ادامه این نشست نصیری با اشاره به فرمایشات مقام معظم رهبری مبنی بر اینکه مسئولان تا می توانند امواج نشاط آفرین از طریق محصولات فرهنگی به جامعه اشاعه دهند، گفت: با توجه به اینکه آینده این مملکت در دستان جوانان این مرز و بوم قرار دارد ایجاد فضای نشاط و انتقال ارزش های ملی و مذهبی و توسعه مسائل اقتصادی و فرار از اقتصاد تک محصولی می تواند اهمیت این موضوع را به خوبی نشان دهد.

این کارشناس ارشد مدیریت تکنولوژی با بیان اینکه در سال ۱۳۹۴، بر اساس بررسی های صورت گرفته ۵ میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در ایران کلش آف کلنز بازی کرده اند اظهار داشت: ۱۳۲ میلیارد تومان هزینه کرد این بازی و جوانب آن از سوی بازیکنان پرداخت شده است.

وی تصریح کرد: اگر رویکرد ما نسبت به بازی کلش آف کلنز صحیح بود، این مبلغ بالا باید به اقتصاد ایران باز می گشت ضمن اینکه بازی های ایران می تواند جایگزین اقتصاد نفتی، توسعه ارزش ها و فرهنگ ایران در جهان شود.

نصیری افزود: درآمد کسب شده از بازی های دیجیتال ایرانی که تولید پژوهشگران کشورمان می باشد، یکی از حلال ترین درآمدها است. وی گفت: بازی ها دارای ارزش های اقتصادی و اجتماعی هستند تا جایی که اگر قیمت یک بازی غیرمعقول باشد، چون ارزش اقتصادی برایمان به حساب می آید آن را خریداری می کنیم.

این کارشناس ارشد مدیریت تکنولوژی اظهار داشت: یکی از آسیب های بازی کلش آف کلنز در ایران این است که انسان ها را از خود جدا کرده و درون بازی غرق می کند، ضمن اینکه بر اساس تحقیقات انجام شده این بازی محبوب متغیر است چرا که در بین بازیکنان محبوبیت خاصی دارد اما در اجتماع به دلیل انتقال منابع مالی کشورمان به خارج به شدت مورد نفرت واقع است.

در ادامه این نشست ناطقی مدیرگروه عکس دانشکده رسانه خبرگزاری فارس، خاطر نشان کرد: جایگاهی مناسب برای انجام، پذیرش و ایجاد فضای لازم برای جوانان ایرانی درباره بازی های دیجیتال صورت نگرفته و مسئولان و تصمیم گیرندگان برخورد مناسبی را در این خصوص اتخاذ نکرده اند. وی گفت: بنیاد ملی بازی های پارانه ای حمایت لازم را از جوانان و پژوهشگران بازی های دیجیتال انجام نمی دهد در حالی که عدم ورود مسئولان به این موضوع می تواند ما را با مشکلات عدیده ای در آینده مواجه کند.

در ادامه این نشست جمشیدی کارشناس ارشد مدیریت، افزود: بازی های رایانه ای و دیجیتال علاوه بر سرگرمی می توانند آسیب های زیادی را نیز در پی داشته باشند ضمن اینکه برخی حساسیت ها از سوی حاکمیت و برخی سرمایه گذاران درباره برخی بازی ها وجود دارد، همچنین اطلاع رسانی لازم از سوی حاکمیت درباره بازی های رسانه ای وجود ندارد.

در ادامه این نشست شریفی در پاسخ به سوالی در خصوص محتوای کتاب رسانه ای که در دبیرستان ها تدریس می شود، گفت: اشکالات زیادی در مورد محتوای این کتاب وجود دارد و به نظر می رسد که نویسندگان این کتاب تخصصی در زمینه بازی های دیجیتال و رسانه نداشته اند.

وی گفت: محتوای عکس های این کتاب هیچگونه انطباقی با مطالب آن ندارد ضمن اینکه بر اساس پژوهش های صورت گرفته در دانشگاه علامه طباطبائی به نظر می رسد که نویسندگان و متولیان انتشار این کتاب تلاش کردند تا جنبه مثبتی از رسانه را ایجاد کنند اما متأسفانه جنبه متعارض و منفی را از رسانه نشان داده اند و در حقیقت دانش آموزان را رسانه زده کرده و هیچ کمکی به آنها نکردند.

در ادامه این نشست جمشیدی اظهار داشت: برخی دستگاه ها نظیر شهرداری تهران و سازمان آب و فاضلاب سفارش طراحی و خرید بازی های دیجیتال را داده اند اما می طلبد تا سازمان های دیگر در این زمینه ورود کرده و از فضای سنتی خود فاصله بگیرند.

وی گفت: رسانه ها هم در این زمینه می توانند در تبیین بازی های دیجیتال کمک شایانی را انجام دهند.

نصیری افزود: هیچ دستگاه و سازمانی در کشور به اندازه بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگران آسیب های بازی ها نیست ضمن اینکه علاوه بر اینکه بنیاد در خصوص نظارت و آسیب شناسی بازی ها تلاش های زیادی را انجام داده اما می گوشت تا با تولید بازی های داخلی و انتشار و توسعه آن در بازارهای بین المللی و شبکه سازی جهانی فضای مطلوبی را ایجاد کند.

منبع: فارس



خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی (۱۳۹۶-۱۳۹۷/۱/۲۱)

بازی موبایلی «خروس جنگی» برای گیمرهای ایرانی نام آشنایی است. این بازی از زمان انتشار با کسب جوایز متعدد در بازار گیمر و اپلیکیشن کشور درخشید و از جمله غزال زرین بهترین بازی موبایل سال و بهترین بازی از دیدگاه مخاطبان را در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به دست آورد.

خروس جنگی نه تنها نظر مثبت منتقدان و فعالان بازی ایران را به همراه داشت، بلکه توانست با وجود تفاوت های موجود در سطح تولیدات گیمر کشور و محصولات موفق خارجی، رقیب قدرتمندی برای بازی های خارجی باشد، به طوری که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیمرهای ایرانی این بازی را تجربه کرده اند. خروس جنگی، نخستین بازی تولید داخل است که موفق به کسب عنوان محصول دانش بنیان شده است. موفقیت این محصول دانش بنیان، امید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تازه ای در بازی سازی کشور ایجاد کرده و موجب ارتقای کیفی و کمی بازی های داخلی شده است. خروس جنگی با مدل درآمدزایی پرداخت درون برنامه ای، از معدود بازی های ایرانی است که در کسب درآمد و ارتباط با بازار گیم کشور هم موفقیت آمیز بوده است.

حال در تجربه ای نوین، ویرایش جدید این بازی با هدف تسخیر بازار کشورهای خاورمیانه به زبان های انگلیسی، عربی و ترکی تولید شده است. بر اساس هدف گذاری انجام شده، خروس جنگی از ابتدای دسامبر ۲۰۱۶ (یازدهم آذرماه ۹۵) در بازار کشورهای عربی و ترکیه توزیع شد و در مرحله بعد، در بازارهای شرق آسیا و آمریکای لاتین نیز توزیع خواهد شد.

انتشار بین المللی خروس جنگی گامی مهم در توسعه بازی های رایانه ای ساخت ایران است که در صورت موفقیت در این عرصه، مسیری جدید و جذاب برای صادرات گیم ایرانی ایجاد خواهد کرد.

شایان ذکر است؛ در طول دو سالی که از عرضه رسمی خروس جنگی می گذرد، تیم تولید و پشتیبانی بازی در استودیو بازی سازی مدیریت وایسته به شرکت یارا، همواره با به روزرسانی های مختلف، پاسخ اعتماد هواداران را داده است؛ اما جدیدترین به روزرسانی بازی در شرایطی عرضه می شود که تغییرات بنیادی بسیاری را شامل خواهد شد.

«خروس جنگی» عنوانی در سبک مبارزه ای آنلاین با آلمان های ژانر نقش آفرینی است و از جمله تغییرات بنیادین این نسخه می توان به تغییر سیستم مبارزه، اضافه شدن امکانات متفاوت به بخش اتحاد، تورنمنت و داستانی اشاره کرد. ظاهر بازی و رابط کاربری آن نیز به شکلی بی سابقه بهینه شده است و در حال حاضر با رابط کاربری کاملاً متفاوتی رو به رو هستیم.



مهمترین اقدامات سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران؛ از برگزاری الکامپ تا انعقاد قرارداد با سیت آلمان

(۱۳۹۷-۰۱/۰۱/۲۱)

اخذ مجوز برگزاری نمایشگاه الکامپ طی دو سال اخیر و حمایت از کسب و کارهای نوپا در حوزه فناوری اطلاعات در الکامپ، مشارکت با کمیته وام وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و انعقاد تفاهم با نمایشگاه سیت آلمان برای تسهیل حضور شرکت های ایرانی در این نمایشگاه، از مهمترین اقدامات سازمان نظام صنفی رایانه ای در یک ساله منتهی به شهریور ۹۵ اعلام شد.

سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران، گزارشی از عملکرد خود از ابتدای مهرماه ۹۴ تا انتهای شهریورماه ۹۵ شامل دستاوردها و فعالیتهای خود ارائه داد. به گزارش اقتصادآنلاین به نقل از ایسا، ناصرعلی سعادت، رئیس هیات مدیره سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران و کشور اظهار کرد: شمار انتخاباتی هیات مدیره چهارم با نام تبسم مشتمل بر شعار "توسعه پایدار"، "برتابروری"، "ساماندهی کسب و کار" و "مشارکت صنفی" با ارائه آمار و گزارشهای مستند از فعالیت سازمان طی دو سال گذشته محقق شده است.

رئیس و اعضای هیات مدیره سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران با تشریح فعالیت های صورت گرفته در ابعاد مختلف، اخذ مجوز برگزاری نمایشگاه بین المللی الکامپ ۲۶ و ۲۲ طی دو سال اخیر، ارائه سند موانع کسب و کار در حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات و راهکارهایی به منظور حل آن و ارائه به نهادهای حاکمیتی را از جمله اقدامات سازمان دانستند.

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 و وزارت صنعت، معدن و تجارت به منظور حل مشکلات شرکت های نرم افزاری در ارتباط با معافیت مالیاتی آنها نیز از دیگر فعالیت های سازمان مطرح شد.

همچنین مشارکت مستمر و ارتباط دوسویه سازمان با کمیته وام وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، برقراری ارتباط و انعقاد تفاهم برای نخستین بار با نمایشگاه سیت آلمان و نماینده رسمی آن در کشور برای تسهیل حضور شرکت های ایرانی در این نمایشگاه بین المللی از اقدامات دیگر این سازمان است. به گفته اعضای هیات مدیره سازمان نظام صنفی رایانه ای، برقراری ارتباط و تعامل با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به منظور اعطای وام حمایتی به فعالان بازی ساز از سوی کمیسیون نرم افزار، فعالیت سازمان در پنج شبکه اجتماعی شامل لینکدین، اینستاگرام، تلگرام، فیس بوک و توییتر و ارائه تسهیلات مالی صندوق حمایت از تحقیقات و توسعه صنایع الکترونیکی به اعضای سازمان نیز از اقدامات انجام شده از طرف این سازمان است.

جذب شرکت های مختلف در حوزه های نوآور نرم افزاری از سوی کمیسیون نرم افزار سازمان، انسجام و اتحاد شرکت های نرم افزاری و سخت افزاری، پیگیری منافع و حقوق صنف در طرح ملی تجهیز واحدهای صنفی به صندوقهای مکاتیزه فروش و جلوگیری از انحصار در اجرای این پروژه نیز از جمله فعالیت های سازمان نظام صنفی به شمار می رود.

همچنین مشارکت و جذب شرکت های تولیدکننده محصولات بومی، امنیت فضای تولید و تبادل اطلاعات از سوی کمیسیون افتا، تدوین استانداردهای ملی حوزه شبکه های کامپیوتری از سوی کمیسیون شبکه، تدوین سند مشکلات کسب و کار حوزه تجارت الکترونیکی و انتشار تعرفه خدمات تخصصی فاوا نیز از دیگر اقدامات سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران برشمرده شد.



گردش مالی ۵۰۰ میلیارد تومانی بازی دیجیتال در ایران / لزوم توجه سرمایه اجتماعی بازی های رایانه ای / صادرات یک میلیون دلار بازی به خارج (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

کارشناسان حاضر در نشست بررسی حوزه مصرف بازی های دیجیتال در ایران با بیان اینکه گردش مالی بازی های رسانه ای در ایران بالغ بر ۵۰۰ میلیارد تومان است اعلام کردند که یک میلیون دلار بازی های دیجیتال به خارج از کشور صادر شده است.

به گزارش سراج ۲۴، هفدهمین نشست تخصصی بررسی حوزه مصرف بازی های دیجیتال در ایران امروز برگزار شد. در این نشست حامد نصیری کارشناس ارشد مدیریت تکنولوژی، مرتضی جمشیدی کارشناس ارشد مدیریت و فرزانه شریفی کارشناس ارشد ارتباطات سخنرانی کردند.

نصیری در این نشست اظهار داشت: بازی های دیجیتال مصادیق پارز تکنولوژی های آموزشی به شمار می آیند. وی افزود: گلوگاه و نقطه ضعف نوآوری آموزشی در دانشگاه، مراکز تحقیقات و توسعه هستند در حالی که هم اکنون در پژوهش های نانو در رتبه هفتم دنیا هستیم اما در زمینه به کارگیری نانو در صنعت در رتبه بیستم دنیا هم قرار نداریم.

این کارشناس ارشد مدیریت تکنولوژی، گفت: در حوزه مطالعات دانشگاهی بازی های دیجیتال ضعف زیادی داریم لذا باید کوشش کرد که پژوهش های علمی در این زمینه توسعه یافته و برخی افراد هم پژوهش را به صنعت برده و آن را کاربردی کنند.

نصیری اظهار داشت: نظارت، آسیب شناسی و بازار مصرف سه محور اصلی مطالعه مصرف بازی های دیجیتال به حساب می آیند که در کشور ما در رسانه ها و محصولات فرهنگی نظام و چارچوبی به قدرت اسرا در ایران نداریم ضمن اینکه دایرکت هم می کوشد تا دانشگاه ها را در این زمینه فعال کرده و رفتار مصرف کننده را نسبت به بازی به عنوان یک رسانه تقدیم کرده تا سواد مصرف کنندگان در مسیری صحیح قرار گیرد.

