

۱۳۹۵/۱۱/۲۳

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آئینه مطبوعات



روابط عمومی

سجده

FEB 11 2017

شنبه ۲۳
بهمن

اذان صبح ۵:۳۱ طلوع آفتاب ۶:۵۵ اذان ظهر ۱۲:۱۹ اذان مغرب ۱۸:۰۱

قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۴	۳۲۳۸۰	دلار
▼ ۱۳۹	۳۴۴۶۱	یورو
▼ ۷۴	۴۰۴۳۶	پوند
▼ ۲۷۱	۲۸۶۰۰	صدین
-	۸۸۱۶	درهم امارات
▼ ۲۱۵	۳۲۳۰۰	فرانک

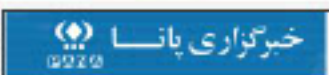
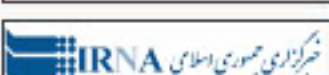
قیمت ارز (تومان)	
۳۸۱۸	دلار
۴۱۷۰	یورو
۴۸۵۵	پوند
۳۴۱۰	صدین
۱۰۶۸	درهم امارات
۱۰۶۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۵۴۵۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۰۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۷۴۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۳۷۰۰۰	نیم سکه
۳۴۱۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب روغمایی شد	چون
		روزنامه هفت صبح
۳	از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب روغمایی شد	رسالت
۴	لزوم دریافت مالیات از بازی های رایانه ای وارداتی	هشترمنند
۵	از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب روغمایی شد	روزگارما
		روزنامه های رسالت، حسین
۶	از بازی رایانه ای «ایران 57» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» روغمایی شد	حسبان
۶	2 بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب اسلامی روغمایی شد	چون
۷	همراهی 16 داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	روزگارما
۷	واکاوی وضعیت صنعت بازی های رایانه ای به شیوه «غیر محرمانه»	بازنفاک
۸	روغمایی از بازی ویدئویی «ایران 57»	دسترسبج
۹	«ایران 57» و «انقلاب عشق» به بازی های رایانه ای پیوستند	کیا
۹	16 داور خارجی در جشنواره تهران	نختر
۱۰	روغمایی از بازی رایانه ای "ایران 57"	خراسان
۱۰	از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب روغمایی شد	رسالت
۱۰	از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب روغمایی شد	artna آرتنا
۱۱	از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب روغمایی شد	باشگاه خبرنگاران
۱۳	روغمایی از 2 نرم افزار رایانه ای همزمان با دهه فجر	مهر از نو
۱۴	روغمایی از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب	ایده کلی

۱۵	روغمایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷»	
۱۶	روغمایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷»	
۱۶	روغمایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷»	
۱۷	روغمایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷»	
۱۸	روغمایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷»	
۱۸	روغمایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷»	
۱۸	روغمایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» / باز تولید اندیشه های انقلابی	
۱۹	روغمایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷»	
۱۹	همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	
۲۰	همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	
۲۰	همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	
۲۱	بازی «ایران ۵۷» و نرم افزار «انقلاب عشق» روغمایی شد	
۲۱	همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	
۲۲	واکاوی وضعیت صنعت بازی های رایانه ای به شیوه «غیر محرمانه»	
۲۲	واکاوی وضعیت صنعت بازی های رایانه ای به شیوه «غیر محرمانه»	
۲۳	همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	
۲۴	واکاوی وضعیت صنعت بازی های رایانه ای به شیوه «غیر محرمانه»	
۲۴	همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	
۲۵	از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب روغمایی شد	
۲۶	مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی بدون تعاملات بین المللی محکوم به شکست است	
۲۶	همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	

۲۶

همراهی 16 داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران



۲۷

همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران



تعداد محتوا : ۴۴



روزنامه

۱۷

پایگاه خبری

۲۰

خبرگزاری

۷



به همت مرکز هنرهای رقصی بسیج

از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب رونمایی شد



که به جای دریافت خوراک فکری خود از مسیرهای نادرست، غیر واقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند، اینجاست که اهمیت ورود دستگاه‌های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می‌دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود، بی‌تردید بازدهی دهها برابری خواهد داشت.

مهدی جعفری، رئیس مرکز هنرهای بسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دهه فجر با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون

در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر، ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری، رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج، هیئت رئیسه سازمان بسیج فرهنگیان، جمعی از مدیران سازمان بسیج دانش آموزی، اصحاب رسانه، جمعی از تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای کشور، سازندگان این محصولات و جمعی از مدیران بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رونمایی شد. انقلاب اسلامی در نزدیک به چهار دهه گذشته پس از گذراندن دوره‌های حساس و پرفراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه‌های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند نقشی تأثیرگذار داشته باشد، چراکه بازی به مثابه رسانه‌ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق‌ترین پیام‌ها را در قالبی ساده، اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام‌های اساسی انقلاب را به گونه‌ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده‌سازی کند.

در جذابیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین بس که پر مخاطب‌ترین و پرفروش‌ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده‌اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه‌مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می‌کنند، از سویی دیگر در طول این ۳۸ سال آنقدر حوادث حیرت‌انگیز رخ داده است که می‌توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلمنامه و بازی‌نامه را فراهم کنند.

نسل‌های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده‌ها با مسائل انقلاب آشنا هستند، بنابراین چه خوب است

و هنر خواهد شد و ما آماده‌ایم در این زمینه با دیگر دستگاه‌های فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم.

