

۱۳۹۵/۰۹/۲۸

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سجده

DEC 18 2016

یکشنبه ۲۸
آذر

۵۳۹

اذان صبح ۵:۳۹ طلوع آفتاب ۷:۰۹ اذان ظهر ۱۲:۰۱ اذان مغرب ۱۷:۱۴

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۳۴	۳۲۲۸۹	دلار
▼ ۱۸۲	۳۳۷۴۷	یورو
▼ ۱۴۳	۴۰۳۳۰	پوند
▼ ۱۲۵	۲۷۳۸۵	سدین
▲ ۱۰	۸۷۹۲	درهم امارات
▼ ۱۰۱	۳۱۴۶۲	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۹۴۵	دلار
۴۲۶۸	یورو
۴۹۲۰	پوند
۳۴۵۰	سدین
۱۱۰۳	درهم امارات
۱۱۵۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۲۵۹۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۳۸۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۲۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۰۰۰۰۰	نیم سکه
۳۲۰۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	بازی های رایانه ای و بودجه های قطره ای	
۴	بازگشت الکامپ به قدرت	
۶	آغاز ششمین جشنواره	
۶	روغمایی پوستر ششمین دوره جشنواره بازی های رایانه ای تهران	
۷	پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران روغمایی شد	
۷	الکامپ 22، محل عرضه انواع خدمات بخش فناوری اطلاعات	
۸	ایجاد برند «الکام گیمز» نخستین بار در الکامپ 22	
۸	الکامپ محل عرضه انواع خدمات بخش فناوری اطلاعات	
۹	همکاری بین المللی صنعت بازی ایران ادامه دارد : کنفرانس White Nights روسیه رسماً به همکاران نمایشگاه TGC پیوست	
۹	پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران روغمایی شد	
۹	بازی سازان فقط یک ماه فرصت دارند	
۱۰	الکامپ 22، آغاز به کار کرد	
۱۱	الکامپ 22، محل عرضه انواع خدمات بخش فناوری اطلاعات	
۱۱	با امضای توافقنامه همکاری بین ایران و روسیه: کنفرانس White Nights روسیه رسماً به همکاران نمایشگاه TGC پیوست	
۱۲	پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران روغمایی شد	
۱۲	تولیدکنندگان بازی های رایانه شخصی روند ثبت محصولاتشان را بررسی کنند	
۱۲	روغمایی «شهربازی مجازی» در الکام گیمز	
۱۳	پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران روغمایی شد	
۱۳	به همت انستیتو ملی بازی سازی رویداد بازی سازی یلدا برگزار می شود	

۱۴	بازی های رایانه ای و بودجه های قطره ای	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA
۱۴	بازی های رایانه ای و بودجه های قطره ای	پایگاه خبری الکترونیک ebinews
۱۵	مدیر عامل موسسه فرهنگی هنری پیشگامان رایانه ای بازی نو خبر داد: «شهربازی مجازی» در الکام گیمز رونمایی خواهد شد	ICT
۱۶	تهدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به ممنوعیت بازی های خارجی	سخت افزار
۱۷	کنفرانس White Nights روسیه همکار TGC ایران شد	باشگاه خبرنگاران
۱۷	همکاری بین المللی صنعت بازی ایران ادامه دارد	ICT
۱۷	پنج بازی برگزیده ی بازی های صادرات محور مشخص شدند	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۸	«شهربازی مجازی» در الکام گیمز رونمایی خواهد شد	ZIMA
۱۹	حضور نیمی از بازی سازان متقاضی در الکام گیمز	خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

تعداد محتوا : ۳۰



روزنامه

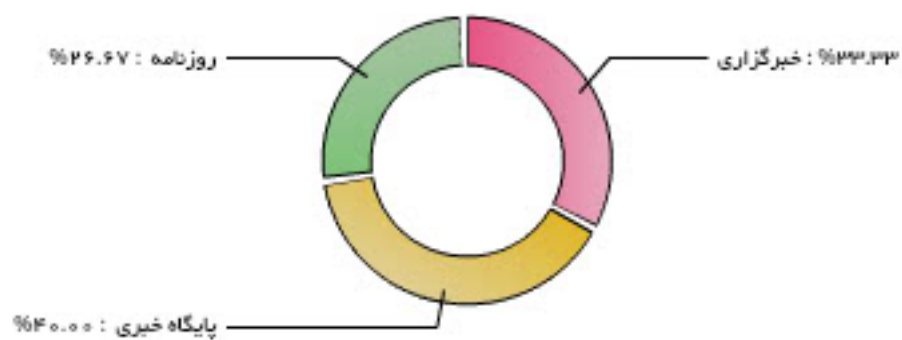
۸

پایگاه خبری

۱۲

خبرگزاری

۱۰





مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

بازی‌های رایانه‌ای و بودجه‌های قطره‌ای

این‌که فعالیت وزارت ارتباطات در حوزه زیرساخت‌هاست، این بودجه ۳.۵ میلیاردی نیز صرف ایجاد زیرساخت‌های صنعت بازی از مراکز رشد و شتاب‌دهنده می‌شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در ادامه با اشاره به بودجه اختصاص یافته به این بنیاد و کاهش آن نسبت به سال جاری اظهار کرد: توسط وزارت ارشاد بودجه‌ای ۹ میلیاردی برای سال آینده اختصاص داده شده که نسبت به ۱۲ میلیارد امسال کاهش یافته است، در صورتی که حتی با احتساب تورم هم این بودجه باید افزایش پیدا می‌کرد. کریمی قدوسی با تأکید بر اهمیت فضای مجازی و بازی‌های رایانه‌ای، ادامه داد: مقام معظم رهبری نیز معتقدند حوزه فضای مجازی و بازی‌های رایانه‌ای اهمیت‌های زیادی دارد، با این حال باز هم شاهدیم که بودجه کاهش یافته است. به همین دلیل ما با نهادهای مختلف از سازمان مدیریت و برنامه‌ریزی، وزارت ارشاد و نمایندگان مجلس، گفت‌وگوهای بسیاری داشتیم تا بودجه در فرصت باقی‌مانده در

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ضمن تأکید بر عدم کفایت بودجه تعیین‌شده برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، قرار دادن عوارض برای بازی‌های خارجی را موضوع مهمی دانست که عدم رعایت آن باعث کم‌رونقی بازی‌های داخلی شده است.

حسن کریمی قدوسی با بیان این‌که امسال برای اولین بار در وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات بودجه‌ای ۳.۵ میلیاردی برای بازی‌های رایانه‌ای گنجانده شده است، گفت: این ۳.۵ میلیارد برای دستگاه‌های وزارت ارتباطات قرار داده شده تا به بازی‌سازان کمک کند و ما احتمالاً به آنها کمک خواهیم کرد که این بودجه درست توزیع شود. وی با مثبت ارزیابی کردن بودجه جداگانه توسط وزارت ارتباطات برای بازی‌های رایانه‌ای، اظهار کرد: این‌که وزارت ارتباطات و یا معاونت علمی ریاست جمهوری هم بودجه‌ای داشته باشند که به زیرساخت‌ها کمک کنند موضوع مثبتی است، اما باید در این زمینه هماهنگی صورت بگیرد تا از موازی‌کاری جلوگیری شود. با توجه به



شود، اما امسال نیز این تبصره گنجانده نشده است، بنابراین بازی‌های خارجی آنلاین که در کشور فروش زیادی دارند، فروش بازی‌های ایرانی را به شدت کاهش دادند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این‌که ما مخالف جلوگیری از عرضه بازی‌های خارجی هستیم اما می‌گوییم باید از آنها عوارض بگیرند و به بازی‌ساز داخلی بدهند، افزود: ما عوارض ۱۰۰ درصدی مانند خودرو نمی‌خواهیم و عوارض ۱۰ درصدی برای ما کافی است، زیرا نمی‌توان بازی‌ساز داخلی را که ۱۰ سال است شروع به فعالیت کرده به رقابت با بازی‌ساز خارجی واداشت که ۴۵ سال می‌شود مشغول این کار شده است. کریمی قدوسی ادامه داد: وقتی از بازی‌های خارجی عوارض نمی‌گیریم که پول آن را برای کمک به بازی‌ساز بدهیم تا کیفیت‌اش را بالا ببرد و از طرف دیگر از عرضه آنها نیز جلوگیری نمی‌کنیم، این باعث نابودی بازی داخلی می‌شود، بنابراین اگر قانون گرفتن عوارض از بازی‌های خارجی تصویب نشود شاید مجبور شویم جلوی این بازی‌ها را بگیریم.

مجلس افزایش پیدا کند. وی با بیان این‌که با بودجه محدودی که هر سال برای بنیاد قرار می‌دهند نمی‌توان انتظار داشت بعد از ۱۰ سال روی پای خودش بایستد و صنعت ایجاد کند، افزود: همه‌جای دنیا ابتدا یک بودجه منطقی به صنعت اختصاص می‌دهند و به مرور آن را کم کرده و در نهایت قطع می‌کنند، در حالی که بودجه بنیاد بازی‌ها با وضعیتی که در طول سال‌های گذشته شاهد بودیم صرفاً پول دور ریختن است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این‌که با بودجه ۹ میلیاردی نمی‌توان تکان اساسی به صنعت داد و جریان ایجاد کرد، افزود: طبیعتاً با چنین بودجه‌ای نمی‌توان کمکی به بازی‌سازها کرد از جمله کمک‌های تبلیغی که هزینه‌های زیادی دارد و یا نمی‌توان انستیتوی ملی بازی‌سازی را به قدری گسترش داد که در نقاط دیگری در کشور دانشجو بگیرد، زیرا این کار سرمایه‌گذاری جدی می‌خواهد.

کریمی قدوسی با شرح یک مثال توضیح داد: صنعت بازی مانند نهالی است که در باغچه کاشته شده و هر سال از عمرش می‌گذرد و به آن با قطره‌چکان آب می‌دهند در صورتی که باید در ابتدا آب زیادی به این نهال داد تا روی پای خودش بایستد.

وی همچنین ایجاد عوارض برای بازی‌های خارجی را موضوع مهم دیگری دانست و گفت: با وجود این‌که ما همواره تاکید داریم که باید عوارض بازی‌های خارجی در بودجه به صورت قانون تصویب

گزارش فناوری از برگزاری بیست و دومین نمایشگاه بین‌المللی الکترونیک، کامپیوتر و تجارت الکترونیکی

بازگشت ال‌کامپ به قدرت

می‌سازند. گفت: ایده اختصاص یک سالن به استارت‌آپ‌ها و اجرای موفقیت‌آمیز آن حتی نمایشگاهی مانند جیتکس را هم ترغیب کرد تا در این دوره کسب‌وکارهای نوپا را در سالن بزرگی جمع کند. در داخل کشور هم پس از ال‌کامپ پارسال تمامی نمایشگاه‌ها و همایش‌ها بخشی را با این عنوان داشتند که دستاورد بزرگی برای ال‌کامپ و سازمان به شمار می‌رود.