وی تصریح کرد: در بین همه انواع سرگرمی ها بیشترین درآمدها به بازی ها اختصاص دارد که رقم مالی این امر از هالیوود و ورزش و ... هم بیشتر است ضمن اینکه بازی های موبایلی در جهان هم جایگاه ویژه ای دارد و مزیت رقابتی این بازی ها جهت عرضه به دنیا هم بسیار بالاست. این کارشناس ارشد مدیریت تکنولوژی، خاطرنشان کرد: دایرکت می کوشد تا مطالعاتی را در زمینه بازار مصرف انجام دهد که تمامی این مطالعات برگرفته از نظریات دانشگاهی است.

در ادامه این نشست، شریفی با بیان اینکه متأسفانه از مطالعات صورت گرفته در خصوص بازی های دیجیتال هیچ منابع فارسی در اینترنت وجود ندارد و با این که مقالات مختلفی در رسانه های متفاوت در دانشگاه ها نوشته شده اما به نظر می رسد که این امر به عنوان یک رسانه از سوی جامعه هنوز شناخته شده نیست. این کارشناس ارشد ارتباطات، گفت: در رسانه های نوین فعلی بازی به عنوان نسل نوظهور رسانه ها رقابت زیادی را با دیگر همپایان خود دارد که توانسته فاصله زیادی را با آنها ایجاد کند.

وی افزود: بازی های دیجیتال در بخش رسانه هنوز محجور است و با آنکه انسان ها با تمام حواس خود معطوف به شنیدن و دیدن تلویزیون هستند ضمن اینکه اطلاعات جمع آوری شده نشان دهنده است که در نیم قرن آینده تعامل بین تلویزیون و کاربران و توسعه این امر همچنان وجود دارد و کاربران در تمامی برنامه های تلویزیونی مشارکت خواهند کرد.

شریفی اظهار داشت: بازی های دیجیتال هم اکنون در حال پشت سر گذاشتن تلویزیون با ویژگی های خاصش است. وی تصریح کرد: در رژیم مصرف رسانه ها، رسانه های جدید در بین کاربران ایرانی و خارجی همچنان جایگاه ویژه ای خواهند داشت اما رسانه بازی در آینده نزدیک از آنها پیشی خواهد گرفت.

این کارشناس ارشد ارتباطات خاطرنشان کرد: بر اساس پیمایش ملی صورت گرفته ۲۳ میلیون کاربر و بازیکن ایرانی تجربه حداقل یک بار بازی های رسانه و دیجیتال را داشته اند ضمن اینکه گردش مالی بازی های دیجیتال در ایران هم ۵۰۰ میلیارد تومان است البته میزان صادرات بازی های دیجیتال ایرانی در خارج از کشور بالغ بر یک میلیون دلار می باشد.

وی گفت: بر اساس تحقیقات انجام شده در آمریکای شمالی در سال های ۲۰۱۴ و ۲۰۱۵ فروش صنعت سینمای هالیوود بالغ بر ۱۰ میلیارد و ۲۰۰ میلیون دلار و فروش صنعت بازی های دیجیتال هم ۲۲ میلیارد دلار بوده است که نشان دهند پیشی گرفتن این امر از تلویزیون است.

شریفی خاطر نشان کرد: جنبه لذت بخشی بازی های دیجیتال مهمترین ویژگی گرایش کاربران ایرانی به سمت بازی های رایانه ای می باد. وی تصریح کرد: بازی های دیجیتال به هیچ وجه شوخی نیست بلکه رسانه ای استراتژیک و جدی به حساب می آید و هم اکنون اصلی ترین بازی تحقیقاتی در انگلیس، هلند و آمریکای شمالی محسوب می شود.

این کارشناس ارشد ارتباطات افزود: بازی های دیجیتال رسانه ای ممتاز و متمایز نسبت به دیگر رسانه ها محسوب می شود و درصد فراوانی پژوهش های در این زمینه نیز بسیار بالا است.

همچنین در این نشست جمشیدی کارشناس ارشد مدیریت با بیان اینکه برخی بازیکنان بر اساس سلاقی خود به سمت بازی های خشن گرایش دارند و یا دسته بندی های دیگر را انتخاب می کنند، گفت: لذت بخشی در بازی های دیجیتال می تواند منجر به ادامه بازی و یا انعطاف در انتخاب موضوع های مختلف شود. وی گفت: چرخه گفت وگو درباره بازی های دیجیتال و همچنین اظهارنظر خارج از این موضوع بین چند بازیکن فعال هم اکنون وجود دارد ضمن اینکه این امر می تواند منجر به شناخت بیشتر از دیگر بازیکنان شود.

جمشیدی تصریح کرد: مصرف بازیکنان بازی را با توجه به بازی های ارائه شده دیجیتال به خوبی می توان مدیریت کرد. در ادامه این نشست نصیری با اشاره به فرمایشات مقام معظم رهبری مبنی بر اینکه مسئولان تا می توانند امواج نشاط آفرین از طریق محصولات فرهنگی به جامعه اشاعه دهند، گفت: با توجه به اینکه آینده این مملکت در دستان جوانان این مرز و بوم قرار دارد ایجاد فضای نشاط و انتقال ارزش های ملی و مذهبی و توسعه مسائل اقتصادی و فرار از اقتصاد تک محصولی می تواند اهمیت این موضوع را به خوبی نشان دهد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این کارشناس ارشد مدیریت تکنولوژی با بیان اینکه در سال ۱۳۹۴، بر اساس بررسی های صورت گرفته ۵ میلیون و ۹۰۰ هزار نفر در ایران کلش آف کلنز بازی کرده اند، اظهار داشت: ۱۳۲ میلیارد تومان هزینه کرد این بازی و جواب آن از سوی بازیکنان پرداخت شده است.

وی تصریح کرد: اگر رویکرد ما نسبت به بازی کلش آف کلنز صحیح بود، این مبلغ بالا باید به اقتصاد ایران باز می گشت ضمن اینکه بازی های ایران می تواند جایگزین اقتصاد نفتی، توسعه ارزش ها و فرهنگ ایران در جهان شود.

نصیری افزود: درآمد کسب شده از بازی های دیجیتال ایرانی که تولید پژوهشگران کشورمان می باشد، یکی از حلال ترین درآمدها است. وی گفت: بازی ها دارای ارزش های اقتصادی و اجتماعی هستند تا جایی که اگر قیمت یک بازی غیرمعقول باشد، چون ارزش اقتصادی برایشان به حساب می آید آن را خریداری می کنیم.

این کارشناس ارشد مدیریت تکنولوژی اظهار داشت: یکی از آسیب های بازی کلش آف کلنز در ایران این است که انسان ها را از خود جدا کرده و درون بازی غرق می کند، ضمن اینکه بر اساس تحقیقات انجام شده این بازی محبوب منقور است چرا که در بین بازیکنان محبوبیت خاصی دارد اما در اجتماع به دلیل انتقال منابع مالی کشورمان به خارج به شدت مورد نفرت واقع است.

در ادامه این نشست ناطقی مدیر گروه عکس دانشکده رسانه خیرگزاری فارس، خاطر نشان کرد: جایگاهی مناسب برای انجام پذیرش و ایجاد فضای لازم برای جوانان ایرانی درباره بازی های دیجیتال صورت نگرفته و مسئولان و تصمیم گیرندگان برخورد مناسبی را در این خصوص اتخاذ نکرده اند.

وی گفت: بنیاد ملی بازی های یارانه ای حمایت لازم را از جوانان و پژوهشگران بازی های دیجیتال انجام نمی دهد در حالی که عدم ورود مسئولان به این موضوع می تواند ما را با مشکلات عدیده ای در آینده مواجه کند.

در ادامه این نشست جمشیدی کارشناس ارشد مدیریت افزود: بازی های رایانه ای و دیجیتال علاوه بر سرگرمی می توانند آسیب های زیادی را نیز در پی داشته باشند ضمن اینکه برخی حساسیت ها از سوی حاکمیت و برخی سرمایه گذاران درباره برخی بازی ها وجود دارد، همچنین اطلاع رسانی لازم از سوی حاکمیت درباره بازی های رسانه ای وجود ندارد.

در ادامه این نشست شریفی در پاسخ به سوالی در خصوص محتوای کتاب رسانه ای که در دبیرستان ها تدریس می شود، گفت: اشکالات زیادی در مورد محتوای این کتاب وجود دارد و به نظر می رسد که نویسندگان این کتاب تخصصی در زمینه بازی های دیجیتال و رسانه نداشته اند.

وی گفت: محتوای عکس های این کتاب هیچگونه انطباقی با مطالب آن ندارد ضمن اینکه بر اساس پژوهش های صورت گرفته در دانشگاه علامه طباطبائی به نظر می رسد که نویسندگان و متولیان انتشار این کتاب تلاش کردند تا جنبه مثبتی از رسانه را ایجاد کنند اما متأسفانه جنبه متعارض و منفی را از رسانه نشان داده اند و در حقیقت دانش آموزان را رسانه زده کرده و هیچ کمکی به آنها نکردند.

در ادامه این نشست جمشیدی اظهار داشت: برخی دستگاه ها نظیر شهرداری تهران و سازمان آب و فاضلاب سفارش طراحی و خرید بازی های دیجیتال را داده اند اما می طلبد تا سازمان های دیگر در این زمینه ورود کرده و از فضای سنتی خود فاصله بگیرند.

وی گفت: رسانه ها هم در این زمینه می توانند در تبیین بازی های دیجیتال کمک شایانی را انجام دهند. نصیری افزود: هیچ دستگاه و سازمانی در کشور به اندازه بنیاد ملی بازی های رایانه ای نگران آسیب های بازی ها نیست ضمن اینکه علاوه بر اینکه بنیاد در خصوص نظارت و آسیب شناسی بازی ها تلاش های زیادی را انجام داده اما می گوشت تا با تولید بازی های داخلی و انتشار و توسعه آن در بازارهای بین المللی و شبکه سازی جهانی فضای مطلوبی را ایجاد کند.

منبع: فارس



ساخت اولین بازی رایانه ای کشور با موضوع محیط بان در آذربایجان شرقی (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیر روابط عمومی اداره کل حفاظت محیط زیست آذربایجان شرقی از ساخت اولین بازی رایانه ای کشور با موضوع محیط بان در این استان خبر داد. به گزارش ایسنا، منطقه آذربایجان شرقی، داود قاسم زاده در شورای اطلاع رسانی این اداره کل گفت: اولین بازی رایانه ای سه بعدی کشور با موضوع محیط بان در اداره روابط عمومی این اداره کل با همکاری جوانان تبریزی ساخته شد.

وی افزود: هدف از ساخت این بازی آشنایی کودکان و نوجوانان با اهمیت و وظایف محیط بانان تلاشگر و حفظ تنوع زیستی است.

قاسم زاده گفت: با هماهنگی های انجام گرفته بنا داریم این نرم افزار در یکی از مراسم ملی یا استانی رونمایی کنیم.

مدیر روابط عمومی حفاظت محیط زیست آذربایجان شرقی در پایان با اشاره به اهمیت فرهنگ سازی در حفظ محیط زیست گفت: انیمیشن دو بعدی ۱۵ دقیقه ای با موضوع احیا دریاچه ارومیه و سه مستند ۱۵ دقیقه ای با موضوعات دریاچه ارومیه، تالاب قوریگل و تالاب قره قشلاق را نیز در دست ساخت داریم که در آینده نزدیک این برنامه ها آماده و در اختیار عموم قرار خواهد گرفت.

خبرنگار: ۱۱۴۵



نبت نام های نهایی الکام گیمز انجام شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

نمایشگاه الکامپ امسال دارای بخش مخصوص به بازی های رایانه ای است که به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بنا نهاده شده است.

به گزارش صبحانه به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، همان طور که پیش از این نیز اعلام شده بود، نمایشگاه الکامپ امسال دارای بخش مخصوص به بازی های رایانه ای است که به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بنا نهاده شده است.

این بخش که «الکام گیمز» نام دارد فضایی بالغ بر ۳۰۰ متر را در اختیار فعالان صنعت بازی سازی قرار داده است تا آن ها با برپایی غرفه در این فضای بسیار مناسب، محصولات خودشان را معرفی کنند.

برای اولین بار است که چنین فضایی در این نمایشگاه در اختیار شرکت های بازی سازی قرار گرفته است و انتظار می رود به توجه به حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همین طور پرداخت بخش اعظمی از هزینه غرفه ها، بازی سازان عزیز نهایت استفاده از الکام گیمز را داشته باشند.

کمتر از چهار روز دیگر به نمایشگاه الکام گیمز مانده است و در این مدت کوتاه شرکت های بازی سازی شرکت کننده در نمایشگاه درصدد آن هستند تا با تمام قدرت در نمایشگاه حضور داشته باشند.

الکام گیمز از تاریخ ۲۵ لغایت ۲۸ آذر ماه به مدت سه روز برگزار خواهد شد.



انتشار موفق ترین بازی موبایلی کشور در بازارهای بین المللی؛ خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

فن آوری و ارتباطات - ایران نیوز ۲۴: بازی موبایلی «خروس جنگی» برای گیمرهای ایرانی نام آشنایی است. این بازی از زمان انتشار با کسب جوایز متعدد در بازار گیم و اپلیکیشن کشور درخشید و از جمله غزال زرین بهترین بازی موبایل سال و بهترین بازی از دیدگاه مخاطبان را در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به دست آورد.

خروس جنگی نه تنها نظر مثبت منتقدان و فعالان بازی ایران را به همراه داشت، بلکه توانست با وجود تفاوت های موجود در سطح تولیدات گیم کشور و محصولات موفق خارجی، رقیب قدرتمندی برای بازی های خارجی باشد، به طوری که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیمرهای ایرانی این بازی را تجربه کرده اند. خروس جنگی، نخستین بازی تولید داخل است که موفق به کسب عنوان محصول دانش بنیان شده است. موفقیت این محصول دانش بنیان، امید تازه ای در بازی سازی کشور ایجاد کرده و موجب ارتقای کیفی و کمی بازی های داخلی شده است. خروس جنگی با مدل درآمدزایی پرداخت درون برنامه ای، از معدود بازی های ایرانی است که در کسب درآمد و ارتباط با بازار گیم کشور هم موفقیت آمیز بوده است.

