

۱۳۹۵/۱۱/۱۰

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سجده

JAN 29 2017

یکشنبه
بهمن

۱۰
م
۵

اذان صبح ۵:۴۰ طلوع آفتاب ۷:۰۷ اذان ظهر ۱۲:۱۷ اذان مغرب ۱۷:۴۸

قیمت ارز مبادله ای (ریال)			قیمت ارز (تومان)		قیمت طلا و سکه (تومان)	
-	۳۲۳۶۴	دلار	۳۸۱۲	دلار	۱۱۴۱۱۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
-	۳۴۶۲۲	یورو	۴۱۹۵	یورو	۱۱۸۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
-	۴۰۶۲۲	پوند	۴۸۵۸	پوند	۱۱۵۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
-	۲۸۱۱۷	سدین	۳۴۰۰	سدین	۶۱۲۰۰۰	نیم سکه
-	۸۸۱۲	درهم امارات	۱۰۸۳	درهم امارات	۳۳۰۰۰۰	ربع سکه
-	۳۲۳۹۱	فرانک	۱۰۳۵	لییر ترکیه		

فهرست



۲	آغاز شد TGC ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی	خبرستان
۲	ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد	روزگارما
روزنامه حسین		
۲	جایگاه صنعت جوان بازی سازی، در ایران	خبرگزاری رسا
۳	ثبت نام متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۴	ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد	artna آرتنا
۴	ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی
۵	ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد	page ۵۵
۵	ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد	ایران امروز
۶	ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد	ایران آنلاین
۶	ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد	3aziCenter.com
۶	ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد	قوانینوز
۷	ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد	گامها
۷	ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد	ZIMA زیما
۸	ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد	خبرگزاری آزاد
۹	ثبت نام در نمایشگاه تجاری صنعت گیم آغاز شد	عصر ارتباط
۱۰	بازدید وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای	مرکز خبرگزاری
۱۰	بازدید وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای	بیباک
۱۰	بازدید وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای	خبرگزاری هنر ایران

۱۱

بازدید وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای



۱۱

بازدید وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای



۱۱

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازدید کرد



۱۲

بازدید وزیر ارشاد از بنیاد بازی های رایانه ای



تعداد محتوا : ۲۳



خبرگزاری

۸

مجله

۱

پایگاه خبری

۱۱

روزنامه

۳



آغاز شد TGC ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی

نمایشگاه Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های ویدئویی در ایران، ثبت نام از فعالان داخلی و بین المللی صنعت بازی سازی برای سخنرانی در کنفرانس های این رویداد دعوت می کند.

این نمایشگاه که در دو روز ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار می شود؛ فرصت بزرگی برای حضور در جمع بیش از ۲۰۰۰ نفری صنعت بازی در ایران و خاورمیانه را فراهم می کند. بخش کنفرانس های رویداد شامل ۶۰ سخنرانی و ۵ کلاس تخصصی در پنج موضوع فنی، تجارت و بازاریابی، هنری، طراحی بازی و مدیریت پروژه خواهد بود و متخصصان در هر یک از این موضوعات می توانند یکی از سخنرانان این رویداد باشند.

سخنرانی در این رویداد این فرصت را در اختیار فعالان صنعت بازی های رایانه ای می گذارد تا ایده ها و دانش خود را برای رشد این صنعت، با صداها نفر از دانش پژوهان، بازی سازان، ناشران و سرمایه گذاران داخلی و بین المللی در میان بگذارند. فعالان این حوزه می توانند با سخنرانی در این رویداد ایده های شان را با صداها نفر از بازی سازان در ایران و منطقه MENA در میان گذاشته و در توسعه این صنعت شریک شوند. پس از ثبت سخنرانی، هیئتی ۱۱ نفره شامل ۶ عضو بین المللی و ۵ عضو ایرانی به بررسی موضوعات سخنرانی ها پرداخته و بهترین ها را انتخاب می کند. لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس رویداد، حداقل ۳۰ کنفرانس توسط سخنرانان مطرح بین المللی ارائه می شود و برای کنفرانس ها ترجمه همزمان به انگلیسی و فارسی در نظر گرفته شده است. علاقه مندان تا ۳۰ بهمن ماه فرصت دارند تا با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/speakersReg> پروپوزال سخنرانی خود را ارسال کنند.

منابع دیگر: روزنامه خراسان

ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد

بازاریابی، هنری، طراحی بازی و مدیریت پروژه خواهد بود و متخصصان در هر یک از این موضوعات می توانند یکی از سخنرانان این رویداد باشند.

سخنرانی در این رویداد این فرصت را در اختیار فعالان صنعت بازی های رایانه ای می گذارد تا ایده ها و دانش خود را برای رشد این صنعت، با صداها نفر از دانش پژوهان، بازی سازان، ناشران و سرمایه گذاران داخلی و بین المللی در میان بگذارند. فعالان این حوزه می توانند با سخنرانی در این رویداد ایده های شان را با صداها نفر از بازی سازان در ایران و منطقه MENA در میان گذاشته و در توسعه این صنعت شریک شوند.

نمایشگاه Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های ویدئویی در ایران، ثبت نام از فعالان داخلی و بین المللی صنعت بازی سازی برای سخنرانی در کنفرانس های این رویداد دعوت می کند.

این نمایشگاه که در دو روز ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار می شود؛ فرصت بزرگی برای حضور در جمع بیش از ۲۰۰۰ نفری صنعت بازی در ایران و خاورمیانه را فراهم می کند.

بخش کنفرانس های رویداد شامل ۶۰ سخنرانی و ۵ کلاس تخصصی در پنج موضوع فنی، تجارت و



خبرگزاری رسا

مصاحبه پژوهشی؛ جایگاه صنعت جوان بازی سازی، در ایران (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

یکی از راه های خروج از اقتصاد نفتی، تولید کالای فرهنگی ثروت آفرین است و بازی سازی یکی از این کالاهاست، به شرطی که تولید، متناسب با ذائقه و سلیقه ایرانی باشد.

