

۱۳۹۵/۱۱/۰۴

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آئینه مطبوعات



روابط عمومی

سازمان

JAN 23 2017

دوشنبه ۴
بهمن

اذان صبح ۵:۴۳ طلوع آفتاب ۷:۱۰ اذان ظهر ۱۲:۱۶ اذان مغرب ۱۷:۴۲

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۲	۳۲۳۶۰	دلار
▲ ۱۳۴	۳۴۷۶۵	یورو
▲ ۱۵۵	۴۰۲۰۸	پوند
▲ ۲۳۹	۲۸۴۸۰	صدین
▼ ۱	۸۸۱۱	درهم امارات
▲ ۱۰۶	۳۲۳۹۶	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۸۳۰	دلار
۴۲۳۶	یورو
۴۷۸۰	پوند
۳۳۵۰	صدین
۱۰۸۰	درهم امارات
۱۰۶۰	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۷۳۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۷۸۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۴۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۹۵۰۰۰	نیم سکه
۳۱۶۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد	روزگارا
روزنامه حسابان		
۳	تاکید بر جذب سرمایه گذاران خارجی در حوزه بازی های رایانه ای	نقش
۴	محدودیت «کلش آوکلنز» به زیان صنعت بازی ایران است	فناوران
روزنامه های جام جم، قدس، رسالت، هدف و اقتصاد، تفاهم		
۵	ایران میزبان گول های بازی سازی دنیا	فرصت امروز
۶	نمایشگاه TGC پل بین خاورمیانه و کشورهای پیشرو در صنعت بازی است	اقتصاد
۶	«TGC» به دنبال جذب سرمایه های خارجی	صدا
۷	ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد	آخبار
۷	دعوت از سرمایه گذاران خارجی برای ورود به بازار ایران	رسالت
۸	نمایشگاه بازی تهران؛ اردیبهشت ۹۶	جام جم
۸	«TGC» به دنبال جذب سرمایه های خارجی	تسرع
۹	تبعات فیلتر «کلش آو کلنز»	فکر
۹	رشد ۳۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور	هموطن
۱۱	رشد ۳۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور	ICT
۱۲	ثبت نام برای حضور در همایش بین المللی tehran game convention آغاز شد	حسره گزاری آریا
۱۳	ثبت نام برای حضور در همایش بین المللی Tehran Game Convention آغاز شد	دیجیاتو
۱۳	دعوت از سرمایه گذاران خارجی برای ورود به بازار ایران	رسالت
۱۳	آغاز ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران/صنعت بازی ایران ناشناخته است/ ۲۰ بازی ایرانی، قابلیت عرضه در بازیهای جهانی دارند/تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زودهنگام تا ۲۶ اسفند	ایران دنیای

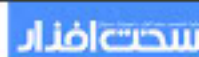
۱۵

ثبت نام در نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention تا ۱۵ فروردین ماه ۹۶/فعالیت
۳۰۰۰ بازی ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی سازی در ایران/ دنبال تعامل بازی سازان کشورمان



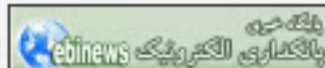
۱۷

کمک مدارس به کمتر شدن آسیب بازی های رایانه ای



۱۷

رشد ۳۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور



تعداد محتوا : ۲۶



خبرگزاری

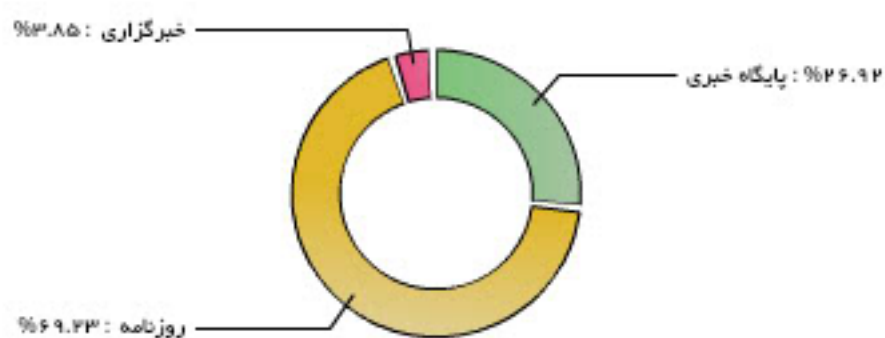
روزنامه

پایگاه خبری

۱

۱۸

۷



ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد

وی تاکید کرد: هیات مشاوران ایرانی نیز از بهترین بازی سازهای ایران هستند و ساخت بازی های مطرحی چون گرافیک، shadow blade و آسمان دژ را بر عهده داشته اند. این مشاوران عبارتند از:

- امیر حسین فسیحی از شرکت فن افکار شریف
- یاسر زین از شرکت فن افکار شریف
- اسیر حسین عرفان از شرکت SpaceFox
- آیدین ذوالقدر بازی ساز و مدرس بازی سازی
- فرزاد ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز

تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زودهنگام تا ۲۶ اسفند ماه

آشنیتانی درباره زمان بندی نمایشگاه TGC توضیح داد: ثبت نام برای حضور در کنفرانس ها، نمایشگاه و استفاده از ایلکیشن 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 EBTGCT۰۱۷ می توانند از تخفیف ۲۰ درصدی بهره مند شوند.

وی در ادامه قیمت بلیت ها را تشریح کرد: هزینه بهره مندی از کنفرانس ها ۱۰۰ هزار تومان است که می تواند به تملک ۶۰ کنفرانس دسترسی داشته باشند. هزینه کلانی های تخصصی و کنفرانس ها ۲۲۰ هزار تومان تعیین شده که می تواند به انتخاب خودشان از یک کلاسی تخصصی و تمام کنفرانس ها بهره مند شوند و بلیت تجاری به خریداران اجازه می دهد تا به برنامه تنظیم ملاقات دسترسی داشته و به صورت نامحدود جلسه تنظیم کنند.

نمایشگاه Tehran Game Convention تنها نیست

مدیر پروژه TGC گفت: معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به شرکت های دانش بنیان حوزه بازی های رایانه ای برای حضور در این رویداد تسهیلات حمایتی پرداخت می کند. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز غرفه ۴ متری به رایگان در اختیار بازی سازان مستقل قرار خواهد داد. بازی سازان مستقل برای گرفتن این فرصت های رایگان می توانند درخواست خود را به ایمیل contact@tehrangamecon.com ارسال نمایند. آشنیتانی افزود: قرار است Pierre Pilon آموزش دهنده اصلی نحوه ارائه پروژه (Pitch Trainer) در شرکت اصلی Ubisoft Montréal نیمه اول اسفند به ایران آمده و کارگاهی یک روزه برای آموزش نحوه معرفی بازی ها به ناشران بین المللی برای بازی سازان ایرانی برگزار کند. پس از این کارگاه نیز به شرکت های علاقمند مشاوره تخصصی ارائه خواهد داد.

وی با بیان این که معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و وزارت خانه های ارشد و ارتباطات حمایت خود از TGC را اعلام کرده اند گفت: شرکت های سامسونگ، موسسه دانش بنیان رویال و شرکت نیسل در حال حاضر اسپانسرهای این رویداد هستند. لازم به ذکر است که موسسه دانش بنیان رویال تا سقف یک میلیارد تومان از شرکت های برگزیده بخش روز ناشران نمایشگاه TGC حمایت خواهد کرد.

بازی سازان و دیگر علاقمندانی که قصد حضور در نمایشگاه Tehran Game Convention را دارند می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/register> نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.



برای عرضه محصولات ایرانی در بازار بین المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکر ایران از جمله فرصت های پیش رو در این رویداد است. آشنیتانی درباره بخش های مختلف این رویداد توضیح داد: بخش تجاری یا B2B نخستین بخش نمایشگاه TGC است که در آن جلسات تجاری برگزار می شود. برگزاری نمایشگاه TGC با همکاری مجموعه معتبر گیم کانکشن فرانسه

آشنیتانی با اشاره به همکاری شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) در برگزاری رویداد TGC گفت: این مجموعه نمایشگاه های معروف Game Connection را در فرانسه و آمریکا برگزار می کند و قرار است به صورت انحصاری در خاورمیانه با ایران همکاری کند.

وی با بیان این که گیم کانکشن موثرترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای برای انجام توافقات تجاری را در جهان برگزار می کند گفت: این مجموعه در برگزاری نمایشگاه TGC متعهد به حمایت در تولید و تهیه محتوای سخنرانان خارجی، دعوت از ۳۰ خریدار خارجی، بازاریابی بین المللی، تسهیل ایاب و ذهاب سخنرانان و خریداران خارجی، اختصاصی نرم افزار قرار ملاقات (Meeting Application) قدرتمندش به این رویداد و کمک در روند مدیریت و برگزاری TGC شده است. وی با بیان این که گیم کانکشن متعهد به حضور ۳۰ خریدار بین المللی در این رویداد شده است گفت: در مهرماه مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن با گروه های مختلف بازی سازی جلسات مختلفی را برگزار کرده و نیازمندی ها استخراج شد تا براین اساس از شرکت های خارجی دعوت به عمل آید.

هیئت مشاوره در سطح جهانی آشنیتانی با بیان این که هیات مشاوران TGC با حضور ۵ فعال بازی سازی خارجی و ۵ بازی ساز مطرح ایرانی تشکیل شده است گفت: مشاوران خارجی از افراد شناخته شده و کارگشته صنعت بازی های رایانه ای هستند. برای مثال «کیت فولر» در ساخت بازی های هم چون Call of Duty: Black Ops, Singularity, Quake دخیل بوده یا خاتم «جووان آکابر» در بازی های همچون بایوشاک، توم ریپر و فاز کرای ۲ مشارکت داشته و جوایز متعددی گرفته است. مشاوران بین المللی رویداد عبارتند از:

- Henry LaBounta از شرکت Zynga
- Mike Acton از شرکت Insomniac Games
- Susan O'Connor نویسنده و طراح بازی
- Phil Elliott از شرکت Square Enix
- Keith Fuller از شرکت Fuller Game Production

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری دیروز سوم بهمن ماه، با اعلام آغاز ثبت نام جهت حضور در نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention گفت: ثبت نام تا ۱۵ فروردین ماه ادامه دارد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که با یک دقیقه سکوت به احترام شهدای آتش نشان حادثه ساختمان پلاسکو آغاز شد با بیان این که امسال شاهد رشد ۲۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور هستیم افزود: فعالیت ۲ هزار بازی ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی سازی، ظرفیت خوبی را برای ایران در این صنعت فراهم کرده است.

وی ادامه داد: بازار بازی های رایانه ای یک بازار جهانی است، با این حال در ایران به خاطر وجود تحریم ها، یک بازار داخلی ایجاد شده است و باید با استفاده از تجربه بازی سازهای خارجی، زمینه حضور محصولات ایران در بازار های جهانی نیز فراهم شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر لزوم بهره گیری از استانداردها، تکنولوژی ها و مفاهیم بازی سازی در خراج کشور گفت: در صورتی که شرکت های خارجی به امنیت و بازده سرمایه در ایران مطمئن شوند در آینده به سرمایه گذاری بر روی شرکت های ایرانی بازی ساز خواهند پرداخت.

صنعت بازی ایران تا شناخته است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که بسیاری از کشورها نمی دانند در ایران شرکت های بازی سازی وجود دارد گفت: صنعت گام، نقش، خودرسان سازی 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.

وی ادامه داد: 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. علاوه بر این با توجه به این که رویدادهای مشابه در منطقه عمر زیادی ندارند، این فرصت برای TGC فراهم است که به بل صنعت بازی سازی خاورمیانه با کشورهای پیش رو بدل شود.

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. بدین منظور از یک ماه پیش کارگاه هایی برای بازی سازان در حال برگزاری است تا با ارتقای این بازی ها، آن ها را آماده معرفی به ناشران بین المللی کنند.

اهداف نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention چیست؟

مهرداد آشنیتانی مدیر پروژه این نمایشگاه در این نشست خبری گفت: نمایشگاه و همایش بازی سازی تهران با دیدگاه ایجاد یک شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی برگزار می شود.