حال در تجربه ای نوین، ویرایش جدید این بازی با هدف تسخیر بازار کشورهای خاورمیانه به زبان های انگلیسی، عربی و ترکی تولید شده است. بر اساس هدف گذاری انجام شده، خروس جنگی از ابتدای دسامبر ۲۰۱۶ (یازدهم آذرماه ۹۵) در بازار کشورهای عربی و ترکیه توزیع شد و در مرحله بعد، در بازارهای شرق آسیا و آمریکای لاتین نیز توزیع خواهد شد.

انتشار بین المللی خروس جنگی گامی مهم در توسعه بازی های رایانه ای ساخت ایران است که در صورت موفقیت در این عرصه، مسیری جدید و جذاب برای صادرات گیم ایرانی ایجاد خواهد کرد.

شایان ذکر است؛ در طول دو سالی که از عرضه رسمی خروس جنگی می گذرد، تیم تولید و پشتیبانی بازی در استودیو بازی سازی مدریک وابسته به شرکت یارا، همواره با به روزرسانی های مختلف، پاسخ اعتماد هواداران را داده است؛ اما جدیدترین به روزرسانی بازی در شرایطی عرضه می شود که تغییرات بنیادی بسیاری را شامل خواهد شد.

«خروس جنگی» عنوانی در سبک مبارزه ای آنلاین با المان های ژانر نقش آفرینی است و از جمله تغییرات بنیادین این نسخه می توان به تغییر سیستم مبارزه، اضافه شدن امکانات متفاوت به بخش اتحاد، تورنمنت و داستانی اشاره کرد. ظاهر بازی و رابط کاربری آن نیز به شکلی بی سابقه بهینه شده است و در حال حاضر با رابط کاربری کاملاً متفاوتی رو به رو هستیم.



انتشار موفق ترین بازی موبایلی کشور در بازارهای بین المللی؛ خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

رایانه و ارتباطات - فرازینوز: بازی موبایلی «خروس جنگی» برای گیم‌های ایرانی نام آشنایی است. این بازی از زمان انتشار با کسب جوایز متعدد در بازار گیم و اپلیکیشن کشور درخشید و از جمله غزال زرین بهترین بازی موبایل سال و بهترین بازی از دیدگاه مخاطبان را در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به دست آورد.

به گزارش «فرازینوز»: «خروس جنگی» نه تنها نظر مثبت منتقدان و فعالان بازی ایران را به همراه داشت، بلکه توانست با وجود تفاوت های موجود در سطح تولیدات گیم کشور و محصولات موفق خارجی، رقیب قدرتمندی برای بازی های خارجی باشد، به طوری که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیم‌های ایرانی این بازی را تجربه کرده اند. خروس جنگی، نخستین بازی تولید داخل است که موفق به کسب عنوان محصول دانش بنیان شده است. موفقیت این محصول دانش بنیان، امید تازه ای در بازی سازی کشور ایجاد کرده و موجب ارتقای کیفی و کمی بازی های داخلی شده است. خروس جنگی با مدل درآمدزایی پرداخت درون برنامه ای، از معنود بازی های ایرانی است که در کسب درآمد و ارتباط با بازار گیم کشور هم موفقیت آمیز بوده است.

حال در تجربه ای نوین، ویرایش جدید این بازی با هدف تسخیر بازار کشورهای خاورمیانه به زبان های انگلیسی، عربی و ترکی تولید شده است. بر اساس هدف گذاری انجام شده، خروس جنگی از ابتدای دسامبر ۲۰۱۶ (یازدهم آذرماه ۹۵) در بازار کشورهای عربی و ترکیه توزیع شد و در مرحله بعد، در بازارهای شرقی آسیا و آمریکای لاتین نیز توزیع خواهد شد.

انتشار بین المللی خروس جنگی گامی مهم در توسعه بازی های رایانه ای ساخت ایران است که در صورت موفقیت در این عرصه، مسیری جدید و جذاب برای صادرات گیم ایرانی ایجاد خواهد کرد.

شایان ذکر است؛ در طول دو سالی که از عرضه رسمی خروس جنگی می گذرد، تیم تولید و پشتیبانی بازی در استودیو بازی سازی مدیریت وایسته به شرکت یارا، همواره با به روزرسانی های مختلف، پاسخ اعتماد هواداران را داده است؛ اما جدیدترین به روزرسانی بازی در شرایطی عرضه می شود که تغییرات بنیادی بسیاری را شامل خواهد شد.

«خروس جنگی» عنوانی در سبک مبارزه ای آنلاین با آلمان های ژانر نقش آفرینی است و از جمله تغییرات بنیادین این نسخه می توان به تغییر سیستم مبارزه، اضافه شدن امکانات متفاوت به بخش اتحاد، تورنمنت و داستانی اشاره کرد. ظاهر بازی و رابط کاربری آن نیز به شکلی بی سابقه بهینه شده است و در حال حاضر با رابط کاربری کاملاً متفاوتی رو به رو هستیم.



مهمترین اقدامات سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران از برگزاری الکامپ تا انعقاد قرارداد با سیت آلمان (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

اخذ مجوز برگزاری نمایشگاه الکامپ طی دو سال اخیر و حمایت از کسب و کارهای نوپا در حوزه فناوری اطلاعات در الکامپ، مشارکت با کمیته وام وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و انعقاد تفاهیم با نمایشگاه سیت آلمان برای تسهیل حضور شرکت های ایرانی در این نمایشگاه، از مهمترین اقدامات سازمان نظام صنفی رایانه ای در یک ساله منتهی به شهریور ۹۵ اعلام شد.

خبر اقتصادی - سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران، گزارشی از عملکرد خود از ابتدای مهرماه ۹۴ تا انتهای شهریورماه ۹۵ شامل دستاوردها و فعالیتهای خود ارائه داد.

به گزارش ایسنا، ناصرعلی سعادت -رئیس هیات مدیره سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران و کشور اظهار کرد: شعار انتخاباتی هیات مدیره چهارم با نام تبسم مشتمل بر شعار "توسعه پایدار"، "برناپرووری"، "ساماندهی کسب و کار" و "مشارکت صنفی" با ارائه آمار و گزارشهای مستند از فعالیت سازمان طی دو سال گذشته محقق شده است.

رئیس و اعضای هیات مدیره سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران با تشریح فعالیت های صورت گرفته در ابعاد مختلف، اخذ مجوز برگزاری نمایشگاه بین المللی الکامپ ۲۶ و ۲۴ طی دو سال اخیر، ارائه سند موانع کسب و کار در حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات و راهکارهایی به منظور حل آن و ارائه به نهادهای حاکمیتی را از جمله اقدامات سازمان دانستند.

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 و وزارت صنعت، معدن و تجارت به منظور حل مشکلات شرکت های نرم افزاری در ارتباط با معافیت مالیاتی آنها نیز از دیگر فعالیت های سازمان مطرح شد.

همچنین مشارکت مستمر و ارتباط دوسویه سازمان با کمیته وام وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، برقراری ارتباط و انعقاد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تفاهم برای نخستین بار با نمایشگاه سیب آلمان و نماینده رسمی آن در کشور برای تسهیل حضور شرکت های ایرانی در این نمایشگاه بین المللی از اقدامات دیگر این سازمان است.

به گفته اعضای هیات مدیره سازمان نظام صنفی رایانه ای، برقراری ارتباط و تعامل با بنیاد ملی بازی های رایانه ای به منظور اعطای وام حمایتی به فعالان بازی ساز از سوی کمیسیون نرم افزار، فعالیت سازمان در پنج شبکه اجتماعی شامل لینکدین، اینستاگرام، تلگرام، فیس بوک و توییتر و ارائه تسهیلات مالی صندوق حمایت از تحقیقات و توسعه صنایع الکترونیکی به اعضای سازمان نیز از اقدامات انجام شده از طرف این سازمان است.

جذب شرکت های مختلف در حوزه های نوآور نرم افزاری از سوی کمیسیون نرم افزار سازمان، انسجام و اتحاد شرکت های نرم افزاری و سخت افزاری، پیگیری منافع و حقوق صنف در طرح ملی تجهیز واحدهای صنفی به صندوقهای مکاتیزه فروش و جلوگیری از انحصار در اجرای این پروژه نیز از جمله فعالیت های سازمان نظام صنفی به شمار می رود.

همچنین مشارکت و جذب شرکت های تولیدکننده محصولات بومی، امنیت فضای تولید و تبادل اطلاعات از سوی کمیسیون افتخار، تدوین استانداردهای ملی حوزه شبکه های کامپیوتری از سوی کمیسیون شبکه، تدوین سند مشکلات کسب و کار حوزه تجارت الکترونیکی و انتشار تعرفه خدمات تخصصی فاوا نیز از دیگر اقدامات سازمان نظام صنفی رایانه ای تهران برشمرده شد.



برگزاری گردهمایی تخصصی بازی سازان با نام گیمیکس (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۰۱)

رویداد "گیمیکس" به عنوان گردهمایی تخصصی و صمیمانه بازی سازان با محوریت تولید و عرضه بازی در استاندارد بین المللی با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ گردهمایی گیمیکس در پاسخ به درخواست بازی سازان برگزار می شود که در نشست هم اندیشی نمایشگاه بین المللی TGC خواستار سلسله نشست های تخصصی در رابطه با فعالیت های بین المللی شده بودند.

در نتیجه گیمیکس، با حضور بازی سازان مطرحی همچون امیرحسین فصیحی، مهرداد آشتیانی و آریا اسرافیلیان با رویکرد آماده سازی بازی سازان داخلی برای حضور و رقابت در عرصه بین الملل برگزار می شود و بازی سازان در قالب یک پاتل تخصصی به بحث و تبادل نظر می پردازند.

گیمیکس روز پنج شنبه مورخ ۲۵ آذر ماه از ساعت ۱۶ در ساختمان انستیتو نفت واقع در دانشکده فنی دانشگاه تهران برگزار می شود و شرکت برای عموم آزاد و رایگان است.

متقاضیان برای اطلاع از جزئیات و نحوه ثبت نام در این رویداد به نشانی www.Gameology.ir/gamix مراجعه نمایند.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



رویداد بازی سازی یلدا برگزار می شود (۹۵/۰۱/۲۴-۹۵/۰۲/۰۱)

با توجه به اینکه شب یلدا نزدیک است، انستیتو ملی بازی سازی و مرکز رشد بازی سازی؛ رویداد بازی سازی با موضوع یلدا برگزار می کنند.

به گزارش دنیای ارتباطات در فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هدف از این مسابقه بازی سازی، ایجاد انگیزه برای ساخت بازی با نگاه به فرهنگ و سبک زندگی ایرانی است. در این رویداد تیم های بازی سازی می بایست تا تاریخ ۳۰ آذر بازی خود را برای انستیتو ارسال نمایند.

شرکت کنندگان در انتخاب نوع بازی آزاد هستند ولی بازی ها حتما باید با محوریت یلدا و آیین و رسوم آن باشند. بازی های دارای خلاقیت و نوآوری به لحاظ دایوری دارای اهمیت بیشتری خواهند بود.

قوانین شرکت در رویداد بازی سازی یلدا؛

۱. نسخه ارسال شده از بازی باید کاملاً قابل بازی باشد.

۲. استفاده از منابع آماده پلاگین است اما باید به طور مشخص اعلام شود که چه قسمت هایی از منابع آماده استفاده شده است. همچنین استفاده از این منابع باید به شکل جزیی باشد و کلیت اثر را تحت تاثیر قرار ندهد.

۳. بازی باید در مدت زمان رویداد توسعه یابد.

۴. حداکثر تا روز نهایی رویداد (۳۰ آذر) فرم ثبت نام و شرکت در رویداد می بایست برای انستیتو ارسال شود.

۵. نسخه نهایی بازی باید تا ۳۰ آذر ۱۳۹۵ برای دایوری ارسال شود (ادامه دارد ...)

باشگاه خبرنگاران

- (ادامه خبر ...)
۶. محدودیتی برای تعداد اعضای شرکت کننده در هر تیم وجود ندارد.
 ۷. بازی های ارسالی باید بر روی پلتفرم موبایل یا کامپیوتر های شخصی باشد.
 ۸. این رویداد به صورت نامتمرکز برگزار می شود و نیاز به حضور فیزیکی در استیو نیست.
 ۹. محدودیتی جهت استفاده از ابزار و نرم افزار و موتور گرافیکی برای ساخت بازی وجود ندارد.
- جایزه ویژه: برای رویداد پلدا جایزه ویژه برای تیم برتر در نظر گرفته شده است که مبلغ آن ۲ میلیون تومان است و علاوه بر آن امکان ساخت نهایی بازی در مرکز رشد با شرایط ویژه برای تیم برنده فراهم خواهد شد.
- جهت ثبت نام در رویداد فرم ثبت نام در رویداد را به ایمیل irangdi.ir@gmail.com ارسال نمایید.

باشگاه خبرنگاران

ثبت نام های نهایی الکام گیمز انجام شد (۹۵/۰۱/۲۲-۲۳)

کمتر از پنج روز دیگر به نمایشگاه الکام گیز مانده است و در این مدت کوتاه شرکت های بازی سازی شرکت کننده در نمایشگاه درصدد آن هستند تا با تمام قدرت در نمایشگاه حضور داشته باشند.

به گزارش دنیای ارتباطات در فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، همان طور که پیش از این نیز اعلام شده بود، نمایشگاه الکامپ امسال دارای بخش مخصوص به بازی های رایانه ای است که به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بنا نهاده شده است. این بخش که «الکام گیمز» نام دارد فضایی بالغ بر ۳۰۰ متر را در اختیار فعالان صنعت بازی سازی قرار داده است تا آن ها با برپایی غرفه در این فضای بسیار مناسب، محصولات خودشان را معرفی کنند.

برای اولین بار است که چنین فضایی در این نمایشگاه در اختیار شرکت های بازی سازی قرار گرفته است و انتظار می رود به توجه به حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای و همین طور پرداخت بخشی اعظمی از هزینه غرفه ها، بازی سازان عزیز نهایت استفاده از الکام گیمز را داشته باشند.

الکام گیمز از تاریخ ۲۵ لغایت ۲۸ آذر ماه به مدت سه روز برگزار خواهد شد.

