

۱۳۹۵/۱۱/۰۳

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

سجده

JAN 22 2017

یکشنبه ۳
بهمن

۵
م

اذان صبح ۵:۴۳ طلوع آفتاب ۷:۱۱ اذان ظهر ۱۲:۱۶ اذان مغرب ۱۷:۴۱

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
-	۳۲۳۶۲	دلار
-	۳۴۶۳۱	یورو
-	۴۰۰۵۳	پوند
-	۲۸۲۴۱	صد ین
-	۸۸۱۲	درهم امارات
-	۳۲۲۹۰	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۸۱۷	دلار
۴۲۳۵	یورو
۴۸۲۰	پوند
۳۳۵۰	صد ین
۱۰۸۰	درهم امارات
۱۰۵۳	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۳۴۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۱۷۸۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۳۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۵۹۵۰۰۰	نیم سکه
۳۱۸۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	رده بندی +3 سال در صدر بازیهای موبایلی	صدای
۳	قانونی شدن بازی های خارجی با هولوگرام 200 تومانی	عصر ارتباط
۴	افزایش ۳۵ تا ۳۰ درصدی تولیدات بازی رایانه ای	باشگاه خبرنگاران
۵	افزایش 35 درصدی تولیدات بازی رایانه ای/	باشگاه خبرنگاران
۶	افزایش 35 درصدی تولیدات بازی رایانه ای/ بازی های رایانه ای کشور ناشناخته است	باشگاه خبرنگاران
۶	نمایشگاه تی جی سی پل بین خاورمیانه و کشورهای پیشرو در صنعت بازی است	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۷	نمایشگاه و همایش بازی تهران اردیبهشت 96 برگزار می شود	خبرگزاری صدا و سیما
۸	«TGC» به دنبال جذب سرمایه های خارجی/ تبعات فیلتر «کلش آو کلنز»	مرکز خبرگزاری
۹	«TGC» به دنبال جذب سرمایه های خارجی/ تبعات فیلتر «کلش آو کلنز»	مرکز خبرگزاری
۹	افزایش 35 درصدی تولیدات بازی رایانه ای/ بازیهای رایانه ای کشور ناشناخته است	باشگاه خبرنگاران
۱۰	«TGC» به دنبال جذب سرمایه های خارجی/ تبعات فیلتر «کلش آو کلنز»	بولتن سایت خبری تعلیمات
۱۱	«TGC» به دنبال جذب سرمایه های خارجی/ تبعات فیلتر «کلش آو کلنز»	ECONews
۱۲	ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد	digikala.com
۱۴	ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد/ نمایشگاه TGC پل بین خاورمیانه و کشورهای پیشرو در صنعت بازی است	نسیم nasimonline
۱۶	افزایش 35 درصدی تولیدات بازی رایانه ای	خبرگزاری
۱۶	ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد	وزارت بازرگانی
۱۸	ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد	ترنج
۲۰	نمایشگاه و همایش بازی تهران اردیبهشت 96 برگزار می شود	استاد

تعداد محتوا : ۱۹



روزنامه

۱

خبرگزاری

۷

پایگاه خبری

۹

مجله

۲





انجمن ارزیابی و رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای
ESRA RATING ASSOCIATION

رده‌بندی +۳ سال در صدر بازی‌های موبایلی

واحد نظام رده‌بندی سنی بنیاد بازی‌های رایانه‌ای ایران (ESRA) که به بررسی و رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد، در کنار بازی‌های بی‌سی و کنسولی، مدت نسبتاً زیادی است که بازی‌های موبایلی را هم بررسی می‌کند. طبق آمار منتشر شده از این واحد، تا آذرماه ۹۵ بالغ بر ۱۰۳۵۲ بازی موبایلی رده‌بندی سنی شده است. این بازی‌ها از مجرای چهار مارکت بزرگ بازی‌های موبایلی یعنی کافه‌بازار، ایران‌اپس، موبازی و اول مارکت مورد بررسی این واحد قرار گرفته است. آمار این بررسی‌ها نشان‌دهنده این است که بیشترین فراوانی رده‌های سنی این بازی‌ها مربوط به رده سنی +۳ سال و بامیزان ۷۲ درصد بوده است.



تصمیم های جدید برای بازار بازی های رایانه ای قانونی شدن بازی های خارجی با هولوگرام ۲۰۰ تومانی (قسمت اول)

تصمیم های جدید برای بازار بازی های رایانه ای

قانونی شدن بازی های خارجی با هولوگرام ۲۰۰ تومانی

جدید یا قدیمی یا محبوب بودن بسازی حدود ۲۰ هزار تا ۴۰ هزار و گاه در برخی از موارد ۵۰ هزار تومان است.

در کنار این اقدام، دستفروشان نیز انواع بازی های دیجیتالی فاقد هولوگرام را با قیمت های کاملاً سلیقه ای بین ۲۰ تا ۳۵ هزار تومان به فروش می رسانند. در پسمان این دستفروشان انواع و اقسام بازی ها، از نرم افزار های مجاز گرفته تا غیر مجاز ها یافت می شود، البته بیشتر سود این دستفروشان روی نرم افزار های غیر مجاز است که از سوی وزارت ارشاد تایید نشده است.

این موضوع موجب اعتراض و گلایه فعالان بازار نرم افزار های سرگرمی در سال های اخیر شده است. به گفته آنها، **در شرایطی که بازار کنسول های بازی رونق ندارد و تمام سود این بازار روی فروش نرم افزار است، دست ما کوتاه است و نمی توانیم نرم افزار های مورد علاقه خریداران را به فروش برسانیم و در مقابل دستفروشان بدون هیچ محدودیتی مقابل مراکز خرید و فروش کامپیوتر اقدام به فروش نرم افزار های بازی می کنند.**

● تصمیم های جدید برای بازار نرم افزار بازی

در این زمینه رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای اعلام کرد: این مشکل در حال رفع و رجوع است و برنامه های جدیدی در این

از حدود سه سال قبل که وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی اعلام کرد نرم افزار های بازی که فاقد هولوگرام وزارت فرهنگ و ارشاد هستند، اجازه فروش در بازار ندارند، وضعیت بازار این نرم افزار ها به شدت تغییر کرد و این بازار پر سود به دست دستفروشان افتاد.

دستفروشی که به راحتی انواع بازی های به روز و مورد علاقه کودکان و بزرگسالان را با سود بالا به فروش می رسانند و در این بین فعالان بازار نرم افزار نصیبی از این سفره ندارند.