به گزارش خبرگزاری رسا به نقل از خبرگزاری صدا و سیما، یکی از راه های خروج از اقتصاد نفتی، تولید کالای فرهنگی ثروت آفرین است و بازی سازی یکی از این کالاهاست، به شرطی که تولید، متناسب با ذائقه و سلیقه ایرانی باشد.

چکیده مصاحبه پژوهشی:

در سال ۲۰۱۶، گردش مالی صنعت بازی سازی در جهان بیش از ۹۰ میلیارد دلار بوده است.

در سال ۱۳۹۴، ایرانی ها ۴۶۰ میلیارد تومان، برای بازی و سخت افزار آن خرج کردند.

در کشورهای منطقه، مخاطب نزدیک به سبک زندگی ما قراولان یافت می شود و می تواند هدف مخاطب سازی ما قرار گیرد.

۱ میلیون و ۲۳۵ هزار دلار، درآمد ناخالص، برای تولید کننده های ۲۷ عنوان بازی در داخل کشور تا سال ۱۳۹۴

پژوهش خبری صدا و سیما: مدت زمان زیادی از ورود صنعت بازی سازی به ایران نمی گذرد. شاید کمتر از یک دهه. در سطح جهان رقابت سختی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در میان فعالان این حوزه وجود دارد و حجم ایده ها بسیار زیاد است، اما در این میان خیلی ها به **ait** - هنر - ایرانی علاقمندند. این پژوهش، بررسی می کند، آیا بازی سازی می تواند در کشور ما شغل محسوب شود؟ جایگاه این صنعت در جهان و ایران کجاست؟ مهندس جمشیدی، کارشناس پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به سوالات ما در این زمینه، پاسخ دادند.

گردش مالی صنعت بازی سازی در جهانگردش مالی کلی صنعت بازی سازی در جهان، در سال ۲۰۱۶، طبق آمار نیوزو (Newzoo) میلیارد دلار، بوده است. یک گزارش هم مرکز سوپر دیتا داده است که در آن، ۹۱ میلیارد دلار ذکر شده است. یعنی مطمئناً بیش از ۹۰ میلیارد دلار گردش مالی وجود داشته است. در ۱۰۰ کشور جهان که بررسی شده است ایران بیش از ۲۷۰ میلیون دلار گردش مالی دارد. کشور ما، در سال ۲۰۱۶، در منطقه سوم و در جهان هجدهم شده است. جدول ذیل درآمد صنعت بازی سازی کشورها از سایت نیوزو (Newzoo) آورده شده که ایران در رتبه ۳۱ قرار گرفته است:

درآمد حاصل از بازی ها، از درآمد سایر فعالیت های سرگرم کننده سریع تر رشد می کند.

رشد درآمد حاصل از فعالیت های دنیای سرگرمی و تفریحات

آخرین آمارهای فعالان این حوزه در ایران سال ۱۳۹۴، ۱۱۶ شرکت بازی سازی رسمی و ثبت شده و بیش از ۲۸۰ گروه مستقل بازی سازی داشتیم. چیزی بیش از ۳۰۰۰ نفر در بخش بازی سازی، در ایران مشغول فعالیت هستند که در حوزه های مختلف مثل صدا و موسیقی (۶٪)، طراحی بازی (۹٪)، مدیریت پروژه (۱۲٪)، فنی (۱۷٪) و هنری (۲۳٪) و سایر بخش ها (۳۳٪) فعالیت دارند. ۱۱ شرکت فعال در این حوزه در زمره شرکت های دانش بنیان ثبت شده اند. البته ممکن است تعداد زیادی نیز هنوز ثبت نشده باشند. در حوزه بازی های صادراتی درآمد ما ۳۷ عنوان بازی داشتیم که هر کدام حداقل ۱۱۰ هزار بار دیده شده و در ۲۳ فروشگاه خارجی هم عرضه شده و به طور متوسط هر کدام از این بازی ها ۸ دلار قیمت گذاری شدند. در مجموع تا سال ۱۳۹۴، ۱ میلیون و ۲۳۵ هزار دلار، درآمد ناخالص، برای تولید کننده های ۳۷ عنوان بازی به ارمغان آورده، که نشان دهنده، توان این حوزه است.

بازیکن های ایرانی، چقدر خرج بازی می کنند؟

در سال ۱۳۹۴، ایرانی ها ۴۶۰ میلیارد تومان، برای بازی و سخت افزار آن خرج کردند، که ۹۵ درصد آن خرج بازی های خارجی شده است. ۴۱ درصد نوجوانان، ۱۵ درصد کودکان، ۲۸ درصد جوانان، یعنی بیش از ۵۰ درصد بازیکن ها، پدر و مادرهای خود را متقاعد می کنند که خرج بازی کنند و در واقع پول را پرداخت می کنند بدون اینکه بدانند دقیقاً فرزند آنها چه چیزی مصرف می کند. ضرورت مدیریت در این زمینه بیشتر حس می شود. چنانچه نخواهیم در زمینه تولید محصول خوب ایرانی، فرهنگ سازی و سواد بازی ایجاد کنیم، هم منابع مالی و هم سرمایه های فکری ما هدر رفته است. جالب است بدانید، بازی کلش آف کلنز به تنهایی ۱۳۲ میلیارد تومان در طول ۳ سال از جیب گیرهای ایرانی خارجی کرد، که مقداری از آن دست دلال ها افتاد، مقداری هم به خود سوپرسل رسید و بخشی هم به شرکت های سرویس دهنده اینترنت تعلق گرفت.

آیا بازی سازی در ایران یک شغل است؟ در حال حاضر بازی سازی در ایران به سمت تخصصی شدن پیش می رود و اینکه چطور می توان از این راه پول در آورد. هم اکنون در بعضی از شرکت ها، هستند کسانی که شغل شان، فقط بازی سازی است، مدتی است که بین تولیدکننده ها بحث درآمدزایی از این حوزه جدیتر گرفته شده است.