نمبرزاری بزا

مدیر روابط عمومی اداره کل حفاظت محیط زیست استان خبر داد؛ ساخت نخستین بازی رایانه ای کشور با موضوع محیط بان در آذربایجان شرقی (۹۵/۰۱/۲۲-۲۳)

قاسم زاده گفت: انیمیشن دو بعدی ۱۵ دقیقه ای با موضوع احیای دریاچه ارومیه و سه مستند ۱۵ دقیقه ای با موضوعات دریاچه ارومیه، تالاب قوریگل و تالاب قره قشلاقی را نیز در دست ساخت داریم که در آینده نزدیک این برنامه ها آماده و در اختیار عموم قرار خواهند گرفت.

مدیر روابط عمومی اداره کل حفاظت محیط زیست آذربایجان شرقی از ساخت اولین بازی رایانه ای کشور با موضوع محیط بان در این استان خبر داد.

به گزارش خبرگزاری برتا در آذربایجان شرقی، داود قاسم زاده گفت: اولین بازی رایانه ای سه بعدی کشور با موضوع محیط بان در اداره روابط عمومی این اداره کل با همکاری جوانان تبریزی ساخته شد.

وی افزود: هدف از ساخت این بازی آشنایی کودکان و نوجوانان با اهمیت و وظایف محیط بانان تلاشگر و حفظ تنوع زیستی است.

قاسم زاده گفت: با هماهنگی های انجام گرفته بنا داریم این نرم افزار را در یکی از مراسم ملی یا استانی رونمایی کنیم.

مدیر روابط عمومی حفاظت محیط زیست آذربایجان شرقی در پایان با اشاره به اهمیت فرهنگ سازی در حفظ محیط زیست، اظهار داشت: انیمیشن دو بعدی ۱۵ دقیقه ای با موضوع احیای دریاچه ارومیه و سه مستند ۱۵ دقیقه ای با موضوعات دریاچه ارومیه، تالاب قوریگل و تالاب قره قشلاقی را نیز در دست ساخت داریم که در آینده نزدیک این برنامه ها آماده و در اختیار عموم قرار خواهند گرفت.



دوره آموزشی داستان آفرینش با رویکرد درام شناسانه توسط انستیتو ملی بازی سازی برای تمامی علاقمندان نویسندگی بازی های رایانه ای، نویسندگی انیمیشن، داستان نویسی و فیلم نامه نویسی برپا برگزار می شود.

کلاس آموزشی داستان آفرینش با رویکرد درام شناسانه (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۲۵)

دوره آموزشی داستان آفرینش با رویکرد درام شناسانه توسط انستیتو ملی بازی سازی برای تمامی علاقمندان نویسندگی بازی های رایانه ای، نویسندگی انیمیشن، داستان نویسی و فیلم نامه نویسی برپا برگزار می شود.

جوان به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این دوره روایتی تطبیقی از داستان آفرینش و عوامل خلقت از سه منظر علمی-تاریخی، اساطیری و دینی با رویکرد درام شناسانه ارائه می شود.

آفرینش، مفهومی پر رمز و راز که همواره بزرگترین معمای جهان هستی در برابر بشر بوده است. از این رو درک اسطوره های آن نیز که با هدف ایجاد ساختاری برای بازشناسی کیهان خلق شده اند امری پیچیده است. شناخت اسطوره ها نیاز به آگاهی درباره هستی کیهانی و زمینی دارد چرا که هر کدام از تمایه های ایزدی را می توان به چهره ای اسطوره ای و هر رخداد کیهانی را با همانندی زمینی برابری داد که مجموعه ای با نام «داستان آفرینش» را رقم می زنند.

از آنجا که هستی آوردگاه دو نیروی سبند (پسندیده) و انگره (ناپسند) است بنابراین تمامی عناصر داستانی دراماتیک در این مجموعه به چشمی خورد و گیتی بر پایه کشاکش این دو نیرو پیش می رود.

علاقه مندان جهت آشنایی بیشتر با این کلاس آموزشی، می توانند در جلسه معارفه ی رویداد مورخ ۱۸ آذر ماه، از ساعت ۱۷:۰۰ الی ۱۹:۰۰ در محل انستیتو ملی بازی سازی حضور بهم رسانند.

منبع: باشگاه خبرنگاران



ساخت نخستین بازی رایانه ای کشور با موضوع محیط بان در آذربایجان شرقی (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۲۵)

قاسم زاده گفت: انیمیشن دو بعدی ۱۵ دقیقه ای با موضوع احیای دریاچه ارومیه و سه مستند ۱۵ دقیقه ای با موضوعات دریاچه ارومیه، تالاب قوریگل و تالاب قره قشلاق را نیز در دست ساخت داریم که در آینده نزدیک این برنامه ها آماده و در اختیار عموم قرار خواهند گرفت.

مدیر روابط عمومی اداره کل حفاظت محیط زیست آذربایجان شرقی از ساخت اولین بازی رایانه ای کشور با موضوع محیط بان در این استان خبر داد.

به گزارش خبرگزاری برنا در آذربایجان شرقی، داود قاسم زاده گفت: اولین بازی رایانه ای سه بعدی کشور با موضوع محیط بان در اداره روابط عمومی این اداره کل با همکاری جوانان تبریزی ساخته شد.

وی افزود: هدف از ساخت این بازی آشنایی کودکان و نوجوانان با اهمیت و وظایف محیط بانان تلاشگر و حفظ تنوع زیستی است.

قاسم زاده گفت: با هماهنگی های انجام گرفته بنا داریم این نرم افزار را در یکی از مراسم ملی یا استانی رونمایی کنیم.

مدیر روابط عمومی حفاظت محیط زیست آذربایجان شرقی در پایان با اشاره به اهمیت فرهنگ سازی در حفظ محیط زیست، اظهار داشت: انیمیشن دو بعدی ۱۵ دقیقه ای با موضوع احیای دریاچه ارومیه و سه مستند ۱۵ دقیقه ای با موضوعات دریاچه ارومیه، تالاب قوریگل و تالاب قره قشلاق را نیز در دست ساخت داریم که در آینده نزدیک این برنامه ها آماده و در اختیار عموم قرار خواهند گرفت.

منبع: برنا



مهر منتشر می کند؛ ۲۳ میلیون گیم ایرانی چه سلیقه ای دارند؟ / ترین های یک صنعت جوان (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۲۵)

«گزاره برگ بازی های دیجیتال» شامل جامع ترین اطلاعات درباره اجزا مختلف چرخه تولید و عرضه بازی های رایانه ای در ایران منتشر شد.

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: شناخت بازار بازی های رایانه ای یکی از مهمترین مقدمات در مسیر سیاست گذاری و تصمیم گیری های کوتاه مدت و بلندمدت در این حوزه است. نکته ای که به واسطه پژوهش های آماری مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) در زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا حدود زیادی مورد توجه قرار گرفته و به نتایج قابل توجهی منتهی شده است.

تازه ترین گزارش این مرکز پیرامون وضعیت صنعت گیم ایران در قالب گزاره برگ بازی های دیجیتال منتشر شده است که در این گزارش به بازخوانی و مرور برخی آمارها و اطلاعات درج شده در این گزاره برگ خواهیم پرداخت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گزاره برگ منتشر شده از سوی دایرک در قالب ۱۲۹ گزاره و هفت بخش تدوین شده و داده های آماری اش مربوط به وضعیت بازار بازی های رایانه ای ایران در پایان سال ۹۴ است.

تولید بازی سازی در ۱۸ استان

نخستین بخش گزاره برگ بازی های دیجیتال به وضعیت تولید اختصاص دارد و بنابر اطلاعات درج شده در این بخش تا پایان سال ۹۴ در سراسر کشور ۱۱۶ شرکت بازی ساز در حوزه تولید فعال بوده اند. هزینه مجموع بازی های تولید شده توسط این شرکت ها در سال ۹۴ هم معادل ۲ میلیارد و ۱۰۰ میلیون تومان برآورد شده است.

از نظر ژانربندی شرکت های بازی ساز به ترتیب بیشترین تولید را در سه ژانر اکشن، پازل و ماجراجویی داشته اند.

نکته جالب در این بخش اما پراکندگی بازی سازان در کشور است که بنابر این گزارش ۱۸ استان کشور حداقل یک شرکت بازی ساز فعال دارند و پنج قطب اصلی بازی سازی کشور به ترتیب شهرهای تهران، شیراز، کرج، قم و مشهد محسوب می شوند.

توزیع بازی های محبوب گیمهای ایرانی

در این بخش اطلاعات مرتبط با حوزه توزیع بازی های رایانه ای درج شده که مهمترین گزاره آن سهم ۷۶ درصدی بازی های ایرانی از مجموع بازی های موبایلی عرضه شده در بازار دیجیتال است.

از نظر تیراژ مجموع شمارگان بازی های غیرموبایلی توزیع شده در بازار فیزیکی در سال ۹۴ پنج میلیون و دویست هزار نسخه بوده است اما همین آمار درباره شمارگان بازی های موبایلی عرضه شده در بازار فیزیکی به رقم ۱۳۴ میلیون و پانصد هزار نسخه رسیده است.

بازی «پاقلو» محبوب ترین بازی موبایلی ایرانی در سال ۹۴ بوده است

این فرآیند توزیع بازی در کشور توسط تنها ۱۴ شرکت توزیع و ۱۶ هزار و ۹۰۰ فروشگاه عرضه بازی در سراسر کشور پشتیبانی می شود.

نکته جالب در زمینه توزیع سلیقه مخاطبان بازار بازی های رایانه ای در کشور است. بنابر اطلاعات گزاره برگ بازی های دیجیتال پنج بازی موبایلی محبوب گیمهای ایرانی در سال ۹۴ به ترتیب عبارتند از پاقلو، موتور، آفتابه، جلد بر روی سرعت ۱.۸ و جدولانه.

همین رتبه بندی در حوزه بازی های خارجی نشان می دهد ۵ بازی موبایلی خارجی در سال ۹۴ به ترتیب کلش آو کلنز (Clash of Clans)، کندی کرش (Candy Crush Saga)، ساب وی سورفرس (Subway Surfers)، ترافیک ریسر (Traffic Racer) و هیل کلایمب ریسینگ (Hill Climb Racing) بوده است.

کلش آو کلنز همچنان محبوب ترین بازی موبایل خارجی در ایران است

نظارت: گروه سنی رکورددار

در بخش نظارت گزاره های درج شده در گزاره برگ بازی های دیجیتال با تمرکز بر نظام رده بندی سنی بازی ها تدوین شده است که بر این مبنای ۹۴ مجموعاً ۵ هزار و ۶۷ عنوان بازی، رده بندی سنی شده که از این تعداد ۸۹ درصد بازی های موبایلی و ۱۱ درصد بازی های غیرموبایلی بوده است.

بیشترین گروه سنی رده بندی شده را گروه ۳+ سال در بر می گیرد.

نکته تازه تر درج شده در این گزاره برگ این است که از مجموع بازی های بازی بینی شده تنها ۱۷ درصد از بازی های غیرموبایلی نیاز به اصلاحات ویرایشی جهت عرضه به بازار داشته اند و باقی بازی ها بدون اصلاح موقت به کسب درجه رده بندی برای توزیع شده اند.

مصرف: ۲۳ میلیون گیم ایرانی

از دیگر بخش های جالب گزاره برگ بازی های دیجیتال به گزارش آماری وضعیت مصرف بازی در ایران اختصاص دارد که نشان می دهد در ایران مجموعاً ۲۳ میلیون گیم داریم که از این تعداد و تنها در سال ۹۴ تعداد ۹ میلیون نفر اقدام به بازی آنلاین کرده اند.

نکته جالب اینکه برخلاف رده بندی ژانرهای محبوب در میان بازی سازان که بیشترین توجه را به ژانر «اکشن» داشته اند، مخاطبان این بازار به ترتیب طرفدار ژانرهای «راتدگی، مسابقه ای»، «سکویازی، دوند» و «پازل» هستند.

راتدگی محبوب ترین ژانر بازی برای گیمهای ایرانی است

۵۹ درصد از گیمهای ایرانی هم ترجیح می دهند در فاصله زمانی غروب آفتاب تا نیمه شب اقدام به بازی کنند.

به رغم تمام اطلاعات درج شده درباره گستره فراگیری بازی های رایانه ای در کشور مهمترین گزاره درج شده در گزاره برگ بازی های دیجیتال را می توان این گزاره دانست که از کل در آمد بازی های رایانه ای در سال ۹۴ سهم بازی های ایرانی تنها ۵ درصد و حدود ۲۳ میلیارد تومان بوده است.

«آموزش»، «پژوهش» و «چشنواره» سه بخش دیگر گزاره برگ بازی های دیجیتال هستند که اطلاعات درج شده در این بخش تصویر روشنی از فرآیند تربیت نیروی انسانی برای آینده بازار بازی های رایانه ای به دست می دهد.

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) متن کامل گزاره برگ بازی های دیجیتال را در اختیار خبرگزاری مهر قرار داده است که می توان آن را اینجا دریافت کنید.



مهر منتشر می کند؛ ۲۳ میلیون گیم ایرانی چه سلیقه ای دارند؟ / ترین های یک صنعت جوان (۱۳۹۷-۹۸/۹۹/۱۴۰۰)

«گزاره برگ بازی های دیجیتال» شامل جامع ترین اطلاعات درباره اجزا مختلف چرخه تولید و عرضه بازی های رایانه ای در ایران منتشر شد.

خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ:

شناخت بازار بازی های رایانه ای یکی از مهمترین مقدمات در مسیر سیاست گذاری و تصمیم گیری های کوتاه مدت و بلندمدت در این حوزه است. نکته ای که به واسطه پژوهش های آماری مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) در زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا حدود زیادی موردتوجه قرار گرفته و به نتایج قابل توجهی منتهی شده است.

تازه ترین گزارش این مرکز پیرامون وضعیت صنعت گیم ایران در قالب گزاره برگ بازی های دیجیتال منتشر شده است که در این گزارش به بازخوانی و مرور برخی آمارها و اطلاعات درج شده در این گزاره برگ خواهیم پرداخت.

گزاره برگ منتشرشده از سوی دایرک در قالب ۱۲۹ گزاره و هفت بخش تدوین شده و داده های آماری اش مربوط به وضعیت بازار بازی های رایانه ای ایران در پایان سال ۹۴ است.