با این حال براساس گزارش های رسیده از بازار، برخی از افراد در بازار کامپیوتر، بدون اینکه فروشگاه یا واحد مشخصی داشته باشند، بازی های کامپیوتری را در چند هارد حمل و به خریداران عرضه می کنند.

همچنین برخی از عرضه کنندگان، نرم افزار های اورجینال یا قفل شکسته را به فروش می رسانند؛ نرم افزار هایی که قیمتی حدود ۳۰ تا ۵۰ هزار تومان دارند و نسخه قفل شکسته یا کرک شده همان نرم افزار های اورجینال ۳۰۰ تا ۳۵۰ هزار تومانی هستند، نرم افزار هایی که به صورت پکیج های ده تایی با قیمتی حدود ۲۰۰ تا ۳۰۰ هزار تومان و گاه ۳۵۰ هزار تومان در بازار موجودند یا حتی این امکان را به مشتری می دهند که به صورت انتخابی روی هارد شخصی وی ذخیره شوند، قیمت ذخیره هر بازی قفل شکسته روی هارد شخصی خریدار با توجه به

تصمیم های جدید برای بازار بازی های رایانه ای قانونی شدن بازی های خارجی با هولوگرام ۲۰۰ تومانی (قسمت دوم)

بازی های رایانه ای اعلام آمادگی کرده که به همه بازی های مجاز کنسول ها هولوگرام داده شود تا مشکلی برای متقاضیان به وجود نیاید.

کر دمپهن ادامه داد: این هولوگرام ها تحت نظارت بنیاد روی بازی ها نصب خواهد شد و بعد از آن هیچ مشکلی برای فروشندگان در بازاری ها صورت نخواهد گرفت.

وی درباره هزینه نصب هولوگرام ها نیز گفت: این کار هزینه چندانی ندارد و طبق مصوبه مجلس تنها ۲۰۰ تومان برای هر هولوگرام هزینه می شود.

به گفته رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای، بیشتر محصولات غیر قانونی موجود در بازار از نظر محتوایی مشکل ندارند ولی چون پلیس و دیگر مراجع، تنها وجود هولوگرام را مدنظر قرار می دهند، از این رو مشکلاتی برای برخی فروشندگان در حین انجام بازرسی ها به وجود آمده که امیدواریم با تدابیر اندیشیده شده دیگر شاهد چنین مشکلاتی نباشیم.

در این باره کارشناسان می گویند: در شرایطی که خریدار عادت کرده است نیاز خود را از دستفروش تأمین کند، به راحتی برای تهیه بازی مورد علاقه راهی بازار نمی شود. ضمن اینکه همین هولوگرام کردن بازی ها خود دلبستان مفصلی است و باید مشخص شود چگونه بازی هایی که تا همین چند روز قبل به دلیل محتوای خشن، غیر مجاز یا، مهر تأیید وزارت ارشاد و بنیاد بازی های رایانه ای را دریافت نمی کردند، حال با پرداخت ۲۰۰ تومان مجوز دار می شوند.

به گفته کارشناسان، قطعاً برای رفع معضل خرید بازی از دستفروشان زمان زیادی لازم است و با نصب هولوگرام روی بازی های غیر مجاز دیروز، نمی توان انتظار داشت توجه ها سریع به سمت بازار جلب شود.

● ختم کلام

بر اساس اعلام کارشناسان، به نظر نمی رسد اعمال راهکارهای جدید در رابطه با بازار نرم افزارهای بازی تغییری در بازار ایجاد کند. چرا که بازار نرم افزارهای بازی در اختیار دستفروشان است و این دسته از افراد هر نوع بازی مجاز و غیر مجاز را به راحتی به فروش می رسانند و سودی که از این بازار می برند در حدی است که زمینه مبارزه را برای حفظ این بازار فراهم کند. به گفته کارشناسان، شاید بهتر باشد دسترسی برای مبارزه با جمع آوری این افراد صادر شود و یا اینکه در زمینه واردات این بازی ها بررسی های لازم صورت گیرد و به خانواده ها در مورد خطرات استفاده از بازی های غیر مجاز اطلاع رسانی شود. در غیر این صورت وضعیت بازار به همین منوال باقی می ماند.



زمینه اجرا خواهد شد.

به گفته وی، تصمیم بر این شده است که فروشندگان بازی های کنسول پلی استیشن ۴ و ایکس باکس وان که از نظر محتوایی مشکلی ندارند، با نصب هولوگرام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی های خود را به صورت قانونی به فروش برسانند.

خسرو کر دمپهن، رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای در گفت و گو با ایسنا اعلام کرد: با مسوولان اتحادیه دستگاه های صوتی و تصویری درباره برخورد های تنیدی که با برخی از فروشندگان بازی های کنسول ها شده بود، جلسهای داشتیم که در این جلسه تلاش شد راهکاری برای این معضل اندیشیده شود.

وی افزود: در این جلسه بنا شد برای پروانه دار شدن بازی هایی که محتوای نامناسبی ندارند، بازار مجاری غیر قانونی به دست فروشندگان و در نهایت مصرف کنندگان می رسد، راهکاری مدنظر قرار گیرد.

کر دمپهن با بیان اینکه یکی از علت های وجود بازی های غیر مجاز در بازار آشنا نبودن فروشندگان با مراجع و بخش کننده های قانونی است، گفت: در جلسه اخیر تصمیم بر آن شد آدرس های مراجع قانونی در اختیار اتحادیه دستگاه های صوتی و تصویری قرار گیرد تا فروشندگان بدانند از چه مراجعی می توانند بازی های دارای پروانه را خریداری کنند و به دست مشتریان خود برسانند.

وی ادامه داد: از سوی دیگر بنا شد اتحادیه فراخوانی را منتشر کند تا فروشندگان به پروانه دار کردن بازی های غیر مجاز خود اقدام کنند تا پلیس و مراجع دیگر هنگام بازرسی های خود از قانونی بودن بازی ها مطلع شوند. رئیس ستاد مبارزه با بازی های غیر مجاز رایانه ای افزود: **بنیاد ملی**

افزایش ۳۵ تا ۳۰ درصدی تولیدات بازی رایانه ای (۱۳۹۴-۹۵/۱۱/۲۲)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی یارانه ای از افزایش ۳۵ درصدی بازی یارانه ای خبر داد.

به گزارش خبرنگار حوزه فن آوری های نوین گروه علمی پزشکی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری که صبح امروز در سالن کنفرانس خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، گفت: گردش مالی این صنعت در سال به ۸۱ میلیارد دلار رسیده که این مهم نشان می دهد آینده صنعت سرگرمی به بازی های رایانه ای گره خورده است. وی ادامه داد: کشورهایی مانند فنلاند، لهستان و حتی ترکیه در سال های اخیر توانسته اند سهمی از این صنعت را در اختیار خود بگیرند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان کرد: این کشورها با برنامه ریزی قوی، تدوین راهبردهای مشخص و حمایت های مناسب توانسته این جایگاه مناسبی برای خود ایجاد کنند.