وی ارتقای سطح دانش بازی سازان، اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار را از مهم ترین اهداف TGC برشمرد و گفت: معرفی فرصت های سرمایه گذاری، زمینه سازی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌ها تشریح کرد

تاکید بر جذب سرمایه‌گذاران خارجی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای



تفاهم - گروه گزارش: مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ضمن تأکید بر تلاش برای دعوت از سرمایه‌گذاران خارجی برای ورود به بازار ایران، از برخورد‌ها و حواشی به وجود آمده برای بازی «کلش آو کلنز» انتقاد کرد. نشست خبری آغاز رسمی ثبت نام رویداد بین‌المللی تهران گیم کانونشن (TGC) با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و مهرداد آشتیانی - طراح این رویداد برگزار شد. در ابتدای این نشست، حسن کریمی قدوسی - مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به اهمیت رویداد تی جی سی پرداخت و گفت: بازار بازی‌های رایانه‌ای در دنیا هر چند سال یک بار در حال پوست‌اندازی است و به نظرم به همین دلیل می‌توان گفت هنوز صنعت گیم نه فقط در ایران که در دنیا جوان است و تحولات چند سال اخیر کل فضای این صنعت را تحت تأثیر قرار داده است. وی افزود: به همین دلیل کشور ما در این زمینه خوش اقبال بوده و در زمینه تولید بازی‌های کوچک‌تر حتی مزیت نسبی هم پیدا کرده است. در حال حاضر شاهد رشد ۳۰ تا ۳۵ درصدی تولید در کشور هستیم و امروز بالغ بر ۲ هزار بازی‌ساز و ۱۰۰ شرکت فعال در این حوزه داریم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در ادامه افزود: ما به دنبال سرمایه‌گذاری خارجی در بازار داخلی بازی‌های رایانه‌ای هستیم و البته این هدف کمی بلندپروازانه است. ابتدا باید امنیت سرمایه‌گذاری در کشور اثبات شود. کریمی قدوسی تأکید کرد: ما باید به دیگران اثبات کنیم صنعت گیم در ایران وجود دارد و امنیت لازم برای سرمایه‌گذاری در

این میدان هم وجود دارد. وی ادامه داد: با اطلاع از جمیع این موارد بود که با استفاده از فضای تعامل میان ایران و کشورهای دیگر به خصوص اروپا در دوران پسابرجام، ایده یک رویداد و بازار منطقه‌ای مطرح شد. از همین منظر هم تی جی سی می‌خواهد پلی میان خاورمیانه با کشورهای پیشرو در صنعت گیم باشد. در ادامه این نشست مهرداد آشتیانی - مدیر و طراح رویداد تی جی سی نیز با بیان اینکه این رویداد قرار است تبدیل به شاهراه ارتباطی میان فعالان داخلی و خارجی بازی‌های رایانه‌ای شود، بخش‌های اصلی این رویداد را، جلسات تجاری برای ارتباط کشورها، کنفرانس‌ها و کلاس‌های تخصصی، روز ناشران و نمایشگاه بازی‌سازان مستقل معرفی کرد. وی سپس محور کنفرانس‌ها و کلاس‌های تخصصی را «طراحی بازی»، «تولید»، «تجارت و کسب و کار»، «فنی»، و «هنری» برشمرد و گفت: بر مبنای همین ۵ محور در این رویداد ۶۰ کنفرانس، ۵ کلاس و ۳۰ سخنران بین‌المللی خواهیم داشت.

منابع دیگر: روزنامه‌های جام‌جم، قدس، رسالت، هدف و اقتصاد، تفاهم

رییس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

محدودیت «کلش آو کلنز» به زیان صنعت بازی ایران است

ثبت‌نام Tehran Game Convention آغاز شد

وی با بیان اینکه گیم کانکشن مونترین نمایشگاه صنعت بازی‌های رایانه‌ای را برای انجام توافقات تجاری در جهان برگزار می‌کند، گفت: این مجموعه در برگزاری نمایشگاه TGC متعهد به حمایت در تولید و تهیه محتوای سخنران خارجی، دعوت از ۳۰ خریدار خارجی، بازاریابی بین‌المللی، تسهیل ایل و ذهاب سخنران و خریداران خارجی، اختصاص نرم‌افزار قرار ملاقات (Meeting Application) قدرتمندش به این رویداد و کمک در روند مدیریت و برگزاری TGC شده است.

اشتهایی با بیان اینکه هیات مشاوران TGC با حضور ۵ فعال بازی‌سازی خارجی و ۵ فعال ایرانی تشکیل شده است، گفت: مشاوران خارجی از افراد شناخته‌شده صنعت بازی‌های رایانه‌ای هستند و در توسعه و طراحی بازی‌های مشهوری مانند Far Cry 2, Tomb Raider, BioShock, Call of Duty و Soldier of Fortune مشارکت داشته‌اند.

وی افزود: هیات مشاوران ایرانی نیز از بهترین بازی‌سازهای ایران هستند و ساخت بازی‌های مطرحی چون گرشاسب، shadowblade و آسمان در را بر عهده داشته‌اند.

● **تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت‌نام زودهنگام**
اشتهایی درباره زمان‌بندی نمایشگاه TGC توضیح داد: ثبت‌نام برای حضور در کنفرانس‌ها، 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 ثبت‌نام کنند از تخفیف ۲۰ درصدی بهره‌مند خواهند شد. مدیر پروژه TGC ادامه داد: فراخوانی برای دعوت از فعالان صنعت بازی‌های رایانه‌ای جهت سخنرانی در این رویداد منتشر شده و علاقه‌مندان می‌توانند پروپوزال خود را تا ۲۹ بهمن ماه برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ارسال کنند.

● **حمایت ویژه از دانش‌بنیان‌ها**
مدیر پروژه TGC گفت: معاونت علمی و فناوری ریاست‌جمهوری به شرکت‌های دانش‌بنیان حوزه بازی‌های رایانه‌ای برای حضور در این رویداد تسهیلات حمایتی پرداخت می‌کند. همچنین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز به رایگان غرفه ۴ متری در اختیار بازی‌سازان مستقل قرار خواهد داد. اشتیایی افزود: قرار است Pierre Pilon آموزش‌دهنده اصلی نحوه ارائه پروژه (Pitch Trainer) در شرکت Ubisoft Montréal، نیمه اول اسفند به ایران آمده و کارگاهی یک روزه برای آموزش نحوه معرفی بازی‌ها به ناشران بین‌المللی برای بازی‌سازان ایرانی برگزار کند. پس از این کارگاه نیز به شرکت‌های علاقه‌مند مشاوره تخصصی ارائه خواهد شد.



● تشریح اهداف TGC

مهراد اشتیایی مدیر پروژه TGC نیز در این نشست خبری درباره بخش‌های مختلف این رویداد توضیح داد: بخش B2B نخستین بخش نمایشگاه TGC است که در آن جلسات تجاری برگزار می‌شود.

وی با بیان اینکه بخش دوم TGC برگزاری کنفرانس‌های بازی‌سازی است، گفت: در این رویداد برگزاری ۶۰ کنفرانس با حضور ۳۰ سخنران بین‌المللی در ۵ محور طراحی بازی، تولید گسب و گراف، فنی و هنری پیش‌بینی شده است. همچنین ۵ کلاس یک روزه در هر بخش برگزار خواهد شد.

مدیر پروژه نمایشگاه TGC ادامه داد: بخش سوم این رویداد روز ناشران نام دارد و تولیدکنندگان و ارائه‌دهندگان محتوای داخلی در حضور ناشران و سرمایه‌گذاران داخلی و خارجی به معرفی پروژه‌های خود خواهند پرداخت.

اشتهایی گفت: بخش دیگر این رویداد نیز به بازی‌سازان مستقل اختصاص یافته است و در صورتیکه این گروه محصول قابل عرضه‌ای در نمایشگاه داشته باشند، از یک غرفه رایگان ۴ متری برخوردار خواهند شد.

● حضور مونترین گیم کانکشن

اشتهایی با بیان همکاری شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) در برگزاری رویداد TGC گفت: این مجموعه نمایشگاه‌های معروف Game Connection را در فرانسه و آمریکا برگزار می‌کند و قرار است به صورت تجاری در خاورمیانه با ایران همکاری کند.

رییس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نشستی خبری با اعلام آغاز ثبت‌نام جهت حضور در نمایشگاه و همایش Tehran Game Convention گفت: ثبت‌نام تا ۱۵ فروردین ماه ادامه دارد.

● **فناوران - حسن کریمی قدوسی** با بیان اینکه اسال شاهد رشد ۳۵ درصدی تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور هستیم، افزود: فعالیت ۴ هزار بازی‌ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی‌سازی، ظرفیت خوبی را برای ایران در این صنعت فراهم کرده است.

وی ادامه داد: بازار بازی‌های رایانه‌ای یک بازار جهانی است، با این حال در ایران به خاطر وجود تحریم‌ها یک بازار داخلی ایجاد شده است و باید با استفاده از تجربه بازی‌سازهای خارجی، زمینه حضور محصولات ایران در بازارهای جهانی نیز فراهم شود.

رییس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان لزوم بهره‌گیری از استانداردها، تکنولوژی‌ها و مفاهیم بازی‌سازی در خارج از کشور گفت: در صورتی که شرکت‌های خارجی به امنیت و بازده سرمایه در ایران مطمئن شوند، در آینده به سرمایه‌گذاری روی شرکت‌های ایرانی بازی‌ساز خواهند پرداخت.

کریمی قدوسی با بیان اینکه باید مراقب تبعات خارجی تصمیم‌گیری‌ها بمانیم، گفت: اتفاقی که برای بازی دارای مجوز و رده‌بندی سنی «کلش آو کلنز» افتاد، تبعات خارجی زیادی داشت و ما با بیش از ۲۰ تماس تلفنی و ایمیلی از شرکت‌های بین‌المللی درباره امنیت سرمایه‌گذاری در ایران مواجه شدیم و این موضوع به توسعه صنعت بازی در ایران صدمه می‌زند.

● صنعت بازی ایران تا شناخته است

کریمی قدوسی با اظهار امیدواری به انتشار بازی‌های ایرانی در بازارهای بین‌المللی پس از برگزاری رویداد TGC گفت: حدود ۳۰ بازی در ایران وجود دارند که قابلیت عرضه در بازی‌های جهانی دارند. بدین منظور از یک ماه پیش کارگروهی برای بازی‌سازان در حال برگزاری است تا با ارتقای این بازی‌ها، آنها را آماده معرفی به ناشران بین‌المللی کنند.

وی در پاسخ به این پرسش که با توجه به لغو برخی رویدادهای بین‌المللی در ایران، آیا از باطل لغو ناگهانی TGC نگرانی ندارد گفت: روز چهارشنبه با بیست سازمان و ارگان فرهنگی کشور جلسه داریم تا اهمیت و موضوع نمایشگاه TGC را توضیح دهیم و با اقداماتی که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهد، مشکلی برای نمایشگاه پیش نخواهد آمد.

بزرگترین رویداد صنعت گیم خاورمیانه برگزار می شود

ایران میزبان غول های بازی سازی دنیا



خواهیم شد. وی افزود: حدود ۶۰ سخنران در این رویداد شرکت خواهند کرد که بیش از نیمی از آنها بازی سازان مطرح بین المللی خواهند بود.

آشتیانی اظهار کرد: در بخش های دیگر TGC شاهد برگزاری کلاس های آموزشی و معرفی محصولات ایرانی به سرمایه گذاران داخلی و خارجی خواهیم بود.

مدیر پروژه نمایشگاه TGC با اشاره به اینکه تسهیلاتی برای حضور بازی سازان مستقل در این رویداد در نظر گرفته شده است، گفت: این بازی سازان می توانند از غرفه های رایگان در این نمایشگاه برخوردار شوند.

وی با اشاره به همکاری شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) برای برگزاری این نمایشگاه گفت: این شرکت به طور اختصاصی با ایران همکاری می کند و در این مدت با هیچ کشوری در منطقه همکاری نخواهد کرد.

نمایشگاه TGC، ۱۰ و ۹ اردیبهشت ماه سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد و ثبت نام برای حضور در این گردهمایی از ۲۵ دی ماه آغاز شده و تا ۱۵ فروردین ماه ادامه خواهد داشت اما کسانی که تا ۲۶ اسفندماه ثبت نام کنند از تخفیف ۲۰ درصدی بهره خواهند برد.