اعزام استارت‌آپ‌های برتر به سبیت

سخنگوی کمیته اجرایی نمایشگاه ال‌کامپ همچنین گفت: در کنار کسب‌وکارهای نوپا هر مجموعه‌ای که به نوعی با این کسب و کارهای جوان در ارتباط است و به آنها سرویس‌دهی می‌کند نیز در این سالن حضور دارد. به این ترتیب، نمایشگاه ال‌کامپ بیست و دوم به محل گردهمایی اکوسیستم استارت‌آپی فناوری اطلاعات و ارتباطات مبدل شده. فضایی که استارت‌آپ‌ها در کنار شتاب‌دهنده‌ها، سرمایه‌گذاران و مجموعه‌های دولتی تسهیل‌کننده فضای کسب‌وکار فرصی استثنایی برای همفکری و برنامه‌ریزی می‌یابند. اما در این دوره از ال‌کامپ سازمان نظام صنفی رایانه‌ای برای شرکت‌های نوپا برنامه دیگری هم دارد. طبق وعده رییس‌نمر کشور قرار است برترین استارت‌آپ‌های حاضر در نمایشگاه ال‌کامپ بیست و دوم جهت حضور در نمایشگاه سبیت ۲۰۱۷ آلمان معرفی شوند. بحری درباره نحوه انتخاب استارت‌آپ‌های برتر در سبیت نیز توضیح داد: ۲۰ داور کاربلد و متخصص از حوزه‌های مختلف سرمایه‌گذاری، شتاب‌دهنده، کارآفرینی، مربیان و منتورها و همچنین نمایندگان سازمان نظام صنفی رایانه‌ای به انتخاب استارت‌آپ‌های برتر می‌پردازند.

بازی‌سازها در همسایگی استارت‌آپ‌ها

برگزارکننده ال‌کامپ همچنین در نزدیکی سالن استارت‌آپ‌ها فضایی را برای معرفی جدیدترین دستاوردهای شرکت‌های بازی‌ساز در نظر گرفته است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز ۷۰ درصد از هزینه‌های شرکت‌های بازی‌ساز برای حضور در ال‌کامپ ۲۲ را تقبل کرده تا این بازی‌سازان فرصت حضور در این گردهمایی بزرگ صنعت فلوا را از دست ندهند.

ارایه تسهیلات به شرکت‌کنندگان

امسال نیز همانند سال قبل، پیرو تقاضای صندوق حمایت از تحقیقات و توسعه صنایع الکترونیک (صحا) یا سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور، شرکت‌کنندگان در بیست و دومین نمایشگاه ال‌کامپ توانستند پس از ارزیابی

۷۰۰ شرکت متقاضی حضور در ال‌کامپ ۲۲ بودند و ما به دلیل کمبود جا تنها توانستیم پذیرای ۳۰۰ شرکت باشیم. این در حالی است که اگر تنها به دنبال فروش متراژ بودیم، نمایشگاه با تقاضای تنها ۵۰ شرکت پر می‌شد.

فخری زارع - بیست و دومین نمایشگاه بین‌المللی الکترونیک، کامپیوتر و تجارت الکترونیکی (ال‌کامپ ۲۰۱۶)، امروز با حضور معاون علمی و فناوری رییس‌جمهور، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، دبیر شورای عالی فضای مجازی و رییس سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور در محل دائمی نمایشگاه‌های بین‌المللی تهران افتتاح می‌شود تا پیش از ۶۰۰ شرکت مطرح و نوپای صنعت IT آخرین دستاوردهای خود را در زمینه فناوری اطلاعات و ارتباطات به مدت چهار روز از ۲۵ تا ۲۸ آفرماه به نمایش بگذارند.

امسال همان‌طور که رییس شرکت سهامی نمایشگاه‌های بین‌المللی وعده داده بود، مجوز برگزاری نمایشگاه ال‌کامپ برای دومین سال متوالی به سازمان نظام صنفی رایانه‌ای کشور سپرده شد تا با همکاری شرکت راهکار تجارت مدیریت کوشا به‌عنوان مجری برپا کند و پناظر اظهارات رییس‌نمر کشور این دوره از نمایشگاه به دلیل حضور ۵۰ شرکت خارجی در قالب سه پایوب چین، کره و تایوان و همچنین بازدید هیات ۷۰ نفره مالزیایی، چهره‌ای بین‌المللی پیدا کرده و با جبران عقب‌گرد قدرت از دست‌رفته خود را رفته‌رفته به دست می‌آورد.

همچنین در این دوره از برگزاری ال‌کامپ علاوه بر تفکیک بخش‌های مختلف فناوری اطلاعات در سالن‌های نمایشگاه و رجیستر بازدیدکنندگان، سالن‌های بزرگی به‌طور مجزا به دولت الکترونیکی، کسب‌وکارهای نوپا (استارت‌آپ‌ها) و بازی‌های رایانه‌ای اختصاص داده شده است.

حضور ۳۰۰ استارت‌آپ در ال‌کامپ

سال گذشته در ال‌کامپ بیست و یکم، سازمان نظام صنفی رایانه‌ای نخستین‌بار به‌صورت رایگان فضایی را در اختیار استارت‌آپ‌ها قرار داد تا دستاوردهای خود را معرفی کنند.

این امر با استقبال خوب شرکت‌های نوپا همراه شد و بیش از ۸۰ استارت‌آپ در نمایشگاه شرکت کردند. در این دوره نیز فضای اختصاص‌یافته به استارت‌آپ‌ها نسبت به سال گذشته رشدی دوبرابری پیدا کرده و سالن کاملی به آنها اختصاص داده شده است.

سازمان نظام صنفی رایانه‌ای که فضایی برای حضور ۱۵۰ استارت‌آپ در نمایشگاه برنامه‌ریزی کرده بود، به دلیل استقبال گسترده از سوی کسب‌وکارهای نوپا، با پیش از ۵۵۰ استارت‌آپ متقاضی مواجه شد که در نهایت ۳۰۰ استارت‌آپ برای حضور در ال‌کامپ ۲۲ پذیرش شدند.

باقر بحری، سخنگوی کمیته اجرایی نمایشگاه ال‌کامپ در این خصوص با بیان اینکه استارت‌آپ‌ها آینده صنعت فلوا را



حضور قدرتمند دولت الکترونیکی

بخش دولتی نیز در این دوره از برپایی نمایشگاه الکامپ قصد دارد دستاوردهای سه سال گذشته خود را در حوزه دولت الکترونیکی به نمایش بگذارد. به همین دلیل فضای اختصاص یافته به این بخش نیز نسبت به سال گذشته حدود ۶۰ درصد افزایش یافته است.

درواقع نمایشگاه الکامپ امسال در ۲۵ هزار متر مربع برگزار می‌شود که ۳ هزار متر مربع آن به دولت الکترونیکی اختصاص دارد و در سالن دولت الکترونیکی عموم دستگاه‌های دولتی خدمات خود را در قالب ۵۰ غرفه ارائه می‌دهند.

اپلیکیشن ویژه الکامپ ۲۲

لازم به ذکر است که برای الکامپ ۲۲ سرویس‌های متنوعی پیش‌بینی شده است؛ به‌طور مثال شرکت‌های تبسی و اسنپ که در زمینه ارائه خدمات حمل‌ونقل به‌صورت آنلاین فعال هستند، به‌عنوان اسپانسر بخش استارت‌آپ‌ها حضور دارند. این شرکت‌ها همچنین جهت استفاده از تاکسی برای حضور در الکامپ، تخفیف‌های ویژه‌ای را در نظر گرفته‌اند.

همچنین اپلیکیشن نمایشگاه همراه ویژه نمایشگاه الکامپ برای دو سیستم عامل اندروید و iOS آماده شده است و شرکت‌کنندگان با استفاده از آن می‌توانند از موقعیت شرکت‌های حاضر در نمایشگاه آگاه شوند.

ثبت‌نام الکترونیکی بازدیدکنندگان

یکی از ایراداتی که همواره به نمایشگاه وارد بوده، بحث بازدیدکنندگان غیرتخصصی است که برای الکامپ ۲۲ سعی شده با رجیستر بازدیدکنندگان جلوی این مشکل تا حدی گرفته شود.

از این‌رو با تمهیدات لازم، ثبت‌نام برای حضور در نمایشگاه الکامپ ۲۲ به‌صورت الکترونیکی ممکن شده است.

جهت حضور در نمایشگاه از تسهیلات ارزان‌قیمت صحت استفاده کنند.

این تسهیلات در دو قسط مساوی پرداخت شده و بازپرداخت آن طی ۱۰ قسط پیش‌بینی شده است.

برپایی سه پایون خارجی در الکامپ ۲۲

از سوی دیگر، نخستین بار در تاریخ نمایشگاه الکامپ سه کشور چین، کره جنوبی و تایوان در الکامپ پایون برپا کرده‌اند و نزدیک به ۵۰ شرکت خارجی در قالب این پایون‌ها در الکامپ حضور دارند البته گویا شرکت‌های نامدار زیادی برای حضور در الکامپ اپراز علاقه کرده بودند که پس از مشخص شدن نتیجه انتخابات آمریکا از حضور در نمایشگاه انصراف دادند.

حضور ۶۰۰ شرکت داخلی و خارجی

براساس اعلام سازمان نظام صنفی رایانه‌ای ۳۰۰ شرکت داخلی و خارجی و ۳۰۰ استارت‌آپ در الکامپ ۲۲ حضور دارند.

بحری در این باره گفت: ۷۰۰ شرکت متقاضی حضور در الکامپ ۲۲ بودند و ما به دلیل کمبود جا تنها توانستیم پذیرای ۳۰۰ شرکت باشیم. این در حالی است که اگر تنها به دنبال فروش متراژ بودیم، نمایشگاه با تقاضای تنها ۵۰ شرکت پر می‌شد.

برپایی پایون استان‌ها

در الکامپ ۲۲ همچنین فضایی برای برپایی پایون استانی نیز در نظر گرفته شده است. سخنگوی کمیته اجرایی نمایشگاه الکامپ گفت: در استان‌ها شرکت‌های خوبی فعال هستند که فراهم شدن بستر حضور آنها در یک نمایشگاه بین‌المللی می‌تواند به رشد فناوری اطلاعات در تمام کشور کمک کند؛ از این‌رو امسال بخشی را به معرفی شرکت‌های نوپای استان‌ها در نظر گرفتیم.