کریمی قدوسی تصریح کرد: با تصویب نهایی این برنامه در شورای عالی مجازی مشکلات قانونی صنعت بازی های رایانه ای در کشور رفع یا کمتر می شود. وی افزود: خوشبختانه ۳۵ تا ۴۰ درصد تولیدات ما افزایش پیدا کرده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار داشت: در کشور ما ۲ هزار بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی ساز در فضای کسب و کار وجود دارد. کریمی قدوسی گفت: با همه این شرایط در سال های گذشته شاهد رشد تعداد بازی های ساخته شده بودیم که این مسئله نشان می دهد پس از گذشت بیش از هفت سال صنعت بازی سازی ما به بلوغی رسیده است که می تواند بدون حمایت بنیاد یا نهادی روی پای خودش بایستد. وی ادامه داد: در راستای بلوغ صنعت تلاش کرده ایم و این دوره از جشنواره را به بلوغ برسانیم ما به دنبال سرمایه گذاری در ایران از سوی کشورهای خارجی می باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان کرد: جهت دستیابی به این هدف به کار مهم ارتباط با فروشگاه های دیجیتال، معرفی بازی ها به مخاطبان از تمام کانال های اطلاع رسانی و تعیین جوایز عملیاتی انجام شد که مکملی برای جوایز نقدی این جشنواره می باشد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: مشکلی که متأسفانه برای ما وجود دارد ناشناخته بودن بازی های ما در ایران است. ما باید در کشورمان یک فضای مثبت و تجاری منحصر به فردی ایجاد کنیم که این می تواند نقش مهمی در منطقه برای ما ایجاد کند.

وی اضافه کرد: بازی های رایانه ای تهران به نبود حمایت های ریالی از بازی سازان در سال گذشته و تعداد آثار ارسالی نسبت به سال گذشته کاهش یافته است که این اتفاق با افزایش تعداد آثار می باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یادآور شد: بازی سازی در ایران شاهره ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت بازی سازی در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی ایجاد شده است.



افزایش ۳۵ درصدی تولیدات بازی رایانه ای / (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی یارانه ای از افزایش ۳۵ درصدی بازی یارانه ای خبر داد.

به گزارش خبرنگار حوزه فن آوری های نوین گروه علمی پزشکی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری که صبح امروز در سالن کنفرانس خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، گفت: گردش مالی این صنعت در سال به ۸۱ میلیارد دلار رسیده که این مهم نشان می دهد آینده صنعت سرگرمی به بازی های رایانه ای گره خورده است.

وی ادامه داد: کشورهایی مانند فنلاند، لهستان و حتی ترکیه در سال های اخیر توانسته اند سهمی از این صنعت را در اختیار خود بگیرند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان کرد: این کشورها با برنامه ریزی قوی، تدوین راهبردهای مشخص و حمایت های مناسب توانسته این جایگاه مناسبی برای خود ایجاد کنند.

کریمی قدوسی تصریح کرد: با تصویب نهایی این برنامه در شورای عالی مجازی مشکلات قانونی صنعت بازی های رایانه ای در کشور رفع یا کمتر می شود. وی افزود: خوشبختانه ۳۵ تا ۴۰ درصد تولیدات ما افزایش پیدا کرده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار داشت: در کشور ما ۲ هزار بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی ساز در فضای کسب و کار وجود دارد. کریمی قدوسی گفت: با همه این شرایط در سال های گذشته شاهد رشد تعداد بازی های ساخته شده بودیم که این مسئله نشان می دهد پس از گذشت بیش از هفت سال صنعت بازی سازی ما به بلوغی رسیده است که می تواند بدون حمایت بنیاد یا نهادی روی پای خودش بایستد. وی ادامه داد: در راستای بلوغ صنعت تلاش کرده ایم و این دوره از جشنواره را به بلوغ برسانیم ما به دنبال سرمایه گذاری در ایران از سوی کشورهای خارجی می باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان کرد: جهت دستیابی به این هدف به کار مهم ارتباط با فروشگاه های دیجیتال، معرفی بازی ها به مخاطبان از تمام کانال های اطلاع رسانی و تعیین جوایز عملیاتی انجام شد که مکملی برای جوایز نقدی این جشنواره می باشد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: مشکلی که متأسفانه برای ما وجود دارد ناشناخته بودن بازی های ما در ایران است. ما باید در کشورمان یک فضای مثبت و تجاری منحصر به فردی ایجاد کنیم که این می تواند نقش مهمی در منطقه برای ما ایجاد کند.

وی اضافه کرد: بازی های رایانه ای تهران به نبود حمایت های ریالی از بازی سازان در سال گذشته و تعداد آثار ارسالی نسبت به سال گذشته کاهش یافته است که این اتفاق با افزایش تعداد آثار می باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یادآور شد: بازی سازی در ایران شاهره ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت بازی سازی در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی ایجاد شده است.

افزایش ۳۵ درصدی تولیدات بازی رایانه ای / بازی های رایانه ای کشور ناشناخته است (۱۳۰۴-۹۵/۰۱/۲۵)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی یارانه ای از افزایش ۳۵ درصدی بازی یارانه ای خبر داد.

به گزارش خبرنگار حوزه فن آوری های نوین گروه علمی پزشکی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری که صبح امروز در سالن کنفرانس خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، گفت: گردش مالی این صنعت در سال به ۸۱ میلیارد دلار رسیده که این مهم نشان می دهد آینده صنعت سرگرمی به بازی های رایانه ای گره خورده است.

وی ادامه داد: کشورهایی مانند فنلاند، لهستان و حتی ترکیه در سال های اخیر توانسته اند سهمی از این صنعت را در اختیار خود بگیرند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان کرد: این کشورها با برنامه ریزی قوی، تدوین راهبردهای مشخص و حمایت های مناسب توانسته این جایگاه مناسبی برای خود ایجاد کنند.

کریمی قدوسی تصریح کرد: با تصویب نهایی این برنامه در شورای عالی مجازی مشکلات قانونی صنعت بازی های رایانه ای در کشور رفع یا کمتر می شود و خوشبختانه ۳۵ درصد تولیدات ما افزایش پیدا کرده است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار داشت: در کشور ما ۲ هزار بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی ساز در فضای کسب و کار وجود دارد. کریمی قدوسی گفت: با همه این شرایط در سال های گذشته شاهد رشد تعداد بازی های ساخته شده بودیم که این مسئله نشان می دهد پس از گذشت بیش از هفت سال صنعت بازی سازی ما به بلوغی رسیده است که می تواند بدون حمایت بنیاد یا نهادی روی پای خودش بایستد.