کشورها و شرکت های معتبر در داخل ایران خواهیم بود.

وی افزود: متأسفانه اتفاقاتی مثل فیلتر بازی کلاش اف کلنز مشکلاتی را برای مادر بازارهای بین المللی به وجود آورده و خارجی ها برای سرمایه گذاری در این حوزه احساس امنیت زیادی ندارند که ما باید این ذهنیت را از بین ببریم و ایران را به یک بازار امن برای ورود سرمایه گذاران خارجی

تبدیل کنیم. کریمی قدوسی ادامه داد: به همین دلیل ما با برگزاری TGC در اردیبهشت ماه سال آینده به دنبال فضای مثبت برای تعامل با بازی سازان بزرگ دنیا هستیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه در حال حاضر بیش از ۲۰ بازی پتانسیل ورود به بازارهای جهانی را دارند، گفت: امیدواریم با برگزاری TGC شاهد ارتقای صنعت گیم ایران باشیم و بازی های داخلی را به خارجی ها معرفی کنیم.

وی در بخش دیگری از سخنان خود گفت: در حال حاضر بازی سازان ایرانی در خاورمیانه جایگاه مناسبی دارند و یکی دیگر از اهداف برگزاری این رویداد ایجاد پل ارتباطی بین کشورهای منطقه با کشورهای پیشرو در این صنعت است.

در ادامه این نشست خبری مهرداد آشتیانی مدیر پروژه نمایشگاه TGC گفت: ما در این رویداد میزبان کارشناسان داخلی و خارجی خواهیم بود که از تجربیات آنها در بخش های مختلف بهره مند

شرکت های مطرح بازی سازی جهان سال آینده با هدف ارتقای صنعت گیم داخلی به ایران می آیند.

به گزارش «فرصت امروز»، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای طی یک نشست خبری گفت: عدم آشنایی کشورهای دیگر با صنعت گیم ایران یکی از بزرگ ترین مشکلات بازی سازان داخلی است و به همین دلیل تصمیم گرفتیم تا برای رفع این مشکل رویداد دو روزه ای را با عنوان TGC (Tehran Game Convention) برگزار کنیم.

وی افزود: صنعت بازی سازی ایران، امسال رشد قابل توجهی داشت و براساس آمارها، تولید بازی های بومی رشدی ۳۵ درصدی داشته است.

کریمی قدوسی اظهار کرد: در حال حاضر ۱۰۰ شرکت بازی سازی در این حوزه فعال و در این شرکت ها حدود دو هزار بازی ساز مشغول ساخت بازی های رایانه ای بومی هستند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تحریم ها توانسته اند مشکلاتی را برای بازی سازان ایجاد کنند، گفت: به دلیل تحریم هایی که وجود داشت آنطور که باید نتوانستیم توانمندی بازی سازان داخلی را به کشورهای دیگر نشان دهیم، اما اگر حالا بتوانیم به خوبی این صنعت را به جهانیان معرفی کنیم، بدون شک شاهد سرمایه گذاری

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد:

نمایشگاه TGC پل بین خاورمیانه و کشورهای پیشرو در صنعت بازی است

بازی سازی در ایران وجود دارد و در کشور فضایی منحصر به فرد ایجاد کنیم. در ادامه مهر داد آشتیانی مدیر پروژه جشنواره تی جی سی اظهار داشت: نمایشگاه و همایش بازی سازی تهران یادگار ایجاد یک شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت بازی در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی ایجاد شد. وی افزود: برقراری ارتباط بین تولید کنندگان بازی و سرویس دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکر ایران، ایجاد محلی در نقطه مهم از لحاظ جغرافیایی و معرفی فرصت های سرمایه گذاری از مهمترین اهداف این جشنواره است. آشتیانی با اشاره به بخش های این رویداد بیان داشت: بخش های مختلف رویداد شامل جلسات بی تسویی، فضای اختصاصی برای جلسات تجاری، اختصاص فضای رایگان به بازی سازان مستقل، اختصاص یک روز به ناشرین داخلی و خارجی و سالن اختصاص کنفرانس و برگزاری سخنرانی های هدفمند اشخاص سرشناس بین المللی است. وی با اشاره به اینکه کنفرانس هادر قالب ۶۰ سخنرانی با حضور ۳۰ سخنران بین المللی برگزار می شود گفت: سخنرانی در موضوع بخش تولید طراحی بازی، پروژه های هنری، مسایل فنی و تجارت، کسب و کار انجام می شود.

شرکت های خارجی و جلب همسکاري آنها برای سرمایه گذاری در بازار ایران است.

کریمی قدوسی افزود: بازار بازی های رایانه ای در دنیا هر چند سال یک بار در حال پوست انداختن است و در ۱۰ سال گذشته می گفتند این صنعت توپا و جوان است اکنون نیز همین را می گویند؛ با آمدن گوشی های هوشمند و بازی های جدید باز هم این صنعت جوان است و لی در کشور ما بازی ها به سوی خلافت و کوچک تر شدن رفته است که از این ظرفیت ها به خوبی می توان استفاده کرد.

وی گفت: فضای کسب و کار جدید ایجاد شده در دنیا، قاعده بازار داخلی را از بین برده و کشور ما به دلیل تحریم، بازار محلی دارد و با اشاره به این که ما احتیاج به تجربه بازی سازان خارجی داریم گفت: ما نیاز داریم استانداردها و تکنولوژی ها را با خارج از کشور یکسان کنیم، اما موضوعات داخلی و بومی باشد چون یک موضوع متفاوت است. کریمی قدوسی با اشاره به اینکه نیازمند سرمایه گذاری در ایران هستیم گفت: گام اول امنیت سرمایه گذاری برای شرکت های خارجی باید مشخص شود که در ایران وجود دارد و شرکت خارجی بداند که این سرمایه گذاری بازده مناسب دارد. وی حوزه بازی ایران را ناشناخته خواند و افزود: ابتدا باید اثبات کنیم صنعت



هدف اقتصاد علمی و حید: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: اولین رویداد علمی و تجاری بین المللی صنعت بازی های رایانه ای در ایران پل ارتباطی فعالان داخلی صنعت گیم به فعالان بازار گیم جهانی خواهد بود.

به گزارش خبرنگار ما، حسن کریمی قدوسی در خصوص «شروع ثبت نام نمایشگاه TGC» اظهار کرد: نمایشگاه تهران گیم کانوشن فرصت از تقای مهارت علمی و تکنیکی با شرکت در جلسات حضوری و کنفرانس های علمی متخصصان داخلی و خارجی را فراهم می کند.

وی ادامه داد: نمایشگاه، فرصت ورود بازی های ایرانی در خارج از کشور و ایجاد فضای تجاری در ایران، توسعه کسب و کار فعالان داخلی با حضور

مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها تشریح کرد:

«TGC» به دنبال جذب سرمایه های خارجی

کنیم البته موضوعات باید محتوای بومی داشته باشد. وی در ادامه افزود: ما به دنبال سرمایه گذاری خارجی در بازار داخلی بازی های رایانه ای هستیم و البته این هدف کمی بلند پروازانه است. ابتدا باید امنیت سرمایه گذاری در کشور اثبات شود. به عنوان مثال اتفاقی که برای بازی کلش آو کلنز طی هفته های اخیر رخ داد تبعات خارجی بسیاری برای ما داشت. تماس های بسیاری از طرف های مذاکره خود داشتیم که می پرسیدند با این چالش ها چگونه انتظار دارید سرمایه خود را به کشورتان بیاوریم.

کریمی قدوسی سپس تاکید کرد: ما باید به دیگران اثبات کنیم صنعت گیم در ایران وجود دارد و امنیت لازم برای سرمایه گذاری در این میدان هم وجود دارد. در ادامه این نشست مهر داد آشتیانی، مدیر و طراح رویداد تی جی سی در توضیحاتی مشروح به جزئیات برگزاری این رویداد پرداخت.

نخستین رویداد بین المللی تهران گیم کانوشن (TGC) ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.

درس گرفتن مسئولان از این دست حوادث تاکید کرد. کریمی قدوسی سپس به اهمیت رویداد تی جی سی پرداخت و گفت: بازار بازی های رایانه ای در دنیا هر چند سال یک بار در حال پوست اندازی است و به همین دلیل می توان گفت هنوز صنعت گیم نه فقط در ایران که در دنیا جوان است و تحولات چند سال اخیر کل فضای این صنعت را تحت تاثیر قرار داده است. وی افزود: به همین دلیل کشور ما در این زمینه خوش اقبال بوده و در زمینه تولید بازی های کوچک تر حتی مزیت نسبی هم پیدا کرده است. در حال حاضر شاهد رشد ۳۰ تا ۳۵ درصدی تولید در کشور هستیم و امروز بالغ بر دوهزار بازی ساز و ۱۰۰ شرکت فعال در این حوزه داریم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر این که فضای جدید صنعت گیم در دنیا قاعده بازار محلی را از بین برده و هر محصولی برای کل جهان تولید می شود گفت: ما نیازمند استفاده از تجربه های بازی سازان بین المللی داریم. نیاز داریم استانداردهای فنی بازی سازی خود را به استانداردهای جهانی نزدیک



مهر: نشست خبری آغاز رسمی ثبت نام رویداد بین المللی تهران گیم کانوشن (TGC)، با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مهر داد آشتیانی طراح این رویداد برگزار شد.

در ابتدای این نشست و پس از یک دقیقه سکوت به احترام جان باختگان حادثه ساختمان پلاسکو، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هم این سانحه را به بازماندگان تسلیت گفت و بر لزوم

نمایشگاه بازی تهران؛ اردیبهشت ۹۶

مراجعه و نام‌نویسی کنند. کریمی قدوسی افزود: هدف از برگزاری این رویداد توسعه همکاری‌های بین‌المللی، ارتقای دانش و اشتراک تجربه با موضوع بازی‌های رایانه‌ای است. وی گفت: همچنین ارتباط میان تولیدکنندگان و ارائه‌کنندگان خدمات، معرفی فرصت‌های سرمایه‌گذاری، ایجاد فرصت‌های بین‌المللی برای عرضه و صادرات محصولات و خدمات با موضوع بازی‌های رایانه‌ای از دیگر اهداف برگزاری این نمایشگاه است.

مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای گفت: نخستین نمایشگاه و همایش بازی تهران (Tehran Game Convention) اردیبهشت ۱۳۹۶ در برج میلاد برگزار خواهد شد. به گزارش خبرگزاری صدا و سیما، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری افزود: نام‌نویسی برای حضور در این رویداد تا ۱۵ فروردین ۹۶ ادامه دارد. به گفته او، علاقه‌مندان برای حضور در این رویداد به سایت اینترنتی tehrangamecon.com

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌ها:

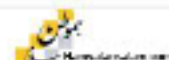
«TGC» به دنبال جذب سرمایه‌های خارجی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ضمن تأکید بر تلاش برای دعوت از سرمایه‌گذاران خارجی برای ورود به بازار ایران، از برخوردها و حواشی به وجود آمده برای بازی «کلش آو کلنز» انتقاد کرد.

نشست خبری آغاز رسمی ثبت نام رویداد بین‌المللی «تهران گیم کانوشن» (TGC) با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و مهرداد آشتیانی طراح این رویداد برگزار شد. در ابتدای این نشست و پس از یک دقیقه سکوت به احترام جان باختگان حادثه ساختمان پلاسکو، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هم این سانحه را به بازماندگان تسلیت گفت و بر لزوم درس گرفتن مسئولان از این دست حوادث تأکید کرد. کریمی قدوسی سپس به اهمیت رویداد تی جی سی پرداخت و گفت: بازار بازی‌های رایانه‌ای در دنیا هر چند سال یک بار در حال پوست‌اندازی است و به نظرم به همین دلیل می‌توان گفت هنوز صنعت گیم نه فقط در ایران که در دنیا جوان است و تحولات چند سال اخیر کل فضای این صنعت را تحت تأثیر فرماده است.