تولید بازی سازی در ۱۸ استان

نخستین بخش گزاره برگ بازی های دیجیتال به وضعیت تولید اختصاص دارد و بنابر اطلاعات درج شده در این بخش تا پایان سال ۹۴ در سراسر کشور ۱۱۶ شرکت بازی ساز در حوزه تولید فعال بوده اند. هزینه مجموع بازی های تولیدشده توسط این شرکت ها در سال ۹۴ هم معادل ۲ میلیارد و ۱۰۰ میلیون تومان برآورد شده است.

از نظر ژانربندی شرکت های بازی ساز به ترتیب بیشترین تولید را در سه ژانر اکشن، پازل و ماجراجویی داشته اند.

نکته جالب در این بخش اما پراکندگی بازی سازان در کشور است که بنابر این گزارش ۱۸ استان کشور حداقل یک شرکت بازی ساز فعال دارند و پنج قطب اصلی بازی سازی کشور به ترتیب شهرهای تهران، شیراز، کرج، قم و مشهد محسوب می شوند.

توزیع بازی های محبوب گیم های ایرانی

در این بخش اطلاعات مرتبط با حوزه توزیع بازی های رایانه ای درج شده که مهمترین گزاره آن سهم ۷۶ درصدی بازی های ایرانی از مجموع بازی های موبایلی عرضه شده در بازار دیجیتال است.

از نظر تیراژ مجموع شمارگان بازی های غیرموبایلی توزیع شده در بازار فیزیکی در سال ۹۴ پنج میلیون و دویست هزار نسخه بوده است اما همین آمار درباره شمارگان بازی های موبایلی عرضه شده در بازار فیزیکی به رقم ۱۳۴ میلیون و پانصد هزار نسخه رسیده است.

بازی «باقلا» محبوب ترین بازی موبایلی ایرانی در سال ۹۴ بوده است

این فرآیند توزیع بازی در کشور توسط تنها ۱۴ شرکت توزیع و ۱۶ هزار و ۹۰۰ فروشگاه عرضه بازی در سراسر کشور پشتیبانی می شود.

نکته جالب در زمینه توزیع سلیقه مخاطبان بازار بازی های رایانه ای در کشور است. بنابر اطلاعات گزاره برگ بازی های دیجیتال پنج بازی موبایلی محبوب گیم های ایرانی در سال ۹۴ به ترتیب عبارتند از باقلا، موتور، آفتابه، جلد بر روی سرعت ۱.۸ و جدولانه.

همین رتبه بندی در حوزه بازی های خارجی نشان می دهد ۵ بازی موبایلی خارجی در سال ۹۴ به ترتیب کلش آو کلنز (Clash of Clans)، کندی کرش (Candy Crush Saga)، ساب وی سورفرس (Subway Surfers)، ترافیک ریسر (Traffic Racer) و هیل کلایمب ریسینگ (Hill Climb Racing) بوده است.

کلش آو کلنز همچنان محبوب ترین بازی موبایل خارجی در ایران است

نظارت: گروه سنی رکورددار

در بخش نظارت گزاره های درج شده در گزاره برگ بازی های دیجیتال با تمرکز بر نظام رده بندی سنی بازی ها تدوین شده است که بر این مینا در ال ۹۴ مجموعاً ۵ هزار و ۶۷ عنوان بازی، رده بندی سنی شده که از این تعداد ۸۹ درصد بازی های موبایلی و ۱۱ درصد بازی های غیرموبایلی بوده است.

بیشترین گروه سنی رده بندی شده را گروه ۳+ سال در بر می گیرد.

نکته تازه تر درج شده در این گزاره برگ این است که از مجموع بازی های بازی بینی شده تنها ۱۷ درصد از بازی های غیرموبایلی نیاز به اصلاحات ویرایشی جهت عرضه به بازار داشته اند و باقی بازی ها بدون اصلاح موقت به کسب درجه رده بندی برای توزیع شده اند.

مصرف: ۲۳ میلیون گیم ایرانی

از دیگر بخش های جالب گزاره برگ بازی های دیجیتال به گزارش آماری وضعیت مصرف بازی در ایران اختصاص دارد که نشان می دهد در ایران مجموعاً ۲۳ میلیون گیم داریم که از این تعداد و تنها در سال ۹۴ تعداد ۹ میلیون نفر اقدام به بازی آنلاین کرده اند.

نکته جالب اینکه برخلاف رده بندی ژانرهای محبوب در میان بازی سازان که بیشترین توجه را به ژانر «اکشن» داشته اند، مخاطبان این بازار به ترتیب طرفدار ژانرهای «راتدگی، مسابقه ای»، «سکوبازی، دوند» و «پازل» هستند.

راتدگی محبوب ترین ژانر بازی برای گیم های ایرانی است

۵۹ درصد از گیم های ایرانی هم ترجیح می دهند در فاصله زمانی غروب آفتاب تا نیمه شب اقدام به بازی کنند.

به رغم تمام اطلاعات درج شده درباره گستره فراگیری بازی های رایانه ای در کشور مهمترین گزاره درج شده در گزاره برگ بازی های دیجیتال را می توان این گزاره دانست که از کل در آمد بازی های رایانه ای در سال ۹۴ سهم بازی های ایرانی تنها ۵ درصد و حدود ۲۳ میلیارد تومان بوده است.

«آموزش»، «پژوهش» و «جشنواره» سه بخش دیگر گزاره برگ بازی های دیجیتال هستند که اطلاعات درج شده در این بخش تصویر روشنی از فرآیند تربیت نیروی انسانی برای آینده بازار بازی های رایانه ای به دست می دهد (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) متن کامل گزاره برگ بازی های دیجیتال را در اختیار خبرگزاری مهر قرار داده است که می توان آن را اینجا دریافت کنید.



بیک

۲۳ میلیون گیمر ایرانی چه سلیقه ای دارند؟ / ترین های یک صنعت جوان (۹۵/۰۱/۲۴ - ۹۵/۰۲/۰۴)

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

«گزاره برگ بازی های دیجیتال» شامل جامع ترین اطلاعات درباره اجزا مختلف چرخه تولید و عرضه بازی های رایانه ای در ایران منتشر شد. خبرگزاری مهر - گروه فرهنگ: شناخت بازار بازی های رایانه ای یکی از مهمترین مقدمات در مسیر سیاست گذاری و تصمیم گیری های کوتاه مدت و بلندمدت در این حوزه است. نکته ای که به واسطه پژوهش های آماری مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) در زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا حدود زیادی موردتوجه قرار گرفته و به نتایج قابل توجهی منتهی شده است.

تازه ترین گزارش این مرکز پیرامون وضعیت صنعت گیم ایران در قالب گزاره برگ بازی های دیجیتال منتشر شده است که در این گزارش به بازخوانی و مرور برخی آمارها و اطلاعات درج شده در این گزاره برگ خواهیم پرداخت.

گزاره برگ منتشرشده از سوی دایرک در قالب ۱۲۹ گزاره و هفت بخش تدوین شده و داده های آماری اش مربوط به وضعیت بازار بازی های رایانه ای ایران در پایان سال ۹۴ است.

تولید بازی سازی در ۱۸ استان

نخستین بخش گزاره برگ بازی های دیجیتال به وضعیت تولید اختصاص دارد و بنابر اطلاعات درج شده در این بخش تا پایان سال ۹۴ در سراسر کشور ۱۱۶ شرکت بازی ساز در حوزه تولید فعال بوده اند. هزینه مجموع بازی های تولیدشده توسط این شرکت ها در سال ۹۴ هم معادل ۲ میلیارد و ۱۰۰ میلیون تومان برآورد شده است.

از نظر ژانربندی شرکت های بازی ساز به ترتیب بیشترین تولید را در سه ژانر اکشن، پازل و ماجراجویی داشته اند.

نکته جالب در این بخش اما پراکندگی بازی سازان در کشور است که بنابر این گزارش ۱۸ استان کشور حداقل یک شرکت بازی ساز فعال دارند و پنج قطب اصلی بازی سازی کشور به ترتیب شهرهای تهران، شیراز، کرج، قم و مشهد محسوب می شوند.

توزیع بازی های محبوب گیمرهای ایرانی

در این بخش اطلاعات مرتبط با حوزه توزیع بازی های رایانه ای درج شده که مهمترین گزاره آن سهم ۷۶ درصدی بازی های ایرانی از مجموع بازی های موبایلی عرضه شده در بازار دیجیتال است.

از نظر تیراژ مجموع شمارگان بازی های غیرموبایلی توزیع شده در بازار فیزیکی در سال ۹۴ پنج میلیون و دویست هزار نسخه بوده است اما همین آمار درباره شمارگان بازی های موبایلی عرضه شده در بازار فیزیکی به رقم ۱۳۴ میلیون و پانصد هزار نسخه رسیده است.

بازی «بافلو» محبوب ترین بازی موبایلی ایرانی در سال ۹۴ بوده است

این فرآیند توزیع بازی در کشور توسط تنها ۱۴ شرکت توزیع و ۱۶ هزار و ۹۰۰ فروشگاه عرضه بازی در سراسر کشور پشتیبانی می شود.

نکته جالب در زمینه توزیع سلیقه مخاطبان بازار بازی های رایانه ای در کشور است. بنابر اطلاعات گزاره برگ بازی های دیجیتال پنج بازی موبایلی محبوب گیمرهای ایرانی در سال ۹۴ به ترتیب عبارتند از بافلو، موتور، آفتابه، جلد بر روی سرعت ۱.۸ و جدولانه.

همین رتبه بندی در حوزه بازی های خارجی نشان می دهد ۵ بازی موبایلی خارجی در سال ۹۴ به ترتیب کلش آو کلنز (Clash of Clans)، کندی کرش (Candy Crush Saga)، ساب وی سورفرس (Subway Surfers)، ترافیک ریسر (Traffic Racer) و هیل کلایمب ریسینگ (Hill Climb Racing) بوده است.

کلش آو کلنز همچنان محبوب ترین بازی موبایل خارجی در ایران است

نظارت؛ گروه سنی رکورددار

در بخش نظارت گزاره های درج شده در گزاره برگ بازی های دیجیتال با تمرکز بر نظام رده بندی سنی بازی ها تدوین شده است که بر این مینا در ال ۹۴ مجموعاً ۵ هزار و ۶۷ عنوان بازی، رده بندی سنی شده که از این تعداد ۸۹ درصد بازی های موبایلی و ۱۱ درصد بازی های غیرموبایلی بوده است.

بیشترین گروه سنی رده بندی شده را گروه ۳+ سال در بر می گیرد.

نکته تازه تر درج شده در این گزاره برگ این است که از مجموع بازی های بازی بینی شده تنها ۱۷ درصد از بازی های غیرموبایلی نیاز به اصلاحات و پیرایشی جهت عرضه به بازار داشته اند و باقی بازی ها بدون اصلاح موقت به کسب درجه رده بندی برای توزیع شده اند.

مصرف: ۲۳ میلیون گیمر ایرانی

از دیگر بخش های جالب گزاره برگ بازی های دیجیتال به گزارش آماری وضعیت مصرف بازی در ایران اختصاص دارد که نشان می دهد در ایران مجموعاً ۲۳ میلیون گیمر داریم که از این تعداد و تنها در سال ۹۴ تعداد ۹ میلیون نفر اقدام به بازی آنلاین کرده اند.

نکته جالب اینکه برخلاف رده بندی ژانرهای محبوب در میان بازی سازان که بیشترین توجه را به ژانر «اکشن» داشته اند، مخاطبان این بازار به ترتیب طرفدار ژانرهای «راندگی، مسابقه ای»، «سکوبازی، دوندگی» و «پازل» هستند.

راندگی محبوب ترین ژانر بازی برای گیمرهای ایرانی است

۵۹ درصد از گیمرهای ایرانی هم ترجیح می دهند در فاصله زمانی غروب آفتاب تا نیمه شب اقدام به بازی کنند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به رغم تمام اطلاعات درج شده درباره گستره فراگیری بازی های رایانه ای در کشور مهمترین گزاره درج شده در گزاره برگ بازی های دیجیتال را می توان این گزاره دانست که از کل در آمد بازی های رایانه ای در سال ۹۴ سهم بازی های ایرانی تنها ۵ درصد و حدود ۲۲ میلیارد تومان بوده است. «آموزش»، «پژوهش» و «چشنواره» سه بخش دیگر گزاره برگ بازی های دیجیتال هستند که اطلاعات درج شده در این بخش تصویر روشنی از فرآیند تربیت نیروی انسانی برای آینده بازار بازی های رایانه ای به دست می دهد. مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) متن کامل گزاره برگ بازی های دیجیتال را در اختیار خبرگزاری مهر قرار داده است که می توان آن را اینجا دریافت کنید.



۲۳ میلیون گیمر ایرانی چه سلیقه ای دارند؟ (۱۳۹۱-۹۳/۰۱/۲۵)

«گزاره برگ بازی های دیجیتال» شامل جامع ترین اطلاعات درباره اجزا مختلف چرخه تولید و عرضه بازی های رایانه ای در ایران منتشر شد.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ به نقل از مهر؛ شناخت بازار بازی های رایانه ای یکی از مهمترین مقدمات در مسیر سیاست گذاری و تصمیم گیری های کوتاه مدت و بلندمدت در این حوزه است. نکته ای که به واسطه پژوهش های آماری مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) در زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا حدود زیادی موردتوجه قرار گرفته و به نتایج قابل توجهی منتهی شده است. تازه ترین گزارش این مرکز پیرامون وضعیت صنعت گیم ایران در قالب گزاره برگ بازی های دیجیتال منتشر شده است که در این گزارش به بازخوانی و مرور برخی آمارها و اطلاعات درج شده در این گزاره برگ خواهیم پرداخت. گزاره برگ منتشرشده از سوی دایرک در قالب ۱۲۹ گزاره و هفت بخش تدوین شده و داده های آماری اش مربوط به وضعیت بازار بازی های رایانه ای ایران در پایان سال ۹۴ است.

تولید بازی سازی در ۱۸ استان

نخستین بخش گزاره برگ بازی های دیجیتال به وضعیت تولید اختصاص دارد و بنابر اطلاعات درج شده در این بخش تا پایان سال ۹۴ در سراسر کشور ۱۱۶ شرکت بازی ساز در حوزه تولید فعال بوده اند. هزینه مجموع بازی های تولیدشده توسط این شرکت ها در سال ۹۴ هم معادل ۲ میلیارد و ۱۰۰ میلیون تومان برآورد شده است.