وی ادامه داد: در راستای بلوغ صنعت تلاش کرده ایم و این دوره از جشنواره را به بلوغ برسانیم ما به دنبال سرمایه گذاری در ایران از سوی کشورهای خارجی می باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان کرد: جهت دستیابی به این هدف به کار مهم ارتباط با فروشگاه های دیجیتالی، معرفی بازی ها به مخاطبان از تمام کانال های اطلاع رسانی و تعیین جوایز عملیاتی انجام شد که مکملی برای جوایز نقدی این جشنواره می باشد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: مشکلی که متأسفانه برای ما وجود دارد ناشناخته بودن بازی های ما در ایران است. ما باید در کشورمان یک فضای مثبت و تجاری منحصر به فردی ایجاد کنیم که این می تواند نقش مهمی در منطقه برای ما ایجاد کند.

وی اضافه کرد: بازی های رایانه ای تهران به نبود حمایت های ریالی از بازی سازان در سال گذشته و تعداد آثار ارسالی نسبت به سال گذشته کاهش یافته است که این اتفاق با افزایش تعداد آثار می باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یادآور شد: بازی سازی در ایران شاهراه ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت بازی سازی در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی ایجاد شده است.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: نمایشگاه تی جی سی بل بین خاورمیانه و کشورهای پیشرو در صنعت بازی است (۱۳۰۴-۹۵/۰۱/۲۵)

تهران-ایرنا- مدیر عامل 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 فرهنگی ایرنا، حسن کریمی قدوسی روز یکشنبه در نشست خبری «شروع ثبت نام نمایشگاه TGC» اظهار کرد: نمایشگاه تهران گیم کاننشن فرصت ارتقای 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 شرکت های خارجی و جلب همکاری 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 ولی در کشور ما بازی ها به سوی خلافتان 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

کشور ما به دلیل تحریر، بازار محلی دارد.

وی 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 (ادامه دارد ...)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها تشریح کرد؛ «TGC» به دنبال جذب سرمایه های خارجی / تبعات فیلتر «کلش آو

کلنز» (۱۴۰۲-۰۲/۰۱/۲۵)

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 کرد.

به گزارش خبرنگار مهر، نشست خبری آغاز رسمی ثبت نام رویداد بین المللی «تهران گیم کانوشن» (TGC) پیش از ظهر امروز یکشنبه ۲ بهمن ماه با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای 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 بازی های رایانه ای هم این صحنه 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 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. 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 ۲ هزار بازی ساز و ۱۰۰ شرکت فعال در این حوزه داریم.

قاعده بازار محلی در صنعت گیم از بین رفته است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر اینکه 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 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 بلندپروازانه 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 تأکید 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. تی جی سی؛ پلی میان خاورمیانه و کشورهای پیشرو صنعت گیم

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 منطقه ای مطرح شد. از همین منظر هم تی جی سی می خواهد پلی میان خاورمیانه با کشورهای پیشرو در صنعت گیم باشد.

در ادامه این نشست مهرداد آشتیانی، مدیر و طراح رویداد تی جی سی در توضیحاتی مشروح به جزئیات برگزاری این رویداد پرداخت. وی با بیان اینکه این رویداد قرار است تبدیل به «شاهراه ارتباطی» ارتباطی میان فعالان داخلی و خارجی بازی های رایانه ای شود، بخش های اصلی این رویداد را اینگونه معرفی کرد: جلسات تجاری برای ارتباط کشورهای کنفرانسها و کلاس های تخصصی، روز تاشران و نمایشگاه بازی سازان مستقل.

وی سپس محور کنفرانس ها و کلاس های تخصصی را «طراحی بازی»، «تولید»، «تجارت و کسب و کار»، «فنی»، و «هنری» برشمرد و گفت: برپایی همین ۵ محور در این رویداد ۶۰ کنفرانس، ۵ کلاس و ۳۰ سخنران بین المللی خواهیم داشت.

تسهیلات ویژه برای شرکت کنندگان در تی جی سی

آشتیانی در پایان مخاطبان اصلی این رویداد را بازی سازان، تاشران، توزیع کنندگان، فروشندگان و سایر فعالان بازار بازی های رایانه ای دانست و ارائه تسهیلات به شرکت های دانش بنیان از سوی معاونت علم و فناوری ریاست جمهوری و ارائه غرفه رایگان برای بازی سازان مستقل از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را از بسته های حمایتی این رویداد اعلام کرد.

در پایان این نشست کریمی قدوسی در پاسخ به سوال خبرنگاری درباره امکان لغو رویداد بین المللی به واسطه برخی فشارها آن هم در اردیبهشت ماه سال آینده و چند هفته مانده به انتخابات ریاست جمهوری گفت: متأسفانه چنین مشکلاتی در کشور هست اما مذاکراتی برای امن شدن برگزاری این رویداد داشته ایم. بالغ بر ۲۰ ارگان و نهاد فرهنگی را در جریان این رویداد گذاشته ایم تا اگر نگرانی هست از همین امروز برطرف کنیم و امیدواریم رویداد بدون حاشیه برگزار شود.

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



مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها تشریح کرد؛ «TGC» به دنبال جذب سرمایه های خارجی / تبعات فیلتر «کلش آو

کلنز» (۹۵/۰۱/۲۵-۱۱۳۵۹)

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 کرد.

به گزارش خبرنگار مهر، نشست خبری آغاز رسمی ثبت نام رویداد بین المللی «تهران گیم کانوشن» (TGC) پیش از ظهر امروز یکشنبه ۳ بهمن ماه با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای 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 بازی های رایانه ای هم این صحنه 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 بازی های رایانه ای در دنیا هر چندسال یک بار در حال پوست اندازی است و به نظر من 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 ۲ هزار بازی ساز و ۱۰۰ شرکت فعال در این حوزه داریم.

قاعده بازار محلی در صنعت گیم از بین رفته است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر اینکه 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 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 بلندپروازانه 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 تأکید 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. تی جی سی؛ پلی میان خاورمیانه و کشورهای پیشرو صنعت گیم

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 پسارجام، ایده یک رویداد و بازار منطقه ای مطرح شد. از همین منظر هم تی جی سی می خواهد پلی میان خاورمیانه با کشورهای پیشرو در صنعت گیم باشد.