کریمی قدوسی تصریح کرد: از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی‌های رایانه‌ای در دنیای فناوریانه امروز یکی از پرهزینه‌ترین و در عین حال پرسودترین صنایع جهان به شمار می‌رود به گونه‌ای که نسبت رشد سرمایه آن یک به ۱۲۲ است. بی‌سبب نیست که تمامی کارگردانان و شرکت‌های فیلم‌سازی غربی سرمایه‌های عظیمی را صرف انتقال ارزش‌های غربی از طریق تولید بازی می‌کنند تا هم سهمی از این بازار پرسود را نصیب خود کند و هم به سیاست‌های دولت‌های خود جامعه عمل ببوشانند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جذابیت‌های آشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد باز گشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

در ادامه این مراسم پس از بخش ناهنجاری از تولیدات خانه موسیقی بسیج با عنوان برپاخیز، عماد رحمانی سرپرست سازندگان دو ترم‌افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت‌های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو ترم‌افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می‌توانیم در محصولات خود، تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه‌ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم. وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد: همیشه دوست داشتم تلنگری به بخش محتوایی بازی‌های رایانه‌ای بزنم، اما نتیجه‌ای خوب از آنها ندیده‌ام. این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متأسفانه باید هشدار اتفاقی تلخ را برای صنعت بازی‌های رایانه‌ای در کشور داد.

انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است.

وی افزود: همچنین در همان وهله اول بنا صحبت‌هایی که انجام شد، احساس کردیم می‌شود وقایع مهم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۴۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شمایل نرم‌افزار رایانه‌ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: تولید یک بازی رایانه‌ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست، زیرا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهم‌ترین آنها عبارتند از: درون‌مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی‌نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روزآمد و بهره‌مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه‌های جذاب و باورپذیر.

وی در ادامه بیان کرد: اساساً به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه‌های گزاف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقصی بسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است.

کریمی قدوسی گفت: این بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با نهادهای انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می‌تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعاً برکات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم‌افزایی در حوزه فرهنگ

رسالت

در آستانه سالگرد پیروزی انقلاب اسلامی

از بازی و نرم‌افزار با موضوع انقلاب رونمایی شد

عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در این مراسم ضمن ازبندی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در غلبه حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که به‌دلیل کسالت نتوانست در مراسم حضور داشته باشد، پیام وی را قرائت کرد.

در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر، از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم‌افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج، سازندگان این محصولات و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رونمایی شد. به گزارش روابط

نصرالله پژمان فر رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس لزوم دریافت مالیات از بازی‌های رایانه‌ای وارداتی



نصرالله پژمان فر با اشاره به پیگیری طرح دریافت مالیات از بازی‌های رایانه‌ای وارداتی با هدف کمک به تولید داخلی در این حوزه در کمیسیون تلفیق بودجه سال ۹۶، گفت: مالیات دریافتی از واردکنندگان این بازی‌ها شاید به لحاظ رقمی عدد چشمگیر را به دنبال نداشته باشد اما همین میزان مالیات دریافتی ضمن حمایت از بازی‌های رایانه‌ای تولید داخلی، تاثیر فرهنگی فراوانی بر جامعه خواهد داشت.

نماینده مردم مشهد و کلات در مجلس شورای اسلامی ادامه داد: متأسفانه حجم بالای واردات بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر ضربه اقتصادی به تولیدکنندگان داخلی، آسیب‌های بالایی نیز در زمینه تفاوت‌های فرهنگی به دنبال دارد؛ به همین دلیل طرح دریافت مالیات از بازی‌های رایانه‌ای وارداتی طبق روش و رویکرد مشخصی، باعث کمک به این حوزه خواهد شد زیرا براساس پیش‌بینی‌ها حدود ۱۰ میلیارد تومان در سال ۹۶ از این طریق درآمدزایی می‌شود تا به تولید و مصرف کننده داخلی تعلق بگیرد. وی با بیان اینکه این مالیات زمینه فعال کردن تولیدات بازی‌های رایانه‌ای داخلی را دارد، افزود: متأسفانه به دلیل مخالفت دولت، طرح دریافت مالیات از واردکنندگان این بازی‌ها در کمیسیون تلفیق بودجه سال ۹۶ رأی کافی را نیاورد اما رایزنی و طرح مجدد آن با اعمال تغییراتی در کمیسیون و صحن علنی به زودی از سر گرفته خواهد شد. پژمان فر به دلایل مخالفت نماینده دولت با این طرح در کمیسیون تلفیق بودجه سال ۹۶ اشاره کرد و گفت: گویا دلیل مخالفت، کم بودن این اعتبار و ادعای بر هم زدن انضباط مالی در پی دریافت مالیات است؛ البته آنها مدعی شدند دولت این مبلغ را در اختیار تولیدکنندگان قرار خواهد داد اما تجربه ثابت کرده این کار را نخواهند کرد. وی با بیان اینکه مالیاتی که تاکنون به این کالاها تعلق می‌گرفت براساس مالیات عمومی بود لذا قدرت بازدارندگی نداشت، افزود: به دنبال همفکری صورت گرفته با تولیدکنندگان داخلی در این عرصه، نتیجه مورد اشاره حاصل شد زیرا این طرح می‌تواند اثرات مستقیمی بر اقتصاد بازی‌های رایانه‌ای داخلی و جلوگیری از ورود فرهنگ غرب داشته باشد. عضو کمیسیون فرهنگی مجلس با بیان اینکه کمتر از ۱۰ درصد بازی‌های مصرفی در کشور داخلی و بیش از ۹۰ درصد خارجی هستند، اضافه کرد: برای برهم زدن این توازن به نفع تولید داخلی باید با طرح‌ها و شیوه‌های مختلف، مدیریت اقتصادی این فضا را در دست گرفت. عضو کمیسیون تلفیق بودجه سال ۹۶ ادامه داد: اعتبار حاصله از این مالیات‌ها در اختیار سازمان‌های مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای زیرمجموعه وزارت فرهنگ به منظور حمایت از تولید داخلی و اختصاص سوبسید به مصرف کننده تولید داخلی قرار خواهد گرفت.