تبغات فیلتر «کلش آو کلنز»

مهر: مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از برخوردها و حواشی به‌وجودآمده برای بازی «کلش آو کلنز» انتقاد کرد. حسن کریمی قدوسی افزود: ما به دنبال سرمایه‌گذاری خارجی در بازار داخلی بازی‌های رایانه‌ای هستیم. ابتدا باید امنیت سرمایه‌گذاری در کشور اثبات شود. به عنوان مثال اتفاقی که برای بازی کلش آو کلنز طی هفته‌های اخیر رخ داد، تبغات خارجی بسیاری برای ما داشت. تماس‌های بسیاری از طرف‌های مذاکره خود داشتیم که می‌پرسیدند با این چالش‌ها چگونه انتظار دارید سرمایه‌خودمان را به کشورتان بیاوریم.



رشد ۳۵ درصدی تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور (۱۳۹۶-۹۵/۱۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اعلام آغاز ثبت نام جهت حضور در نمایشگاه و همایش بین‌المللی Tehran Game Convention گفت: ثبت نام تا ۱۵ فروردین ماه ادامه دارد.

حسن کریمی قدوسی در نشست خبری امروز با بیان این که امسال شاهد رشد ۳۵ درصدی تولید بازی‌های رایانه‌ای در کشور هستیم افزود: فعالیت ۲۰۰۰ بازی ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی‌سازی، ظرفیت خوبی را برای ایران در این صنعت فراهم کرده است. وی ادامه داد: بازار بازی‌های رایانه‌ای یک بازار جهانی است، با این حال در ایران به خاطر وجود تحریم‌ها، یک بازار داخلی ایجاد شده است و باید با استفاده از تجربه بازی‌سازهای خارجی، زمینه حضور محصولات ایران در بازارهای جهانی نیز فراهم شود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با تأکید بر لزوم بهره‌گیری از استانداردها، تکنولوژی‌ها و مفاهیم بازی‌سازی در خارج از کشور گفت: در صورتی که شرکت‌های خارجی به امنیت و بازده سرمایه در ایران مطمئن شوند، در آینده به سرمایه‌گذاری بر روی شرکت‌های ایرانی بازی ساز خواهند پرداخت. کریمی قدوسی با بیان این که باید مراقب تبغات خارجی تصمیم‌گیری‌هایمان باشیم گفت: اتفاقی که برای بازی دارایی مجوز و رده بندی سنی «کلش آو کلنز» افتاد، تبغات خارجی زیادی داشت و ما با بیش از ۲۰ تماس تلفنی و ایمیلی از شرکت‌های بین‌المللی درباره امنیت سرمایه‌گذاری در ایران مواجه شدیم. صنعت بازی ایران ناشناخته است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که بسیاری از کشورها نمی‌دانند در ایران شرکت‌های بازی‌سازی وجود دارد تأکید کرد: صنعت گاز، نفت، خودروسازی و حتی صنعت فیلم‌سازی ایران در دنیا شناخته شده است؛ اما جوانی شرکت‌های بازی‌سازی داخلی با عمری حدود ۱۰ سال و البته وجود تحریم‌ها، نشان دهنده ی لزوم معرفی توان بازی‌سازی ایران به ناشران و سرمایه‌گذاران خارجی است.

وی ادامه داد: در نمایشگاه Tehran Game Convention به دنبال این هستیم که فضای مثبتی را برای تعامل بازی‌سازان کشورمان با فعالان بین‌المللی این رشته فراهم کنیم. علاوه بر این با توجه به این که رویدادهای مشابه در منطقه عمر زیادی ندارند، این فرصت برای TGC فراهم است که به پل صنعت بازی‌سازی خاورمیانه با کشورهای پیش‌رو بدل شود.

کریمی قدوسی با اظهار امیدواری به انتشار بازی‌های ایرانی در بازارهای بین‌المللی پس از برگزاری رویداد TGC گفت: حداقل ۲۰ بازی در ایران وجود دارند که قابلیت عرضه در بازی‌های جهانی دارند. بدین منظور از یک ماه پیش کارگاه‌هایی برای بازی‌سازان در حال برگزاری است تا با ارتقای این بازی‌ها، آن‌ها را آماده معرفی به ناشران بین‌المللی کنند.

وی در پاسخ به این پرسش که با توجه به لغو برخی رویدادهای بین‌المللی در ایران، آیا از بابت لغو ناگهانی TGC نگرانی ندارد گفت: در چند روز آینده با ۲۰ سازمان و ارگان فرهنگی کشور جلسه گروهی داریم تا اهمیت و موضوع نمایشگاه TGC را توضیح دهیم و با اقداماتی که بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای انجام می‌دهد، مشکلی برای نمایشگاه پیش نخواهد آمد.

اهداف نمایشگاه بین‌المللی Tehran Game Convention

مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه این نمایشگاه هم در این نشست خبری گفت: نمایشگاه و همایش بازی‌سازی تهران با دیدگاه ایجاد یک شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی‌سازی بین‌المللی برگزار می‌شود.

وی ارتقای سطح دانش بازی‌سازان، اشتراک تجربه‌ها و توسعه کسب و کار را از مهم‌ترین اهداف TGC برشمرد و گفت: معرفی فرصت‌های سرمایه‌گذاری، زمینه‌سازی برای عرضه محصولات ایرانی در بازار بین‌المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس‌دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکر ایران از جمله فرصت‌های پیش‌رو در این رویداد است.

آشتیانی درباره بخش‌های مختلف این رویداد توضیح داد: بخش تجاری یا B2B نخستین بخش نمایشگاه TGC است که در آن جلسات تجاری برگزار می‌شود.

وی با بیان این که بخش دوم TGC برگزاری کنفرانس‌های تخصصی بازی‌سازی است گفت: در این رویداد برگزاری ۶۰ کنفرانس با حضور (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ۳۰ سخنران تراز اول بین المللی در پنج محور طراحی بازی، تولید، کسب و کار، فنی و هنری پیش بینی شده است. همچنین پنج کلاس یک روزه در هر بخش برگزار خواهد شد.

مدیر پروژه نمایشگاه TGC ادامه داد: بخش سوم این رویداد روز تاشران نام دارد و تولیدکنندگان و آرایه دهندگان محتوای داخلی در حضور تاشران و سرمایه گذاران داخلی و خارجی به معرفی پروژه های خود خواهند پرداخت.

آشنیانی گفت: بخش دیگر این رویداد نیز به بازی سازان مستقل اختصاص یافته است و در صورتی که این گروه محصول قابل عرضه ای در نمایشگاه داشته باشند، از یک غرفه رایگان ۴ متری برخوردار خواهند شد.

برگزاری نمایشگاه TGC با همکاری مجموعه معتبر گیم کانکشن فرانسه‌آشنیانی با اشاره به همکاری شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) در برگزاری رویداد TGC گفت: این مجموعه نمایشگاه های معروف Game Connection را در فرانسه و آمریکا برگزار می کند و قرار است به صورت انحصاری در خاورمیانه با ایران همکاری کند.

وی با بیان این که گیم کانکشن موثرترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای برای انجام توافقات تجاری را در جهان برگزار می کند گفت: این مجموعه در برگزاری نمایشگاه TGC متعهد به حمایت در تولید و تهیه محتوای سخنرانان خارجی، دعوت از ۳۰ خریدار خارجی، بازاریابی بین المللی، تسهیل ایاب و ذهاب سخنرانان و خریداران خارجی، اختصاص نرم افزار قرار ملاقات (Meeting Application) قدرتمندش به این رویداد و کمک در روند مدیریت و برگزاری TGC شده است.

مدیر پروژه TGC هدفمندبودن نمایشگاه بر روی جلسات و توافقات تجاری را به عنوان ویژگی مهم این رویداد برشمرد و گفت: در نمایشگاه های B2B که در ایران برگزار می شود، معمولاً مکانیزمی برای تنظیم قراردادهای تجاری وجود ندارد. اما گیم کانکشن یکی از بهترین نرم افزارهای تنظیم قرار ملاقات را در اختیار ما قرار داده و شرکت های می توانند از طریق این اپلیکیشن از اول اسفند ماه نسبت به تنظیم قراردادهای خود اقدام کنند.

وی با بیان این که گیم کانکشن متعهد به حضور ۳۰ خریدار بین المللی در این رویداد شده است گفت: در همراه مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن با گروه های مختلف بازی سازی جلسات مختلفی را برگزار کرده و نیازمندی ها استخراج شد تا براین اساس از شرکت های خارجی دعوت به عمل آید. هیئت مشاوره در سطح جهانی

آشنیانی با بیان این که هیئت مشاوران TGC با حضور ۵ فعال بازی سازی خارجی و ۵ بازی ساز مطرح ایرانی تشکیل شده است گفت: مشاوران خارجی از افراد شناخته شده و کارکنان صنعت بازی های رایانه ای هستند.

وی تأکید کرد: هیئت مشاوران ایرانی نیز از بهترین بازی سازهای ایران هستند و ساخت بازی های مطرحی چون گرشاسپ، shadow blade و آسمان دژ را برعهده داشته اند.

تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زودهنگام تا ۲۶ اسفند ماه

آشنیانی 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 EBTGC۲۰۱۷ می توانند از تخفیف ۲۰ درصدی بهره مند شوند.

وی در ادامه قیمت بلیت ها را تشریح کرد: هزینه بهره مندی از کنفرانس ها ۱۰۰ هزار تومان است که می توانند به تمام ۶۰ کنفرانس دسترسی داشته باشند. هزینه کلاس های تخصصی و کنفرانس ها ۳۲۰ هزار تومان تعیین شده که می توانند به انتخاب خودشان از یک کلاس تخصصی و تمام کنفرانس ها بهره منده شوند و بلیت تجاری به خریداران اجازه می دهد تا به برنامه تنظیم ملاقات دسترسی داشته و به صورت نامحدود جلسه تنظیم کنند.

آشنیانی هزینه غرفه ها را نیز اینطور اعلام کرد: هزینه خریداری غرفه ۹ متری ۳.۲ میلیون تومان و غرفه ۱۸ متری ۶.۴ میلیون تومان قیمت گذاری شده که تخفیف ۲۰ درصدی شامل این قیمت ها نیز می شود.

مدیر پروژه TGC ادامه داد: 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.

وی با بیان این که اولویت جانیامی غرفه ها با شرکت هایی است که زودتر ثبت نام کنند، تأکید کرد: ترجمه هم زمان در تمام کنفرانس ها انجام خواهد شد. مدیر پروژه TGC گفت: معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به شرکت های دانش بنیان حوزه بازی های رایانه ای برای حضور در این رویداد تسهیلات حمایتی پرداخت می کند. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز غرفه ۴ متری به رایگان در اختیار بازی سازان مستقل قرار خواهد داد. بازی سازان مستقل برای گرفتن این غرفه های رایگان می توانند درخواست خود را به ایمیل contact@tehrangamecon.com ارسال نمایند.

بنا بر اعلام، بازی سازان و دیگر علاقه مندانی که قصد حضور در نمایشگاه Tehran Game Convention را دارند می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/register> نسبت به ثبت نام اقدام کنند.



رشد ۳۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور (۹۵/۱۱/۲۴)

ICTPRESS - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام آغاز ثبت نام جهت حضور در نمایشگاه و همایش بین المللی **Tehran Game Convention** گفت: ثبت نام تا ۱۵ فروردین ماه ادامه دارد.

به گزارش شبکه خبری **ICTPRESS**، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری امروز با بیان این که امسال شاهد رشد ۳۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور هستیم افزود: فعالیت ۲۰۰۰ بازی ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی سازی، ظرفیت خوبی را برای ایران در این صنعت فراهم کرده است. وی ادامه داد: بازار بازی های رایانه ای یک بازار جهانی است، با این حال در ایران به خاطر وجود تحریم ها، یک بازار داخلی ایجاد شده است و باید با استفاده از تجربه بازی سازهای خارجی، زمینه حضور محصولات ایران در بازارهای جهانی نیز فراهم شود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر لزوم بهره گیری از استانداردها، تکنولوژی ها و مفاهیم بازی سازی در خارج از کشور گفت: در صورتی که شرکت های خارجی به امنیت و بازده سرمایه در ایران مطمئن شوند، در آینده به سرمایه گذاری بر روی شرکت های ایرانی بازی ساز خواهند پرداخت. کریمی قدوسی با بیان این که باید مراقب تبعات خارجی تصمیم گیری هایمان باشیم گفت: اتفاقی که برای بازی دارایی مجوز و رده بندی سنی «کلتش او کلتز» افتاد، تبعات خارجی زیادی داشت و ما با بیش از ۲۰ تماس تلفنی و ایمیلی از شرکت های بین المللی درباره امنیت سرمایه گذاری در ایران مواجه شدیم. صنعت بازی ایران ناشناخته است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که بسیاری از کشورها نمی دانند در ایران شرکت های بازی سازی وجود دارد تاکید کرد: 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 ی لزوم معرفی توان بازی سازی ایران به ناشران و سرمایه گذاران خارجی است.