در ادامه این نشست مهرداد آشتیانی، مدیر و طراح رویداد تی جی سی در توضیحاتی مشروح به جزئیات برگزاری این رویداد پرداخت. وی با بیان اینکه این رویداد قرار است تبدیل به «شاهراه ارتباطی» ارتباطی میان فعالان داخلی و خارجی بازی های رایانه ای شود، بخش های اصلی این رویداد را اینگونه معرفی کرد: جلسات تجاری برای ارتباط کشورهای کنفرانسها و کلاس های تخصصی، روز تاشران و نمایشگاه بازی سازان مستقل.

وی سپس محور کنفرانس ها و کلاس های 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 بین المللی خواهیم داشت.

تسهیلات ویژه برای شرکت کنندگان در تی جی سی

آشتیانی در پایان مخاطبان اصلی این رویداد را بازی سازان، تاشران، توزیع کنندگان، فروشندگان و سایر فعالان بازار بازی های رایانه ای دانست و ارائه تسهیلات به شرکت های دانش بنیان از سوی معاونت علم و فناوری ریاست جمهوری و ارائه غرفه رایگان برای بازی سازان مستقل از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را از بسته های حمایتی این رویداد اعلام کرد.

در پایان این نشست کریمی قدوسی در پاسخ به سوال خبرنگاری درباره امکان لغو رویداد بین المللی به واسطه برخی فشارها آن هم در اردیبهشت ماه سال آینده و چند هفته مانده به انتخابات ریاست جمهوری گفت: متأسفانه چنین مشکلاتی در کشور هست اما مذاکراتی برای امن شدن برگزاری این رویداد داشته ایم. بالغ بر ۲۰ ارگان و نهاد فرهنگی را در جریان این رویداد گذاشته ایم تا اگر نگرانی هست از همین امروز برطرف کنیم و امیدواریم رویداد بدون حاشیه برگزار شود. نخستین رویداد بین المللی تهران گیم کانوشن (۹۵/۰۱/۲۵-۱۱۳۵۹)

و ۱۰ اردیبهشت ماه سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.



باشگاه خبرنگاران

افزایش ۳۵ درصدی تولیدات بازی رایانه ای / بازیهای رایانه ای کشور ناشناخته است (۹۵/۰۱/۲۵-۱۱۳۵۹)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی یارانه ای از افزایش ۳۵ درصدی بازی یارانه ای خبر داد.

به گزارش خبرنگار حوزه فن آوری های نوین گروه علمی پزشکی باشگاه خبرنگاران جوان: حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری که صبح امروز در سالن کنفرانس خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، گفت: گردش مالی این صنعت در سال به ۸۱ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) میلیارد دلار رسیده که این مهم نشان می دهد آینده صنعت سرگرمی به بازی های رایانه ای گره خورده است. وی ادامه داد: کشورهایی مانند فنلاند، لهستان و حتی ترکیه در سال های اخیر توانسته اند سهمی از این صنعت را در اختیار خود بگیرند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان کرد: این کشورها با برنامه ریزی قوی، تدوین راهبردهای مشخص و حمایت های مناسب توانسته این جایگاه مناسبی برای خود ایجاد کنند. کریمی قدوسی تصریح کرد: با تصویب نهایی این برنامه در شورای عالی مجازی مشکلات قانونی صنعت بازی های رایانه ای در کشور رفع یا کمتر می شود و خوشبختانه ۳۵ درصد تولیدات ما افزایش پیدا کرده است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار داشت: در کشور ما ۲ هزار بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی ساز در فضای کسب و کار وجود دارد. کریمی قدوسی گفت: با همه این شرایط در سال های گذشته شاهد رشد تعداد بازی های ساخته شده بودیم که این مسئله نشان می دهد پس از گذشت بیش از هفت سال صنعت بازی سازی ما به بلوغی رسیده است که می تواند بدون حمایت بنیاد یا نهادی روی پای خودش بایستد. وی ادامه داد: در راستای بلوغ صنعت تلاش کرده ایم و این دوره از جشنواره را به بلوغ برسانیم ما به دنبال سرمایه گذاری در ایران از سوی کشورهای خارجی می باشیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان کرد: جهت دستیابی به این هدف به کار مهم ارتباط با فروشگاه های دیجیتال، معرفی بازی ها به مخاطبان از تمام کانال های اطلاع رسانی و تعیین جوایز عملیاتی انجام شد که مکملی برای جوایز نقدی این جشنواره می باشد. کریمی قدوسی تصریح کرد: مشکلی که متأسفانه برای ما وجود دارد ناشناخته بودن بازی های ما در ایران است. ما باید در کشورمان یک فضای مثبت و تجاری منحصر به فردی ایجاد کنیم که این می تواند نقش مهمی در منطقه برای ما ایجاد کند. وی اضافه کرد: بازی های رایانه ای تهران به نبود حمایت های ریالی از بازی سازان در سال گذشته و تعداد آثار ارسالی نسبت به سال گذشته کاهش یافته است که این اتفاق با افزایش تعداد آثار می باشد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یادآور شد: بازی سازی در ایران شاهره ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت بازی سازی در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی ایجاد شده است.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها تشریح کرد؛ «TGC» به دنبال جذب سرمایه های خارجی / تبعات فیلتر «کلش آو کلنز»

کلنز «۱۵/۱۱/۲۰۲۱-۱۵/۱۲/۲۰۲۱»

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 کرد.

گروه فناوری: نشست خبری آغاز رسمی ثبت نام رویداد بین المللی «تهران گیم کانوشن» (TGC) پیش از ظهر امروز یکشنبه ۲ بهمن ماه با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مهرداد آشتیانی طراح این رویداد برگزار شد. به گزارش بولتن نیوز، 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 سانس 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 بازی های رایانه ای در دنیا هر چندسال یک بار در حال پوست اندازی است و به نظر من 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 تأثیر 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 ۲ هزار بازی ساز و ۱۰۰ شرکت فعال در این حوزه داریم. قاعده بازار محلی در صنعت گیم از بین رفته است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر اینکه 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 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 بلندپروازانه 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 تأکید 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. تی جی سی؛ پلی میان خاورمیانه و کشورهای پیشرو صنعت گیم

وی ادامه داد: با اطلاع از جمع 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 منطقه ای مطرح شد. از همین منظر هم تی جی سی می خواهد پلی میان خاورمیانه با کشورهای پیشرو در صنعت گیم باشد.