در آستانه سالگرد پیروزی انقلاب اسلامی:

از بازی و نرم‌افزار با موضوع انقلاب رونمایی شد



در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر، دوشنبه ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم‌افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج، سازندگان این محصولات و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای رونمایی شد.

به گزارش روزگرم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، در ابتدای مراسم مشین ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که به دلیل کسالت نتوانست در مراسم حضور داشته باشد، پیام زیر را به نیابت از ایشان خواند:

ضمن تبریک فرارسیدن سی و هشتمین سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غرور انگیز دهه مبارک فجر بسیار خرسندم که به بهانه رونمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمانان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته‌ام.

وی ادامه داد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره‌های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه‌های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند نقشی تاثیرگذار داشته باشد چرا که بسازی به مثابه رسانای تعاملی و فراگیر فائز است. عمیق‌ترین پیام‌ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام‌های اساسی انقلاب را به گونه‌ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوان پیاده سازی کند.

کریمی قدوسی بیان کرد: در جذابیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین پس که پسر مخاطب‌ترین و پرفروش‌ترین تولیدات هنری کشور با درون‌مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده‌اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه‌مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می‌کنند از سویی دیگر در طول این ۳۸ سال آنگذر حوادث حیرت‌انگیز رخ داده است که می‌تواند بستر صدها و بلکه هزاران فیلمنامه و بازی‌نامه را فراهم سازد.

وی افزود: در این میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و نشر هر گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می‌کند. نسل‌های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده‌ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوراک فکری خود از مسیرهای تائیرست، غیرواقعی و جهت‌دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند.

خواهد کرد. کریمی قدوسی در پایان خاطر نشان کرد: مساهمت از فعالان این عرصه را یک تکلیف باری خود می‌دانیم. برگزاری این آیین نیز حق‌شناسی و سپاسگزاری کوچکی است از عزیزی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده‌اند.

مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دهه فجر با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولات با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، در خصوص تولیدات این سازمان اظهار داشت: بحث تولید بازی انقلاب اسلامی را با سازمان نوین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قصه انقلاب اسلامی در ذهن‌مان، به همکاری عماد رحمانی یکی از سازندگان خوب بازی‌های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم. وی افزود: همچنین در همان وهله اول با صحبت‌هایی که انجام شد، احساس کردیم می‌شود وقایع مهم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۴۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شمایل نرم‌افزار رایانه‌ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

جعفری در پایان خاطر نشان کرد: در پایان صحبت‌هایم از مسئولان می‌خواهم صنعت بازی های رایانه‌ای را جدی بگیرند.

در ادامه این مراسم پس از پخش تماشایی از تولیدات سازمان هنرهای رقومی بسیج، عماد رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم‌افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت‌های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم‌افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می‌توانیم در محصولات خود، تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه‌ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم.

در پایان این مراسم با حضور مهدی جعفری، عماد رحمانی و ابوالفضل مسجدی از دو نرم‌افزار انقلاب عشق و ایران ۵۷ رونمایی شد.

اینجاست که اهمیت ورود دستگاه‌های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می‌دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بارده دهها برابری خواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه‌ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهم‌ترین آن‌ها عبارتند از: درون‌مایه، ایده خلاقانه و تسلسل، نگارش بازی‌نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و بهره‌مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه‌های جذاب و بلور پذیر.

وی در ادامه بیان کرد: اساسا به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه‌های گزاف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقومی بسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است.

کریمی قدوسی گفت: این بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با نهادهای انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می‌تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعا بر کات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم‌افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده‌ایم در این زمینه با دیگر دستگاه‌های فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ضمن تأیید کامل حرکت دستگاه‌های نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می‌کوشد امکانات حمایتی خود را در کمک به نشر این بازی و بازی‌های مشابه به کار گیرد و در مسرد این بازی خاص نیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده‌تر این بازی استفاده

همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران

داوری آثار ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسماً آغاز شده است؛ کم‌کم به برهه‌ی حساس و نهایی خود نزدیک می‌شود. همانند سال گذشته، امسال نیز، داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی‌ها هستند تا به نتیجه نهایی دست پیدا کنند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، سال گذشته برای نخستین بار بود که داوران خارجی به داوری آثار ارسالی به جشنواره پرداختند و امسال نیز یک تیم داوری جدید متشکل از بازی‌سازان و مدرسین بین‌المللی تیم داوران خارجی را تشکیل داده‌اند. این افراد نیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی‌ها را مورد بررسی قرار می‌دهند و نظرات خود را ابلاغ می‌کنند و در نهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یکدیگر جمع می‌شود.

اعضای تیم داوران بین‌المللی ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران عبارت‌اند از:

رضوان کلین: طراح ارشد در Social Point

آنوپ یاداو: طراح بازی در EA

تام اسمیت: طراح ارشد در Zynga

امانوئل گواردیولا: محقق بازی در CNAM CEDRIC

هنریکه سوسا: طراح بازی در Social Point

کریگ ویلیامز: طراح ارشد در IGG

خوان میگوئل گنزalez: مدیر پروژه در Iction Game

الی کنون: آرتیست ارشد محیط در Blizzard Entertainment

کورتین دلپرت: طراح ارشد بازی در Square Enix

تی دترت: طراح ارشد در InnoGames

توماس پلنکوس: مدیر تولید در UPMC

کیت‌لین کینسید: طراح ارشد در PlayRaven

جان‌اتان چن: آرتیست ارشد محیط در Capcom

اندرو دتسنکو: طراح بازی در Ubisoft

گابریل رادرفورد: طراح ارشد در Vivid Game

جیسون ویزنر: طراح ارشد در Academy of Arts University

اختتامیه ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران پنج اسفند در مرکز همایش‌های برج میلاد برگزار خواهد شد.