بررسی اثر تحریم ها

یکی بحث بازگشت پول به کشور است، بعد از صادرات بازی؛ یکی بحث انتشار بازی در بازارهای خارجی است و یکی دیگر بحث موتورهای بازی سازی و در اختیار داشتن امکانات بعضی موتورها، اینها بخش هایی است که تحریم ها، روی آن اثر منفی داشت. حضور ما در حوزه دیجیتال نسبت به بازار فیزیکی، در شرایط تحریم به نوعی راحتتر بود، اما باید توجه داشت، در دانش این بخش، آنها از ما پیش قدمتر هستند و در سخت افزار و سرویس هایی که به بازی - گیم - مربوط می شود آنها دست پیش دارند.

سخن آخر

در کشورهای منطقه، مخاطب نزدیک به سبک زندگی ما فراوان یافت می شود و می تواند هدف مخاطب سازی ما قرار گیرد. هم به بازی های با کیفیت تولید داخل نیاز است و هم ایجاد عرق ملی در بازیکن - گیم - ایرانی، که تا وقتی بازی ایرانی مشابه هست، سراغ بازی های خارجی نرود. بازی سازها هم، در حوزه قانونگذاری، حمایت های مالی و غیرمالی به کمک احتیاج دارند. بازی سازی باید جدی گرفته شود. درنحوه برخورد با آن، به فرهنگ سازی نیاز است و نباید صرفاً به صورت مهار یک ابزار سرگرمی، به آن نگاه کرد. این صنعت جوان است و مورد پستد نسل جدید، توانایی ایجاد اشتغال و ارزآوری نیز دارد و نباید رها شود. باید روی تغییر رفتار مصرف کننده ها کار کرد. ۱۳۹۵/۱۰/۲۱ خ



ثبت نام متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی IGC آغاز شد (۱۳۹۵/۱۱/۰۹ - ۱۳۹۵/۱۱/۰۹)

تهران - ایرنا - نمایشگاه تی جی سی به عنوان نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های ویدئویی در ایران، ثبت نام از فعالان داخلی و بین المللی صنعت بازی سازی برای سخنرانی در کنفرانس های این رویداد را آغاز کرد.

به گزارش روز شنبه گروه فرهنگی ایرنا، این نمایشگاه که ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار می شود؛ فرصت بزرگی برای حضور در جمع بیش از دو هزار نفری صنعت بازی در ایران و خاورمیانه را فراهم می کند.

بخش کنفرانس های رویداد شامل ۶۰ سخنرانی و پنج کلاس تخصصی در پنج موضوع فنی، تجارت و بازاریابی، هنری، طراحی بازی و مدیریت پروژه خواهد بود و متخصصان در هر یک از این موضوعات می توانند یکی از سخنرانان این رویداد باشند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سخنرانی در این رویداد این فرصت را در اختیار فعالان صنعت بازی های رایانه ای می گذارد تا ایده ها و دانش خود را برای رشد این صنعت با صدها نفر از دانش پژوهان، بازی سازان، ناشران و سرمایه گذاران داخلی و بین المللی در میان بگذارند.

فعالان این حوزه می توانند با سخنرانی در این رویداد ایده های شان را با صدها نفر از بازی سازان در ایران و منطقه MENA در میان گذاشته و در توسعه این صنعت شریک شوند.

پس از ثبت سخنرانی، هیاتی ۱۱ نفره شامل ۶ عضو بین المللی و پنج عضو ایرانی به بررسی موضوعات سخنرانی ها پرداخته و بهترین ها را انتخاب می کند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از ۶۰ کنفرانس رویداد، حداقل ۳۰ کنفرانس توسط سخنرانان مطرح بین المللی ارائه می شود و برای کنفرانس ها ترجمه همزمان به انگلیسی و فارسی در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان تا ۳۰ بهمن ماه فرصت دارند تا با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/speakersReg> طرح اولیه سخنرانی خود را ارسال کنند.

فراہنگ ۰۰۹۳۳۸۰۰۱۰۲۷ در یافت کنند: صدیقه بهارلو انتشار دهنده: جواد دهقانی



در ایران و خاورمیانه؛ ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد (۱۳۹۵-۰۱/۱۱/۰۹)

آرتنا، نمایشگاه Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های ویدئویی در ایران، ثبت نام از فعالان داخلی و بین المللی صنعت بازی سازی برای سخنرانی در کنفرانس های این رویداد دعوت می کند.

به گزارش سرویس انیمیشن «آرتنا» این نمایشگاه که در دو روز ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار می شود؛ فرصت بزرگی برای حضور در جمع بیش از ۲۰۰۰ نفری صنعت بازی در ایران و خاورمیانه را فراهم می کند.

بخش کنفرانس های رویداد شامل ۶۰ سخنرانی و ۵ کلاس تخصصی در پنج موضوع فنی، تجارت و بازاریابی، هنری، طراحی بازی و مدیریت پروژه خواهد بود و متخصصان در هر یک از این موضوعات می توانند یکی از سخنرانان این رویداد باشند.

سخنرانی در این رویداد این فرصت را در اختیار فعالان صنعت بازی های رایانه ای می گذارد تا ایده ها و دانش خود را برای رشد این صنعت، با صدها نفر از دانش پژوهان، بازی سازان، ناشران و سرمایه گذاران داخلی و بین المللی در میان بگذارند. فعالان این حوزه می توانند با سخنرانی در این رویداد ایده های شان را با صدها نفر از بازی سازان در ایران و منطقه MENA در میان گذاشته و در توسعه این صنعت شریک شوند.

پس از ثبت سخنرانی، هیاتی ۱۱ نفره شامل ۶ عضو بین المللی و ۵ عضو ایرانی به بررسی موضوعات سخنرانی ها پرداخته و بهترین ها را انتخاب می کند. لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس رویداد، حداقل ۳۰ کنفرانس توسط سخنرانان مطرح بین المللی ارائه می شود و برای کنفرانس ها ترجمه همزمان به انگلیسی و فارسی در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان تا ۳۰ بهمن ماه فرصت دارند تا با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/speakersReg> پروپوزال سخنرانی خود را ارسال کنند.



ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد (۱۳۹۵-۰۱/۱۱/۰۹)

نمایشگاه Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های ویدئویی در ایران، ثبت نام از فعالان داخلی و بین المللی صنعت بازی سازی برای سخنرانی در کنفرانس های این رویداد دعوت می کند.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نمایشگاه که در دو روز ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار می شود؛ فرصت بزرگی برای حضور در جمع بیش از ۲۰۰۰ نفری صنعت بازی در ایران و خاورمیانه را فراهم می کند.

بخش کنفرانس های رویداد شامل ۶۰ سخنرانی و پنج کلاس تخصصی در پنج موضوع فنی، تجارت و بازاریابی، هنری، طراحی بازی و مدیریت پروژه خواهد بود و متخصصان در هر یک از این موضوعات می توانند یکی از سخنرانان این رویداد باشند.

سخنرانی در این رویداد این فرصت را در اختیار فعالان صنعت بازی های رایانه ای می گذارد تا ایده ها و دانش خود را برای رشد این صنعت، با صدها نفر از دانش پژوهان، بازی سازان، ناشران و سرمایه گذاران داخلی و بین المللی در میان بگذارند. فعالان این حوزه می توانند با سخنرانی در این رویداد ایده هاشان را با صدها نفر از بازی سازان در ایران و منطقه MENA در میان بگذارند و در توسعه این صنعت شریک شوند.

پس از ثبت سخنرانی، هیاتی ۱۱ نفره شامل شش عضو بین المللی و پنج عضو ایرانی به بررسی موضوعات سخنرانی ها می پردازند و بهترین (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ها را انتخاب می کنند.
لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس رویداد، حداقل ۳۰ کنفرانس توسط سخنرانان مطرح بین المللی ارائه می شود و برای کنفرانس ها ترجمه همزمان به انگلیسی و فارسی در نظر گرفته شده است.
علاقه مندان تا ۳۰ بهمن ماه فرصت دارند تا با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/speakersReg> / پروپوزال سخنرانی خود را ارسال کنند.



ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۰۱)

نمایشگاه Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های ویدئویی در ایران، ثبت نام از فعالان داخلی و بین المللی صنعت بازی سازی برای سخنرانی در کنفرانس های این رویداد دعوت می کند.
این نمایشگاه که در دو روز ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار می شود؛ فرصت بزرگی برای حضور در جمع بیش از ۲۰۰۰ نفری صنعت بازی در ایران و خاورمیانه را فراهم می کند. بخش کنفرانس های رویداد شامل ۶۰ سخنرانی و ۵ کلاس تخصصی در پنج موضوع فنی، تجارت و بازاریابی، هنری، طراحی بازی و مدیریت پروژه خواهد بود و متخصصان در هر یک از این موضوعات می توانند یکی از سخنرانان این رویداد باشند. سخنرانی در این رویداد این فرصت را در اختیار فعالان صنعت بازی های رایانه ای می گذارد تا ایده ها و دانش خود را برای رشد این صنعت، با صدها نفر از دانش پژوهان، بازی سازان، ناشران و سرمایه گذاران داخلی و بین المللی در میان بگذارند. فعالان این حوزه می توانند با سخنرانی در این رویداد ایده های شان را با صدها نفر از بازی سازان در ایران و منطقه MENA در میان گذاشته و در توسعه این صنعت شریک شوند. پس از ثبت سخنرانی، هیئتی ۱۱ نفره شامل ۶ عضو بین المللی و ۵ عضو ایرانی به بررسی موضوعات سخنرانی ها پرداخته و بهترین ها را انتخاب می کند. لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس رویداد، حداقل ۳۰ کنفرانس توسط سخنرانان مطرح بین المللی ارائه می شود و برای کنفرانس ها ترجمه همزمان به انگلیسی و فارسی در نظر گرفته شده است. علاقه مندان تا ۳۰ بهمن ماه فرصت دارند تا با مراجعه به صفحه پروپوزال سخنرانی خود را ارسال کنند.



ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۰۱)

نمایشگاه Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های ویدئویی در ایران، ثبت نام از فعالان داخلی و بین المللی صنعت بازی سازی برای سخنرانی در کنفرانس های این رویداد دعوت می کند.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست؛ این نمایشگاه که در دو روز ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار می شود؛ فرصت بزرگی برای حضور در جمع بیش از ۲۰۰۰ نفری صنعت بازی در ایران و خاورمیانه را فراهم می کند.
بخش کنفرانس های رویداد شامل ۶۰ سخنرانی و ۵ کلاس تخصصی در پنج موضوع فنی، تجارت و بازاریابی، هنری، طراحی بازی و مدیریت پروژه خواهد بود و متخصصان در هر یک از این موضوعات می توانند یکی از سخنرانان این رویداد باشند.
سخنرانی در این رویداد این فرصت را در اختیار فعالان صنعت بازی های رایانه ای می گذارد تا ایده ها و دانش خود را برای رشد این صنعت، با صدها نفر از دانش پژوهان، بازی سازان، ناشران و سرمایه گذاران داخلی و بین المللی در میان بگذارند. فعالان این حوزه می توانند با سخنرانی در این رویداد ایده های شان را با صدها نفر از بازی سازان در ایران و منطقه MENA در میان گذاشته و در توسعه این صنعت شریک شوند.
پس از ثبت سخنرانی، هیئتی ۱۱ نفره شامل ۶ عضو بین المللی و ۵ عضو ایرانی به بررسی موضوعات سخنرانی ها پرداخته و بهترین ها را انتخاب می کند.
لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس رویداد، حداقل ۳۰ کنفرانس توسط سخنرانان مطرح بین المللی ارائه می شود و برای کنفرانس ها ترجمه همزمان به انگلیسی و فارسی در نظر گرفته شده است.
علاقه مندان تا ۳۰ بهمن ماه فرصت دارند تا با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/speakersReg> / پروپوزال سخنرانی خود را ارسال کنند.



ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد (۱۳۹۴-۹۵/۱۱/۰۹)

ایرانیان_نمایشگاه Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های ویدئویی در ایران، ثبت نام از فعالان داخلی و بین المللی صنعت بازی سازی برای سخنرانی در کنفرانس های این رویداد دعوت می کند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان این نمایشگاه که در دو روز ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار می شود؛ فرصت بزرگی برای حضور در جمع بیش از ۲۰۰۰ نفری صنعت بازی در ایران و خاورمیانه را فراهم می کند.

بخش کنفرانس های رویداد شامل ۶۰ سخنرانی و ۵ کلاس تخصصی در پنج موضوع فنی، تجارت و بازاریابی، هنری، طراحی بازی و مدیریت پروژه خواهد بود و متخصصان در هر یک از این موضوعات می توانند یکی از سخنرانان این رویداد باشند.

سخنرانی در این رویداد این فرصت را در اختیار فعالان صنعت بازی های رایانه ای می گذارد تا ایده ها و دانش خود را برای رشد این صنعت، با صدها نفر از دانش پژوهان، بازی سازان، ناشران و سرمایه گذاران داخلی و بین المللی در میان بگذارند. فعالان این حوزه می توانند با سخنرانی در این رویداد ایده های شان را با صدها نفر از بازی سازان در ایران و منطقه MENA در میان گذاشته و در توسعه این صنعت شریک شوند.

پس از ثبت سخنرانی، هیئتی ۱۱ نفره شامل ۶ عضو بین المللی و ۵ عضو ایرانی به بررسی موضوعات سخنرانی ها پرداخته و بهترین ها را انتخاب می کند.

لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس رویداد، حداقل ۳۰ کنفرانس توسط سخنرانان مطرح بین المللی ارائه می شود و برای کنفرانس ها ترجمه همزمان به انگلیسی و فارسی در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان تا ۲۰ بهمن ماه فرصت دارند تا با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/speakersReg> پروپوزال سخنرانی خود را ارسال کنند.



BaziCenter.com

ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد (۱۳۹۴-۹۵/۱۱/۰۹)

نمایشگاه Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های ویدئویی در ایران، ثبت نام از فعالان داخلی و بین المللی صنعت بازی سازی برای سخنرانی در کنفرانس های این رویداد دعوت می کند.

این نمایشگاه که در دو روز ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار می شود؛ فرصت بزرگی برای حضور در جمع بیش از ۲۰۰۰ نفری صنعت بازی در ایران و خاورمیانه را فراهم می کند.

بخش کنفرانس های رویداد شامل ۶۰ سخنرانی و ۵ کلاس تخصصی در پنج موضوع فنی، تجارت و بازاریابی، هنری، طراحی بازی و مدیریت پروژه خواهد بود و متخصصان در هر یک از این موضوعات می توانند یکی از سخنرانان این رویداد باشند.

سخنرانی در این رویداد این فرصت را در اختیار فعالان صنعت بازی های رایانه ای می گذارد تا ایده ها و دانش خود را برای رشد این صنعت، با صدها نفر از دانش پژوهان، بازی سازان، ناشران و سرمایه گذاران داخلی و بین المللی در میان بگذارند. فعالان این حوزه می توانند با سخنرانی در این رویداد ایده های شان را با صدها نفر از بازی سازان در ایران و منطقه MENA در میان گذاشته و در توسعه این صنعت شریک شوند.

پس از ثبت سخنرانی، هیئتی ۱۱ نفره شامل ۶ عضو بین المللی و ۵ عضو ایرانی به بررسی موضوعات سخنرانی ها پرداخته و بهترین ها را انتخاب می کند.

لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس رویداد، حداقل ۳۰ کنفرانس توسط سخنرانان مطرح بین المللی ارائه می شود و برای کنفرانس ها ترجمه همزمان به انگلیسی و فارسی در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان تا ۲۰ بهمن ماه فرصت دارند تا با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/speakersReg> پروپوزال سخنرانی خود را ارسال کنند.



قوانینوز

ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد (۱۳۹۴-۹۵/۱۱/۰۹)

نمایشگاه Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های ویدئویی در ایران، ثبت نام از فعالان داخلی و بین المللی صنعت بازی سازی برای سخنرانی در کنفرانس های این رویداد دعوت می کند.

به گزارش قوانینوز به نقل از آنا، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نمایشگاه که در دو روز ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار می شود؛ فرصت بزرگی برای حضور در جمع بیش از ۲۰۰۰ نفری صنعت بازی در ایران و خاورمیانه را فراهم می کند.

بخش کنفرانس های رویداد شامل ۶۰ سخنرانی و پنج کلاس تخصصی در پنج موضوع فنی، تجارت و بازاریابی، هنری، طراحی بازی و مدیریت (ادامه دارد ...)

قوانینوز

(ادامه خبر ...) پروژه خواهد بود و متخصصان در هر یک از این موضوعات می توانند یکی از سخنرانان این رویداد باشند. سخنرانی در این رویداد این فرصت را در اختیار فعالان صنعت بازی های رایانه ای می گذارد تا ایده ها و دانش خود را برای رشد این صنعت، با صدها نفر از دانش پژوهان، بازی سازان، ناشران و سرمایه گذاران داخلی و بین المللی در میان بگذارند. فعالان این حوزه می توانند با سخنرانی در این رویداد ایده هایشان را با صدها نفر از بازی سازان در ایران و منطقه MENA در میان بگذارند و در توسعه این صنعت شریک شوند. پس از ثبت سخنرانی، هیاتی ۱۱ نفره شامل شش عضو بین المللی و پنج عضو ایرانی به بررسی موضوعات سخنرانی ها می پردازند و بهترین ها را انتخاب می کنند. لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس رویداد، حداقل ۳۰ کنفرانس توسط سخنرانان مطرح بین المللی ارائه می شود و برای کنفرانس ها ترجمه همزمان به انگلیسی و فارسی در نظر گرفته شده است. علاقه مندان تا ۳۰ بهمن ماه فرصت دارند تا با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/speakersReg> / پروپوزال سخنرانی خود را ارسال کنند.



ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد (۹۵/۰۱/۰۱ تا ۹۵/۰۱/۳۱)

نمایشگاه Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های ویدئویی در ایران، ثبت نام از فعالان داخلی و بین المللی صنعت بازی سازی برای سخنرانی در کنفرانس های این رویداد دعوت می کند. این نمایشگاه که در دو روز ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار می شود؛ فرصت بزرگی برای حضور در جمع بیش از ۲۰۰۰ نفری صنعت بازی در ایران و خاورمیانه را فراهم می کند. بخش کنفرانس های رویداد شامل ۶۰ سخنرانی و ۵ کلاس تخصصی در پنج موضوع فنی، تجارت و بازاریابی، هنری، طراحی بازی و مدیریت پروژه خواهد بود و متخصصان در هر یک از این موضوعات می توانند یکی از سخنرانان این رویداد باشند. سخنرانی در این رویداد این فرصت را در اختیار فعالان صنعت بازی های رایانه ای می گذارد تا ایده ها و دانش خود را برای رشد این صنعت، با صدها نفر از دانش پژوهان، بازی سازان، ناشران و سرمایه گذاران داخلی و بین المللی در میان بگذارند. فعالان این حوزه می توانند با سخنرانی در این رویداد ایده های شان را با صدها نفر از بازی سازان در ایران و منطقه MENA در میان گذاشته و در توسعه این صنعت شریک شوند. پس از ثبت سخنرانی، هیاتی ۱۱ نفره شامل ۶ عضو بین المللی و ۵ عضو ایرانی به بررسی موضوعات سخنرانی ها پرداخته و بهترین ها را انتخاب می کنند. لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس رویداد، حداقل ۳۰ کنفرانس توسط سخنرانان مطرح بین المللی ارائه می شود و برای کنفرانس ها ترجمه همزمان به انگلیسی و فارسی در نظر گرفته شده است. علاقه مندان تا ۳۰ بهمن ماه فرصت دارند تا با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/speakersReg> / پروپوزال سخنرانی خود را ارسال کنند.



ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد (۹۵/۰۱/۰۱ تا ۹۵/۰۱/۳۱)

نمایشگاه Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های ویدئویی در ایران، ثبت نام از فعالان داخلی و بین المللی صنعت بازی سازی برای سخنرانی در کنفرانس های این رویداد دعوت می کند. این نمایشگاه که در دو روز ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار می شود؛ فرصت بزرگی برای حضور در جمع بیش از ۲۰۰۰ نفری صنعت بازی در ایران و خاورمیانه را فراهم می کند. بخش ک نفرانس های رویداد شامل ۶۰ سخنرانی و ۵ کلاس تخصصی در پنج موضوع فنی، تجارت و بازاریابی، هنری، طراحی بازی و مدیریت پروژه خواهد بود و متخصصان در هر یک از این موضوعات می توانند یکی از سخنرانان این رویداد باشند. سخنرانی در این رویداد این فرصت را در اختیار فعالان صنعت بازی های رایانه ای می گذارد تا ایده ها و دانش خود را برای رشد این صنعت، با صدها نفر از دانش پژوهان، بازی سازان، ناشران و سرمایه گذاران داخلی و بین المللی در میان بگذارند. فعالان این حوزه می توانند با سخنرانی در این رویداد ایده های شان را با صدها نفر از بازی سازان در ایران و منطقه MENA در میان گذاشته و در توسعه این صنعت شریک شوند. پس از ثبت سخنرانی، هیاتی ۱۱ نفره شامل ۶ عضو بین المللی و ۵ عضو ایرانی به بررسی موضوعات سخنرانی ها پرداخته و بهترین ها را انتخاب می کنند. لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس رویداد، حداقل ۳۰ کنفرانس توسط سخنرانان مطرح بین المللی ارائه می شود و برای کنفرانس ها ترجمه همزمان به انگلیسی و فارسی در نظر گرفته شده است. علاقه مندان تا ۳۰ بهمن ماه فرصت دارند تا با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/speakersReg> / پروپوزال سخنرانی خود را ارسال کنند.



ثبت نام برای متقاضیان سخنرانی در نمایشگاه بین المللی TGC آغاز شد (۱۳۹۴-۹۵/۱۱/۱۰)

خبرایران: نمایشگاه Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه بین المللی تجاری صنعت بازی های ویدئویی در ایران، ثبت نام از فعالان داخلی و بین المللی صنعت بازی سازی برای سخنرانی در کنفرانس های این رویداد دعوت می کند.

این نمایشگاه که در دو روز ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار می شود؛ فرصت بزرگی برای حضور در جمع بیش از ۲۰۰۰ نفری صنعت بازی در ایران و خاورمیانه را فراهم می کند.

بخش کنفرانس های رویداد شامل ۶۰ سخنرانی و ۵ کلاس تخصصی در پنج موضوع فنی، تجارت و بازاریابی، هنری، طراحی بازی و مدیریت پروژه خواهد بود و متخصصان در هر یک از این موضوعات می توانند یکی از سخنرانان این رویداد باشند.

سخنرانی در این رویداد این فرصت را در اختیار فعالان صنعت بازی های رایانه ای می گذارد تا ایده ها و دانش خود را برای رشد این صنعت، با صدها نفر از دانش پژوهان، بازی سازان، ناشران و سرمایه گذاران داخلی و بین المللی در میان بگذارند. فعالان این حوزه می توانند با سخنرانی در این رویداد ایده های شان را با صدها نفر از بازی سازان در ایران و منطقه MENA در میان گذاشته و در توسعه این صنعت شریک شوند.

پس از ثبت سخنرانی، هیئتی ۱۱ نفره شامل ۶ عضو بین المللی و ۵ عضو ایرانی به بررسی موضوعات سخنرانی ها پرداخته و بهترین ها را انتخاب می کند. لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس رویداد، حداقل ۳۰ کنفرانس توسط سخنرانان مطرح بین المللی ارائه می شود و برای کنفرانس ها ترجمه همزمان به انگلیسی و فارسی در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان تا ۲۰ بهمن ماه فرصت دارند تا با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/speakersReg> پروپوزال سخنرانی خود را ارسال کنند.