وی ادامه داد: 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. علاوه بر این با توجه به این که رویدادهای مشابه در منطقه عمر زیادی ندارند، این فرصت برای **TGC** فراهم است که به پل صنعت بازی سازی خاورمیانه با کشورهای پیش رو بدل شود.

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. بدین منظور از یک ماه پیش کارگاه هایی برای بازی سازان در حال برگزاری است تا با ارتقای این بازی ها، آن ها را آماده معرفی به ناشران بین المللی کنند.

وی در پاسخ به این پرسش که با توجه به لغو برخی رویدادهای بین المللی در ایران، آیا از بابت لغو ناگهانی **TGC** نگرانی ندارد گفت: در چند روز آینده با ۲۰ سازمان و ارگان فرهنگی کشور جلسه گروهی داریم تا اهمیت و موضوع نمایشگاه **TGC** را توضیح دهیم و با اقداماتی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام می دهد، مشکلی برای نمایشگاه پیش نخواهد آمد.

اهداف نمایشگاه بین المللی **Tehran Game Convention**

مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه این نمایشگاه هم در این نشست خبری گفت: نمایشگاه و همایش بازی سازی تهران با دیدگاه ایجاد یک شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی برگزار می شود.

وی ارتقای سطح دانش بازی سازان، اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار را از مهم ترین اهداف **TGC** برشمرد و گفت: معرفی فرصت های سرمایه گذاری، زمینه سازی برای عرضه محصولات ایرانی در بازار بین المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکر ایران از جمله فرصت های پیش رو در این رویداد است.

آشتیانی درباره بخش های مختلف این رویداد توضیح داد: بخش تجاری یا **B2B** نخستین بخش نمایشگاه **TGC** است که در آن جلسات تجاری برگزار می شود.

وی با بیان این که بخش دوم **TGC** برگزاری کنفرانس های تخصصی بازی سازی است گفت: در این رویداد برگزاری ۶۰ کنفرانس با حضور ۳۰ سخنران تراز اول بین المللی در پنج محور طراحی بازی، تولید، کسب و کار، فنی و هنری پیش بینی شده است. همچنین پنج کلاس یک روزه در هر بخش برگزار خواهد شد. مدیر پروژه نمایشگاه **TGC** ادامه داد: بخش سوم این رویداد روز ناشران نام دارد و تولیدکنندگان و آرایه دهندگان محتوای داخلی در حضور ناشران و سرمایه گذاران داخلی و خارجی به معرفی پروژه های خود خواهند پرداخت.

آشتیانی گفت: بخش دیگر این رویداد نیز به بازی سازان مستقل اختصاص یافته است و در صورتی که این گروه محصول قابل عرضه ای در نمایشگاه داشته باشند، از یک غرفه رایگان ۴ متری برخوردار خواهند شد.

برگزاری نمایشگاه **TGC** با همکاری مجموعه معتبر گیم کانکشن فرانسه

آشتیانی با اشاره به همکاری شرکت فرانسوی گیم کانکشن (**Game Connection**) در برگزاری رویداد **TGC** گفت: این مجموعه نمایشگاه های معروف **Game Connection** را در فرانسه و آمریکا برگزار می کند و قرار است به صورت انحصاری در خاورمیانه با ایران همکاری کند.

وی با بیان این که گیم کانکشن موثرترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای برای انجام توافقات تجاری را در جهان برگزار می کند گفت: این مجموعه در برگزاری نمایشگاه **TGC** متعهد به حمایت در تولید و تهیه محتوای سخنرانان خارجی، دعوت از ۳۰ خریدار خارجی، بازاریابی بین المللی، تسهیل ایاب و ذهاب سخنرانان و خریداران خارجی، اختصاص نرم افزار قرار ملاقات (**Meeting Application**) قدرتمندش به این رویداد و کمک در روند مدیریت و برگزاری **TGC** شده است.

مدیر پروژه **TGC** هدفمندبودن نمایشگاه بر روی جلسات و توافقات تجاری را به عنوان ویژگی مهم این رویداد برشمرد و گفت: در نمایشگاه های **B2B** که در ایران برگزار می شود، معمولاً مکانیزمی برای تنظیم قراردادهای تجاری وجود ندارد. اما گیم کانکشن یکی از بهترین نرم افزارهای تنظیم قرار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ملاقات را در اختیار ما قرار داده و شرکت های می توانند از طریق این اپلیکیشن از اول اسفند ماه نسبت به تنظیم قراردادهای خود اقدام کنند. وی با بیان این که گیم کانکشن متعدد به حضور ۳۰ خریدار بین المللی در این رویداد شده است گفت: در همراه مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن با گروه های مختلف بازی سازی جلسات مختلفی را برگزار کرده و نیازمندی ها استخراج شد تا براین اساس از شرکت های خارجی دعوت به عمل آید. هیئت مشاوره در سطح جهانی آشنایی با بیان این که هیئت مشاوران TGC با حضور ۵ فعال بازی سازی خارجی و ۵ بازی ساز مطرح ایرانی تشکیل شده است گفت: مشاوران خارجی از افراد شناخته شده و کارکنان صنعت بازی های رایانه ای هستند. وی تاکید کرد: هیئت مشاوران ایرانی نیز از بهترین بازی سازهای ایران هستند و ساخت بازی های مطرحی چون گرشاسپ، shadow blade و آسمان دژ را برعهده داشته اند. تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زودهنگام تا ۲۶ اسفند ماه آشنایی 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 EBTGC۲۰۱۷ می توانند از تخفیف ۲۰ درصدی بهره مند شوند. وی در ادامه قیمت بلیت ها را تشریح کرد: هزینه بهره مندی از کنفرانس ها ۱۰۰ هزار تومان است که می توانند به تمام ۶۰ کنفرانس دسترسی داشته باشند. هزینه کلاس های تخصصی و کنفرانس ها ۲۲۰ هزار تومان تعیین شده که می توانند به انتخاب خودشان از یک کلاس تخصصی و تمام کنفرانس ها بهره مند شوند و بلیت تجاری به خریداران اجازه می دهد تا به برنامه تنظیم ملاقات دسترسی داشته و به صورت نامحدود جلسه تنظیم کنند. آشنایی هزینه غرفه ها را نیز اینطور اعلام کرد: هزینه خریداری غرفه ۹ متری ۳۰۲ میلیون تومان و غرفه ۱۸ متری ۶۰۴ میلیون تومان قیمت گذاری شده که تخفیف ۲۰ درصدی شامل حال این قیمت ها نیز می شود. مدیر پروژه TGC ادامه داد: 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. وی با بیان این که اولویت جانیابی غرفه ها با شرکت هایی است که زودتر ثبت نام کنند، تاکید کرد: ترجمه هم زمان در تمام کنفرانس ها انجام خواهد شد. مدیر پروژه TGC گفت: معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به شرکت های دانش بنیان حوزه بازی های رایانه ای برای حضور در این رویداد تسهیلات حمایتی پرداخت می کند. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز غرفه ۴ متری به رایگان در اختیار بازی سازان مستقل قرار خواهد داد. بازی سازان مستقل برای گرفتن این غرفه های رایگان می توانند درخواست خود را به ایمیل contact@tehrangamecon.com ارسال نمایند. بنا بر اعلام، بازی سازان و دیگر علاقه مندانی که قصد حضور در نمایشگاه Tehran Game Convention را دارند می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/register> نسبت به ثبت نام اقدام کنند.



ثبت نام برای حضور در همایش بین المللی tehran game convention آغاز شد (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۲/۰۱)

خبرگزاری آریا - صبح امروز، بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز ثبت نام برای حضور در بزرگ ترین گردهمایی تجاری حوزه صنعت بازی های ویدیویی در ایران خبر داد و اعلام کرد که ثبت نام تا ۱۵ فروردین ماه، تقریباً یک ماه پیش از آغاز نمایشگاه ادامه خواهد داشت. حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ابتدا با تحلیل بازار بازی های ویدیویی ایران و جهان و فراهم آمدن ظرفیت های قابل قبول، برگزاری Tehran Game Convention را فرصت خوبی برای برداشتن قدم بعدی دانست. این رویداد که با همکاری شرکت شناخته شده فرانسوی Game Connection قرار است ۹ و ۱۰ اردیبهشت ۱۳۹۶ در محل همایش های بین المللی برج میلاد برگزار شود، بازی سازی در ایران را به کمپانی های بزرگ دنیا معرفی خواهد کرد و سکوی پرتابی برای بازی سازان ایرانی خواهد شد. نکته جالب در ارتباط با این نمایشگاه آن است که مجموعه Game Connection به عنوان یک سازمان بین المللی، نمایشگاه های متعددی برگزار می کند و Tehran Game Connection به عنوان تنها همایش B2B این شرکت در انحصار ایران خواهد ماند و بازی سازان کشورهای دیگر حوزه خلیج فارس و خاورمیانه می توانند از این فرصت برای شناساندن خود به بازار جهانی استفاده کنند. طی این دو روز، سخنرانی ها، کلاس های فشرده آموزشی و ملاقات ها و گفتگوهای تخصصی در رابطه با تمام موضوعات مرتبط با بازی های ویدیویی، به خصوص جنبه تجاری آن برگزار خواهد شد تا بازی سازان بومی ایرانی بتوانند از دریچه این نمایشگاه به بازار بین المللی نگاهی دقیق تر داشته باشند. بازی سازان مستقل می توانند با ارسال ایمیل به نشانی contact@tehrangamecon.com برای دریافت فضای رایگان نمایشگاهی اقدام کنند. قطعا حضور تیم های کوچک و خلاق در این نمایشگاه می تواند بسیار موثر واقع شود. علاقه مندان به حضور در این نمایشگاه می توانند با مراجعه به وبسایت این رویداد، از اطلاعات بیشتر پیرامون نحوه حضور باخبر شوند و ثبت نام خود را انجام دهند.

ثبت نام برای حضور در همایش بین المللی Tehran Game Convention آغاز شد (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۲۷)

صبح امروز، بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز ثبت نام برای حضور در بزرگ ترین گردهمایی تجاری حوزه صنعت بازی های ویدیویی در ایران خبر داد و اعلام کرد که ثبت نام تا ۱۵ فروردین ماه، تقریباً یک ماه پیش از آغاز نمایشگاه ادامه خواهد داشت.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ابتدا با تحلیل بازار بازی های ویدیویی ایران و جهان و فراهم آمدن ظرفیت های قابل قبول، برگزاری Tehran Game Convention را فرصت خوبی برای برداشتن قدم بعدی دانست.

این رویداد که با همکاری شرکت شناخته شده فرانسوی Game Connection قرار است ۹ و ۱۰ اردیبهشت ۱۳۹۶ در محل همایش های بین المللی برج میلاد برگزار شود، بازی سازی در ایران را به کمپانی های بزرگ دنیا معرفی خواهد کرد و سکوی پرتابی برای بازی سازان ایرانی خواهد شد.

نکته جالب در ارتباط با این نمایشگاه آن است که مجموعه Game Connection به عنوان یک سازمان بین المللی، نمایشگاه های متعددی برگزار می کند و Tehran Game Connection به عنوان تنها همایش B2B این شرکت در انحصار ایران خواهد ماند و بازی سازان کشورهای دیگر حوزه خلیج فارس و خاورمیانه می توانند از این فرصت برای شناساندن خود به بازار جهانی استفاده کنند.