واکاوی وضعیت صنعت بازی‌های رایانه‌ای به شیوه «غیر محرمانه»

مستند مناظره «غیر محرمانه» امشب و فردا با دعوت از کارشناسان متعدد به موضوع بازی‌های رایانه‌ای، تولید آنها، پیشرفت و نیاز به این صنعت نوپا در کشورمان نگاهی متفاوت خواهد داشت.

به گزارش مهر، «غیرمحرمانه» در قسمت مستند گزارشی که امشب ساعت ۲۱ روانه آنتن می‌شود با سید محمدعلی سید حسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پیرامون نمایی کلی از بازی‌های دیجیتال و وضعیت حال حاضر این صنعت گفت و گو کرده است. سید مهدی دبستانی کارشناس ستاد توسعه فناوری‌های نرم و هویت ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در این برنامه به حمایت‌های دولتی از تولید بازی‌های رایانه‌ای اشاره کرده است.

در مناظره «غیر محرمانه» که فردا ساعت ۲۱ از شبکه دو با حضور مدعوین و مهمانان اصلی روی آنتن می‌رود، سید امیرحسین قاضی زاده هاشمی نماینده مشهد و کلات و عضو هیات رئیسه مجلس شورای اسلامی، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و محمد مهدی بهفر راد مدیرعامل یکی از شرکت‌های تولید کننده بازی‌های رایانه‌ای به بیان نظرات خود می‌پردازند.

رونمایی از بازی ویدئویی «ایران ۵۷»



در مراسمی با حضور رئیس مرکز هنرهای رقصی سازمان بسیج مستضعفین، از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم‌افزار تعاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد. در این مراسم، مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج طی سخنانی با اشاره به اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، گفت: این مرکز کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات بارها از شبکه‌های مختلف تلویزیونی پخش شده است. وی همچنین از تولید هفت محصول دیگر تا پایان فروردین سال آینده خبر داد و خواستار حمایت مسئولان از صنعت بازی‌سازی رایانه‌ای شد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز در پیامی که در این مراسم قرائت شد، تأکید کرد: انقلاب اسلامی نزدیک به چهار دهه گذشته پس از گذراندن دوره‌های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله بازتولید اندیشه‌های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند نقشی تأثیرگذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه‌ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق‌ترین پیام‌ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام‌های اساسی انقلاب را به گونه‌ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده‌سازی کند. در پایان این مراسم با حضور مهدی جعفری، عباد رحمانی و ابوالفضل سجادی از دو نرم‌افزار انقلاب عشق و ایران ۵۷ رونمایی شد.

همزمان با ایام دهه فجر:

«ایران ۵۷» و «انقلاب عشق» به بازی‌های رایانه‌ای پیوستند

داده است که می‌توانند بستر صداها و بلکه هزاران فیلمنامه و بازی‌نامه را فراهم سازد.

وی عنوان کرد: در این میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و نشر هرگونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می‌کند. نسل‌های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده‌ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوراک فکری خود از مسیرهای نادرست، غیرواقعی و جهت‌دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاه‌های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می‌دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی‌تردید بازده ده‌ها برابری خواهد داشت.

مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام‌الله دهه فجر عنوان کرد: این سازمان کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات به کرات از شبکه‌های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این بین انیمیشن و برنامه‌های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دیدن نبود تولید بازی‌ها بود که تا پایان فروردین سال آینده از ۷ محصول دیگر رونمایی خواهد شد.

همزمان با مقارن شدن ایام‌الله دهه فجر، با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنررقومی بسیج و سازندگان دو نرم افزار «ایران ۵۷» و

«انقلاب عشق» مراسمی از رونمایی این دو اثر در سالن رضوان بسیج صداوسیما جمهوری اسلامی ایران برگزار شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این مراسم بیان کرد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره‌های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله بازتولید اندیشه‌های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند نقشی تاثیرگذار داشته باشد چراکه بازی به مثابه رسانه‌ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق‌ترین پیام‌ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام‌های اساسی انقلاب را به گونه‌ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده‌سازی کند.

کریمی قدوسی افزود: در جذابیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین پس که پرمخاطب‌ترین و پرفروش‌ترین تولیدات هنری کشور با درون‌مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده‌اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه‌مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می‌کنند از سویی دیگر در طول این ۳۸ سال آنقدر حوادث حیرت‌انگیز رخ

گزارش رسانه

۱۶ داور خارجی در جشنواره تهران

فرهنگ: داوری آثار ششمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران که از ۲۶ دی‌ماه رسماً آغاز شده است، به مرحله نهایی نزدیک می‌شود و ۱۶ داور خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی‌ها هستند. تیم داوری جدید متشکل از بازیسازان و مدرسین بین‌المللی هستند که می‌توان به نام‌های رضوان کلین، طراح ارشد در Social Point؛ آنوپ یاداو، طراح بازی در EA؛ تام اسمیت، طراح ارشد در Zynga؛ اسمانوتل گواردیولا، محقق بازی در CNAM CEDRIC و هنریکه سوسا، طراح بازی در Social Point اشاره کرد.



رونمایی از بازی رایانه ای "ایران ۵۷"

خبرگزاری صدا و سیما - بازی رایانه ای ایرانی «ایران ۵۷» در مرکز همایش های بسیج سازمان صدا و سیما رونمایی شد. رحمانی سازنده بازی گفت: در بازی روایتی از انقلاب از تاریخ ۲۰ اردیبهشت ۵۷ تا ۲۶ دی ۵۷ یعنی تاریخ خروج همیشگی شاه از کشور ارائه می شود.