در ادامه این نشست مهرداد آشتیانی، مدیر و طراح رویداد تی جی سی در توضیحاتی مشروح به جزئیات برگزاری این رویداد پرداخت. وی با بیان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اینکه این رویداد قرار است تبدیل به «شاهراه ارتباطی» ارتباطی میان فعالان داخلی و خارجی بازی های رایانه ای شود. بخش های اصلی این رویداد را اینگونه معرفی کرد: جلسات تجاری برای ارتباط کشورهای کنفرانسها و کلاس های تخصصی، روز تاشران و نمایشگاه بازی سازان مستقل. وی سپس محور کنفرانس ها و کلاس های تخصصی را «طراحی بازی»، «تولید»، «تجارت و کسب و کار»، «فنی»، و «هنری» برشمرد و گفت: بر مبنای همین محور در این رویداد ۶۰ کنفرانس، ۵ کلاس و ۳۰ سخنران بین المللی خواهیم داشت.

تسهیلات ویژه برای شرکت کنندگان در تی جی سی آشتیانی در پایان مخاطبان اصلی این رویداد را بازی سازان، تاشران، توزیع کنندگان، فروشندگان و سایر فعالان بازار بازی های رایانه ای دانست و ارائه تسهیلات به شرکت های دانش بنیان از سوی معاونت علم و فناوری ریاست جمهوری و ارائه غرفه رایگان برای بازی سازان مستقل از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را از بسته های حمایتی این رویداد اعلام کرد.

در پایان این نشست کریمی قدوسی در پاسخ به سوال خبرنگاری درباره امکان لغو رویداد بین المللی به واسطه برخی فشارها آن هم در اردیبهشت ماه سال آینده و چند هفته مانده به انتخابات ریاست جمهوری گفت: متأسفانه چنین مشکلاتی در کشور هست اما مذاکراتی برای امن شدن برگزاری این رویداد داشته ایم. بالغ بر ۲۰ ارگان و نهاد فرهنگی را در جریان این رویداد گذاشته ایم تا اگر تگرانی هست از همین امروز برطرف کنیم و امیدواریم رویداد بدون حاشیه برگزار شود. نخستین رویداد بین المللی تهران گیم کاتونشن (TGC) ۹۰ و ۱۰ اردیبهشت ماه سال ۹۶ در برج میلاد تهران برگزار خواهد شد.



«TGC» به دنبال جذب سرمایه های خارجی / تبعات فیلتر «کلش آو کلنز» ۹۵/۱۱/۰۱ - ۹۵/۱۲/۰۱

اقتصاد 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 کرد.

نشست خبری آغاز رسمی ثبت نام رویداد بین المللی «تهران گیم کاتونشن» (TGC) پیش از ظهر امروز یکشنبه ۳ بهمن ماه با حضور مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مهرنادر 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 درس گرفتن مسئولان از این دست حوادث تأکید کرد.

کریمی قدوسی سپس به اهمیت رویداد تی جی سی پرداخت و 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. 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 ۲ هزار بازی ساز و ۱۰۰ شرکت فعال در این حوزه داریم.

قاعده بازار محلی در صنعت گیم از بین رفته است

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با تأکید بر اینکه 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 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 بلندپروازانه 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 تأکید 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. تی جی سی: پلی میان خاورمیانه و کشورهای پیشرو صنعت گیم

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 پسارجام، ایده یک رویداد و بازار منطقه ای مطرح شد. از همین منظر هم تی جی سی می خواهد پلی میان خاورمیانه با کشورهای پیشرو در صنعت گیم باشد.

در ادامه این نشست مهرنادر آشتیانی، مدیر و طراح رویداد تی جی سی در توضیحاتی مشروح به جزئیات برگزاری این رویداد پرداخت. وی با بیان اینکه این رویداد قرار است تبدیل به «شاهراه ارتباطی» ارتباطی میان فعالان داخلی و خارجی بازی های رایانه ای شود، بخش های اصلی این رویداد را اینگونه معرفی کرد: جلسات تجاری برای ارتباط کشورهای کنفرانسها و کلاس های تخصصی، روز تاشران و نمایشگاه بازی سازان مستقل.

وی سپس محور کنفرانس ها و کلاس های تخصصی را «طراحی بازی»، «تولید»، «تجارت و کسب و کار»، «فنی»، و «هنری» برشمرد و گفت: بر مبنای همین محور در این رویداد ۶۰ کنفرانس، ۵ کلاس و ۳۰ سخنران بین المللی خواهیم داشت.

تسهیلات ویژه برای شرکت کنندگان در تی جی سی

آشتیانی در پایان مخاطبان اصلی این رویداد را بازی سازان، تاشران، توزیع کنندگان، فروشندگان و سایر فعالان بازار بازی های رایانه ای دانست و ارائه تسهیلات به شرکت های دانش بنیان از سوی معاونت علم و فناوری ریاست جمهوری و ارائه غرفه رایگان برای بازی سازان مستقل از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را از بسته های حمایتی این رویداد اعلام کرد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در پایان این نشست کریمی قدوسی در پاسخ به سوال خبرنگاری درباره امکان لنو رویداد بین المللی به واسطه برخی فشارها آن هم در اردیبهشت ماه سال آینده و چند هفته مانده به انتخابات ریاست جمهوری گفت: متأسفانه چنین مشکلاتی در کشور هست اما مذاکراتی برای امن شدن برگزاری این رویداد داشته ایم. بالغ بر ۲۰ ارگان و نهاد فرهنگی را در جریان این رویداد گذاشته ایم تا اگر نگرانی هست از همین امروز برطرف کنیم و امیدواریم رویداد بدون حاشیه برگزار شود.

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



نبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۴)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری امروز 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 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 تأکید 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 «گلش 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 مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای

صنعت بازی ایران تاشناخته 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 لنو برخی رویدادهای بین المللی در ایران، آیا از بابت لنو 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.

مهرداد آشتیانی مدیر پروژه نمایشگاه TGC

اهداف نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention چیست؟ مهرداد 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 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 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نمایشگاه داشته باشند، از یک غرفه رایگان ۴ متری برخوردار خواهند شد.

برگزاری نمایشگاه TGC با همکاری مجموعه معتبر گیم کانکشن فرانسه‌آشتیانی با اشاره به 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 انحصاری در خاورمیانه با ایران همکاری کند.