آغاز ششمین جشنواره

ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران آغاز به کار کرد. متین ایزدی، دبیر جشنواره در کنفرانس خبری این جشنواره اعلام کرد تاکنون ۵۴۱ بازی رایانه‌ای به دبیرخانه بنیاد ملی ارسال شده که بیشترین آمار ارسال مربوط به دوره پنجم با رقم ۱۲۷ عنوان بوده است. در این جشنواره‌ها در مجموع ۲۶۷ بازی‌ساز شرکت داشته‌اند.

ایزدی درباره تغییر تاریخ این جشنواره از تابستان و اجرای اختتامیه آن در ۵ اسفند دو دلیل کلیدی را عنوان می‌کند؛ یکی این که بنیاد قصد دارند مانند جشنواره‌های دیگر جهان، تمام آثار توسعه‌یافته را گردآوری کرده و در نهایت بهترین عنوان سال را از میانشان انتخاب کنند. دلیل دوم هم این است که با برگزاری جشنواره در تابستان، فرصت فروش بازی‌ها در بهار و تابستان از آنها گرفته شده و متضرر می‌شوند.

جشنواره ششم ابعادی ملی‌تر داشته و قرار است با همکاری متولیان ارشاد شهرهای مختلف، امکان حضور تمام سازندگان ایرانی در آن مهیا شود. در این جشنواره هشت ژانر اصلی تعریف شده که بازی‌ها در آنها دسته‌بندی خواهد شد. بخش فرعی جشنواره به دستاوردها اختصاص یافته که براساس فعالیت مشاهده شده از تیم‌های مختلف برگزار خواهد شد. بخش سوم نیز طبق معمول بخش بازی‌نامه است. در این بخش انتظار می‌رود شرکت‌کنندگان به آثار خود به چشم یک اثر هنری نگاه کنند. بخش بهترین بازی فرهنگی نیز به این جشنواره اضافه شده است. این جایزه به عنوانی اختصاص خواهد یافت که بهترین کارکرد را در فرهنگ جامعه ایرانی اسلامی داشته باشد.

در این جشنواره نیز داوران ایرانی و خارجی حضور خواهند داشت. نحوه داوری آثار نیز به صورت امتیازدهی خواهد بود و از داوری شورایی پرهیز خواهد شد. به گفته ایزدی، شیوه امتیازدهی به داوری شفاف‌تر منجر می‌شود.

بازی‌سازان از ۱۵ آذر به مدت یک ماه برای ارسال آثارشان فرصت خواهند داشت. دسته‌بندی آثار از ۱۵ تا ۲۵ دی انجام شده و پس از آن داوران تا اول اسفند آثار را داوری خواهند کرد.

رونمایی پوستر ششمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران

نخستین پوستر ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران رونمایی شد. آغاز به کار ششمین دوره این جشنواره ۱۵ آذرماه در نشست خبری به اطلاع عموم رسید و فراخوان شرکت در جشنواره منتشر شد. براساس زمان‌بندی اعلام شده، بازی‌سازان و بازی‌نامنویسان تا ۱۵ دی‌ماه فرصت دارند تا آثار خود را ارسال کنند. نکته جالب توجه طراحی دو پوستر برای این دوره از جشنواره است که دومین پوستر در آینده‌ای نزدیک رونمایی می‌شود. از جمله بخش‌های ویژه این دوره از جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران، بخش ویژه فرهنگی است که از برترین بازی‌ها محتوای فرهنگ ایرانی اسلامی تقدیر می‌شود.



پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رونمایی شد

صفحه خبر: نخستین پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به عنوان مهم ترین جشنواره بازی در کشور رونمایی شد. ششمین جشنواره بازی های رایانه ای ۱۵ آذر ماه قراخوان خود را منتشر کرد و بر اساس زمان بندی اعلام شده، بازی سازان و بازی نامه نویسان تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا آثار خود را ارسال کنند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، پوستر این جشنواره طراحی و رونمایی شد و نکته جالب توجه طراحی دو پوستر برای این دوره از جشنواره است که دومین پوستر در آینده ای نزدیک رونمایی می شود. از جمله بخش های ویژه این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بخش ویژه فرهنگی است که از برترین بازی با محتوای فرهنگ ایرانی اسلامی تقدیر می شود. بازی سازان می توانند تماما به صورت الکترونیکی و از طریق وب سایت www.tehrangamefestival.ir آثار خود را به دبیرخانه جشنواره تحویل دهند.

الکامپ ۲۲، محل عرضه انواع خدمات بخش فناوری اطلاعات (۹۵/۰۱/۲۵)

تهران-ایرنا- بیست و دومین نمایشگاه بین المللی الکترونیک و کامپیوتر ایران (ایران الکامپ ۲۰۱۶) به عنوان بزرگترین رویداد فناوری اطلاعات کشور، از امروز (پنجشنبه) به مدت چهار روز آغاز به کار کرد.

به گزارش خبرنگار اقتصادی ایرنا بیست و دومین دوره نمایشگاه بین المللی الکترونیک، کامپیوتر و تجارت الکترونیکی (الکامپ ۲۰۱۶) با حضور سورنا ستاری معاون علمی و فناوری رییس جمهوری، محمود واعظی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، ابوالحسن فیروزآبادی دبیر شورای عالی فضای مجازی و ناصر علی سعادت رییس سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور در محل دائمی نمایشگاه های بین المللی تهران آغاز به کار کرد. نمایشگاه الکامپ امسال در فضایی بالغ بر ۲۵ هزار متر مربع و با حضور نزدیک به ۶۰۰ شرکت داخلی، خارجی، استارتاپ و دستگاه دولتی برگزار می شود. در الکامپ ۲۲ برای دومین سال پیاپی، سالن ویژه ای با عنوان «الکام استارز» برای استارتاپ ها تدارک دیده شده است و بازدیدکنندگان، شتاب دهنده ها و سرمایه گذاران می توانند با حضور در سالن ۱۸، طرح ها و ایده های جوانان کشور را مورد ارزیابی قرار دهند. همچنین قرار است استارتاپ های برتری که ایده شان قابلیت صادرات دارد، به رایگان به «نمایشگاه سیب» اعزام شوند. همچنین برای نخستین بار با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای و بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بخش ویژه بازی سازان و ناشران صنعت گیم با عنوان «الکام گیمز» در الکامپ برپا می شود. از سوی دیگر، دولت با تمام توان خود در نمایشگاه امسال حضور یافته است و قصد دارد دستاوردهای خود در حوزه شبکه ملی اطلاعات و دولت الکترونیکی را در الکامپ معرفی کند. همچنین فضایی برای برپایی پاپیون استان ها در نظر گرفته شده است. از دیگر نکات نمایشگاه امسال حضور سه کشور خارجی در قالب پاپیون است. نزدیک به ۵۰ شرکت خارجی به طور مستقیم و در قالب پاپیون کشورهای چین، کره جنوبی و تایوان در الکامپ حضور خواهند داشت. امروز بخش ارتباطات و فناوری اطلاعات یکی از اصلی ترین بخش ها برای توسعه پایدار محسوب می شود؛ بخش پست در این میان نقش ویژه ای در افزایش رشد اقتصادی، تحقق اقتصاد مقاومتی و رشد اشتغال دارد؛ امروزه خدمات پست بین الملل نقش مهمی بر عهده دارد. یکی از شرکت هایی که در نمایشگاه الکامپ امسال خدمات خود را در معرض نمایش گذاشته، پست بین الملل پی.دی.ای است که انواع مرسوله ها را در سطح بین الملل جابه جا می کند. پست مذکور در زمینه ترخیص انواع کالاها و خدمات گمرکی نیز فعالیت دارد؛ پست مذکور امسال با حضور در بیست و دومین نمایشگاه الکامپ خدمات خود را معرفی کرده است. پی.دی.ای یک شرکت پستی حمل و نقل بین المللی است که در سال ۱۳۹۵ در راستای شعار «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» ضمن افتتاح چندین دفتر در نقاط مختلف دنیا و ایران، ارائه خدمات ارسال بسته های پستی کوچک و بزرگ به تمام نقاط دنیا، ارائه خدمات گمرکی، سفارشی آنلاین از سایت های خارجی و سایر خدمات پستی بین المللی را توسعه داد. بیست و دومین نمایشگاه بین المللی الکامپ از ۲۵ تا ۲۸ آذرماه جاری در محل دائمی نمایشگاه های بین المللی تهران برپا شده و ساعت بازدید آن ۹ تا ۱۷ است. اقتصاد*۲۰۷۸**۲۰۲۲**۱۴۴۶** خبرنگار: محمد مهدی بهرامی ** انتشار دهند: حمیدی



ایجاد برند «الکام گیمز» نخستین بار در الکامپ ۲۲

۲۱ شرکت بازی سازی در فضایی ۳۰۰ مترمربعی دستاوردهای خود را به نمایش گذاشته اند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه الکام گیمز به عنوان یک برند جدید در الکامپ معرفی می شود، گفت: حضور شرکت های بازی ساز در مهم ترین نمایشگاه حوزه IT ایران، می تواند توانمندی های صنعت بازی سازی ایران را به خوبی معرفی کند. فناوران- حسن کریمی قدوسی گفت: با همکاری و هماهنگی انجام شده میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای و سازمان نظام صنفی رایانه ای به عنوان برگزار کننده الکامپ، نخستین بار بخش «الکام گیمز» در نمایشگاه الکامپ امسال برپا شده است. وی اضافه کرد: فعالان صنعت بازی سازی برای حضور در بخش «الکام گیمز» تا ۷۰ درصد تخفیف گرفته اند. کریمی قدوسی توضیح داد: شرکت هایی که زیر ۳ سال سابقه تأسیس دارند، بنیاد تا ۷۰ درصد هزینه های مکان و فضای آنها را تقبل کرده و شرکت های بالای سه سال، ۵۰ درصد هزینه های مکان آنها را بنیاد پرداخته است. لازم به ذکر است در بخش «الکام گیمز» نمایشگاه الکامپ امسال، ۲۱ شرکت بازی ساز در ۳۰۰ متر فضا حضور دارند.



الکامپ ۲۲ آغاز به کار کرد الکامپ محل عرضه انواع خدمات بخشی فناوری اطلاعات (۹۵/۰۱/۲۵)

بیست و دومین نمایشگاه بین المللی الکترونیک و کامپیوتر ایران (ایران الکامپ ۲۰۱۶) به عنوان بزرگترین رویداد فناوری اطلاعات کشور، از امروز (پنجشنبه) به مدت چهار روز آغاز به کار کرد.