رسالت

در آستانه سالگرد پیروزی انقلاب اسلامی؛ از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب رونمایی شد

در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج، سازندگان این محصولات و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در این مراسم متین ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به دلیل کسالت نتوانست در مراسم حضور داشته باشد؛ پیام وی را قرائت کرد.

artna

در آستانه سالگرد پیروزی انقلاب اسلامی؛ از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب رونمایی شد (۱۳۴۰-۹۵/۱۱/۱۹)

آرتنا: در آستانه دهه فجر، روز گذشته ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد.

به گزارش واحد تیشمن «آرتنا» در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر، روز گذشته ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج، سازندگان این محصولات و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی شد.

در ابتدای مراسم متین ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به دلیل کسالت نتوانست در مراسم حضور داشته باشد؛ پیام زیر را به نیابت از ایشان خواند:

ضمن تبریک فرارسیدن سی و هشتمین سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غرور انگیز دهه مبارک فجر بسیار خرسندم که به بهانه رونمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمانان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته ام.

وی ادامه داد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذشتن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.

کریمی قدوسی بیان کرد: در جذابیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین بس که پر مخاطب ترین و پر فروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند از سویی دیگر در طول این ۲۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلمنامه و بازی نامه را فراهم سازد.

وی افزود: در این میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و نشر هر گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می کند. نسل های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوراک فکری خود از مسیرهای نادرست، غیرواقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاه های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازده ده ها برابری خواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهم ترین آن ها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر.

وی در ادامه بیان کرد: اساسا به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گزاف احتیاج دارد که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خوشبختانه مرکز هنرهای رقصی بسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است.

کریمی قدوسی گفت: این بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نهادهای انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعا برکات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه های فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تأیید کامل حرکت دستگاه های نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می کوشد امکانات حمایتی خود را در کمک به نشر این بازی و بازی های مشابه به کار گیرد و در مورد این بازی خاص نیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: در همین جا اعلام می کنم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با افتخار آماده است هرگونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاه ها و نهاد های مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استانداردهای جهانی ارائه دهد. تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد. از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیای فناورانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پر سودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه آن ۱ به ۱۲۳ است. بی سبب نیست که تمامی کارگردانان و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نصیب خود سازند و هم به سیاست های دولت های خود جامه عمل بپوشانند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جذابیت های آشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود. وی گفت: از نظر محتوایی نیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جای دارند یعنی بازی هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می شوند. حماسه هایی که جوانان انقلابی در این سال ها آفریده اند هرکدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند.

کریمی قدوسی در پایان خاطر نشان کرد: ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف باری خود می دانیم. برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سپاسگزاری کوچکی است از عزیزی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.

مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دهه فجر با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، در خصوص تولیدات این سازمان اظهار داشت: بحث تولید بازی انقلاب اسلامی را با سامان نوین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قصه انقلاب اسلامی در ذهن مان، به همکاری عماد رحمانی یکی از سازندگان خوب بازی های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم. وی افزود: همچنین در همان وهله اول با صحبت هایی که انجام شد، احساس کردیم می شود وقایع مهم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۴۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شمایل نرم افزار رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج با بیان اینکه این اثر به ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب اسلامی اشاره می کند، عنوان کرد: این سازمان کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات به کرات از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این بین انیمیشن و برنامه های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دیدن نبود تولید بازی ها بود که تا پایان فروردین سال آینده از ۷ محصول دیگر رونمایی خواهد شد.

جعفری در پایان خاطر نشان کرد: در پایان صحبت هایم از مسئولان می خواهم صنعت بازی های رایانه ای را جدی بگیرند. در ادامه این مراسم پس از پخش تماشایی از تولیدات سازمان هنرهای رقصی بسیج، عماد رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در محصولات خود، تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم.

وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد: همیشه دوست داشتم تلنگری به بخش محتوایی بازی های رایانه ای بزنم، اما نتیجه ای خوب از آن ها ندیده ام. این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متأسفانه باید هشدار اتفاقی تلخ را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد. در پایان این مراسم با حضور مهدی جعفری، عماد رحمانی و ابوالفضل سجادی از دو نرم افزار انقلاب عشق و ایران ۵۷ رونمایی شد.



از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب رونمایی شد (۱۳۹۲-۰۲/۱۱/۲۰)

در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر، روز گذشته ۱۸ بهمن ماه از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج، سازندگان این محصولات و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی شد.

به گزارش خبرنگار دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ در ابتدای مراسم متین ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به دلیل کسالت نتوانست در مراسم حضور داشته باشد پیام زیر را به نیابت از ایشان خواند:

ضمن تبریک فرارسیدن سی و هشتمین سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غرور انگیز دهه مبارک فجر بسیار خرسندم که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به بهانه روتمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمانان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته ام. وی ادامه داد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تمامی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.

کریمی قدوسی بیان کرد: در جذابیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین بس که پر مخاطب ترین و پر فروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند از سویی دیگر در طول این ۲۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلمنامه و بازی نامه را فراهم سازد. وی افزود: در این میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و نشر هر گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می کند. نسل های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوراک فکری خود از مسیرهای نادرست، غیرواقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاه های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازده ده ها برابری خواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهم ترین آن ها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر.

وی در ادامه بیان کرد: اساسا به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گزاف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقصی بسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است.

کریمی قدوسی گفت: این بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نهادهای انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعا برکات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه های فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تأیید کامل حرکت دستگاه های نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می کوشد امکانات حمایتی خود را در کمک به نشر این بازی و بازی های مشابه به کار گیرد و در مورد این بازی خاص نیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: در همین جا اعلام می کنم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با افتخار آماده است هر گونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاه ها و نهاد های مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استانداردهای جهانی ارائه دهد. تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد. از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیای فناورانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پر سودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه آن ۱ به ۱۲۳ است. بی سبب نیست که تمامی کارگردانان و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نصیب خود سازند و هم به سیاست های دولت های خود جامعه عمل ببوشانند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جذابیت های آشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود. وی گفت: از نظر محتوایی نیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جای دارند یعنی بازی هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می شوند. حماسه هایی که جوانان انقلابی در این سال ها آفریده اند هر کدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند.