وی با بیان این که گیم کانکشن موثرترین نمایشگاه صنعت بازی‌های رایانه‌ای برای انجام توافقات تجاری را در جهان برگزار می‌کند گفت: این مجموعه در برگزاری نمایشگاه TGC متعهد به حمایت در تولید و تهیه محتوای سخنرانان خارجی، دعوت از ۳۰ خریدار خارجی، بازاریابی بین‌المللی، 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 نمایشگاه‌های BrB که در ایران برگزار می‌شود، معمولاً مکاتیبی برای تنظیم قراردادهای تجاری وجود ندارد. اما گیم کانکشن یکی از بهترین نرم افزارهای تنظیم قرار ملاقات را در اختیار ما قرار داده و شرکت‌های می‌توانند 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 بین‌المللی در این رویداد شده است گفت: در همراه مدیران بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و گیم کانکشن با گروه‌های مختلف بازی‌سازی جلسات مختلفی را برگزار کرده و نیازمندی‌ها استخراج شد تا براین اساس از شرکت‌های خارجی دعوت به عمل آید. هیئت مشاوران در سطح جهانی‌آشتیانی با بیان این که هیئت مشاوران TGC با حضور ۵ فعال بازی‌سازی خارجی و ۵ بازی‌ساز مطرح ایرانی تشکیل شده است گفت: مشاوران خارجی از افراد شناخته شده و کارکنان صنعت بازی‌های رایانه‌ای هستند. برای مثال «کیث فولر» در ساخت بازی‌هایی هم چون Call of Duty: Black Ops, Singularity, Quake ۴ دخیل بوده یا خانم «سوزان آکاتر» در بازی‌هایی همچون پایوشاک، توم ریدر و فارکرای ۲ مشارکت داشته و جوایز متعددی گرفته است. مشاوران بین‌المللی رویداد عبارت‌اند از:

Zynga از شرکت Henry LaBounta

Insomniac Games از شرکت Mike Acton

Susan O'Connor نویسنده و طراح بازی

Phil Elliott از شرکت Square Enix

Keith Fuller از شرکت Fuller Game Production

وی تأکید کرد: هیئت مشاوران ایرانی نیز از بهترین بازی‌سازهای ایران هستند و ساخت بازی‌های مطرحی چون گرشاسپ، shadow blade و آسمان دژ را برعهده داشته‌اند. این مشاوران عبارت‌اند از:

امیر حسین فصیحی از شرکت فن افزار شریف

یاسر زین از شرکت فن افزار شریف

امیرحسین عرفان از شرکت SpaceFox

آیدین ذوالقدر بازی‌ساز و مدرس بازی‌سازی

فرزام ملک آرا از شرکت توسعه گر شبیه ساز

تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زودهنگام تا ۲۶ اسفند ماه‌آشتیانی درباره زمان بندی نمایشگاه TGC توضیح داد: ثبت نام 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 ثبت نام کنند با استفاده از کد EBTGC۲۰۱۷ می‌توانند از تخفیف ۲۰ درصدی بهره‌مند شوند.

وی در ادامه قیمت بلیت‌ها را تشریح کرد: هزینه بهره‌مندی از کنفرانس‌ها ۱۰۰ هزار تومان است که می‌توانند به تمام ۶۰ کنفرانس دسترسی داشته باشند. هزینه کلاس‌های تخصصی و کنفرانس‌ها ۳۲۰ هزار تومان تعیین شده که می‌توانند به انتخاب خودشان از یک کلاس تخصصی و تمام کنفرانس‌ها بهره‌مند شوند و بلیت تجاری به خریداران اجازه می‌دهد تا به برنامه تنظیم ملاقات دسترسی داشته و به صورت نامحدود جلسه تنظیم کنند. آشتیانی هزینه غرفه‌ها 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 قیمت‌ها نیز می‌شود.

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.

وی با بیان این که لولیت چنمایی غرفه‌ها با شرکت‌هایی است که زودتر ثبت نام کنند، تأکید کرد: ترجمه هم زمان در تمام کنفرانس‌ها انجام خواهد شد. نمایشگاه Tehran Game Convention تنها نیستمدیر پروژه TGC گفت: معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری به شرکت‌های دانش بنیان حوزه بازی‌های رایانه‌ای برای حضور در این رویداد تسهیلات حمایتی پرداخت می‌کند. همچنین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز غرفه ۴ متری به رایگان در اختیار بازی‌سازان مستقل قرار خواهد داد. بازی‌سازان مستقل برای گرفتن این غرفه‌های رایگان می‌توانند درخواست خود را به ایمیل contact@tehrangamecon.com ارسال نمایند.

آشتیانی 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 معرفی نحوه بازی‌ها به ناشران بین‌المللی برای بازی‌سازان ایرانی برگزار کند. پس از این کارگاه نیز به شرکت‌های علاقه‌مند مشاوره تخصصی ارائه خواهد داد.

وی با بیان این که معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و وزارت خانه‌های ارشاد و ارتباطات حمایت خود از TGC را اعلام کرده‌اند گفت: شرکت‌های ساسونگ، موسسه دانش بنیان رویال و شرکت تپسل در حال حاضر اسپانسرهای این رویداد هستند. لازم به ذکر است که موسسه دانش (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنیان رویال تا سقف یک میلیارد تومان از شرکت های برگزیده بخش 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.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد / نمایشگاه TGC پل بین خاورمیانه و کشورهای پیشرو در صنعت بازی است (۱۳۹۵-۰۱/۰۳)

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 «نسیم آنلاین»، 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 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 «گلش 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 استمدیرعامل 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؟مهراد 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 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 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 فرانسهآشتیانی با اشاره به همکاری شرکت فرانسوی گیم کانکشن (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) (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 BrB 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 مشاوران 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. برای مثال «کیث فولر» در ساخت بازی های هم چون Call of Duty: Black Ops, Singularity, Quake ۴ دخیل بوده یا خانم «سوزان آکانر» در بازی هایی همچون پایوشاک، 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 تأکید کرد: هیئت مشاوران ایرانی نیز از بهترین بازی سازهای ایران هستند و ساخت بازی های مطرحی چون گرشاسب، shadow blade و آسمان دژ را برعهده داشته اند. این مشاوران عبارت اند از:

امیر حسین قصبیچی از شرکت فن افزار شریف

یاسر ژیان 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 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 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.

آشنایی 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 تأکید کرد: ترجمه هم زمان در تمام کنفرانس ها انجام خواهد شد. نمایشگاه Tehran Game Convention تنها نیستمدیر 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.

آشنایی 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... <http://www.tehrangamecon.com/register> / نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.



افزایش ۳۵ درصدی تولیدات بازی رایانه‌ای (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی یارانه ای از افزایش ۳۵ درصدی بازی یارانه ای خبر داد.