حلی این دو روز، سخنرانی ها، کلاس های فشرده آموزشی و ملاقات ها و گفتگوهای تخصصی در رابطه با تمام موضوعات مرتبط با بازی های ویدیویی، به خصوص جنبه تجاری آن برگزار خواهد شد تا بازی سازان بومی ایرانی بتوانند از دریچه این نمایشگاه به بازار بین المللی نگاهی دقیق تر داشته باشند.

بازی سازان مستقل می توانند با ارسال ایمیل به نشانی contact@tehrangamecon.com برای دریافت فضای رایگان نمایشگاهی اقدام کنند. قطعا حضور تیم های کوچک و خلاق در این نمایشگاه می تواند بسیار موثر واقع شود.

علاقه مندان به حضور در این نمایشگاه می توانند با مراجعه به وبسایت این رویداد، از اطلاعات بیشتر پیرامون نحوه حضور باخبر شوند و ثبت نام خود را انجام دهند.

رسالت

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تشریح کرد؛ دعوت از سرمایه گذاران خارجی برای ورود به بازار ایران

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تأکید بر تلاش برای دعوت از سرمایه گذاران خارجی برای ورود به بازار ایران، از برخوردها و حواشی به وجود آمده برای بازی «کلش آو کلنز» انتقاد کردیه گزارش خبرنگار مهر، نشست خبری آغاز رسمی ثبت نام رویداد بین المللی «تهران گیم کانوشن» با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مهرداد آشتیانی طراح این رویداد برگزار شد. در این نشست حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت:

بازار بازی های رایانه ای در دنیا هر چندسال یک بار در حال پوست اندازی است و به نظرم به همین دلیل می توان گفت هنوز صنعت گیم نه فقط در ایران که در دنیا جوان است و تحولات چند سال اخیر کل فضای این صنعت را تحت تاثیر قرار داده است. سویی در ادامه افزود: ما به دنبال سرمایه گذاری خارجی در بازار داخلی بازی های رایانه ای هستیم. وی گفت: کنفرانس روزهای نهم و دهم اردیبهشت سال آینده در برج میلاد برگزار می شود و محور کنفرانس ها و کلاس های تخصصی «طراحی بازی»، «تولید»، «تجارت و کسب و کار»، «فنی» «هنری» است که بر همین مینا همین محور در این رویداد ۶۰ کنفرانس، ۵ کلاس و ۳۰ سخنران بین المللی خواهیم داشت.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد: آغاز ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران / صنعت بازی ایران ناشناخته است / ۲۰ بازی ایرانی، قابلیت عرضه در بازیهای جهانی دارند / تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زودهنگام تا ۲۶ اسفند (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۲/۲۷)

ایرانیان_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. بدین منظور از یک ماه پیش کارگاه هایی برای بازی سازان در حال برگزاری است تا با ارتقای این بازی ها، آن ها را آماده معرفی به ناشران بین المللی کنند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان، نشست خبری رویداد تجاری بازی های ویدیویی که با نام Tehran Game Convention شناخته می شود، صبح امروز سوم بهمن ۹۵ حضور اصحاب رسانه و فعالان حوزه بازی سازی برگزار شد.

حسن کریمی قدوسی در این نشست خبری که با یک دقیقه سکوت به احترام شهدای آتش نشان حادثه ساختمان پلاسکو آغاز شد با بیان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این که امسال شاهد رشد ۳۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور هستیم افزود: فعالیت ۲ هزار بازی ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی سازی، ظرفیت خوبی را برای ایران در این صنعت فراهم کرده است.

وی ادامه داد: بازار بازی های رایانه ای یک بازار جهانی است، با این حال در ایران به خاطر وجود تحریم ها، یک بازار داخلی ایجاد شده است و باید با استفاده از تجربه بازی سازهای خارجی، زمینه حضور محصولات ایران در بازارهای جهانی نیز فراهم شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر لزوم بهره گیری از استانداردها، تکنولوژی ها و مقایسه بازی سازی در خارج از کشور گفت: در صورتی که شرکت های خارجی به امنیت و بازده سرمایه در ایران مطمئن شوند، در آینده به سرمایه گذاری بر روی شرکت های ایرانی بازی ساز خواهند پرداخت.

کریمی قدوسی با بیان این که باید مراقب تبعات خارجی تصمیم گیری هایمان باشیم گفت: اتفاقی که برای بازی دارای مجوز و رده بندی سنی «کلش آو کلنز» افتاد، تبعات خارجی زیادی داشت و ما با بیش از ۲۰ تماس تلفنی و ایمیلی از شرکت های بین المللی درباره امنیت سرمایه گذاری در ایران مواجه شدیم.

صنعت بازی ایران ناشناخته است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که بسیاری از کشورها نمی دانند در ایران شرکت های بازی سازی وجود دارد گفت: 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 ی لزوم معرفی توان بازی سازی ایران به ناشران و سرمایه گذاران خارجی است.

وی ادامه داد: 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. علاوه بر این با توجه به این که رویدادهای مشابه در منطقه عمر زیادی ندارند، این فرصت برای TGC فراهم است که به پل صنعت بازی سازی خاورمیانه با کشورهای پیش رو بدل شود.

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. بدین منظور از یک ماه پیش کارگاه هایی برای بازی سازان در حال برگزاری است تا با ارتقای این بازی ها، آن ها را آماده معرفی به ناشران بین المللی کنند.

وی در پاسخ به این پرسش که با توجه به لغو برخی رویدادهای بین المللی در ایران، آیا از بابت لغو ناگهانی TGC نگرانی ندارد گفت: در چند روز آینده با بیست سازمان و ارگان فرهنگی کشور جلسه گروهی داریم تا اهمیت و موضوع نمایشگاه TGC را توضیح دهیم و با اقداماتی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام می دهد، مشکلی برای نمایشگاه پیش نخواهد آمد.

اهداف نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention چیست؟

مهررداد آشتیانی مدیر پروژه این نمایشگاه در این نشست خبری گفت: نمایشگاه و همایش بازی سازی تهران با دیدگاه ایجاد یک شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی برگزار می شود.

وی ارتقای سطح دانش بازی سازان، اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار را از مهم ترین اهداف TGC برشمرد و گفت: معرفی فرصت های سرمایه گذاری، زمینه سازی برای عرضه محصولات ایرانی در بازار بین المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکر ایران از جمله فرصت های پیش رو در این رویداد است.

آشتیانی درباره بخش های مختلف این رویداد توضیح داد: بخش تجاری یا B۲B نخستین بخش نمایشگاه TGC است که در آن جلسات تجاری برگزار می شود.

وی با بیان این که بخش دوم TGC برگزاری کنفرانس های تخصصی بازی سازی است گفت: در این رویداد برگزاری ۶۰ کنفرانس با حضور ۳۰ سخنران تراژ اول بین المللی در ۵ محور طراحی بازی، تولید، کسب و کار، فنی و هنری پیش بینی شده است. همچنین ۵ کلاس یک روزه در هر بخش برگزار خواهد شد.

مدیر پروژه نمایشگاه TGC ادامه داد: بخش سوم این رویداد روز ناشران نام دارد و تولید کنندگان و آرایه دهندگان محتوای داخلی در حضور ناشران و سرمایه گذاران داخلی و خارجی به معرفی پروژه های خود خواهند پرداخت.

آشتیانی گفت: بخش دیگر این رویداد نیز به بازی سازان مستقل اختصاص یافته است و در صورتی که این گروه محصول قابل عرضه ای در نمایشگاه داشته باشند، از یک غرفه رایگان ۴ متری برخوردار خواهند شد.

برگزاری نمایشگاه TGC با همکاری مجموعه معتبر گیم کانکشن فرانسه

آشتیانی با اشاره به همکاری شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) در برگزاری رویداد TGC گفت: این مجموعه نمایشگاه های معروف Game Connection را در فرانسه و آمریکا برگزار می کند و قرار است به صورت انحصاری در خاورمیانه با ایران همکاری کند.

وی با بیان این که گیم کانکشن موثرترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای برای انجام اتفاقات تجاری را در جهان برگزار می کند گفت: این مجموعه در برگزاری نمایشگاه TGC متعهد به حمایت در تولید و تهیه محتوای سخنرانان خارجی، دعوت از ۳۰ خریدار خارجی، بازاریابی بین المللی، تسهیل ایاب و ذهاب سخنرانان و خریداران خارجی، اختصاص نرم افزار قرار ملاقات (Meeting Application) قدرتمندش به این رویداد و کمک در روند مدیریت و برگزاری TGC شده است.

مدیر پروژه TGC هدفمند بودن نمایشگاه بر روی جلسات و توافقات تجاری را به عنوان ویژگی مهم این رویداد برشمرد و گفت: در نمایشگاه های B۲B که در ایران برگزار می شود، معمولاً مکاتیمی برای تنظیم قراردادهای تجاری وجود ندارد. اما گیم کانکشن یکی از بهترین نرم افزارهای تنظیم قرار ملاقات را در اختیار ما قرار داده و شرکت های می توانند از طریق این اپلیکیشن از اول اسفند ماه نسبت به تنظیم قراردادهای خود اقدام کنند.

وی با بیان این که گیم کانکشن متعهد به حضور ۳۰ خریدار بین المللی در این رویداد شده است گفت: در همراه مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن با گروه های مختلف بازی سازی جلسات مختلفی را برگزار کرده و نیازمندی ها استخراج شد تا براین اساس از شرکت های خارجی دعوت به عمل آید.

هیئت مشاوره در سطح جهانی

آشتیانی با بیان این که هیئت مشاوران TGC با حضور ۵ فعال بازی سازی خارجی و ۵ بازی ساز مطرح ایرانی تشکیل شده است گفت: مشاوران (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) خارجی از افراد شناخته شده و کارکنان صنعت بازی های رایانه ای هستند. برای مثال «کیت قولر» در ساخت بازی های هم چون Call of Duty: Black Ops, Singularity, Quake ۴ دخیل بوده یا خانم «سوزان آکانر» در بازی های همچون بایوشاک، توم ریدر و فارکرای ۲ مشارکت داشته و جوایز متعددی گرفته است. مشاوران بین المللی رویداد عبارت اند از:

Henry LaBounta از شرکت Zynga

Mike Acton از شرکت Insomniac Games

Susan O'Connor نویسنده و طراح بازی

Phil Elliott از شرکت Square Enix

Keith Fuller از شرکت Fuller Game Production

وی تاکید کرد: هیأت مشاوران ایرانی نیز از بهترین بازی سازهای ایران هستند و ساخت بازی های مطرحی چون گرشاسپ، shadow blade و آسمان دژ را برعهده داشته اند. این مشاوران عبارت اند از:

امیر حسین فصیحی از شرکت فن افزار شریف

یاسر ژبان از شرکت فن افزار شریف

امیرحسین عرفان از شرکت SpaceFox

آیدین ذوالقدر بازی ساز و مدرس بازی سازی

فرزام ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز

تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زودهنگام تا ۲۶ اسفند ماه

آشنیانی 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 EBTGC۲۰۱۷ می توانند از تخفیف ۲۰ درصدی بهره مند شوند.

وی در ادامه قیمت بلیت ها را تشریح کرد: هزینه بهره مندی از کنفرانس ها ۱۰۰ هزار تومان است که می توانند به تمام ۶۰ کنفرانس دسترسی داشته باشند. هزینه کلاس های تخصصی و کنفرانس ها ۳۲۰ هزار تومان تعیین شده که می توانند به انتخاب خودشان از یک کلاس تخصصی و تمام کنفرانس ها بهره منده شوند و بلیت تجاری به خریداران اجازه می دهد تا به برنامه تنظیم ملاقات دسترسی داشته و به صورت نامحدود جلسه تنظیم کنند.

آشنیانی هزینه غرفه ها را نیز اینطور اعلام کرد: هزینه خریداری غرفه ۹ متری ۳.۲ میلیون تومان و غرفه ۱۸ متری ۶.۴ میلیون تومان قیمت گذاری شده که تخفیف ۲۰ درصدی شامل حال این قیمت ها نیز می شود.

مدیر پروژه TGC ادامه داد: 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.

وی با بیان این که اولویت جانیامی غرفه ها با شرکت هایی است که زودتر ثبت نام کنند، تاکید کرد: ترجمه هم زمان در تمام کنفرانس ها انجام خواهد شد.