کریمی قدوسی در پایان خاطر نشان کرد: ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف باری خود می دانیم. برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سپاسگزاری کوچکی است از عزیزی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.

مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دهه فجر با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، در خصوص تولیدات این سازمان اظهار داشت: بحث تولید بازی انقلاب اسلامی را با سامان نوین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترمیم قصه انقلاب اسلامی در ذهن مان، به همکاری عماد رحمانی یکی از سازندگان خوب بازی های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم. وی افزود: همچنین در همان وهله اول با صحبت هایی که انجام شد، احساس کردیم می شود وقایع مهم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۴۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شمایل نرم افزار رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج با بیان اینکه این اثر به ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب اسلامی اشاره می کند، عنوان کرد: این سازمان کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات به کرات از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این بین انیمیشن و برنامه های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دین نبود تولید بازی ها بود که تا پایان فروردین سال آینده از ۷ محصول دیگر روتمایی خواهد شد.

جعفری در پایان خاطرنشان کرد: در پایان صحبت هایم از مسئولان می خواهم صنعت بازی های رایانه ای را جدی بگیرند.

در ادامه این مراسم پس از پخش تماشایی از تولیدات سازمان هنرهای رقصی بسیج، عماد رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در محصولات خود، تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد: همیشه دوست داشتم تلنگری به بخش محتوایی بازی های رایانه ای بزنم، اما نتیجه ای خوب از آن ها ندیده ام. این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متأسفانه باید هشدار اتفاقی تلخ را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد.



رونمایی از ۲ نرم افزار رایانه ای همزمان با دهه فجر ۱۳۹۵-۹۵/۱۱/۱۹

رایانه و ارتباطات - فرارزونوز: همزمان ایام الله دهه فجر، طی مراسمی از دو نرم افزار رایانه ای بنام «ایران ۵۷» و «انقلاب عشق» در سالن رضوان بسیج صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران رونمایی شد.

به گزارش "فرارزونوز" در ابتدای مراسم متین ایزدی مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیامی را به شرح زیر خواند.

ضمن تبریک فرارسیدن سی و هشتمین سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غرور انگیز دهه مبارک فجر بسیار خرسندم که به بهانه رونمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمانان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته ام.

وی ادامه داد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیامها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیامهای اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.

کریمی قدوسی بیان کرد: در جذابیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین بس که پر مخاطب ترین و پر فروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند از سویی دیگر در طول این ۳۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلمنامه و بازی نامه را فراهم سازد.

وی افزود: در این میان بنیاد ملی بازیهای رایانه ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و نشر هر گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می کند.

نسل های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوراک فکری خود از مسیرهای نادرست، غیرواقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاههای فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازدهی خوبی خواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرایندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهمترین آنها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر.

وی در ادامه بیان کرد: اساسا به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گزاف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقومی بسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ ترم را جدی گرفته است.

کریمی قدوسی گفت: از بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با نهادهای انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد قطعا برکات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده در این زمینه با دیگر دستگاههای فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تایید کامل حرکت دستگاههای نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می کوشد امکانات حمایتی خود را در کمک به نشر این بازی و بازیهای مشابه به کار گیرد و در مورد این بازی خاص نیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: در همین جا اعلام می کنم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با افتخار آماده است هر گونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاهها و نهاد های مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استانداردهای جهانی ارائه دهند.

تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد. از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیای فناورانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پر سود ترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه آن به ۱۳۳ است.

بی سبب نیست که تمامی کارگردانان و شرکتهای فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتقال ارزشهای غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نصیب خود سازند و هم به سیاست های دولتهای خود جامه عمل بپوشانند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جذابیت های آشکار و نهان اتفاقات دوران ماضی اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

وی گفت: از نظر محتوایی نیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جای دارند یعنی بازی هایی که با نشر یک (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) عقیده یا دفاع از آرمانهای یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می‌شوند. حماسه‌هایی که جوانان انقلابی در اسین سالها آفریده‌اند هر کدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه‌ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند. کریمی قدوسی در پایان خاطر نشان کرد: ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف باری خود می‌دانیم. برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سپاسگزاری کوچکی است از عزیزی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده‌اند.



در آستانه سالگرد پیروزی انقلاب اسلامی؛ رونمایی از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب (۱۳۵۷-۱۳۵۹-۱۳۶۰)

ایرانیان در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر، روز گذشته ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه‌ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج، سازندگان این محصولات و معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در ابتدای مراسم متین ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به دلیل کسالت نتوانست در مراسم حضور داشته باشد؛ پیام زیر را به نیابت از ایشان خواند:

ضمن تبریک فرارسیدن سی و هشتمین سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غرور انگیز دهه مبارک فجر بسیار خرسندم که به بهانه رونمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمانان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته‌ام.

وی ادامه داد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوان پیاده سازی کند.

کریمی قدوسی بیان کرد: در جذابیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین بس که پر مخاطب ترین و پر فروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده‌اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند از سویی دیگر در طول این ۲۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلمنامه و بازی نامه را فراهم سازد.

وی افزود: در این میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و نشر هر گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می کند. نسل های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوراک فکری خود از مسیرهای نادرست، غیرواقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاه های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازده ده ها برابری خواهد داشت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای عنوان کرد: تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهم ترین آن ها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر.

وی در ادامه بیان کرد: اساسا به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گزاف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقصی بسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است.