از نظر ژانربندی شرکت های بازی ساز به ترتیب بیشترین تولید را در سه ژانر اکشن، پازل و ماجراجویی داشته اند. نکته جالب در این بخش اما پراکندگی بازی سازان در کشور است که بنابر این گزارش ۱۸ استان کشور حداقل یک شرکت بازی ساز فعال دارند و پنج قطب اصلی بازی سازی کشور به ترتیب شهرهای تهران، شیراز، کرج، قم و مشهد محسوب می شوند.

توزیع بازی های محبوب گیمرهای ایرانی

در این بخش اطلاعات مرتبط با حوزه توزیع بازی های رایانه ای درج شده که مهمترین گزاره آن سهم ۷۶ درصدی بازی های ایرانی از مجموع بازی های موبایلی عرضه شده در بازار دیجیتال است.

از نظر تیراژ مجموع شمارگان بازی های غیرموبایلی توزیع شده در بازار فیزیکی در سال ۹۴ پنج میلیون و دویست هزار نسخه بوده است اما همین آمار درباره شمارگان بازی های موبایلی عرضه شده در بازار فیزیکی به رقم ۱۳۴ میلیون و پانصد هزار نسخه رسیده است.

بازی «بافلو» محبوب ترین بازی موبایلی ایرانی در سال ۹۴ بوده است

این فرآیند توزیع بازی در کشور توسط تنها ۱۴ شرکت توزیع و ۱۶ هزار و ۹۰۰ فروشگاه عرضه بازی در سراسر کشور پشتیبانی می شود.

نکته جالب در زمینه توزیع سلیقه مخاطبان بازار بازی های رایانه ای در کشور است. بنابر اطلاعات گزاره برگ بازی های دیجیتال پنج بازی موبایلی محبوب گیمرهای ایرانی در سال ۹۴ به ترتیب عبارتند از بافلو، موتوری، آفتابه، جلد بر روی سرعت ۱.۸ و جدولانه.

همین رتبه بندی در حوزه بازی های خارجی نشان می دهد ۵ بازی موبایلی خارجی در سال ۹۴ به ترتیب کلش آو کلنز (Clash of Clans)، کندی کرش (Candy Crush Saga)، ساب وی سورفرس (Subway Surfers)، ترافیک ریسر (Traffic Racer) و هیل کلایمب ریسینگ (Hill Climb Racing) بوده است.

کلش آو کلنز همچنان محبوب ترین بازی موبایل خارجی در ایران است

نظارت؛ گروه سنی رکورددار

در بخش نظارت گزاره های درج شده در گزاره برگ بازی های دیجیتال با تمرکز بر نظام رده بندی سنی بازی ها تدوین شده است که بر این مبنا در سال ۹۴ مجموعاً ۵ هزار و ۶۷ عنوان بازی، رده بندی سنی شده که از این تعداد ۸۹ درصد بازی های موبایلی و ۱۱ درصد بازی های غیرموبایلی بوده است.

بیشترین گروه سنی رده بنی شده را گروه ۳+ سال در بر می گیرد.

نکته تازه تر درج شده در این گزاره برگ این است که از مجموع بازی های بازی بینی شده تنها ۱۷ درصد از بازی های غیرموبایلی نیاز به اصلاحات ویرایشی جهت عرضه به بازار داشته اند و باقی بازی ها بدون اصلاح موقت به کسب درجه رده بندی برای توزیع شده اند.

مصرف؛ ۲۳ میلیون گیمر ایرانی

از دیگر بخش های جالب گزاره برگ بازی های دیجیتال به گزارش آماری وضعیت مصرف بازی در ایران اختصاص دارد که نشان می دهد در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایران مجموعاً ۲۳ میلیون گیمر داریم که از این تعداد و تنها در سال ۹۴ تعداد ۹ میلیون نفر اقدام به بازی آنلاین کرده اند. نکته جالب اینکه برخلاف رده بندی ژانرهای محبوب در میان بازی سازان که بیشترین توجه را به ژانر «اکشن» داشته اند، مخاطبان این بازار به ترتیب طرفدار ژانرهای «راتندگی، مسابقه ای»، «سکوبازی، دوتنده» و «پازل» هستند. راتندگی محبوب ترین ژانر بازی برای گیمرهای ایرانی است. ۵۹ درصد از گیمرهای ایرانی هم ترجیح می دهند در فاصله زمانی غروب آفتاب تا نیمه شب اقدام به بازی کنند. به رغم تمام اطلاعات درج شده درباره گستره فراگیری بازی های رایانه ای در کشور مهمترین گزاره درج شده در گزاره برگ بازی های دیجیتال را می توان این گزاره دانست که از کل در آمد بازی های رایانه ای در سال ۹۴ سهم بازی های ایرانی تنها ۵ درصد و حدود ۲۳ میلیارد تومان بوده است. «آموزش»، «پژوهش» و «جشنواره» سه بخش دیگر گزاره برگ بازی های دیجیتال هستند که اطلاعات درج شده در این بخش تصویر روشنی از فرآیند تربیت نیروی انسانی برای آینده بازار بازی های رایانه ای به دست می دهد. مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) متن کامل گزاره برگ بازی های دیجیتال را در اختیار خبرگزاری مهر قرار داده است که می توان آن را اینجا دریافت کنید. انتهای پیام/



الف

بازی های محبوب گیمرهای ایرانی؛ ۲۳ میلیون گیمر ایرانی چه سلیقه ای دارند؟ / ترین های یک صنعت جوان

(۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۱/۲۴)

خبرگزاری مهر؛ شناخت بازار بازی های رایانه ای یکی از مهمترین مقدمات در مسیر سیاست گذاری و تصمیم گیری های کوتاه مدت و بلندمدت در این حوزه است. نکته ای که به واسطه پژوهش های آماری مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) در زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا حدود زیادی موردتوجه قرار گرفته و به نتایج قابل توجهی منتهی شده است. تازه ترین گزارش این مرکز پیرامون وضعیت صنعت گیم ایران در قالب گزاره برگ بازی های دیجیتال منتشر شده است که در این گزارش به بازخوانی و مرور برخی آمارها و اطلاعات درج شده در این گزاره برگ خواهیم پرداخت. گزاره برگ منتشرشده از سوی دایرک در قالب ۱۲۹ گزاره و هفت بخش تدوین شده و داده های آماری اش مربوط به وضعیت بازار بازی های رایانه ای ایران در پایان سال ۹۴ است. تولید بازی سازی در ۱۸ استان نخستین بخش گزاره برگ بازی های دیجیتال به وضعیت تولید اختصاص دارد و بنابر اطلاعات درج شده در این بخش تا پایان سال ۹۴ در سراسر کشور ۱۱۶ شرکت بازی ساز در حوزه تولید فعال بوده اند. هزینه مجموع بازی های تولیدشده توسط این شرکت ها در سال ۹۴ هم معادل ۲ میلیارد و ۱۰۰ میلیون تومان برآورد شده است. از نظر ژانربندی شرکت های بازی ساز به ترتیب بیشترین تولید را در سه ژانر اکشن، پازل و ماجراجویی داشته اند. نکته جالب در این بخش اما پراکندگی بازی سازان در کشور است که بنابر این گزارش ۱۸ استان کشور حداقل یک شرکت بازی ساز فعال دارند و پنج قطب اصلی بازی سازی کشور به ترتیب شهرهای تهران، شیراز، کرج، قم و مشهد محسوب می شوند. توزیع بازی های محبوب گیمرهای ایرانی در این بخش اطلاعات مرتبط با حوزه توزیع بازی های رایانه ای درج شده که مهمترین گزاره آن سهم ۷۶ درصدی بازی های ایرانی از مجموع بازی های موبایلی عرضه شده در بازار دیجیتال است. از نظر تیراژ مجموع شمارگان بازی های غیرموبایلی توزیع شده در بازار فیزیکی در سال ۹۴ پنج میلیون و دویست هزار نسخه بوده است اما همین آمار درباره شمارگان بازی های موبایلی عرضه شده در بازار فیزیکی به رقم ۱۳۴ میلیون و پانصد هزار نسخه رسیده است. بازی «بافلو» محبوب ترین بازی موبایلی ایرانی در سال ۹۴ بوده است. این فرآیند توزیع بازی در کشور توسط تنها ۱۴ شرکت توزیع و ۱۶ هزار و ۹۰۰ فروشگاه عرضه بازی در سراسر کشور پشتیبانی می شود. نکته جالب در زمینه توزیع سلیقه مخاطبان بازار بازی های رایانه ای در کشور است. بنابر اطلاعات گزاره برگ بازی های دیجیتال پنج بازی موبایلی محبوب گیمرهای ایرانی در سال ۹۴ به ترتیب عبارتند از بافلو، موتوری، آفتابه، جتل بر روی سرعت ۱.۸ و جدولانه. همین رتبه بندی در حوزه بازی های خارجی نشان می دهد ۵ بازی موبایلی خارجی در سال ۹۴ به ترتیب کلش آو کلنز (Clash of Clans)، کندی کرش (Candy Crush Saga)، ساب وی سورفرس (Subway Surfers)، ترافیک ریسر (Traffic Racer) و هیل کلایمب ریسینگ (Hill Climb Racing) بوده است. کلش آو کلنز همچنان محبوب ترین بازی موبایل خارجی در ایران است. نظارت: گروه سنی رکورددار در بخش نظارت گزاره های درج شده در گزاره برگ بازی های دیجیتال با تمرکز بر نظام رده بندی سنی بازی ها تدوین شده است که بر این مینا در سال ۹۴ مجموعاً ۵ هزار و ۶۷ عنوان بازی، رده بندی سنی شده که از این تعداد ۸۹ درصد بازی های موبایلی و ۱۱ درصد بازی های غیرموبایلی بوده است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بیشترین گروه سنی رده پنی شده را گروه ۲۰ سال در بر می گیرد. نکته تازه تر درج شده در این گزاره برگ این است که از مجموع بازی های بازی بینی شده تنها ۱۷ درصد از بازی های غیرموبایلی نیاز به اصلاحات ویرایشی جهت عرضه به بازار داشته اند و باقی بازی ها بدون اصلاح موقت به کسب درجه رده بندی برای توزیع شده اند. مصرف: ۲۳ میلیون گیر ایرانی از دیگر بخش های جالب گزاره برگ بازی های دیجیتال به گزارش آماری وضعیت مصرف بازی در ایران اختصاص دارد که نشان می دهد در ایران مجموعاً ۲۳ میلیون گیر داریم که از این تعداد و تنها در سال ۹۴ تعداد ۹ میلیون نفر اقدام به بازی آنلاین کرده اند. نکته جالب اینکه برخلاف رده بندی ژانرهای محبوب در میان بازی سازان که بیشترین توجه را به ژانر «اکشن» داشته اند، مخاطبان این بازار به ترتیب طرفدار ژانرهای «راندگی، مسابقه ای»، «سکوبازی، دهنده» و «پازل» هستند. راندگی محبوب ترین ژانر بازی برای گیرهای ایرانی است. ۵۹ درصد از گیرهای ایرانی هم ترجیح می دهند در فاصله زمانی غروب آفتاب تا نیمه شب اقدام به بازی کنند. به رغم تمام اطلاعات درج شده درباره گستره فراگیری بازی های رایانه ای در کشور مهمترین گزاره درج شده در گزاره برگ بازی های دیجیتال را می توان این گزاره دانست که از کل در آمد بازی های رایانه ای در سال ۹۴ سهم بازی های ایرانی تنها ۵ درصد و حدود ۲۳ میلیارد تومان بوده است. «آموزش»، «پژوهش» و «جشنواره» سه بخش دیگر گزاره برگ بازی های دیجیتال هستند که اطلاعات درج شده در این بخش تصویر روشنی از فرآیند تربیت نیروی انسانی برای آینده بازار بازی های رایانه ای به دست می دهد.



۲۳ میلیون گیر ایرانی چه سلیقه ای دارند؟/ ترین های یک صنعت جوان (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

«گزاره برگ بازی های دیجیتال» شامل جامع ترین اطلاعات درباره اجزا مختلف چرخه تولید و عرضه بازی های رایانه ای در ایران منتشر شد. به گزارش شفقنا به نقل از مهر، شناخت بازار بازی های رایانه ای یکی از مهمترین مقدمات در مسیر سیاست گذاری و تصمیم گیری های کوتاه مدت و بلندمدت در این حوزه است. نکته ای که به واسطه پژوهش های آماری مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) در زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا حدود زیادی موردتوجه قرار گرفته و به نتایج قابل توجهی منتهی شده است. تازه ترین گزارش این مرکز پیرامون وضعیت صنعت گیر ایران در قالب گزاره برگ بازی های دیجیتال منتشر شده است که در این گزارش به بازخوانی و مرور برخی آمارها و اطلاعات درج شده در این گزاره برگ خواهیم پرداخت. گزاره برگ منتشرشده از سوی دایرک در قالب ۱۲۹ گزاره و هفت بخش تدوین شده و داده های آماری اش مربوط به وضعیت بازار بازی های رایانه ای ایران در پایان سال ۹۴ است. تولید بازی سازی در ۱۸ استان نخستین بخش گزاره برگ بازی های دیجیتال به وضعیت تولید اختصاص دارد و بنابر اطلاعات درج شده در این بخش تا پایان سال ۹۴ در سراسر کشور ۱۱۶ شرکت بازی ساز در حوزه تولید فعال بوده اند. هزینه مجموع بازی های تولیدشده توسط این شرکت ها در سال ۹۴ هم معادل ۲ میلیارد و ۱۰۰ میلیون تومان برآورد شده است. از نظر ژانربندی شرکت های بازی ساز به ترتیب بیشترین تولید را در سه ژانر اکشن، پازل و ماجراجویی داشته اند. نکته جالب در این بخش اما پراکندگی بازی سازان در کشور است که بنابر این گزارش ۱۸ استان کشور حداقل یک شرکت بازی ساز فعال دارند و پنج قطب اصلی بازی سازی کشور به ترتیب شهرهای تهران، شیراز، کرج، قم و مشهد محسوب می شوند. توزیع بازی های محبوب گیرهای ایرانی در این بخش اطلاعات مرتبط با حوزه توزیع بازی های رایانه ای درج شده که مهمترین گزاره آن سهم ۷۶ درصدی بازی های ایرانی از مجموع بازی های موبایلی عرضه شده در بازار دیجیتال است. از نظر تیراژ مجموع شمارگان بازی های غیرموبایلی توزیع شده در بازار فیزیکی در سال ۹۴ پنج میلیون و دویست هزار نسخه بوده است اما همین آمار درباره شمارگان بازی های موبایلی عرضه شده در بازار فیزیکی به رقم ۱۳۴ میلیون و پانصد هزار نسخه رسیده است. بازی «بافلو» محبوب ترین بازی موبایلی ایرانی در سال ۹۴ بوده است. این فرآیند توزیع بازی در کشور توسط تنها ۱۴ شرکت توزیع و ۱۶ هزار و ۹۰۰ فروشگاه عرضه بازی در سراسر کشور پشتیبانی می شود. نکته جالب در زمینه توزیع سلیقه مخاطبان بازار بازی های رایانه ای در کشور است. بنابر اطلاعات گزاره برگ بازی های دیجیتال پنج بازی موبایلی محبوب گیرهای ایرانی در سال ۹۴ به ترتیب عبارتند از بافلو، موتوری، آفتابه، جلد بر روی سرعت ۱.۸ و جدولانه. همین رتبه بندی در حوزه بازی های خارجی نشان می دهد ۵ بازی موبایلی خارجی در سال ۹۴ به ترتیب کلش آو کلنز (Clash of Clans)، کندی کرش (Candy Crush Saga)، ساب وی سورفرس (Subway Surfers)، ترافیک ریسر (Traffic Racer) و هیل کلایمب ریسینگ (Hill Climb Racing) بوده است.