به گزارش تابناک: حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری که صبح امروز در سالن کنفرانس خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، گفت: گردش مالی این صنعت در سال به ۸۱ میلیارد دلار رسیده که این مهم نشان می دهد آینده صنعت سرگرمی به بازی های رایانه ای گره خورده است. وی ادامه داد: کشورهای مانند فنلاند، لهستان و حتی ترکیه در سال های اخیر توانسته اند سهمی از این صنعت را در اختیار خود بگیرند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان کرد: این کشورها با برنامه ریزی قوی، تدوین راهبردهای مشخص و حمایت های مناسب توانسته این جایگاه مناسبی برای خود ایجاد کنند. کریمی قدوسی تصریح کرد: با تصویب نهایی این برنامه در شورای عالی مجازی مشکلات قانونی صنعت بازی های رایانه ای در کشور رفع یا کمتر می شود و خوشبختانه ۳۵ درصد تولیدات ما افزایش پیدا کرده است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار داشت: در کشور ما ۲ هزار بازی ساز و ۱۰۰ شرکت بازی ساز در فضای کسب و کار وجود دارد. کریمی قدوسی گفت: با همه این شرایط در سال های گذشته شاهد رشد تعداد بازی های ساخته شده بودیم که این مسئله نشان می دهد پس از گذشت بیش از هفت سال صنعت بازی سازی ما به بلوغی رسیده است که می تواند بدون حمایت بنیاد یا نهادی روی پای خودش بایستد. وی ادامه داد: در راستای بلوغ صنعت تلاش کرده ایم و این دوره از جشنواره را به بلوغ برسانیم ما به دنبال سرمایه گذاری در ایران از سوی کشورهای خارجی می باشیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان کرد: جهت دستیابی به این هدف به کار مهم ارتباط با فروشگاه های دیجیتال، معرفی بازی ها به مخاطبان از تمام کانال های اطلاع رسانی و تعیین جوایز عملیاتی انجام شد که مکملی برای جوایز نقدی این جشنواره می باشد. کریمی قدوسی تصریح کرد: مشکلی که متأسفانه برای ما وجود دارد ناشناخته بودن بازی های ما در ایران است. ما باید در کشورمان یک فضای مثبت و تجاری منحصر به فردی ایجاد کنیم که این می تواند نقش مهمی در منطقه برای ما ایجاد کند. وی اضافه کرد: بازی های رایانه ای تهران به نبود حمایت های ریالی از بازی سازان در سال گذشته و تعداد آثار ارسالی نسبت به سال گذشته کاهش یافته است که این اتفاق با افزایش تعداد آثار می باشد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای یادآور شد: بازی سازی در ایران شاهره ارتباطی میان بازیگران کلیدی صنعت بازی سازی در ایران و خاورمیانه و صنعت بازی سازی بین المللی ایجاد شده است.

منبع: باشگاه خبرنگاران

ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری امروز 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 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 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 دارای مجوز و رده بندی سنی «گلش 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، خودرو 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 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 لنو برخی رویدادهای بین المللی در ایران، آیا از بابت لنو 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؟

مهرداد 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 B+B 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 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 ارایه 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 B+B 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 خارجی از افراد شناخته شده و کارکنان صنعت بازی های رایانه ای هستند. برای مثال «کیت فولر» در ساخت بازی هایی هم چون Call of Duty: Black Ops، Singularity، Quake ۴ دخیل بوده یا خانم «سوزان آکاتر» در بازی هایی 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 Eni x Keith Fuller از شرکت Fuller Game Production وی تاکید کرد: هیئت مشاوران ایرانی نیز از بهترین بازی سازهای ایران هستند و ساخت بازی های مطرحی چون گرشاسپ، shadowblade و آسمان دژ را برعهده داشته اند. این مشاوران عبارت اند از:

امیر حسین فصیحی از شرکت فن افزار شریف یاسر زیان از شرکت فن افزار شریف امیرحسین 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

آشتیانی 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 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.

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 لولیت چنامای 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.

ترنجه

ثبت نام در بزرگ ترین نمایشگاه تجاری صنعت گیم ایران آغاز شد (۱۳۹۴-۱۴۰۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری امروز 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 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 «گلش او 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، خودرو 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 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؟ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مهرداد 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 B+B 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 ۲۰ سخنران تراز 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 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 B+B 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

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 خارجی از افراد شناخته شده و کارگشته صنعت بازی های رایانه ای هستند. برای مثال «کیت فولر» در ساخت بازی هایی هم چون Call of Duty: Black Ops، Singularity، Quake ۴ دخیل بوده یا خانم «سوزان آکاتر» در بازی هایی 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 تأکید کرد: هیئت مشاوران ایرانی نیز از بهترین بازی سازهای ایران هستند و ساخت بازی های مطرحی چون گرشاسب، shadow blade و آسمان دژ را برعهده داشته اند. این مشاوران عبارت اند از:

امیر حسین فصیحی از شرکت فن افزار شریف

یاسر زین 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

آشتیانی 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 منده شوند و بلیت تجاری به خریداران اجازه می دهد تا به برنامه تنظیم ملاقات دسترسی داشته و به صورت نامحدود جلسه تنظیم کنند (ادامه دارد ...)

ترنجه

(ادامه خبر ...) آشتیانی 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.

آشتیانی 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 بخش 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.

.



نمایشگاه و همایش بازی تهران اردیبهشت ۹۶ برگزار می شود (۱۳۹۶-۰۵/۱۱/۰۳)

مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای گفت: نخستین نمایشگاه و همایش بازی تهران با عنوان Tehran Game Convention اردیبهشت ۱۳۹۶ در برج میلاد برگزار خواهد شد.

به گزارش امتداد نیوز حسن کریمی قدوسی در نشست خبری افزود: نام نویسی برای حضور در این رویداد تا ۱۵ فروردین ۹۶ ادامه دارد. وی گفت: علاقه مندان برای حضور در این رویداد به سایت اینترنتی www.tehrangamecon.com مراجعه و نام نویسی کنند. کریمی قدوسی افزود: هدف از برگزاری این رویداد توسعه همکاری های بین المللی، ارتقاء دانش و اشتراک تجربه با موضوع بازی های رایانه ای است. وی گفت: همچنین ارتباط میان تولید کنندگان و ارائه کنندگان خدمات، معرفی فرصت های سرمایه گذاری، ایجاد فرصت های بین المللی برای عرضه و صادرات محصولات و خدمات با موضوع بازی های رایانه ای از دیگر اهداف برگزاری این رویداد است. مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای اضافه کرد: در مدت برگزاری این رویداد سخنرانان داخلی و خارجی حضور دارند و در حاشیه آن نیز کارگاه های آموزشی برگزار می شود.

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

۱۳۹۵/۱۱/۰۳