کریمی قدوسی گفت: این بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نهادهای انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعا برکات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه های فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم.

وی ادامه داد: بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تأیید کامل حرکت دستگاه های نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می کوشد امکانات حمایتی خود را در کمک به نشر این بازی و بازی های مشابه به کار گیرد و در مورد این بازی خاص نیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد.

کریمی قدوسی تصریح کرد: در همین جا اعلام می کنم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با افتخار آماده است هر گونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاه ها و نهاد های مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استانداردهای جهانی ارائه دهد. تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد. از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیای فناورانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پر سودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه آن ۱ به ۱۲۳ است. بی سبب نیست که تمامی کارگردانان و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نصیب خود سازند و هم به سیاست های دولت های خود جامعه عمل ببوشانند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) انقلاب و همچنین جذابیت های آشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

وی گفت: از نظر محتوایی نیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جای دارند یعنی بازی هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می شوند. حماسه هایی که جوانان انقلابی در این سال ها آفریده اند هر کدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند.

کریمی قدوسی در پایان خاطر نشان کرد: ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف باری خود می دانیم. برگزاری این آیین نیز حق شناسی و سیاستگذاری کوچکی است از عزیزی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.

مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دهه فجر با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، در خصوص تولیدات این سازمان اظهار داشت: بحث تولید بازی انقلاب اسلامی را با سامان نوین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قصه انقلاب اسلامی در ذهن مان، به همکاری عماد رحمانی یکی از سازندگان خوب بازی های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم. وی افزود: همچنین در همان وهله اول با صحبت هایی که انجام شد، احساس کردیم می شود وقایع مهم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۴۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شمایل نرم افزار رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج با بیان اینکه این اثر به ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب اسلامی اشاره می کند، عنوان کرد: این سازمان کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات به کرات از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این بین انیمیشن و برنامه های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دیدن نبود تولید بازی ها بود که تا پایان فروردین سال آینده از ۷ محصول دیگر رونمایی خواهد شد.

جعفری در پایان خاطرنشان کرد: در پایان صحبت هایم از مسئولان می خواهم صنعت بازی های رایانه ای را جدی بگیرند. در ادامه این مراسم پس از پخش تماشگی از تولیدات سازمان هنرهای رقصی بسیج، عماد رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در محصولات خود، تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم.

وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد: همیشه دوست داشتم تلنگری به بخش محتوایی بازی های رایانه ای بزنم، اما نتیجه ای خوب از آن ها ندیده ام. این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متأسفانه باید هشدار اتفاقی تلخ را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد. در پایان این مراسم با حضور مهدی جعفری، عماد رحمانی و ابوالفضل سجادی از دو نرم افزار انقلاب عشق و ایران ۵۷ رونمایی شد.



رونمایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» (۱۳۹۲/۰۱/۰۹ - ۱۳۹۲/۰۱/۰۹)

همزمان با ایام دهه فجر از یک بازی رایانه ای و یک نرم افزار تعاملی رونمایی شد.

به گزارش باشگاه خبرنگاران تنسیم «پویا»، در مراسمی با حضور رئیس مرکز هنرهای رقصی سازمان بسیج مستضعفین، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد.

در این مراسم، مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج طی سخنانی با اشاره به این که از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، گفت: این مرکز کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات بارها از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است.

وی همچنین از تولید ۷ محصول دیگر تا پایان فروردین سال آینده خبر داد و خواستار حمایت مسئولان از صنعت بازی سازی رایانه ای شد. برپایه این گزارش، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی که در این مراسم قرائت شد، تأکید کرد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.



رونمایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)

همزمان با ایام دهه فجر از یک بازی رایانه ای و یک نرم افزار تعاملی رونمایی شد.

خبرگزاری تسنیم: در مراسمی با حضور رئیس مرکز هنرهای رقومی سازمان بسیج مستضعفین، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد.

در این مراسم، مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج طی سخنانی با اشاره به این که از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، گفت: این مرکز کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات بارها از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است.

وی همچنین از تولید ۷ محصول دیگر تا پایان فروردین سال آینده خبر داد و خواستار حمایت مسئولان از صنعت بازی سازی رایانه ای شد. برپایه این گزارش، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی که در این مراسم قرائت شد، تاکید کرد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.



رونمایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» (۱۳۹۲-۹۵/۰۱/۲۵)

در این مراسم پس از پخش نمائندگی از تولیدات سازمان هنرهای رقومی بسیج، عماد رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در محصولات خود، تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم.

به گزارش افکارنیوز، در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر، روز گذشته ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای رقومی بسیج و سازندگان این محصولات رونمایی شد.

در ابتدای مراسم متین ایزدی معاون ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در غیاب حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که به دلیل کسالت نتوانست در مراسم حضور داشته باشد؛ پیام زیر را به نیابت از او خواند:

«ضمن تبریک فرارسیدن سی و هشتمین سالگرد پیروزی انقلاب شکوهمند اسلامی و همچنین ایام غرور انگیز دهه مبارک فجر بسیار خرسندم که به بهانه رونمایی از یک بازی با موضوع انقلاب اسلامی در جمع صمیمی شما مهمانان ارجمند و اصحاب رسانه حضور یافته ام. انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند. در چنانچه بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین بس که پر مخاطب ترین و پر فروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند از سویی دیگر در طول این ۳۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلمنامه و بازی نامه را فراهم سازد.

در این میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز به دلیل فلسفه و ماهیت وجودی خود دغدغه زیادی در این حوزه خاص دارد و از تولید و نشر هر گونه بازی با موضوعات انقلابی حمایت می کند. نسل های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوراکی فکری خود از مسیرهای نادرست، غیرواقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند اینجاست که اهمیت ورود دستگاه های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود بی تردید بازده ده ها برابری خواهد داشت. تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرایندی آسان نیست زیرا برای خلق اثری در خور و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهم ترین آن ها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ثاب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روز آمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باور پذیر.