به گزارش خبرگزاری پانا بیست و دومین دوره نمایشگاه بین المللی الکترونیک، کامپیوتر و تجارت الکترونیکی (الکامپ ۲۰۱۶) با حضور سورنا ستاری معاون علمی و فناوری رییس جمهوری، محمود واعظی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، ابوالحسن فیروزآبادی دبیر شورای عالی فضای مجازی و ناصر علی سادات رییس سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور در محل دائمی نمایشگاه های بین المللی تهران آغاز به کار کرد.

نمایشگاه الکامپ امسال در فضایی بالغ بر ۲۵ هزار متر مربع و با حضور نزدیک به ۶۰۰ شرکت داخلی، خارجی، استارتاپ و دستگاه دولتی برگزار می شود. در الکامپ ۲۲ برای دومین سال پیاپی، سالن ویژه ای با عنوان «الکام استارتز» برای استارتاپ ها تدارک دیده شده است و بازدیدکنندگان، شتاب دهنده ها و سرمایه گذاران می توانند با حضور در سالن ۱۸، طرح ها و ایده های جوانان کشور را مورد ارزیابی قرار دهند. همچنین قرار است استارتاپ های برتری که ایده شان قابلیت صادرات دارد، به رایگان به «نمایشگاه سیب» اعزام شوند.

همچنین برای نخستین بار با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای و بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بخش ویژه بازی سازان و ناشران صنعت گیم با عنوان «الکام گیمز» در الکامپ برپا می شود.

از سوی دیگر، دولت با تمام توان خود در نمایشگاه امسال حضور یافته است و قصد دارد دستاوردهای خود در حوزه شبکه ملی اطلاعات و دولت الکترونیکی را در الکامپ معرفی کند. همچنین فضایی برای برپایی پاپیون استان ها در نظر گرفته شده است.

از دیگر نکات نمایشگاه امسال حضور سه کشور خارجی در قالب پاپیون است. نزدیک به ۵۰ شرکت خارجی به طور مستقیم و در قالب پاپیون کشورهای چین، کره جنوبی و تایوان در الکامپ حضور خواهند داشت.

امروز بخش ارتباطات و فناوری اطلاعات یکی از اصلی ترین بخش ها برای توسعه پایدار محسوب می شود؛ بخش پست در این میان نقش ویژه ای در افزایش رشد اقتصادی، تحقق اقتصاد مقاومتی و رشد اشتغال دارد؛ امروزه خدمات پست بین الملل نقش مهمی بر عهده دارد.

یکی از شرکت هایی که در نمایشگاه الکامپ امسال خدمات خود را در معرض نمایش گذاشته، پست بین الملل پی.دی.ای است که انواع مرسوله ها را در سطح بین الملل جابه جا می کند.

پست مذکور در زمینه ترخیص انواع کالاها و خدمات گمرکی نیز فعالیت دارد؛ پست مذکور امسال با حضور در بیست و دومین نمایشگاه الکامپ خدمات خود را معرفی کرده است.

پی.دی.ای یک شرکت پستی حمل و نقل بین المللی است که در سال ۱۳۹۵ در راستای شعار «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» ضمن افتتاح چندین دفتر در نقاط مختلف دنیا و ایران، ارائه خدمات ارسال بسته های پستی کوچک و بزرگ به تمام نقاط دنیا، ارائه خدمات گمرکی، سفارشی آنلاین از سایت های خارجی و سایر خدمات پستی بین المللی را توسعه داد.

بیست و دومین نمایشگاه بین المللی الکامپ از ۲۵ تا ۲۸ آذرماه جاری در محل دائمی نمایشگاه های بین المللی تهران برپا شده و ساعت بازدید آن ۹ تا ۱۷ است.



همکاری بین المللی صنعت بازی ایران ادامه دارد: کنفرانس White Nights روسیه رسماً به همکاران نمایشگاه

TGC پیوست (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

ICTPRESS - رویداد بین المللی White Nights که مقر اصلی آن در روسیه است و هر سال در سه شهر مسکو، سن پترزبورگ و پراگ کنفرانس های تجاری و تخصصی در حوزه بازی های رایانه ای برگزار می کند با امضای توافقنامه ای با بنیاد ملی بازی های رایانه ای: رسماً به همکاران نمایشگاه بین المللی TGC ایران پیوست.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با امضای توافقنامه همکاری؛ این دو رویداد که از نظر موقعیت مکانی به یک دیگر نزدیک هستند برای معرفی همدیگر در جامعه بازی سازی خود تلاش خواهند کرد.

این دومین همکاری بین المللی نمایشگاه TGC در منطقه است و پیش از این نمایشگاه GIST ترکیه نیز به همکاران این رویداد پیوسته بود. براساس این توافقنامه بازی سازان ایرانی که قصد دارند در کنفرانس White Nights شرکت کنند می توانند از ۱۰ درصد تخفیف برخوردار شوند. این کنفرانس در بهمن ماه سال جاری و در شهر پراگ برگزار خواهد شد. بازی سازان برای بهره مندی از این فرصت درخواست خود را به نشانی ایمیل contact@tehrangamecon.com ارسال کنند.

درج لوگوی رویدادها در وب سایت دو طرف و همچنین معرفی رویداد در خبرنامه های یک دیگر از دیگر بندهای این توافقنامه است. نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention نخستین رویداد تجاری صنعت بازی سازی ایران است که با همکاری مجموعه گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود. هدف از این نمایشگاه اتصال بازی سازان ایرانی به بازار بین المللی در فضای پسابرجام است که ناشران و سخنرانان مطرح بین المللی در این رویداد حضور خواهند داشت.



پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رونمایی شد (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

ICTPRESS - نخستین پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به عنوان مهم ترین جشنواره بازی در کشور رونمایی شد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS آغاز به کار ششمین دوره این جشنواره ۱۵ آذر ماه در نشست خبری به اطلاع عموم رسید و فراخوان شرکت در جشنواره منتشر شد. براساس زمان بندی اعلام شده بازی سازان و بازی نامه نویسان تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا آثار خود را ارسال کنند. نکته جالب توجه طراحی دو پوستر برای این دوره از جشنواره است که دومین پوستر در آینده ای نزدیک رونمایی می شود. از جمله بخش های ویژه این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بخش ویژه فرهنگی است که از برترین بازی با محتوای فرهنگ ایرانی اسلامی تقدیر می شود. بازی سازان می توانند تماماً به صورت الکترونیکی و از طریق وب سایت www.tehrangamefestival.ir آثار خود را به دبیرخانه جشنواره تحویل دهند.



بازی سازان فقط یک ماه فرصت دارند (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

متین ایزدی، دبیر جشنواره ششم در اولین نشست خبری به تشریح اهداف جشنواره پرداخت. ایزدی همچنین اعلام کرد که تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای، تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند آثار خود را به سایت این جشنواره ارسال کنند. ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۵ آذرماه خود را آغاز کرده است.

خبرنامه دانشجویان ایران: متین ایزدی، دبیر جشنواره ششم در اولین نشست خبری به تشریح اهداف جشنواره پرداخت. ایزدی همچنین اعلام کرد که تمامی توسعه دهندگان بازی های رایانه ای، تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند آثار خود را به سایت این جشنواره ارسال کنند. ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران از ۱۵ آذرماه فعالیت خود را آغاز کرده است.

به گزارش سرویس فناوری اطلاعات «خبرنامه دانشجویان ایران»: ایزدی درخصوص جشنواره های قبل گفت: «ما در پنج دوره گذشته جشنواره تاکنون ۵۴۱ بازی رایانه ای به دبیرخانه ارسال شده که بیشترین آمار آثار ارسالی با ۱۲۷ بازی رایانه ای به دوره پنجم جشنواره تعلق داشته است. همچنین در مجموع ۲۶۷ بازی ساز در تمامی ادوار جشنواره شرکت کرده اند که به جرات می توان گفت این افراد بیش از نیمی از جامعه بازی سازان فعال ایرانی را تشکیل می دهند. اما مهمترین تغییر در جشنواره ششم، تغییر زمان برگزاری است و اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران در ۵ اسفند ماه برگزار می شود.» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایزدی در ادامه به معرفی بخش های مختلف جشنواره پرداخت و تشریح کرد: «در بخش های جشنواره همانند دوره چهارم و پنجم، یک بخش اصلی داریم که معیار اصلی آن براساس ژانربندی است. ۸ ژانر اصلی که مطابق با استانداردهای بازی سازی انتخاب شده اند، در بخش اصلی حضور دارند و آثار ارسالی در آن ها دسته بندی می شوند. بخش فرعی هم مربوط به بخش دست آوردها می شود که معمولاً جوایز آن توسط هیئت داوران بر اساس فعالیتی که از تیم های مختلف مشاهده می کنند، انتخاب می شود. اما بخش سوم نیز همانند هر سال به بخش «بازی نامه» اختصاص دارد. بخش بازی نامه به داستان هایی با محوریت بازی های رایانه ای اختصاص دارد. بازی نامه ها متونی هستند که باید به آن ها مانند یک متن هنری نگاه شود. کسانی که این بخش را داوری می کنند هم همواره و مخصوصاً در دوره های چهارم و پنجم از چهره های ادبی و سینمایی بوده اند و جشنواره ششم نیز از این مهم مستثنی نخواهد بود. موضوع بخش بازی نامه نویسی همچنان آزاد است. جذابیت داستان ملاک اصلی داوری این آثار خواهد بود. همچنین اثری که بهترین کارکرد را در فرهنگ جامعه ایرانی اسلامی داشته باشد، جایزه بهترین بازی فرهنگی را کسب می کند»

طبق اعلام دبیر جشنواره ششم، فعالیت جشنواره از ۱۵ آذرماه آغاز شده و تمامی توسعه دهندگان تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا از طریق سایت جشنواره به نشانی www.tehrangamefestival.ir آثار خود را ارسال کنند. دسته بندی آثار نیز از ۱۵ تا ۲۵ دی ماه انجام می گیرد و پس از آن، تا اول اسفندماه داوران به قضاوت آثار ارسالی خواهند پرداخت. همانند دو دوره گذشته، مراسم اختتامیه نیز در ۵ اسفندماه در مرکز همایش های برج میلاد تهران برگزار می شود.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



الکامپ ۲۲، آغاز به کار کرد (۹۵/۰۱/۲۵)

بیست و دومین نمایشگاه بین المللی الکترونیک و کامپیوتر ایران (ایران الکامپ ۲۰۱۶) به عنوان بزرگترین رویداد فناوری اطلاعات کشور، از امروز (پنجشنبه) به مدت چهار روز آغاز به کار کرد.