ثبت نام در نمایشگاه تجاری صنعت گیم آغاز شد

ثبت نام در نمایشگاه تجاری صنعت گیم آغاز شد

در نمایشگاه Tehran Game Convention به دنبال این هستیم که فضای مثبتی را برای تعامل بازی سازان کشورمان با فعالان بین المللی این رشته فراهم کنیم. همچنین با توجه به اینکه رویدادهای مشابه در منطقه عمر زیادی ندارند، این فرصت برای TGC فراهم است که به پل صنعت بازی سازی خاور میانه با کشورهای پیشرو بدل شود.

به گزارش عصر ارتباط، حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هفته گذشته در یک نشست خبری با اعلام این مطلب گفت: بسیاری از کشورها نمی دانند در ایران شرکت های بازی سازی وجود دارد. صنعت گاز، نفت، خودروسازی و حتی صنعت فیلم سازی ایران در دنیا شناخته شده است، اما جوانی شرکت های بازی ساز داخلی با عمری حدود ۱۰ سال و البته وجود تحریم ها، نشان دهنده لزوم معرفی توان بازی سازی ایران به ناشران و سرمایه گذاران خارجی است.

کریمی قدوسی با اظهار امیدواری به انتشار بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی پس از برگزاری رویداد TGC، گفت: حداقل ۲۰ بازی در ایران وجود دارند که قابلیت عرضه در بازی های جهانی دارند. به این منظور از یک ماه پیش کارگاه هایی برای بازی سازان در حال برگزاری است تا با ارتقای این بازی ها، آنها را آماده معرفی به ناشران بین المللی کنند.

آشتیانی، مدیر پروژه TGC نیز در این نشست درباره زمان بندی نمایشگاه TGC توضیح داد: ثبت نام برای حضور در کنفرانس ها، نمایشگاه و استفاده از اپلیکیشن قرار ملاقات، از ۲۵ دی ماه آغاز شده و تا ۱۵ فروردین ماه ادامه خواهد داشت. با این حال کسانی که تا ۲۶ اسفندماه ثبت نام کنند، با استفاده از کد EBTGC2017 می توانند از تخفیف ۲۰ درصدی بهره مند شوند.

وی گفت: فراخوانی برای دعوت از فعالان صنعت بازی های رایانه ای جهت سخنرانی در این رویداد منتشر شده و علاقه مندان می توانند پروپوزال خود را تا ۲۹ بهمن ماه برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارسال کنند.

نمایشگاه تجاری صنعت گیم ۹ و ۱۰ اردیبهشت سال آینده در برج میلاد تهران برگزار می شود. بازی سازان و علاقه مندانی که قصد حضور در این نمایشگاه را دارند، می توانند با مراجعه به صفحه ثبت نام اقدام کنند. <http://www.tehrangamecon.com/register> نسبت به



صبح امروز صورت گرفت؛ بازدید وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۵/۱۱/۱۰)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی صبح امروز یکشنبه مورخ ۱۰ بهمن ماه با حضور در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بخش های مختلف این بنیاد بازدید بعمل آورد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «سیدرضا صالحی امیری» صبح امروز برای اولین بار از بخش ها و واحدهای این بنیاد بازدید کرده و با فعالیت هایی که در حوزه بازی های رایانه ای در دست اقدام است آشنا شدند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از معاونت های حمایت، نظارت و ارزشیابی، امور بین الملل، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای، پژوهش و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازدید کرد.

صالحی امیری با ابراز خوشحالی از این که اعضای بنیاد ملی بازی های رایانه ای جوان و پرتلاطم هستند، در بازدید از واحد پژوهش با آخرین آمارهای موجود در زمینه بازی از جمله وجود ۲۳ میلیون گیمر و بازی کردن میانگین ۷۹ دقیقه ای آن ها مطلع شد و گفت: در صورتی که این تعداد بازیکن و میانگین مصرف بازی های رایانه ای در کشور قابل اثبات باشد باید گفت اتفاق جدیدی در حال رخ دادن است.

پس از اتمام بازدید؛ نشست مدیرعامل و هیئت مدیره ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار شد.



بازدید وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۵/۱۱/۱۰)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی صبح امروز یکشنبه مورخ ۱۰ بهمن ماه با حضور در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بخش های مختلف این بنیاد بازدید بعمل آورد.

به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «سیدرضا صالحی امیری» صبح امروز برای اولین بار از بخش ها و واحدهای این بنیاد بازدید کرده و با فعالیت هایی که در حوزه بازی های رایانه ای در دست اقدام است آشنا شدند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از معاونت های حمایت، نظارت و ارزشیابی، امور بین الملل، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای، پژوهش و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازدید کرد.

صالحی امیری با ابراز خوشحالی از این که اعضای بنیاد ملی بازی های رایانه ای جوان و پرتلاطم هستند، در بازدید از واحد پژوهش با آخرین آمارهای موجود در زمینه بازی از جمله وجود ۲۳ میلیون گیمر و بازی کردن میانگین ۷۹ دقیقه ای آن ها مطلع شد و گفت: در صورتی که این تعداد بازیکن و میانگین مصرف بازی های رایانه ای در کشور قابل اثبات باشد باید گفت اتفاق جدیدی در حال رخ دادن است.

پس از اتمام بازدید؛ نشست مدیرعامل و هیئت مدیره ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار شد.



بازدید وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۵/۱۱/۱۰)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی صبح امروز یکشنبه مورخ ۱۰ بهمن ماه با حضور در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بخش های مختلف این بنیاد بازدید بعمل آورد.

به گزارش هنرآنلاین به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سیدرضا صالحی امیری صبح امروز برای اولین بار از بخش ها و واحدهای این بنیاد بازدید کرده و با فعالیت هایی که در حوزه بازی های رایانه ای در دست اقدام است آشنا شدند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از معاونت های حمایت، نظارت و ارزشیابی، امور بین الملل، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای، پژوهش و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازدید کرد.