کلش آو کلنز همچنان محبوب ترین بازی موبایل خارجی در ایران است

در بخش نظارت گزاره های درج شده در گزاره برگ بازی های دیجیتال با تمرکز بر نظام رده بندی سنی بازی ها تدوین شده است که بر این مینا در سال ۹۴ مجموعاً ۵ هزار و ۶۷ عنوان بازی، رده بندی سنی شده که از این تعداد ۸۹ درصد بازی های موبایلی و ۱۱ درصد بازی های غیرموبایلی بوده است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بیشترین گروه سنی رده پنی شده را گروه ۲+ سال در بر می گیرد.

نکته تازه تر درج شده در این گزاره برگ این است که از مجموع بازی های بازی بینی شده تنها ۱۷ درصد از بازی های غیرموبایلی نیاز به اصلاحات ویرایشی جهت عرضه به بازار داشته اند و باقی بازی ها بدون اصلاح موقت به کسب درجه رده بندی برای توزیع شده اند.

مصرف: ۲۳ میلیون گیر ایرانی

از دیگر بخش های جالب گزاره برگ بازی های دیجیتال به گزارش آماری وضعیت مصرف بازی در ایران اختصاص دارد که نشان می دهد در ایران مجموعاً ۲۳ میلیون گیر داریم که از این تعداد و تنها در سال ۹۴ تعداد ۹ میلیون نفر اقدام به بازی آنلاین کرده اند.

نکته جالب اینکه برخلاف رده بندی ژانرهای محبوب در میان بازی سازان که بیشترین توجه را به ژانر «اکشن» داشته اند، مخاطبان این بازار به ترتیب طرفدار ژانرهای «راندگی، مسابقه ای»، «سکوبازی، دهنده» و «پازل» هستند.

راندگی محبوب ترین ژانر بازی برای گیرهای ایرانی است

۵۹ درصد از گیرهای ایرانی هم ترجیح می دهند در فاصله زمانی غروب آفتاب تا نیمه شب اقدام به بازی کنند.

به رغم تمام اطلاعات درج شده درباره گستره فراگیری بازی های رایانه ای در کشور مهمترین گزاره درج شده در گزاره برگ بازی های دیجیتال را می توان این گزاره دانست که از کل در آمد بازی های رایانه ای در سال ۹۴ سهم بازی های ایرانی تنها ۵ درصد و حدود ۲۳ میلیارد تومان بوده است.

«آموزش»، «پژوهش» و «جشنواره» سه بخش دیگر گزاره برگ بازی های دیجیتال هستند که اطلاعات درج شده در این بخش تصویر روشنی از فرآیند تربیت نیروی انسانی برای آینده بازار بازی های رایانه ای به دست می دهد.

انتهای پیام



خروس جنگی؛ نخستین بازی دانش بنیان کشور در راه بازارهای جهانی (۱۳۹۴-۹۵-۹۶)

بازی موبایلی «خروس جنگی» برای گیرهای ایرانی نام آشنایی است. این بازی از زمان انتشار با کسب جوایز متعدد در بازار گیم و اپلیکیشن کشور درخشد و از جمله غزال زرین بهترین بازی موبایل سال و بهترین بازی از دیدگاه مخاطبان را در چهارمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به دست آورد.

خروس جنگی نه تنها نظر مثبت منتقدان و فعالان بازی ایران را به همراه داشت، بلکه توانست با وجود تفاوت های موجود در سطح تولیدات گیم کشور و محصولات موفق خارجی، رقیب قدرتمندی برای بازی های خارجی باشد، به طوری که تاکنون حدود شش میلیون نفر از گیرهای ایرانی این بازی را تجربه کرده اند.

خروس جنگی، نخستین بازی تولید داخل است که موفق به کسب عنوان محصول دانش بنیان شده است. موفقیت این محصول دانش بنیان، امید تازه ای در بازی سازی کشور ایجاد کرده و موجب ارتقای کیفی و کمی بازی های داخلی شده است.

خروس جنگی با مدل درآمدزایی پرداخت درون برنامه ای، از معدود بازی های ایرانی است که در کسب درآمد و ارتباط با بازار گیم کشور هم موفقیت آمیز بوده است.

حال در تجربه ای نوین، ویرایش جدید این بازی با هدف تسخیر بازار کشورهای خاورمیانه به زبان های انگلیسی، عربی و ترکی تولید شده است. بر اساس هدف گذاری انجام شده، خروس جنگی از ابتدای دسامبر ۲۰۱۶ (یازدهم آذرماه ۹۵) در بازار کشورهای عربی و ترکیه توزیع شد و در مرحله بعد، در بازارهای شرقی آسیا و آمریکای لاتین نیز توزیع خواهد شد.

انتشار بین المللی خروس جنگی گامی مهم در توسعه بازی های رایانه ای ساخت ایران است که در صورت موفقیت در این عرصه، مسیری جدید و جذاب برای صادرات گیم ایرانی ایجاد خواهد کرد.

شایان ذکر است؛ در طول دو سالی که از عرضه رسمی خروس جنگی می گذرد، تیم تولید و پشتیبانی بازی در استودیو بازی سازی مدریک وابسته به شرکت یارا، همواره با به روزرسانی های مختلف، پاسخ اعتماد هواداران را داده است؛ اما جدیدترین به روزرسانی بازی در شرایطی عرضه می شود که تغییرات بنیادی بسیاری را شامل خواهد شد.

«خروس جنگی» عنوانی در سبک مبارزه ای آنلاین با المان های ژانر نقش آفرینی است و از جمله تغییرات بنیادین این نسخه می توان به تغییر سیستم مبارزه، اضافه شدن امکانات متفاوت به بخش اتحاد، تورنمنت و داستانی اشاره کرد. ظاهر بازی و رابط کاربری آن نیز به شکلی بی سابقه بهینه شده است و در حال حاضر با رابط کاربری کاملاً متفاوتی رو به رو هستیم.



مرکز هنرهای رقصی بسیج برگزار می کند: فراخوان جشنواره سراسری «پویاگران انقلاب اسلامی» (۱۳۹۵-۹۵/۰۱/۲۵)

نخستین جشنواره سراسری «پویاگران انقلاب اسلامی» در بخش های پویانمایی، بازی های رایانه ای، نرم افزار چند رسانه ای و گرافیک متحرک برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری بسیج از کرج، مرکز هنرهای رقصی بسیج به منظور کمک به توانمندی های فکری، ارج نهادن به فعالیت ها و حمایت از هنرمندان و فعالان عرصه هنرهای دیجیتال اولین جشنواره هنرهای دیجیتال (رقصی) را با شعار «هنرپویا رسانه انقلاب اسلامی» در دی ماه ۱۳۹۵ برگزار می نماید. فعالان و هنرمندان عرصه هنرهای دیجیتال به صورت مستقل و یا در قالب مراکز هنرهای رقصی بسیج استان های سراسر کشور میتوانند با توجه به اهداف و موضوعات جشنواره در این رویداد هنری مشارکت نمایند.

جشنواره سراسری «پویاگران انقلاب اسلامی» در دو بخش اصلی پویانمایی و بازی های رایانه ای و بخش های جنبی نرم افزار چند رسانه ای (ویژه تلفن همراه) و موشن گرافیک از ۲۸ دی تا یکم بهمن ماه در تهران برگزار می شود.

علاقه مندان به شرکت در این جشنواره می توانند آثار خود را در موضوعات «اقتصاد مقاومتی، سبک زندگی ایرانی اسلامی» و «انقلاب اسلامی و دفاع مقدس» و همچنین بخش های ویژه «مدافعان حرم» و «بسیج و کارکردهای آن در عرصه و اقشار مختلف جامعه» از طریق وب سایت جشنواره به آدرس festival.mhdb.ir ارسال کنند.

مهلت ارسال آثار به جشنواره سراسری پویاگران انقلاب اسلامی از سوی دبیرخانه جشنواره ۱۳ دی ماه اعلام شده است. گفتنی است، جشنواره سراسری «پویاگران انقلاب اسلامی» به دبیری مهدی جعفری و به همت مرکز هنرهای رقصی بسیج از ۲۸ دی ماه به مدت ۳ روز در تهران برگزار می شود.



ساخت نخستین بازی رایانه ای با موضوع محیط بان (۱۳۹۷-۹۵/۰۱/۲۲)

تبریز - ایرنا - مدیر روابط عمومی اداره کل حفاظت محیط زیست آذربایجان شرقی گفت: نخستین بازی رایانه ای کشور با موضوع محیط بان در این استان ساخته شد.

داود قاسم زاده روز دوشنبه در گفت و گو با خبرنگاران افزود: نخستین بازی رایانه ای سه بعدی کشور با موضوع محیط بان در این اداره کل با همکاری جوانان مبتکر تبریزی ساخته شد.

وی ادامه داد: هدف از ساخت این بازی آشنایی کودکان و نوجوانان با اهمیت و وظایف محیط بانان تلاشگر و حفظ تنوع زیستی است. قاسم زاده با اشاره به اهمیت فرهنگ سازی در حفظ محیط زیست گفت: انیمیشن دو بعدی ۱۵ دقیقه ای با موضوع احیا دریاچه ارومیه و سه مستند ۱۵ دقیقه ای با موضوعات دریاچه ارومیه، تالاب قوریگل و تالاب قره قشلاق را نیز در دست ساخت داریم که در آینده نزدیک این برنامه ها آماده و در اختیار عموم قرار خواهد گرفت.

استان آذربایجان شرقی یکی از غنی ترین زیستگاه های گیاهی و جانوری در کشور به شمار می رود که از آن جمله به منطقه حفاظتی ارسباران می توان اشاره کرد.

در این استان بیش از ۲۵۰۰ گونه گیاهی و ۲۴۶ گونه جانوری موجود می باشد که شامل ۵۱ گونه پستاندار، ۲۲۵ گونه پرنده، ۲۷ گونه خزنده، ۶ گونه دوزیست، ۲۷ گونه ماهی است. حدود ۵/۱۲ از عرصه استان تحت عناوین مختلف حفاظت شده، پناهگاه حیات وحش، اثر طبیعی ملی و تالاب های سایت رامسر تحت کنترل زیست محیطی می باشد که با تلاش و جانفشانی محیط بانان به عنوان بازوان اجرایی سازمان محیط زیست کنترل می شوند.

خبرنگار: مینا بازگشا // انتشاردهنده: محمد رستگار

۶۱۲۰/۶۱۸۳



ساخت نخستین بازی رایانه ای با موضوع محیط بان (۱۳۸۶-۹۵/۰۱/۲۵)

تبریز - ایرنا - مدیر روابط عمومی اداره کل حفاظت محیط زیست آذربایجان شرقی گفت: نخستین بازی رایانه ای کشور با موضوع محیط بان در این استان ساخته شد.

داود قاسم زاده روز دوشنبه در گفت و گو با خبرنگاران افزود: نخستین بازی رایانه ای سه بعدی کشور با موضوع محیط بان در این اداره کل با همکاری جوانان مبتکر تبریزی ساخته شد.

وی ادامه داد: هدف از ساخت این بازی آشنایی کودکان و نوجوانان با اهمیت و وظایف محیط بانان تلاشگر و حفظ تنوع زیستی است. قاسم زاده با اشاره به اهمیت فرهنگ سازی در حفظ محیط زیست گفت: انیمیشن دو بعدی ۱۵ دقیقه ای با موضوع احیا دریاچه ارومیه و سه مستند ۱۵ دقیقه ای با موضوعات دریاچه ارومیه، تالاب قوریگل و تالاب قره قشلاق را نیز در دست ساخت داریم که در آینده نزدیک این برنامه ها آماده و در اختیار عموم قرار خواهد گرفت.

استان آذربایجان شرقی یکی از غنی ترین زیستگاه های گیاهی و جانوری در کشور به شمار می رود که از آن جمله به منطقه حفاظتی ارسباران می توان اشاره کرد.

در این استان بیش از ۲۵۰۰ گونه گیاهی و ۲۴۶ گونه جانوری موجود می باشد که شامل ۵۱ گونه پستاندار، ۲۲۵ گونه پرنده، ۲۷ گونه خزنده، ۶ گونه دوزیست، ۲۷ گونه ماهی است. حدود ۵/۱۲ از عرصه استان تحت عناوین مختلف حفاظت شده، پناهگاه حیات وحش، اثر طبیعی ملی و تالاب های سایت رامسر تحت کنترل زیست محیطی می باشند که با تلاش و جانفشانی محیط بانان به عنوان بازوان اجرایی سازمان محیط زیست کنترل می شوند.

خبرنگار: مینا بازگشا *** انتشاردهنده: محمد رستگار

۶۱۲۰/۶۱۸۳



ساخت اولین بازی رایانه ای با موضوع محیط بان (۱۳۸۶-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیر روابط عمومی اداره کل حفاظت محیط زیست آذربایجان شرقی گفت: اولین بازی رایانه ای سه بعدی در کشور با موضوع محیط بان در این استان ساخته شد.