بیست و دومین دوره نمایشگاه بین المللی الکترونیک، کامپیوتر و تجارت الکترونیکی (الکامپ ۲۰۱۶) با حضور سورتا ستاری معاون علمی و فناوری رییس جمهوری، محمود واعظی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، ابوالحسن فیروزآبادی دبیر شورای عالی فضای مجازی و ناصر علی سعادت رییس سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور در محل دائمی نمایشگاه های بین المللی تهران آغاز به کار کرد.

نمایشگاه الکامپ امسال در فضایی بالغ بر ۲۵ هزار متر مربع و با حضور نزدیک به ۶۰۰ شرکت داخلی، خارجی، استارتاپ و دستگاه دولتی برگزار می شود. در الکامپ ۲۲ برای دومین سال پیاپی، سالن ویژه ای با عنوان «الکام استارت» برای استارتاپ ها تدارک دیده شده است و بازدیدکنندگان، شتاب دهنده ها و سرمایه گذاران می توانند با حضور در سالن ۱۸، طرح ها و ایده های جوانان کشور را مورد ارزیابی قرار دهند. همچنین قرار است استارتاپ های برتری که ایده شان قابلیت صادرات دارد، به رایگان به «نمایشگاه سیب» اعزام شوند.

همچنین برای نخستین بار با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای و بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بخش ویژه بازی سازان و ناشران صنعت گیم با عنوان «الکام گیمز» در الکامپ برپا می شود.

از سوی دیگر، دولت با تمام توان خود در نمایشگاه امسال حضور یافته است و قصد دارد دستاوردهای خود در حوزه شبکه ملی اطلاعات و دولت الکترونیکی را در الکامپ معرفی کند. همچنین فضایی برای برپایی پاپیون استان ها در نظر گرفته شده است.

از دیگر نکات نمایشگاه امسال حضور سه کشور خارجی در قالب پاپیون است. نزدیک به ۵۰ شرکت خارجی به طور مستقیم و در قالب پاپیون کشورهای چین، کره جنوبی و تایوان در الکامپ حضور خواهند داشت.

امروز بخش ارتباطات و فناوری اطلاعات یکی از اصلی ترین بخش ها برای توسعه پایدار محسوب می شود؛ بخش پست در این میان نقش ویژه ای در افزایش رشد اقتصادی، تحقق اقتصاد مقاومتی و رشد اشتغال دارد؛ امروزه خدمات پست بین الملل نقش مهمی بر عهده دارد.

یکی از شرکت هایی که در نمایشگاه الکامپ امسال خدمات خود را در معرض نمایش گذاشته، پست بین الملل پی.دی.ای است که انواع مرسوله ها را در سطح بین الملل جابه جا می کند.

پست مذکور در زمینه ترخیص انواع کالاها و خدمات گمرکی نیز فعالیت دارد؛ پست مذکور امسال با حضور در بیست و دومین نمایشگاه الکامپ خدمات خود را معرفی کرده است.

پی.دی.ای یک شرکت پستی حمل و نقل بین المللی است که در سال ۱۳۹۵ در راستای شعار «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» ضمن افتتاح چندین دفتر در نقاط مختلف دنیا و ایران، ارائه خدمات ارسال بسته های پستی کوچک و بزرگ به تمام نقاط دنیا، ارائه خدمات گمرکی، سفارشی آنلاین از سایت های خارجی و سایر خدمات پستی بین المللی را توسعه داد.

بیست و دومین نمایشگاه بین المللی الکامپ از ۲۵ تا ۲۸ آذرماه جاری در محل دائمی نمایشگاه های بین المللی تهران برپا شده و ساعت بازدید آن ۹ تا ۱۷ است.



الکامپ ۲۲، محل عرضه انواع خدمات بخش فناوری اطلاعات (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

بیست و دومین نمایشگاه بین المللی الکترونیک و کامپیوتر ایران (ایران الکامپ ۲۰۱۶) به عنوان بزرگترین رویداد فناوری اطلاعات کشور، از امروز (پنجشنبه) به مدت چهار روز آغاز به کار کرد.

به گزارش ایسکاتپوز، بیست و دومین دوره نمایشگاه بین المللی الکترونیک، کامپیوتر و تجارت الکترونیکی (الکامپ ۲۰۱۶) با حضور سورتا ستاری معاون علمی و فناوری رییس جمهوری، محمود واعظی وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، ابوالحسن فیروزآبادی دبیر شورای عالی فضای مجازی و ناصر علی سعادت رییس سازمان نظام صنفی رایانه ای کشور در محل دائمی نمایشگاه های بین المللی تهران آغاز به کار کرد.

نمایشگاه الکامپ امسال در فضایی بالغ بر ۲۵ هزار متر مربع و با حضور نزدیک به ۶۰۰ شرکت داخلی، خارجی، استارتاپ و دستگاه دولتی برگزار می شود. در الکامپ ۲۲ برای دومین سال پیاپی، سالن ویژه ای با عنوان «الکام استارز» برای استارتاپ ها تدارک دیده شده است و بازدیدکنندگان، شتاب دهنده ها و سرمایه گذاران می توانند با حضور در سالن ۱۸، طرح ها و ایده های جوانان کشور را مورد ارزیابی قرار دهند. همچنین قرار است استارتاپ های برتری که ایده شان قابلیت صادرات دارد، به رایگان به «نمایشگاه سیب» اعزام شوند.

همچنین برای نخستین بار با همکاری سازمان نظام صنفی رایانه ای و بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بخش ویژه بازی سازان و ناشران صنعت گیم با عنوان «الکام گیمز» در الکامپ برپا می شود.

از سوی دیگر، دولت با تمام توان خود در نمایشگاه امسال حضور یافته است و قصد دارد دستاوردهای خود در حوزه شبکه ملی اطلاعات و دولت الکترونیکی را در الکامپ معرفی کند. همچنین فضایی برای برپایی پاپیون استان ها در نظر گرفته شده است.

از دیگر نکات نمایشگاه امسال حضور سه کشور خارجی در قالب پاپیون است. نزدیک به ۵۰ شرکت خارجی به طور مستقیم و در قالب پاپیون کشورهای چین، کره جنوبی و تایوان در الکامپ حضور خواهند داشت.

امروز بخش ارتباطات و فناوری اطلاعات یکی از اصلی ترین بخش ها برای توسعه پایدار محسوب می شود؛ بخش پست در این میان نقش ویژه ای در افزایش رشد اقتصادی، تحقق اقتصاد مقاومتی و رشد اشتغال دارد؛ امروزه خدمات پست بین الملل نقش مهمی بر عهده دارد.

یکی از شرکت هایی که در نمایشگاه الکامپ امسال خدمات خود را در معرض نمایش گذاشته، پست بین الملل پی.دی.ای است که انواع مرسوله ها را در سطح بین الملل جابه جا می کند.

پست مذکور در زمینه ترخیص انواع کالاها و خدمات گمرکی نیز فعالیت دارد؛ پست مذکور امسال با حضور در بیست و دومین نمایشگاه الکامپ خدمات خود را معرفی کرده است.

پی.دی.ای یک شرکت پستی حمل و نقل بین المللی است که در سال ۱۳۹۵ در راستای شعار «اقتصاد مقاومتی، اقدام و عمل» ضمن افتتاح چندین دفتر در نقاط مختلف دنیا و ایران، ارائه خدمات ارسال بسته های پستی کوچک و بزرگ به تمام نقاط دنیا، ارائه خدمات گمرکی، سفارش آنلاین از سایت های خارجی و سایر خدمات پستی بین المللی را توسعه داد.

بیست و دومین نمایشگاه بین المللی الکامپ از ۲۵ تا ۲۸ آذرماه جاری در محل دائمی نمایشگاه های بین المللی تهران برپا شده و ساعت بازدید آن ۹ تا ۱۷ است. ۶۰۲



با امضای توافقنامه همکاری بین ایران و روسیه؛ کنفرانس White Nights روسیه رسماً به همکاران نمایشگاه

TGC پیوست (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

رویداد بین المللی White Nights که مقر اصلی آن در روسیه است و هر سال در سه شهر مسکو، سن پترزبورگ و پراگ کنفرانس های تجاری و تخصصی در حوزه بازی های رایانه ای برگزار می کند با امضای توافقنامه ای با بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ رسماً به همکاران نمایشگاه بین المللی TGC ایران پیوست. به گزارش پردیس گیم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با امضای توافقنامه همکاری؛ این دو رویداد که از نظر موقعیت مکانی به یک دیگر نزدیک هستند برای معرفی همدیگر در جامعه بازی سازی خود تلاش خواهند کرد. این دومین همکاری بین المللی نمایشگاه TGC در منطقه است و پیش از این نمایشگاه GIST ترکیه نیز به همکاران این رویداد پیوسته بود. براساس این توافقنامه بازی سازان ایرانی که قصد دارند در کنفرانس White Nights شرکت کنند می توانند از ۱۰ درصد تخفیف برخوردار شوند. این کنفرانس در بهمن ماه سال جاری و در شهر پراگ برگزار خواهد شد. بازی سازان برای بهره مندی از این فرصت درخواست خود را به نشانی ایمیل contact@tehrangamecon.com ارسال کنند. درج لوگوی رویدادها در وب سایت دو طرف و همچنین معرفی رویداد در خبرنامه های یک دیگر از دیگر بندهای این توافقنامه است. نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention نخستین رویداد تجاری صنعت بازی سازی ایران است که با همکاری مجموعه گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود. هدف از این نمایشگاه اتصال بازی سازان ایرانی به بازار بین الملل در فضای پسابرجام است که ناشران و سخنرانان مطرح بین المللی در این رویداد حضور خواهند داشت.



پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رونمایی شد (۱۳۹۵/۰۱/۲۴)

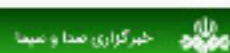
نخستین پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به عنوان مهم ترین جشنواره بازی در کشور رونمایی شد. غاز به کار ششمین دوره این جشنواره ۱۵ آذر ماه در نشست خبری به اطلاع عموم رسید و فراخوان شرکت در جشنواره منتشر شد. براساس زمان بندی اعلام شده بازی سازان و بازی نامه نویسان تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا آثار خود را ارسال کنند. نکته جالب توجه طراحی دو پوستر برای این دوره از جشنواره است که دومین پوستر در آینده ای نزدیک رونمایی می شود. از جمله بخش های ویژه این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بخش ویژه فرهنگی است که از برترین بازی با محتوای فرهنگ ایرانی اسلامی تقدیر می شود. بازی سازان می توانند تماما به صورت الکترونیکی و از طریق وب سایت www.tehrangamefestival.ir آثار خود را به دبیرخانه جشنواره تحویل دهند.