صالحی امیری با ابراز خوشحالی از این که اعضای بنیاد ملی بازی های رایانه ای جوان و پرتلاطم هستند، در بازدید از واحد پژوهش با آخرین آمارهای موجود در زمینه بازی از جمله وجود ۲۳ میلیون گیمر و بازی کردن میانگین ۷۹ دقیقه ای آن ها مطلع شد و گفت: در صورتی که این تعداد بازیکن و میانگین مصرف بازی های رایانه ای در کشور قابل اثبات باشد باید گفت اتفاق جدیدی در حال رخ دادن است.

پس از اتمام بازدید؛ نشست مدیرعامل و هیئت مدیره ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار شد.



بازدید وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی صبح امروز یکشنبه مورخ ۱۰ بهمن ماه با حضور در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بخش های مختلف این بنیاد بازدید به عمل آورد.

به گزارش ایسکاتیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سیدرضا صالحی امیری صبح امروز برای اولین بار از بخش ها و واحدهای این بنیاد بازدید کرده و با فعالیت هایی که در حوزه بازی های رایانه ای در دست اقدام است آشنا شدند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از معاونت های حمایت، نظارت و ارزشیابی، امور بین الملل، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای، پژوهش و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازدید کرد.

صالحی امیری با ابراز خوشحالی از این که اعضای بنیاد ملی بازی های رایانه ای جوان و پرتلاطم هستند، در بازدید از واحد پژوهش با آخرین آمارهای موجود در زمینه بازی از جمله وجود ۲۳ میلیون گیمر و بازی کردن میانگین ۷۹ دقیقه ای آن ها مطلع شد و گفت: در صورتی که این تعداد بازیکن و میانگین مصرف بازی های رایانه ای در کشور قابل اثبات باشد باید گفت اتفاق جدیدی در حال رخ دادن است.

پس از اتمام بازدید، نشست مدیرعامل و هیئت مدیره ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار شد.

۵۰۴۵۰۰



بازدید وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی روز یکشنبه مورخ ۱۰ بهمن ماه با حضور در بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بخش های مختلف این بنیاد بازدید بعمل آورد.

به گزارش گروه وبگردی باشگاه خبرنگاران جوان، سیدرضا صالحی امیری صبح امروز برای اولین بار از بخش ها و واحدهای این بنیاد بازدید کرده و با فعالیت هایی که در حوزه بازی های رایانه ای در دست اقدام است آشنا شد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از معاونت های حمایت، نظارت و ارزشیابی، امور بین الملل، نظام رده بندی سنی بازی های رایانه ای، پژوهش و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازدید کرد.

صالحی امیری با ابراز خوشحالی از این که اعضای بنیاد ملی بازی های رایانه ای جوان و پرتلاطم هستند، در بازدید از واحد پژوهش با آخرین آمارهای موجود در زمینه بازی از جمله وجود ۲۳ میلیون گیمر و بازی کردن میانگین ۷۹ دقیقه ای آن ها مطلع شد و گفت: در صورتی که این تعداد بازیکن و میانگین مصرف بازی های رایانه ای در کشور قابل اثبات باشد باید گفت اتفاق جدیدی در حال رخ دادن است.

پس از اتمام بازدید، نشست مدیرعامل و هیئت مدیره ی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار شد.

منبع: روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای



وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازدید کرد (۱۳۹۵/۰۱/۲۵)

تهران - ایرنا - وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی روز یکشنبه از بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازدید کرد.

به گزارش ایرنا از وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدرضا صالحی امیری ضمن بازدید از بخش های مختلف بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ضمن گفت و گو با مدیر عامل، مدیران و کارشناسان این بنیاد، در جریان روند فعالیت های آنها قرار گرفت.

معاونت نظارت و ارزشیابی، معاونت حمایت، امور بین الملل و مدیریت پژوهشی از جمله بخش های مورد بازدید وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای بود.

در این بازدید علی اصغر کاراندیش معاون توسعه مدیریت و منابع، امین عارف نیا مشاور وزیر و رییس حوزه وزارتی، حیدریان مشاور ارشد وزیر و سیدمرتضی موسویان رییس مرکز رسانه های دیجیتال وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی را همراهی کردند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی روز گذشته (شنبه) نیز در نشستی با معاون و مدیران معاونت فرهنگی، در جریان مجموعه فعالیت های آن قرار گرفت.

فرهنگ ۱۵۴۰ * ۶۷۱ * دریاقت کنند: حمید بحرینیان * انتشار دهنده: امید غیاثوند



بازدید وزیر ارشاد از بنیاد بازی های رایانه ای (۹۵/۱۱/۱۰-۹۵/۱۲/۰۲)

خبرگزاری شبستان: وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی، صبح امروز از بنیاد ملی بازی های رایانه ای بازدید کرد.

به گزارش خبرگزاری شبستان و به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدرضا صالحی امیری وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی از بخش های مختلف این بنیاد بازدید و با گفت و گو با مدیر عامل، مدیران و کارشناسان این بنیاد، در جریان روند فعالیت های آنها قرار گرفت. معاونت نظارت و ارزشیابی، معاونت حمایت، امور بین الملل، مدیریت پژوهشی و ... از جمله بخش های مورد بازدید وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در بنیاد ملی بازی های رایانه ای بود.

در این بازدید علی اصغر کاراندیش معاون توسعه مدیریت و منابع، امین عارف نیا مشاور وزیر و رئیس حوزه وزارتی، حیدریان مشاور ارشد وزیر و سیدمرتضی موسویان رئیس مرکز رسانه های دیجیتال وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی را همراهی کردند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی روز گذشته نیز در تنبستی با معاون و مدیران معاونت فرهنگی، در جریان مجموعه فعالیت های آن قرار گرفت.

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

۱۳۹۵/۱۱/۱۰