به گزارش گروه استان های باشگاه خبرنگاران جوان: داود قاسم زاده در جمع خبرنگاران افزود: این بازی رایانه ای در اداره کل حفاظت محیط زیست آذربایجان شرقی با همکاری جوانان مبتکر تبریزی ساخته شده است.

وی ادامه داد: هدف از ساخت این بازی آشنایی کودکان و نوجوانان با اهمیت و وظایف محیط بانان تلاشگر و حفظ تنوع زیستی است. قاسم زاده با اشاره به اهمیت فرهنگ سازی در حفظ محیط زیست گفت: انیمیشن (پویانمایی) دو بعدی ۱۵ دقیقه ای با موضوع احیای دریاچه ارومیه و سه مستند ۱۵ دقیقه ای با موضوع های دریاچه ارومیه، تالاب قوریگل و تالاب قره قشلاق را نیز در دست ساخت داریم که در آینده نزدیک این برنامه ها آماده و در اختیار عموم قرار خواهد گرفت.

استان آذربایجان شرقی از غنی ترین زیستگاه های گیاهی و جانوری در کشور به شمار می رود که از آن جمله به منطقه حفاظتی ارسباران می توان اشاره کرد. در این استان بیش از ۲ هزار و ۵۰۰ گونه گیاهی و ۲۴۶ گونه جانوری وجود دارد که شامل ۵۱ گونه پستاندار، ۲۲۵ گونه پرنده، ۲۷ گونه خزنده، ۶ گونه دوزیست، ۲۷ گونه ماهی است.

حدود ۵/۱۲ درصد از عرصه استان با عناوین مختلف حفاظت شده، پناهگاه حیات وحش، اثر طبیعی ملی و تالاب های سایت رامسر تحت کنترل زیست محیطی است که با تلاش محیط بانان به عنوان بازوان اجرایی سازمان محیط زیست، حفاظت می شود.



فراخبر: چالش‌ها و فرصت‌های آموزش نیروی انسانی برای تولیدبازی‌های رایانه‌ای در ایران (۱۳۹۰-۱۳۹۲)

صنعت بازی سازی رایانه‌ای در جهان دارای درآمد بسیار بالایی است و شرکت‌ها و افراد زیادی توانسته‌اند در دنیا درآمدهای بسیار بالایی از این صنعت به دست آورند. این صنعت چهارمین صنعت سودآور دنیاست.

چکیده مطلب:

دوره‌های آموزشی متعددی جهت آموزش علوم و مهارت‌های تخصصی در حوزه بازی‌های ویدیویی در کشورهای مختلف دنیا ارائه می‌شود. وضعیت بازی‌های رایانه‌ای با توجه به اسناد بالادستی و سند سیاست‌های حاکم بر بازی‌های رایانه‌ای وارد فاز جدی تری شده است. انستیتو ملی بازی سازی چند سالی هست که تاسیس شده و شروع به کار کرده است. این انستیتو از ۱۲ و ۱۳ سال سن تا ۴۰ تا ۵۰ ساله؛ دانش‌پذیرهایی دارد. مقطع کاردانی در سال‌های قبل در سه رشته (فنی، آرت و Design) کاردانی فنی بازی سازی رایانه‌ای، کاردانی حرفه‌ای کارگردانی هنری بازی و کارگردانی حرفه‌ای کارگردانی طراحی بازی دانشجوی می‌پذیرفت و ۷۰ نفر را تربیت کرد.

رشته بازی رایانه‌ای به جای رشته به صورت تمرکز دیده شده است. مطابق با آخرین تغییرات برنامه درسی وزارت علوم که در سال ۱۳۹۲ در رشته کامپیوتر صورت پذیرفت بازی‌های رایانه‌ای ذیل رشته نرم افزار با عنوان تمرکز بازی‌های رایانه‌ای در کنار تعدادی تمرکز دیگر از قبیل محاسبات، امنیت و غیره دیده شده است.

اسمال در دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب و دانشگاه آزاد قزوین برای اولین بار درس‌های طراحی بازی‌های رایانه‌ای، سیستم‌های چند رسانه‌ای بازی، گرافیک رایانه‌ای و مبانی پویانمایی رایانه‌ای برای رشته نرم افزار ارائه شده است.

در سال ۹۳ سه رشته بازی‌های رایانه‌ای در وزارت علوم ذیل رشته هنر در کارشناسی ارشد مصوب شده است.

پژوهش خبری صدا و سیما: صنعت بازی سازی رایانه‌ای در جهان دارای درآمد بسیار بالایی است و شرکت‌ها و افراد زیادی توانسته‌اند در دنیا درآمدهای بسیار بالایی از این صنعت به دست آورند. این صنعت چهارمین صنعت سودآور دنیاست. در کشور ما در حدود ۲۳ میلیون گیر وجود دارد که بیشتر مشتری بازی‌های وارداتی هستند و سالانه برای بازی کردن ارز زیادی از کشور خارج می‌شود. اما نگاهی به وضعیت بازی سازی در کشورمان، بحث نیروی انسانی متخصص در زمینه بازی سازی را برای کشور ما پراهمیت می‌کند که بررسی وضعیت آموزش بازی سازی در ایران و نگاهی به رشته‌ها و دانشگاه‌های مجری آموزش بازی سازی در کشورمان می‌تواند چشم انداز صنعت بازی سازی در کشورمان را روشن سازد. مصاحبه با دکتر محمد حسین رضوانی، مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، می‌تواند وضعیت آموزش بازی سازی در کشور را روشن سازد.

دوره‌های متعدد آموزش بازی سازی در جهان

دکتر رضوانی، مسئول ارتباطات دانشگاهی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و عضو هیئت علمی دانشگاه: دوره‌های آموزشی متعددی جهت آموزش علوم و مهارت‌های تخصصی در حوزه بازی‌های ویدیویی در کشورهای مختلف دنیا ارائه می‌شود. این دوره‌ها در سطوح مختلف از گواهینامه و دیپلم تا سطح دکتری وجود دارد. تنها در ایالات متحده آمریکا ۲۸۱ مرکز آموزشی، آموزش‌های تخصصی بازی‌های ویدیویی را ارائه می‌نمایند.

دیپلم و گواهینامه آموزشی: حدود ۱۵۰ مرکز در کشورهای مختلف یافت شد که دیپلم و گواهینامه دوره آموزشی بازی‌های ویدیویی ارائه می‌کنند. کاردانی: در جهان حدود ۶۰ مؤسسه آموزشی یافت شد که دوره‌های آموزشی بازی‌های ویدیویی را در مقطع کاردانی برگزار می‌کنند. بیشتر این مراکز در آمریکا هستند.

کارشناسی: حدود ۲۰۰ مؤسسه آموزشی در کشورهای مختلف یافت شد که دوره آموزش‌های مربوط به بازی‌های ویدیویی را در مقطع کارشناسی برگزار می‌کنند. کارشناسی ارشد: حدود ۱۰۰ مؤسسه آموزشی یافت شد که دوره‌های آموزشی بازی‌های ویدیویی را در مقطع کارشناسی ارشد ارائه می‌کنند.

دکتری: حدود ۳۰ مؤسسه آموزشی یافت شد که در رشته‌های مربوط به بازی‌های ویدیویی مدرک PhD ارائه می‌کنند.

دکتری: حدود ۳۰ مؤسسه آموزشی یافت شد که در رشته‌های مربوط به بازی‌های ویدیویی مدرک PhD ارائه می‌کنند.

اسناد بالا دستی در زمینه بازی‌های رایانه‌ای

دکتر رضوانی، مسئول ارتباطات دانشگاهی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و عضو هیئت علمی دانشگاه: وضعیت بازی‌های رایانه‌ای با توجه به اسناد بالادستی و سند سیاست‌های حاکم بر بازی‌های رایانه‌ای وارد فاز جدی تری شده است. (سند سیاست‌های حاکم بر بازی‌های رایانه‌ای) ابلاغیه‌ای است که در تاریخ ۹۴/۹/۲۵ از طرف شورای عالی قضای مجازی در چندین محور که یکی از آن محورها بحث آموزش و فعالیت‌های آموزشی است به نهادها و دستگاه‌های حاکمیتی مربوطه اعلام گردید و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نقش محوری در این برنامه دارد.

جدول شماره ۲: اسناد بالادستی در زمینه بازی‌های رایانه‌ای

شیوه‌های آموزش بازی‌های رایانه‌ای در ایران

الف) آموزش‌های آزاد

دکتر رضوانی، مسئول ارتباطات دانشگاهی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و عضو هیئت علمی دانشگاه: انستیتو ملی بازی سازی چند سالی هست که تاسیس شده و شروع به کار کرده است. این انستیتو از ۱۲ و ۱۳ سال سن تا ۴۰ تا ۵۰ ساله؛ دانش‌پذیرهایی دارد. آموزش‌های تیمه تخصصی در خصوص بازی سازی - سبک شناسی بازی‌ها، مبانی بازی سازی، آرت و تکنیکال و برنامه نویسی مقدماتی و پیشرفته را به دانش‌پذیران آموزش می‌دهند. دانش‌پذیران در ترم‌های بعدی تخصصی‌تر کار می‌کنند و بعد از یک سال و نیم به سطح تیمه حرفه‌ای و حرفه‌ای در بازی سازی می‌رسند. در سال پایانی تحصیل شاخصه سوم design به آنان آموزش داده می‌شود. که شامل مفاهیم Characteristic Design و level design است که روش‌های مدیریت بازی سازی در آن آموزش داده می‌شود.

نمودار شماره ۳- چارت آموزشی انستیتو بازی‌های رایانه‌ای (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) نمودار شماره ۴- نمودار آموزش بازی سازی در دانشگاه های کشور

رشته های کاردانی آموزش بازی سازی رایانه ای

دکتر رضوانی، مدیر آموزش بنیاد بازی های رایانه ای و عضو هیئت علمی دانشگاه : مقطع کاردانی در سال های قبل در سه رشته (فنی، آرت و Design) کاردانی فنی بازی سازی رایانه ای، کاردانی حرفه ای کارگردانی هنری بازی و کارگردانی حرفه ای کارگردانی طراحی بازی دانشجویان پذیرفت و ۷۰ نفر را تربیت کرد. بعد از آن به دلایلی دانشگاه در این رشته پذیرش نداشته است و فقط مرکز علمی کاربردی گسترش انفورماتیک در تهران پذیرش دانشجوی داشته است.

جدول شماره ۵- نمودار آموزشی دوره کاردانی

جدول شماره ۶- توانمندی های مورد انتظار فارغ التحصیلان کاردانی بازی سازان رایانه ای

موافقت وزارت علوم با بازی سازی رایانه ای با عنوان تمرکز و نه رشته

دکتر رضوانی، مسئول ارتباطات دانشگاهی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عضو هیئت علمی دانشگاه : در مقطع کارشناسی سیاست وزارت علوم این است که از ایجاد رشته های بیشتر خودداری کند و بیشتر تمرکز بر رشته مهندسی کامپیوتر، فناوری اطلاعات و علوم کامپیوتر است. در نتیجه رشته بازی سازی رایانه ای به جای رشته به صورت تمرکز دیده می شود. مطابق با آخرین تغییرات برنامه درسی وزارت علوم که در سال ۱۳۹۲ در رشته کامپیوتر صورت پذیرفت بازی های رایانه ای ذیل رشته نرم افزار با عنوان تمرکز بازی های رایانه ای در کنار تعدادی تمرکز دیگر از قبیل محاسبات امنیت و غیره دیده شده است.

دکتر رضوانی، مسئول ارتباطات دانشگاهی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عضو هیئت علمی دانشگاه : اولین بار در دانشگاه آزاد طراحی بازی های رایانه ای، سیستم های چند رسانه ای بازی، گرافیک رایانه ای و مبانی پویانمایی رایانه ای اجرا شده است. دانشگاه علم و صنعت جدی ترین زمینه طراحی بازی های رایانه ای را ارائه میکند. امسال در دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب و دانشگاه آزاد قزوین برای اولین بار درس های طراحی بازی های رایانه ای، سیستم های چند رسانه ای بازی، گرافیک رایانه ای و مبانی پویانمایی رایانه ای برای رشته نرم افزار ارائه شده است.

جدول شماره ۷- نمودار آموزشی کارشناسی بازی های رایانه ای

کارشناسی ارشد رشته آموزش بازی سازی رایانه ای

دکتر رضوانی، مسئول ارتباطات دانشگاهی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عضو هیئت علمی دانشگاه : در سال ۹۳ سه رشته بازی های رایانه ای در وزارت علوم ذیل رشته هنر در کارشناسی ارشد مصوب شده است. که شامل رشته هنرهای رایانه ای، طراحی شبیه ساز هوشمند، هنرهای چندرسانه ای رایانه ای است. این رشته ها فعلا توسط دانشگاه هنر اسلامی تبریز ارائه شده است. البته دانشگاه علمی-کاربردی هم در مقطع کارشناسی ارشد، برنامه درسی رشته ام بی ای بازی [۱] را تدوین کرده است لیکن هنوز مصوب و اجرا نشده است.

نمودار شماره ۸- نمودار آموزشی مقطع کارشناسی ارشد

چالش ها و فرصت های بازی سازی

دکتر رضوانی، مسئول ارتباطات دانشگاهی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و عضو هیئت علمی دانشگاه:

بعضی از فرصت ها و چالش هایی وجود دارد که در اینجا به آن اشاره می کنیم:

فرصت ها

۱- فضای بکر بازی سازی از نظر اقتصادی در کشور

۲- استفاده از بازی سازی در آموزش و هوشمند سازی آموزش و پرورش

۳- فعالیت جدی سه دانشگاه تا پایان امسال در بازی سازی

الف) دانشگاه تهران باشگاه بازی (GAME CLUB) با رویکرد تجاری و صنعتی

ب) دانشگاه اصفهان تأسیس مرکز کارآفرینی و تولید محصولات

دانشگاه علم و صنعت تولید محصولات بازی های رایانه ای

چالش ها

۱- ضعف بودن تجهیزات فنی و سخت افزاری بازی سازی

۲- پرهزینه بودن رشته بازی سازی برای برپا دانشگاه ها و علاقه مندان

۳- نداشتن آزمایشگاه عملی و فنی بازی به اندازه کافی

۴- نیاز به فرهنگ سازی در خصوص حرفه بازی سازی

[۱]- MBA

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



پوزهاب

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

۱۳۹۵/۰۹/۲۲