تولیدکنندگان بازی های رایانه شخصی روند ثبت محصولاتشان را بررسی کنند (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

درگاه ساماندهی نشر بازی های رایانه ای با هدف سهولت بخشیدن به روند نشر بازی های مخصوص رایانه های شخصی شروع به کار کرده است.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ در این سامانه تمام فرایندها و تعاملات بین بنیاد، ناشرین و ویرایشگران برای درخواست های بررسی بازی، درخواست ویرایش و غیره به صورت مکانیزه انجام خواهد شد و این روند دقیق تر صورت می پذیرد. در حال حاضر شرکت های بازی سازی زیادی پس از سپری کردن روند قیمت گذاری، محصولاتشان در سایت ircgidir ثبت شده است تا روند نشر آن ها با حداکثر سرعت ممکن انجام گیرد. تولیدکنندگان بازی های رایانه شخصی که امسال محصولاتشان قیمت گذاری شده است و موفق به عقد قرارداد شده اند، باید با مراجعه به این سامانه ثبت محصولاتشان را در قسمت بازی های تحت حمایت بررسی کنند. در صورتی که پس از قیمت گذاری نام بازی آن ها در این سامانه درج نشده است باید قورا این موضوع را به بنیاد ملی بازی های رایانه ای اطلاع دهند تا نام بازی آن ها در لیست بازی های تحت حمایت ثبت شود. منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای



رونمایی «شهربازی مجازی» در الکام گیمز (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

مؤسسه فرهنگی هنری پیشگامان رایانه ای بازی نو با الحظ یکی از بزرگ ترین غرفه ها در نمایشگاه الکام گیمز تصمیم دارد جدیدترین اثر خود را معرفی کند.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما، جدیدترین اثر این مؤسسه که «شهربازی مجازی» نام دارد به تازگی به ثبت صنعتی تیز رسیده است. مدیر عامل مؤسسه فرهنگی هنری پیشگامان رایانه ای بازی نو درباره این بازی گفت: شهربازی مجازی سایتی است که یک حرکت نوین را آغاز کرده است. در کشور ما متأسفانه همیشه شاهد آن بوده ایم تا دیگر کشورها محصولی بسازند و پس از ساخت آن ما برای دفاع از خود و فرهنگ کشورمان محصولی در مقابله با آن تولید کنیم. اما شهربازی مجازی برخلاف این روند کار کرده است. وی افزود: ما دیگر صبر نکردیم تا محصولی ساخته شود تا در مقابل آن ایستادگی کنیم بلکه با خلق شهربازی مجازی این بار ما پیش قدم یک فرهنگ سازی شدیم که با قوانین اسلامی و موجود در کشورمان هم خوانی داشته باشد. عباس محبی مقدم گفت: تمام سعی و تلاش ما بر این بود تا بستر اسلامی را پدید آوریم تا از نظر اعتقادی بازی مشکلی نداشته باشد. از سوی دیگر این اثر زیر نظر سازمان سخا تولید شده است. به همین خاطر موفق شده ایم تا با جلسات متعدد شرايطی را فراهم کنیم تا این وب سایت در کشورهای اسلامی نیز عرضه شود. پس از آن حتی برنامه داریم تا اکثر کشورها از تجربه این عنوان بی نصیب نمانند. مدیر عامل این مؤسسه در پایان از بنیاد ملی بازیهای رایانه ای برای حمایت از این مؤسسه قدردانی کرد و ابراز امیدواری کرد تا در آینده نزدیک با این بنیاد همکاری مستمری داشته باشند. شهر بازی مجازی در واقع یک وب سایت است که بازی های متنوع و زیادی در آن وجود دارد که با ورود به این سایت می توان از بازی های آن استفاده کرد.



پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران رونمایی شد (۱۹/۰۱/۹۵-۲۰۲۰۲۰۲۵)

نخستین پوستر ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران به عنوان مهم ترین جشنواره بازی در کشور رونمایی شد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ آغاز به کار ششمین دوره این جشنواره ۱۵ آذر ماه در نشست خبری به اطلاع عموم رسید و فراخوان شرکت در جشنواره منتشر شد. براساس زمان بندی اعلام شده بازی سازان و بازی نامه نویسان تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا آثار خود را ارسال کنند.

نکته جالب توجه طراحی دو پوستر برای این دوره از جشنواره است که دومین پوستر در آینده ای نزدیک رونمایی می شود. از جمله بخش های ویژه این دوره از جشنواره بازی های رایانه ای تهران، بخش ویژه فرهنگی است که از برترین بازی با محتوای فرهنگ ایرانی اسلامی تقدیر می شود.

بازی سازان می توانند تماما به صورت الکترونیکی و از طریق وب سایت www.tehrangamefestival.ir آثار خود را به دبیرخانه جشنواره تحویل دهند. منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای



به همت انستیتو ملی بازی سازی رویداد بازی سازی یلدا برگزار می شود (۱۹/۰۱/۹۵-۱۵/۰۱/۹۶)

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 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 حتما باید با محوریت یلدا و آیین و رسوم آن باشند. بازی های دارای خلاقیت و نوآوری به لحاظ دلواری دارای اهمیت بیشتری خواهند بود.

قوانین شرکت در رویداد بازی سازی یلدا؛

نسخه ارسال شده از بازی باید کاملا قابل بازی باشد.

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.

بازی باید در مدت زمان رویداد توسعه یابد.

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

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

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

بازی های ارسالی باید بر روی پلتفرم موبایل یا کامپیوتر های شخصی باشد.

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

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.

جهت ثبت نام در رویداد فرم ثبت نام در رویداد را به ایمیل irangdi.ir@gmail.com ارسال نمایید.

بازی های رایانه ای و بودجه های قطره ای (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تاکید بر عدم کفایت بودجه تعیین شده برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای، قرار دادن عوارض برای بازی های خارجی را موضوع مهمی دانست که عدم رعایت آن باعث کم رونقی بازی های داخلی شده است.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی با بیان این که امسال برای اولین بار در وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات بودجه ای ۳۵ میلیاردی برای بازی های رایانه ای گنجانده شده است، گفت: این ۳۵ میلیارد برای دستگاه های وزارت ارتباطات قرار داده شده تا به بازی سازان کمک کند و ما احتمالا به آنها کمک خواهیم کرد که این بودجه درست توزیع شود.

وی با مثبت ارزیابی کردن بودجه جداگانه توسط وزارت ارتباطات برای بازی های رایانه ای، اظهار کرد: این که وزارت ارتباطات و یا معاونت علمی ریاست جمهوری هم بودجه ای داشته باشند که به زیرساخت ها کمک کنند موضوع مثبتی است، اما باید در این زمینه هماهنگی صورت بگیرد تا از موازی کاری جلوگیری شود. با توجه به این که فعالیت وزارت ارتباطات در حوزه زیرساخت هاست، این بودجه ۳۵ میلیاردی نیز صرف ایجاد زیرساخت های صنعت بازی از مراکز رشد و شتاب دهنده می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه با اشاره به بودجه اختصاص یافته به این بنیاد و کاهش آن نسبت به سال جاری اظهار کرد: توسط وزارت ارشاد بودجه ای ۹ میلیاردی برای سال آینده اختصاص داده شده که نسبت به ۱۲ میلیارد امسال کاهش یافته است، در صورتی که حتی با احتساب تورم هم این بودجه باید افزایش پیدا می کرد.

کریمی قدوسی با تاکید بر اهمیت فضای مجازی و بازی های رایانه ای، ادامه داد: مقام معظم رهبری نیز معتقدند حوزه فضای مجازی و بازی های رایانه ای اهمیت های زیادی دارد، با این حال باز هم شاهدیم که بودجه کاهش یافته است. به همین دلیل ما با نهادهای مختلف از سازمان مدیریت و برنامه ریزی، وزارت ارشاد و نمایندگان مجلس، گفت وگوهای بسیاری داشتیم تا بودجه در فرصت باقی مانده در مجلس افزایش پیدا کند.

وی با بیان این که با بودجه محدودی که هر سال برای بنیاد قرار می دهند نمی توان انتظار داشت بعد از ۱۰ سال روی پای خودش بایستد و صنعت ایجاد کند، افزود: همه جای دنیا ابتدا یک بودجه منطقی به صنعت اختصاص می دهند و به مرور آن را کم کرده و در نهایت قطع می کنند، در حالی که بودجه بنیاد بازی ها با وضعیتی که در طول سال های گذشته شاهد بودیم صرفا پول دور ریختن است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که با بودجه ۹ میلیاردی نمی توان تکان اساسی به صنعت داد و جریان ایجاد کرد، افزود: طبیعتا با چنین بودجه ای نمی توان کمکی به بازی سازها کرد از جمله کمک های تبلیغی که هزینه های زیادی دارد و یا نمی توان انستیتوی ملی بازی سازی را به قدری گسترش داد که در نقاط دیگری در کشور دانشجو بگیرد، زیرا این کار سرمایه گذاری جدی می خواهد.

کریمی قدوسی با شرح یک مثال توضیح داد: صنعت بازی مانند نهالی است که در باغچه کاشته شده و هر سال از عمرش می گذرد و به آن با قطره چکان آب می دهند در صورتی که باید در ابتدا آب زیادی به این نهال داد تا روی پای خودش بایستد.

وی همچنین ایجاد عوارض برای بازی های خارجی را موضوع مهم دیگری دانست و گفت: با وجود این که ما همواره تاکید داریم که باید عوارض بازی های خارجی در بودجه به صورت قانون تصویب شود، اما امسال نیز این تبصره گنجانده نشده است، بنابراین بازی های خارجی آنلاین که در کشور فروش زیادی دارند، فروش بازی های ایرانی را به شدت کاهش دادند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ما مخالف جلوگیری از عرضه بازی های خارجی هستیم اما می گوئیم باید از آنها عوارض بگیرند و به بازی ساز داخلی بدهند، افزود: ما عوارض ۱۰۰ درصدی مانند خودرو نمی خواهیم و عوارض ۱۰ درصدی برای ما کافی است، زیرا نمی توان بازی ساز داخلی را که ۱۰ سال است شروع به فعالیت کرده به رقابت با بازی ساز خارجی واداشت که ۴۵ سال می شود مشغول این کار شده است.

کریمی قدوسی ادامه داد: وقتی از بازی های خارجی عوارض نمی گیریم که پول آن را برای کمک به بازی ساز بدهیم تا کیفیت اش را بالا ببرد و از طرف دیگر از عرضه آنها نیز جلوگیری نمی کنیم، این باعث تابودی بازی داخلی می شود، بنابراین اگر قانون گرفتن عوارض از بازی های خارجی تصویب نشود شاید مجبور شویم جلوی این بازی ها را بگیریم.