نمایشگاه Tehran Game Convention تنها نیست

مدیر پروژه TGC گفت: معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به شرکت های دانش بنیان حوزه بازی های رایانه ای برای حضور در این رویداد تسهیلات حمایتی پرداخت می کند. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز غرفه ۴ متری به رایگان در اختیار بازی سازان مستقل قرار خواهد داد. بازی سازان مستقل برای گرفتن این غرفه های رایگان می توانند درخواست خود را به ایمیل contact@tehrangamecon.com ارسال نمایند.

آشنیانی افزود: قرار است Pierre Pilon آموزش دهنده اصلی نحوه ارائه پروژه (Pitch Trainer) در شرکت Ubisoft Montréal نیمه اول اسفند به ایران آمده و کارگاهی یک روزه برای آموزش نحوه معرفی بازی ها به ناشران بین المللی برای بازی سازان ایرانی برگزار کند. پس از این کارگاه نیز به شرکت های علاقه مند مشاوره تخصصی ارائه خواهد داد.

وی با بیان این که معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و وزارت خانه های ارشاد و ارتباطات حمایت خود از TGC را اعلام کرده اند گفت: شرکت های ساسونگ، موسسه دانش بنیان رویال و شرکت تپسل در حال حاضر اسپانسرهای این رویداد هستند. لازم به ذکر است که موسسه دانش بنیان رویال تا سقف یک میلیارد تومان از شرکت های برگزیده بخشی روز ناشران نمایشگاه TGC حمایت خواهد کرد.

بازی سازان و دیگر علاقه مندانی که قصد حضور در نمایشگاه Tehran Game Convention را دارند می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/register> نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.



حسن کریمی قدوسی اعلام کرد؛ ثبت نام در نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention تا ۱۵ فروردین ماه ۹۶/فعالیت ۲۰۰۰ بازی ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی سازی در ایران / دنبال تعامل بازی سازان کشورمان با فعالان بین المللی در نمایشگاه Tehran Game Convention هستیم (۹۵/۰۱/۲۵)

خبرایران: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: در نمایشگاه Tehran Game Convention به دنبال این هستیم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) که فضای مثبتی را برای تعامل بازی سازان کشورمان با فعالان بین المللی این رشته فراهم کنیم.

به گزارش خبرنگار خبرایران، نشست خبری نمایشگاه Tehran Game Convention صبح امروز با حضور «حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، «مهرداد آشتیانی» مدیر پروژه نمایشگاه Tehran Game Convention و اصحاب رسانه برگزار و در این نشست خبری «حسن کریمی قدوسی» مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار داشت: امسال شاهد رشد ۲۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور هستیم و فعالیت ۲۰۰۰ بازی ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی سازی، ظرفیت خوبی را برای ایران در این صنعت فراهم کرده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: بازار بازی های رایانه ای یک بازار جهانی است، با این حال در ایران به خاطر وجود تحریم ها، یک بازار داخلی ایجاد شده است و باید با استفاده از تجربه بازی سازهای خارجی، زمینه حضور محصولات ایران در بازارهای جهانی نیز فراهم شود.

وی با تاکید بر لزوم بهره گیری از استانداردها، تکنولوژی ها و مقایسه بازی سازی در خارج از کشور گفت: در صورتی که شرکت های خارجی به امنیت و بازده سرمایه در ایران مطمئن شوند، در آینده به سرمایه گذاری بر روی شرکت های ایرانی بازی ساز خواهند پرداخت و باید مراقب تبعات خارجی تصمیم گیری هایمان باشیم و اتفاقی که برای بازی دارای مجوز و رده بندی سنی «کلش آو کلنز» افتاد، تبعات خارجی زیادی داشت و ما با بیش از ۲۰ تماس تلفنی و ایمیلی از شرکت های بین المللی درباره امنیت سرمایه گذاری در ایران مواجه شدیم.

کریمی قدوسی خاطرنشان کرد: بسیاری از کشورها نمی دانند در ایران شرکت های بازی سازی وجود دارد و صنعت گاز، نفت، خودروسازی و حتی صنعت فیلم سازی ایران در دنیا شناخته شده و اما جوانی شرکت های بازی ساز داخلی با عمری حدود ۱۰ سال و البته وجود تحریم ها، نشان دهنده ی لزوم معرفی توان بازی سازی ایران به تاشران و سرمایه گذاران خارجی است.

وی عنوان داشت: 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. علاوه بر این با توجه به این که رویدادهای مشابه در منطقه عمر زیادی ندارند، این فرصت برای TGC فراهم است که به پل صنعت بازی سازی خاورمیانه با کشورهای پیش رو بدل شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: آمینوارم بازی های ایرانی در بازارهای بین المللی پس از برگزاری رویداد TGC منتشر شوند و حداقل ۲۰ بازی در ایران وجود دارند که قابلیت عرضه در بازی های جهانی دارند. بدین منظور از یک ماه پیش کارگاه هایی برای بازی سازان در حال برگزاری است تا با ارتقای این بازی ها، آن ها را آماده معرفی به ناشران بین المللی کنند.

وی درخصوص لئو برخی رویدادهای بین المللی در ایران تاکید کرد: در چند روز آینده با ۲۰ سازمان و ارگان فرهنگی کشور جلسه گروهی داریم تا اهمیت و موضوع نمایشگاه TGC را توضیح دهیم و با اقداماتی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام می دهد، مشکلی برای نمایشگاه پیش نخواهد آمد.

آشتیانی: گیم کانکشن متعهد به حضور ۳۰ خریدار بین المللی در نمایشگاه Tehran Game Convention شده است

مهرداد آشتیانی مدیر پروژه نمایشگاه Tehran Game Convention نیز در این نشست خبری اظهار داشت: نمایشگاه و همایش بازی سازی تهران با دیدگاه ایجاد یک شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی برگزار می شود.

آشتیانی ارتقای سطح دانش بازی سازان، اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار را از مهم ترین اهداف TGC نام برد و افزود: معرفی فرصت های سرمایه گذاری، زمینه سازی برای عرضه محصولات ایرانی در بازار بین المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکر ایران از جمله فرصت های پیش رو در این رویداد است.

وی تاکید کرد: بخش تجاری یا BxB نخستین بخش نمایشگاه TGC است که در آن جلسات تجاری برگزار می شود و بخش دوم TGC برگزاری کنفرانس های تخصصی بازی سازی است و در این رویداد برگزاری ۶۰ کنفرانس با حضور ۳۰ سخنران تراز اول بین المللی در پنج محور طراحی بازی، تولید، کسب و کار، فنی و هنری پیش بینی شده است. همچنین پنج کلاس یک روزه در هر بخش برگزار خواهد شد.

مدیر پروژه نمایشگاه TGC ادامه داد: بخش سوم این رویداد روز ناشران نام دارد و تولیدکنندگان و آرایه دهندگان محتوای داخلی در حضور ناشران و سرمایه گذاران داخلی و خارجی به معرفی پروژه های خود خواهند پرداخت و بخش دیگر این رویداد نیز به بازی سازان مستقل اختصاص یافته است و در صورتی که این گروه محصول قابل عرضه ای در نمایشگاه داشته باشند، از یک غرفه رایگان ۴ متری برخوردار خواهند شد.

وی با اشاره به همکاری شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) در برگزاری رویداد TGC گفت: این مجموعه نمایشگاه های معروف Game Connection را در فرانسه و آمریکا برگزار می کند و قرار است به صورت انحصاری در خاورمیانه با ایران همکاری کند.

مدیر پروژه نمایشگاه Tehran Game Convention اضافه کرد: گیم کانکشن موثرترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای برای انجام توافقات تجاری را در جهان برگزار می کند و این مجموعه در برگزاری نمایشگاه TGC متعهد به حمایت در تولید و تهیه محتوای سخنرانان خارجی، دعوت از ۳۰ خریدار خارجی، بازاریابی بین المللی، تسهیل ایاب و ذهاب سخنرانان و خریداران خارجی، اختصاص نرم افزار قرار ملاقات (Meeting Application) قدرتمندش به این رویداد و کمک در روند مدیریت و برگزاری TGC شده است.

وی هدفمند بودن نمایشگاه بر روی جلسات و توافقات تجاری را به عنوان ویژگی مهم این رویداد برشمرد و گفت: در نمایشگاه های BxB که در ایران برگزار می شود، معمولاً مکانیزمی برای تنظیم قراردادهای تجاری وجود ندارد اما گیم کانکشن یکی از بهترین نرم افزارهای تنظیم قرار ملاقات را در اختیار ما قرار داده و شرکت های می توانند از طریق این اپلیکیشن از اول اسفند ماه نسبت به تنظیم قراردادهای خود اقدام کنند.

آشتیانی عنوان داشت: گیم کانکشن متعهد به حضور ۳۰ خریدار بین المللی در این رویداد شده است و در همراه مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن با گروه های مختلف بازی سازی جلسات مختلفی را برگزار کرده و نیازمندی ها استخراج شد تا براین اساس از شرکت های خارجی دعوت به عمل آید و هیات مشاوران TGC با حضور ۵ فعال بازی سازی خارجی و ۵ بازی ساز مطرح ایرانی تشکیل شده و مشاوران خارجی از افراد شناخته شده و کارکنان صنعت بازی های رایانه ای هستند.

وی یادآور شد: هیات مشاوران ایرانی نیز از بهترین بازی سازهای ایران هستند و ساخت بازی های مطرحی چون گرشاسپ، shadow (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... blade و آسمان دژ را برعهده داشته اند.

آشتیانی درباره زمان بندی نمایشگاه TGC گفت: 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 و هزینه بهره مندی از کنفرانس ها ۱۰۰ هزار تومان است که می توانند به تمام ۶۰ کنفرانس دسترسی داشته باشند، هزینه کلاس های تخصصی و کنفرانس ها ۳۲۰ هزار تومان تعیین شده که می توانند به انتخاب خودشان از یک کلاس تخصصی و تمام کنفرانس ها بهره مند شوند و بلیت تجاری به خریداران اجازه می دهد تا به برنامه تنظیم ملاقات دسترسی داشته و به صورت نامحدود جلسه تنظیم کنند.

وی هزینه غرفه ها را نیز اینطور اعلام کرد: هزینه خریداری غرفه ۹ متری ۲.۲ میلیون تومان و غرفه ۱۸ متری ۶.۴ میلیون تومان قیمت گذاری شده که تخفیف ۲۰ درصدی شامل حال این قیمت ها نیز می شود و 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.

مدیر پروژه TGC در پایان گفت: دلولویت جانبی غرفه ها با شرکت هایی است که زودتر ثبت نام کنند، ترجمه هم زمان در تمام کنفرانس ها انجام خواهد شد و معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به شرکت های دانش بنیان حوزه بازی های رایانه ای برای حضور در این رویداد تسهیلات حمایتی پرداخت می کند. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز غرفه ۴ متری به رایگان در اختیار بازی سازان مستقل قرار خواهد داد. بازی سازان مستقل برای گرفتن این غرفه های رایگان می توانند درخواست خود را به ایمیل contact@tehrangamecon.com ارسال نمایند.

بنابراین گزارش، بازی سازان و دیگر علاقه مندانی که قصد حضور در نمایشگاه Tehran Game Convention را دارند می توانند به مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/register> نسبت به ثبت نام اقدام کنند.



سخت افزار

کمک مدارس به کمتر شدن آسیب های رایانه ای (۹۵/۰۱/۲۵)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در تلاش است تا آسیب های ناشی از محصولات غیرمجاز را به والدین و مسئولان آموزشی منتقل کند. عزم جدی برای آسیب شناسی بازی های دیجیتال در مدرسه گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان-خسرو کردمیهن رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای گفت: به منظور ارتقای سطح اطلاعات خانواده ها و دانش آموزان جلسه ای را با رئیس انجمن و اولیا مربیان آموزش و پرورش داشتیم تا بتوانیم سطح اطلاعات دانش آموزان و اولیای آن ها را در زمینه مضرات و مزایای بازی های رایانه ای بهبود بخشیم. وی افزود: باتوجه به آمار های آموزش و پرورش بیش از ۸ هزار نفر در سراسر کشور به طور تیمه رسمی با انجمن اولیا و مربیان همکاری می کنند که با همکاری این انجمن می توانیم به میزان قابل توجهی سطح فرهنگ سازی در حوزه بازی را در بین خانواده ها افزایش دهیم.