بازی های رایانه ای و بودجه های قطره ای (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تاکید بر عدم کفایت بودجه تعیین شده برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای، قرار دادن عوارض برای بازی های خارجی را موضوع مهمی دانست که عدم رعایت آن باعث کم رونقی بازی های داخلی شده است.

به گزارش پایگاه خبری بانکداری الکترونیک، حسن کریمی قدوسی با بیان این که امسال برای اولین بار در وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات بودجه ای ۳۵ میلیاردی برای بازی های رایانه ای گنجانده شده است، گفت: این ۳۵ میلیارد برای دستگاه های وزارت ارتباطات قرار داده شده تا به بازی سازان کمک کند و ما احتمالا به آنها کمک خواهیم کرد که این بودجه درست توزیع شود.

وی با مثبت ارزیابی کردن بودجه جداگانه توسط وزارت ارتباطات برای بازی های رایانه ای، اظهار کرد: این که وزارت ارتباطات و یا معاونت علمی ریاست جمهوری هم بودجه ای داشته باشند که به زیرساخت ها کمک کنند موضوع مثبتی است، اما باید در این زمینه هماهنگی صورت بگیرد تا از موازی کاری جلوگیری شود. با توجه به این که فعالیت وزارت ارتباطات در حوزه زیرساخت هاست، این بودجه ۳۵ میلیاردی نیز صرف ایجاد زیرساخت های صنعت بازی از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مراکز رشد و شتاب دهنده می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه با اشاره به بودجه اختصاص یافته به این بنیاد و کاهش آن نسبت به سال جاری اظهار کرد: توسط وزارت ارشاد بودجه ای ۹ میلیاردی برای سال آینده اختصاص داده شده که نسبت به ۱۲ میلیارد امسال کاهش یافته است، در صورتی که حتی با احتساب تورم هم این بودجه باید افزایش پیدا می کرد.

کریمی قدوسی با تاکید بر اهمیت فضای مجازی و بازی های رایانه ای، ادامه داد: مقام معظم رهبری نیز معتقدند حوزه فضای مجازی و بازی های رایانه ای اهمیت های زیادی دارد، با این حال باز هم شاهدیم که بودجه کاهش یافته است. به همین دلیل ما با نهادهای مختلف از سازمان مدیریت و برنامه ریزی، وزارت ارشاد و نمایندگان مجلس، گفت و گوهای بسیاری داشتیم تا بودجه در فرصت باقی مانده در مجلس افزایش پیدا کند.

وی با بیان این که با بودجه محدودی که هر سال برای بنیاد قرار می دهند نمی توان انتظار داشت بعد از ۱۰ سال روی پای خودش بایستد و صنعت ایجاد کند، افزود: همه جای دنیا ابتدا یک بودجه منطقی به صنعت اختصاص می دهند و به مرور آن را کم کرده و در نهایت قطع می کنند، در حالی که بودجه بنیاد بازی ها با وضعیتی که در طول سال های گذشته شاهد بودیم صرفا پول دور ریختن است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که با بودجه ۹ میلیاردی نمی توان تکان اساسی به صنعت داد و جریان ایجاد کرد، افزود: طبیعتا با چنین بودجه ای نمی توان کمکی به بازی سازها کرد از جمله کمک های تبلیغی که هزینه های زیادی دارد و یا نمی توان انستیتوی ملی بازی سازی را به قدری گسترش داد که در نقاط دیگری در کشور دانشجو بگیرد، زیرا این کار سرمایه گذاری جدی می خواهد.

کریمی قدوسی با شرح یک مثال توضیح داد: صنعت بازی مانند نهالی است که در باغچه کاشته شده و هر سال از عمرش می گذرد و به آن با قطره چکان آب می دهند در صورتی که باید در ابتدا آب زیادی به این نهال داد تا روی پای خودش بایستد.

وی همچنین ایجاد عوارض برای بازی های خارجی را موضوع مهم دیگری دانست و گفت: با وجود این که ما همواره تاکید داریم که باید عوارض بازی های خارجی در بودجه به صورت قانون تصویب شود، اما امسال نیز این تبصره گنجانده نشده است، بنابراین بازی های خارجی آنلاین که در کشور فروش زیادی دارند، فروش بازی های ایرانی را به شدت کاهش دادند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ما مخالف جلوگیری از عرضه بازی های خارجی هستیم اما می گوئیم باید از آنها عوارض بگیرند و به بازی ساز داخلی بدهند، افزود: ما عوارض ۱۰۰ درصدی مانند خودرو نمی خواهیم و عوارض ۱۰ درصدی برای ما کافی است، زیرا نمی توان بازی ساز داخلی را که ۱۰ سال است شروع به فعالیت کرده به رقابت با بازی ساز خارجی واداشت که ۴۵ سال می شود مشغول این کار شده است.

کریمی قدوسی ادامه داد: وقتی از بازی های خارجی عوارض نمی گیریم که پول آن را برای کمک به بازی ساز بدهیم تا کیفیت اش را بالا ببرد و از طرف دیگر از عرضه آنها نیز جلوگیری نمی کنیم، این باعث نابودی بازی داخلی می شود، بنابراین اگر قانون گرفتن عوارض از بازی های خارجی تصویب نشود شاید مجبور شویم جلوی این بازی ها را بگیریم.

ایرنا



مدیر عامل موسسه فرهنگی هنری پیشگامان رایانه ای بازی نو خبر داد: «شهر بازی مجازی» در الکام گیمز

رونمایی خواهد شد (۱۳۹۴/۰۱/۲۵)

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

جدیدترین اثر این موسسه که «شهر بازی مجازی» نام دارد به تازگی به ثبت صنعتی نیز رسیده و قرار است حرکتی نوین را به نمایش بگذارد. شهر بازی مجازی در اصل یک وب سایت است که بازی های متنوع و زیادی در آن وجود دارد که با ورود به این سایت می توانید از بازی های بی شمار آن لذت ببرید.

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

محبی در ادامه افزود: تمام سعی و تلاش ما بر این بود تا بستری اسلامی را پدید آوریم تا از نظر اعتقادی بازی مشکلی نداشته باشد. از سوی دیگر این اثر زیر نظر سازمان سنا تولید شده است. به همین خاطر موفق شده ایم تا با جلسات متعدد شرایطی را فراهم کنیم تا این وب سایت در کشورهای اسلامی نیز عرضه شود. پس از آن حتی برنامه داریم تا اکثر کشورها از تجربه این عنوان بی نصیب نمانند.

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

محبی در واکنش به نمایشگاه الکام گیمز و حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: از مسئولین بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمال (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) تشکر را دارم که چنین فضایی را آماده کرده اند و از شرکت های بازی سازی نهایت حمایت را به عمل می آورند. امید است در آینده نزدیک با این بنیاد همکاری مستمری داشته باشیم.



سخت‌افزار

تهدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای به ممنوعیت بازی های خارجی (۲۴/۰۹/۹۵-۱۳۹۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تاکید بر عدم کفایت بودجه تعیین شده برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای، قرار دادن عوارض برای بازی های خارجی را موضوع مهمی دانست که عدم رعایت آن باعث کم رونقی بازی های داخلی شده است.

به گزارش ایستا، حسن کریمی قدوسی با بیان این که امسال برای اولین بار در وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات بودجه ای ۳۵ میلیاردی برای بازی های رایانه ای گنجانده شده است، گفت: این ۳۵ میلیارد برای دستگاه های وزارت ارتباطات قرار داده شده تا به بازی سازان کمک کند و ما احتمالا به آنها کمک خواهیم کرد که این بودجه درست توزیع شود.

وی با مثبت ارزیابی کردن بودجه جداگانه توسط وزارت ارتباطات برای بازی های رایانه ای، اظهار کرد: این که وزارت ارتباطات و یا معاونت علمی ریاست جمهوری هم بودجه ای داشته باشند که به زیرساخت ها کمک کنند موضوع مثبتی است، اما باید در این زمینه هماهنگی صورت بگیرد تا از موازی کاری جلوگیری شود. با توجه به این که فعالیت وزارت ارتباطات در حوزه زیرساخت هاست، این بودجه ۳۵ میلیاردی نیز صرف ایجاد زیرساخت های صنعت بازی از مراکز رشد و شتاب دهنده می شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در ادامه با اشاره به بودجه اختصاص یافته به این بنیاد و کاهش آن نسبت به سال جاری اظهار کرد: توسط وزارت ارشاد بودجه ای ۹ میلیاردی برای سال آینده اختصاص داده شده که نسبت به ۱۲ میلیارد امسال کاهش یافته است، در صورتی که حتی با احتساب تورم هم این بودجه باید افزایش پیدا می کرد.

کریمی قدوسی با تاکید بر اهمیت فضای مجازی و بازی های رایانه ای، ادامه داد: مقام معظم رهبری نیز معتقدند حوزه فضای مجازی و بازی های رایانه ای اهمیت های زیادی دارد، با این حال باز هم شاهدیم که بودجه کاهش یافته است. به همین دلیل ما با نهادهای مختلف از سازمان مدیریت و برنامه ریزی، وزارت ارشاد و نمایندگان مجلس، گفت وگوهای بسیاری داشتیم تا بودجه در فرصت باقی مانده در مجلس افزایش پیدا کند.

وی با بیان این که با بودجه محدودی که هر سال برای بنیاد قرار می دهند نمی توان انتظار داشت بعد از ۱۰ سال روی پای خودش بایستد و صنعت ایجاد کند، افزود: همه جای دنیا ابتدا یک بودجه منطقی به صنعت اختصاص می دهند و به مرور آن را کم کرده و در نهایت قطع می کنند، در حالی که بودجه بنیاد بازی ها با وضعیتی که در طول سال های گذشته شاهد بودیم صرفا پول دور ریختن است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که با بودجه ۹ میلیاردی نمی توان تکان اساسی به صنعت داد و جریان ایجاد کرد، افزود: طبیعتا با چنین بودجه ای نمی توان کمکی به بازی سازها کرد از جمله کمک های تبلیغی که هزینه های زیادی دارد و یا نمی توان انستیتوی ملی بازی سازی را به قدری گسترش داد که در نقاط دیگری در کشور دانشجو بگیرد، زیرا این کار سرمایه گذاری جدی می خواهد.

کریمی قدوسی با شرح یک مثال توضیح داد: صنعت بازی مانند نهالی است که در باغچه کاشته شده و هر سال از عمرش می گذرد و به آن با قطره چکان آب می دهند در صورتی که باید در ابتدا آب زیادی به این نهال داد تا روی پای خودش بایستد.