کردمیهن ادامه داد: در این راستا بنا شد تا با انتشار رسانه چاپی با نام «پیک پیوند» که حدود ۳۵۰ هزار تیراژ سراسری دارد و اصلی ترین مخاطبان آن خانواده های دانش آموزان هستند، موارد مربوط به آسیب های ناشی از بازی های غیر مجاز به خانواده ها اطلاع رسانی شود. وی با اشاره به این که تاکنون دو شماره از پیک پیوند به دست خانواده ها رسیده افزود: قرار است تا تفاهم نامه ای بین ما و انجمن اولیا مربیان آموزش و پرورش منعقد شود تا همکاری بین این دو نهاد بهبود یابد.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای اظهار کرد: ما در ادامه همکاری ها قصد داریم تا اطلاعاتی را در قالب یک پکیج آماده کنیم و به دست همه اعضای انجمن و اولیا مربیان برسانیم.

کردمیهن افزود: در کنار این اقدامات تعاملاتی با بخش امورتربیتی آموزش و پرورش داشتیم که قرار است تا مسئولان امور تربیتی نیز از آسیب های ناشی از بازی های رایانه ای غیرمجاز آشنا شوند و آن را به دانش آموزان و والدین آن ها انتقال دهند.

رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیرمجاز رایانه ای اظهار کرد: با این هدف طی یک ماه گذشته جلسه مفصلی را با مسئولان امورتربیتی استان البرز داشتیم و در این جلسه همه موارد آسیب های بازی های غیر مجاز به آن ها منتقل شد.

وی ادامه داد: در این راستا جلسه مفصل دیگری با مسئولان آموزشی بیرجند داشتیم و در این جلسه نیز توانستیم تا آسیب های بازی های غیر مجاز را به شرکت کنندگان این جلسه که بالغ بر ۵۵۰ نفر بودند منتقل کنیم.

کردمیهن در پایان یادآور شد: ما پیش از این نیز جلسه ای با مسئولان آموزشی استان آذربایجان غربی داشتیم و قرار است تا در بهمن ماه نیز جلساتی را با مسئولان امورتربیتی استان سمنان داشته باشیم. این جلسات تا به حال بسیار موثر بوده و تلاش می کنیم تا بعد از این هم جلسات موفقی را با مسئولان امورتربیتی سایر استان ها تا پایان سال تحصیلی ۹۵-۹۶ داشته باشیم.



جزئیات نمایشگاه بین المللی بازی تهران اعلام شد رشد ۳۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور (۹۵/۰۱/۲۵)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام آغاز ثبت نام جهت حضور در نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) Game Convention گفت: ثبت نام تا ۱۵ فروردین ماه ادامه دارد.

به گزارش پایگاه خبری بانکداری الکترونیک، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری امروز با بیان این که امسال شاهد رشد ۳۵ درصدی تولید بازی های رایانه ای در کشور هستیم افزود: فعالیت ۲۰۰۰ بازی ساز در قالب ۱۰۰ شرکت و مجموعه بازی سازی، ظرفیت خوبی را برای ایران در این صنعت فراهم کرده است. وی ادامه داد: بازار بازی های رایانه ای یک بازار جهانی است، با این حال در ایران به خاطر وجود تحریم ها، یک بازار داخلی ایجاد شده است و باید با استفاده از تجربه بازی سازهای خارجی، زمینه حضور محصولات ایران در بازارهای جهانی نیز فراهم شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تاکید بر لزوم بهره گیری از استانداردها، تکنولوژی ها و مقایسه بازی سازی در خارج از کشور گفت: در صورتی که شرکت های خارجی به امنیت و بازده سرمایه در ایران مطمئن شوند، در آینده به سرمایه گذاری بر روی شرکت های ایرانی بازی ساز خواهند پرداخت. کریمی قدوسی با بیان این که باید مراقب تبعات خارجی تصمیم گیری هایمان باشیم گفت: اتفاقی که برای بازی دارای مجوز و رده بندی سنی «کلش آو کلنز» افتاد، تبعات خارجی زیادی داشت و ما با بیش از ۲۰ تماس تلفنی و ایمیلی از شرکت های بین المللی درباره امنیت سرمایه گذاری در ایران مواجه شدیم. صنعت بازی ایران ناشناخته است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که بسیاری از کشورها نمی دانند در ایران شرکت های بازی سازی وجود دارد تاکید کرد: 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 ی لزوم معرفی توان بازی سازی ایران به ناشران و سرمایه گذاران خارجی است.

وی ادامه داد: 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. علاوه بر این با توجه به این که رویدادهای مشابه در منطقه عمر زیادی ندارند، این فرصت برای TGC فراهم است که به پل صنعت بازی سازی خاورمیانه با کشورهای پیش رو بدل شود.

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. بدین منظور از یک ماه پیش کارگاه هایی برای بازی سازان در حال برگزاری است تا با ارتقای این بازی ها، آن ها را آماده معرفی به ناشران بین المللی کنند.

وی در پاسخ به این پرسش که با توجه به لغو برخی رویدادهای بین المللی در ایران، آیا از بابت لغو ناگهانی TGC نگرانی ندارد گفت: در چند روز آینده با ۲۰ سازمان و ارگان فرهنگی کشور جلسه گروهی داریم تا اهمیت و موضوع نمایشگاه TGC را توضیح دهیم و با اقداماتی که بنیاد ملی بازی های رایانه ای انجام می دهد، مشکلی برای نمایشگاه پیش نخواهد آمد.

اهداف نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention

مهرداد آشتیانی - مدیر پروژه این نمایشگاه هم در این نشست خبری گفت: نمایشگاه و همایش بازی سازی تهران با دیدگاه ایجاد یک شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی برگزار می شود.

وی ارتقای سطح دانش بازی سازان، اشتراک تجربه ها و توسعه کسب و کار را از مهم ترین اهداف TGC برشمرد و گفت: معرفی فرصت های سرمایه گذاری، زمینه سازی برای عرضه محصولات ایرانی در بازار بین المللی و برقراری ارتباط میان تولیدکنندگان بازی، ناشران و سرویس دهندگان داخلی و خارجی با بازار وسیع و بکر ایران از جمله فرصت های پیش رو در این رویداد است.

آشتیانی درباره بخش های مختلف این رویداد توضیح داد: بخش تجاری یا B2B نخستین بخش نمایشگاه TGC است که در آن جلسات تجاری برگزار می شود.

وی با بیان این که بخش دوم TGC برگزاری کنفرانس های تخصصی بازی سازی است گفت: در این رویداد برگزاری ۶۰ کنفرانس با حضور ۳۰ سخنران تراز اول بین المللی در پنج محور طراحی بازی، تولید، کسب و کار، فنی و هنری پیش بینی شده است. همچنین پنج کلاس یک روزه در هر بخش برگزار خواهد شد. مدیر پروژه نمایشگاه TGC ادامه داد: بخش سوم این رویداد روز ناشران نام دارد و تولیدکنندگان و آرایه دهندگان محتوای داخلی در حضور ناشران و سرمایه گذاران داخلی و خارجی به معرفی پروژه های خود خواهند پرداخت.

آشتیانی گفت: بخش دیگر این رویداد نیز به بازی سازان مستقل اختصاص یافته است و در صورتی که این گروه محصول قابل عرضه ای در نمایشگاه داشته باشند، از یک غرفه رایگان ۴ متری برخوردار خواهند شد.

برگزاری نمایشگاه TGC با همکاری مجموعه معتبر گیم کانکشن فرانسه

آشتیانی با اشاره به همکاری شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) در برگزاری رویداد TGC گفت: این مجموعه نمایشگاه های معروف Game Connection را در فرانسه و آمریکا برگزار می کند و قرار است به صورت انحصاری در خاورمیانه با ایران همکاری کند.

وی با بیان این که گیم کانکشن موثرترین نمایشگاه صنعت بازی های رایانه ای برای انجام توافقات تجاری را در جهان برگزار می کند گفت: این مجموعه در برگزاری نمایشگاه TGC متعهد به حمایت در تولید و تهیه محتوای سخنرانان خارجی، دعوت از ۳۰ خریدار خارجی، بازاریابی بین المللی، تسهیل ایاب و ذهاب سخنرانان و خریداران خارجی، اختصاص نرم افزار قرار ملاقات (Meeting Application) قدرتمندش به این رویداد و کمک در روند مدیریت و برگزاری TGC شده است.

مدیر پروژه TGC هدفمند بودن نمایشگاه بر روی جلسات و توافقات تجاری را به عنوان ویژگی مهم این رویداد برشمرد و گفت: در نمایشگاه های B2B که در ایران برگزار می شود، معمولاً مکانیزمی برای تنظیم قراردادهای تجاری وجود ندارد. اما گیم کانکشن یکی از بهترین نرم افزارهای تنظیم قرار ملاقات را در اختیار ما قرار داده و شرکت های می توانند از طریق این اپلیکیشن از اول اسفند ماه نسبت به تنظیم قراردادهای خود اقدام کنند.

وی با بیان این که گیم کانکشن متعهد به حضور ۳۰ خریدار بین المللی در این رویداد شده است گفت: در همراه مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای و گیم کانکشن با گروه های مختلف بازی سازی جلسات مختلفی را برگزار کرده و نیازمندی ها استخراج شد تا براین اساس از شرکت های خارجی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دعوت به عمل آید هیئت مشاوره در سطح جهانی آشنیانی با بیان این که هیات مشاوران TGC با حضور ۵ فعال بازی سازی خارجی و ۵ بازی ساز مطرح ایرانی تشکیل شده است گفت: مشاوران خارجی از افراد شناخته شده و کارکشته صنعت بازی های رایانه ای هستند.

وی تاکید کرد: هیات مشاوران ایرانی نیز از بهترین بازی سازهای ایران هستند و ساخت بازی های مطرحی چون گرشاسپ، shadow blade و آسمان دژ را برعهده داشته اند.

تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زودهنگام تا ۲۶ اسفند ماه

آشنیانی 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 EBTGC۲۰۱۷ می توانند از تخفیف ۲۰ درصدی بهره مند شوند.

وی در ادامه قیمت بلیت ها را تشریح کرد: هزینه بهره مندی از کنفرانس ها ۱۰۰ هزار تومان است که می توانند به تمام ۶۰ کنفرانس دسترسی داشته باشند. هزینه کلاس های تخصصی و کنفرانس ها ۳۲۰ هزار تومان تعیین شده که می توانند به انتخاب خودشان از یک کلاس تخصصی و تمام کنفرانس ها بهره منده شوند و بلیت تجاری به خریداران اجازه می دهد تا به برنامه تنظیم ملاقات دسترسی داشته و به صورت نامحدود جلسه تنظیم کنند.

آشنیانی هزینه غرفه ها را نیز اینطور اعلام کرد: هزینه خریداری غرفه ۹ متری ۳.۲ میلیون تومان و غرفه ۱۸ متری ۶.۴ میلیون تومان قیمت گذاری شده که تخفیف ۲۰ درصدی شامل حال این قیمت ها نیز می شود.

مدیر پروژه TGC ادامه داد: 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.

وی با بیان این که اولویت جانیامی غرفه ها با شرکت هایی است که زودتر ثبت نام کنند تاکید کرد: ترجمه هم زمان در تمام کنفرانس ها انجام خواهد شد. مدیر پروژه TGC گفت: معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به شرکت های دانش بنیان حوزه بازی های رایانه ای برای حضور در این رویداد تسهیلات حمایتی پرداخت می کند. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز غرفه ۴ متری به رایگان در اختیار بازی سازان مستقل قرار خواهد داد. بازی سازان مستقل برای گرفتن این غرفه های رایگان می توانند درخواست خود را به ایمیل contact@tehrangamecon.com ارسال نمایند.

بنا بر اعلام، بازی سازان و دیگر علاقه مندانی که قصد حضور در نمایشگاه Tehran Game Convention را دارند می توانند با مراجعه به صفحه <http://www.tehrangamecon.com/register> نسبت به ثبت نام اقدام کنند.

ایستا

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه

پوزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۱۱/۰۴