وی همچنین ایجاد عوارض برای بازی های خارجی را موضوع مهم دیگری دانست و گفت: با وجود این که ما همواره تاکید داریم که باید عوارض بازی های خارجی در بودجه به صورت قانون تصویب شود، اما امسال نیز این تبصره گنجانده نشده است، بنابراین بازی های خارجی آنلاین که در کشور فروش زیادی دارند، فروش بازی های ایرانی را به شدت کاهش دادند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که ما مخالف جلوگیری از عرضه بازی های خارجی هستیم اما می گوییم باید از آنها عوارض بگیرند و به بازی ساز داخلی بدهند، افزود: ما عوارض ۱۰۰ درصدی مانند خودرو نمی خواهیم و عوارض ۱۰ درصدی برای ما کافی است، زیرا نمی توان بازی ساز داخلی را که ۱۰ سال است شروع به فعالیت کرده به رقابت با بازی ساز خارجی واداشت که ۴۵ سال می شود مشغول این کار شده است.

کریمی قدوسی ادامه داد: وقتی از بازی های خارجی عوارض نمی گیریم که پول آن را برای کمک به بازی ساز بدهیم تا کیفیت اش را بالا ببرد و از طرف دیگر از عرضه آنها نیز جلوگیری نمی کنیم، این باعث نابودی بازی داخلی می شود، بنابراین اگر قانون گرفتن عوارض از بازی های خارجی تصویب نشود شاید مجبور شویم جلوی این بازی ها را بگیریم.

کنفرانس White Nights روسیه همکار TGC ایران شد (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

رویداد بین المللی White Nights که مقر اصلی آن در روسیه است رسماً به همکاری نمایندگان بین المللی TGC ایران پیوست.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ با امضای توافقنامه همکاری؛ این دو رویداد که از نظر موقعیت مکانی به یک دیگر نزدیک هستند برای معرفی یمدیگر در جامعه بازی سازی خود تلاش خواهند کرد.

این دومین همکاری بین المللی نمایندگان TGC در منطقه است و پیش از این نمایندگان GIST ترکیه نیز به همکاری این رویداد پیوسته بود. براساس این توافقنامه بازی سازان ایرانی که قصد دارند در کنفرانس White Nights شرکت کنند می توانند از ۱۰ درصد تخفیف برخوردار شوند. این کنفرانس در بهمن ماه سال جاری و در شهر پراگ برگزار خواهد شد. بازی سازان برای بهره مندی از این فرصت درخواست خود را به نشانی ایمیل contact@tehrangamecon.com ارسال کنند.

درج لوگوی رویدادها در وب سایت دو طرف و همچنین معرفی رویداد در خبرنامه های یک دیگر از دیگر بندهای این توافقنامه است. گفتنی است؛ نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention نخستین رویداد تجاری صنعت بازی سازی ایران است که با همکاری مجموعه گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود. هدف از این نمایشگاه اتصال بازی سازان ایرانی به بازار بین الملل در فضای پسابرجام است که ناشران و سخنرانان مطرح بین المللی در این رویداد حضور خواهند داشت.

منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای

همکاری بین المللی صنعت بازی ایران ادامه دارد (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

رویداد بین المللی White Nights که مقر اصلی آن در روسیه است و هر سال در سه شهر مسکو، سن پترزبورگ و پراگ کنفرانس های تجاری و تخصصی در حوزه بازی های رایانه ای برگزار می کند با امضای توافقنامه ای با بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ رسماً به همکاری نمایندگان بین المللی TGC ایران پیوست. با امضای توافقنامه همکاری؛ این دو رویداد که از نظر موقعیت مکانی به یک دیگر نزدیک هستند برای معرفی یمدیگر در جامعه بازی سازی خود تلاش خواهند کرد.

این دومین همکاری بین المللی نمایندگان TGC در منطقه است و پیش از این نمایندگان GIST ترکیه نیز به همکاری این رویداد پیوسته بود. براساس این توافقنامه بازی سازان ایرانی که قصد دارند در کنفرانس White Nights شرکت کنند می توانند از ۱۰ درصد تخفیف برخوردار شوند. این کنفرانس در بهمن ماه سال جاری و در شهر پراگ برگزار خواهد شد. بازی سازان برای بهره مندی از این فرصت درخواست خود را به نشانی ایمیل contact@tehrangamecon.com ارسال کنند.

درج لوگوی رویدادها در وب سایت دو طرف و همچنین معرفی رویداد در خبرنامه های یک دیگر از دیگر بندهای این توافقنامه است. نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention نخستین رویداد تجاری صنعت بازی سازی ایران است که با همکاری مجموعه گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود. هدف از این نمایشگاه اتصال بازی سازان ایرانی به بازار بین الملل در فضای پسابرجام است که ناشران و سخنرانان مطرح بین المللی در این رویداد حضور خواهند داشت.

چند خبر فرهنگی؛ پنج بازی برگزیده ی بازی های صادرات محور مشخص شدند (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

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

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

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

در پایان و با تجميع نظر تمامی داوران، پنج بازی برگزیده از مجموع بازی ها، برای کارشناسی در کارگروه نهایی ارسال شده است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در مرحله دوم داوری بازی های صادرات محور قرار است این پنج اثر برگزیده داوری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شوند که از این بین، سه بازی دارای ظرفیت صادرات با نظارت کامل بنیاد و در قالب کمک بلاعوض حمایت می شوند. این طرح حمایتی فرصتی را برای بازی سازان به ارمغان می آورد که بتوانند نسخه ای از بازی خود را جهت نمایش به ناشران خارجی در نمایشگاه بین المللی TGC ارائه کنند.

● بانک اطلاعاتی مد و لباس گیلان در حال تدوین است
صادق عمادزاده، کارشناس حوزه مد و لباس با بیان این که ضرورت های حوزه مد و لباس بسیار گسترده شده اند، گفت: به زودی بانک اطلاعاتی مد و لباس گیلان رونمایی می شود.
وی افزود: مولفه های بسیاری در زمینه فعالیت های مد و لباس در استان گیلان معین شده اند که با همکاری فعالان این حوزه رشد قابل توجهی را شاهد بوده ایم.
وی ادامه داد: تربیت کارشناسان خبره در این حوزه از نیازهای اساسی استان ها محسوب می شود تا فرد آشنا با شاخص های مد و لباس بتواند جریان مد و لباس را در استان های کشور راهبری کند.
به گزارش روابط عمومی کارگروه ساماندهی مدو لباس کشور وی گفت: دانشگاه ها و آموزش و پرورش باید همکاری و تعامل موافی را با ادارات ارشاد استان ها داشته باشند، تا فرصت های مطلوب امروز از دست نروند.
فراهنگ ●●۹۳۳۸●●۰۲۷●● خبرنگار: صدیقه بهارلو ●● انتشار دهنده: محمدجواد دهقانی



«شهر بازی مجازی» در الکام گیمز رونمایی خواهد شد (۹۵/۰۱/۲۵)

موسسه فرهنگی هنری پیشگامان رایانه ای بازی نو از شرکت هایی است که در نمایشگاه الکام گیمز حضور پررنگی دارد و با اخذ یکی از بزرگ ترین غرفه ها تصمیم دارد جدیدترین اثر خود را معرفی کند.
به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جدیدترین اثر این موسسه که «شهر بازی مجازی» نام دارد به تازگی به ثبت صنعتی نیز رسیده و قرار است حرکتی نوین را به نمایش بگذارد. شهر بازی مجازی در اصل یک وب سایت است که بازی های متنوع و زیادی در آن وجود دارد که با ورود به این سایت می توانید از بازی های بی شمار آن لذت ببرید.
عباس محبی مقدم، مدیر عامل این موسسه در رابطه با این بازی عنوان کرد: شهر بازی مجازی سایشی است که یک حرکت نوین را آغاز کرده است. در کشور ما متأسفانه همیشه شاهد آن بوده ایم تا دیگر کشورها محصولی بسازند و پس از ساخت آن ما برای دفاع از خود و فرهنگ کشورمان محصولی در مقابله با آن تولید کنیم. اما شهر بازی مجازی برخلاف این روند کار کرده است. ما دیگر صبر نکردیم تا محصولی ساخته شود تا در مقابل آن ایستادگی کنیم. بلکه با خلق شهر بازی مجازی این بار ما پیش قدم یک فرهنگ سازی شدیم که با قوانین اسلامی و موجود در کشورمان هم خوانی داشته باشد.
محبی در ادامه افزود: تمام سعی و تلاش ما بر این بود تا بستری اسلامی را پدید آوریم تا از نظر اعتقادی بازی مشکلی نداشته باشد. از سوی دیگر این اثر زیر نظر سازمان سخا تولید شده است. به همین خاطر موفق شده ایم تا با جلسات متعدد شرایطی را فراهم کنیم تا این وب سایت در کشورهای اسلامی نیز عرضه شود. پس از آن حتی برنامه داریم تا اکثر کشورها از تجربه این عنوان بی نصیب نمانند.
عباس محبی در رابطه با ساختار شهر بازی مجازی نیز توضیحاتی داد و عنوان کرد: در طول بازی یک کیف پول برای شما ایجاد می شود. شما موظف هستید با پرداخت میلی، ژتون های زرد رنگی را خریداری کنید تا بتوانید به بازی بپردازید. در صورت برنده شدن در بازی، ژتون آبی رنگ دریافت می کنید که در اصل امتیاز شما به حساب می رود. با ذخیره این ژتون های آبی می توانید بازی کنید یا بلیط قرعه کشی خریداری کنید. با خریداری بلیط های قرعه کشی می توانید در قرعه کشی های هفتگی، ماهانه، سه ماه یک بار، شش ماه یک بار و سالیانه شرکت کنید. البته جوایز این بازی فقط به قرعه کشی ها محدود نمی شود. در نظر داریم تا جایزه نفیسی به صورت جماعه در اختیار فردی که امتیاز بالایی کسب کند قرار دهیم. در حال حاضر برنامه داریم این جایزه نفیسی اتومبیل باشد تا مردم را برای تجربه این اثر که بستری اسلامی را فراهم ساخته تشویق کنیم.
محبی در واکنش به نمایشگاه الکام گیمز و حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: از مسئولین بنیاد ملی بازی های رایانه ای کمال تشکر را دارم که چنین فضایی را آماده کرده اند و از شرکت های بازی سازی نهایت حمایت را به عمل می آورند. امید است در آینده نزدیک با این بنیاد همکاری مستمری داشته باشیم.

حضور نیمی از بازی سازان متقاضی در الکام گیمز (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

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

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

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

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

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

ادامه دارد

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۰۹/۲۸