اساسا به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گزاف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقومی بسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است. این بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نهادهای انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد. قطعاً برکات ناشی از این همکاری موجب افزایش در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه های فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم. بنیاد ملی بازی های رایانه ای ضمن تایید کامل حرکت دستگاه های نهادهای فرهنگی در مسیر تولید بازی می کوشد امکانات حمایتی خود (آدامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) را در کمک به نشر این بازی و بازی های مشابه به کار گیرد و در مورد این بازی خاص نیز از تمام ظرفیت خود برای عرضه هر چه بهتر و گسترده تر این بازی استفاده خواهد کرد.

در همین جا اعلام می کنیم که بنیاد ملی بازی های رایانه ای با افتخار آماده است هرگونه حمایت و مشاوره فنی و تخصصی لازم را به دستگاه ها و نهاد های مختلف برای ورود به این حوزه و ساخت بازی های قوی و منطبق بر استانداردهای جهانی ارائه دهد. تولید بازی در حوزه انقلاب اسلامی از دو جنبه اقتصادی و محتوایی توجیه و حتی ضرورت بسیار بالایی دارد. از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیای فناورانه امروز یکی از پر هزینه ترین و در عین حال پر سودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه آن به ۱۲۳ است. بی سبب نیست که تمامی کارگردانان و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پر سود را نصیب خود سازند و هم به سیاست های دولت های خود جامعه عمل ببوشانند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جذابیت های آشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

از نظر محتوایی نیز بازی هایی با محوریت انقلاب اسلامی در رده بازی های جدی و قوی جای دارند یعنی بازی هایی که با نشر یک عقیده یا دفاع از آرمان های یک ملت و آموزش مفاهیم ارزشی تولید می شوند. حماسه هایی که جوانان انقلابی در این سال ها آفریده اند هرکدامشان قابلیت تبدیل به چندین بازی رایانه ای تمام عیار و هیجان انگیز را دارا هستند. ما حمایت از فعالان این عرصه را یک تکلیف باری خود می دانیم. برگزاری این آیین نیز حق شناسی و پاسنگزاری کوچکی است از عزیزی که هنر و سرمایه خود را در این راه صرف کرده اند.

مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دهه فجر با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، در خصوص تولیدات این سازمان اظهار داشت: بحث تولید بازی انقلاب اسلامی را با سامان نوین و دیگر دوستان آغاز کردیم و با به ترسیم قصه انقلاب اسلامی در ذهن مان، به همکاری عماد رحمانی یکی از سازندگان خوب بازی های ایرانی، کار خود را با پیش تولید قوی شروع کردیم. وی افزود: همچنین در همان وهله اول با صحبت هایی که انجام شد، احساس کردیم می شود وقایع مهم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۴۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شمایل نرم افزار رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج با بیان اینکه این اثر به ۱۳ واقعه تاریخی مهم انقلاب اسلامی اشاره می کند، عنوان کرد: این سازمان کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات به کرات از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است. در این بین انیمیشن و برنامه های مختلفی شنیده و دیده شده است، اما آن چیزی که قابل دیدن نبود تولید بازی ها بود که تا پایان فروردین سال آینده از ۷ محصول دیگر رونمایی خواهد شد.

جعفری در پایان خاطرنشان کرد: در پایان صحبت هایم از مسئولان می خواهم صنعت بازی های رایانه ای را جدی بگیرند.

در ادامه این مراسم پس از پخش تماشایی از تولیدات سازمان هنرهای رقصی بسیج، عماد رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در محصولات خود، تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم.

وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد: همیشه دوست داشتم تلنگری به پخش محتوایی بازی های رایانه ای بزنم، اما نتیجه ای خوب از آن ها ندیده ام. این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متأسفانه باید هشدار اتفاقی تلخ را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد.

در پایان این مراسم با حضور مهدی جعفری، عماد رحمانی و ابوالفضل سجادی از دو نرم افزار انقلاب عشق و ایران ۵۷ رونمایی شد.



جوانان تلایت

رونمایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷»

همزمان با ایام دهه فجر از یک بازی رایانه ای و یک نرم افزار تعاملی رونمایی شد.

تسلیم: در مراسمی با حضور رئیس مرکز هنرهای رقصی سازمان بسیج مستضعفین، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد.

در این مراسم، مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج طی سخنانی با اشاره به این که از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، گفت: این مرکز کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات بارها از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است.

وی همچنین از تولید ۷ محصول دیگر تا پایان فروردین سال آینده خبر داد و خواستار حمایت مسئولان از صنعت بازی سازی رایانه ای شد. برپایه این گزارش، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی که در این مراسم قرائت شد، تأکید کرد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.



رونمایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» (۱۳۹۲-۹۵/۱۱/۲۵)

همزمان با ایام دهه فجر از یک بازی رایانه ای و یک نرم افزار تاملی رونمایی شد.

به گزارش فرهنگ نیوز، در مراسمی با حضور رئیس مرکز هنرهای رقومی سازمان بسیج مستضعفین، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد.

در این مراسم، مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج طی سخنانی با اشاره به این که از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، گفت: این مرکز کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات بارها از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است.

وی همچنین از تولید ۷ محصول دیگر تا پایان فروردین سال آینده خبر داد و خواستار حمایت مسئولان از صنعت بازی سازی رایانه ای شد. برپایه این گزارش، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی که در این مراسم قرائت شد، تاکید کرد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.



رونمایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» (۱۳۹۲-۹۵/۱۱/۲۵)

خبرگزاری تسنیم: در مراسمی با حضور رئیس مرکز هنرهای رقومی سازمان بسیج مستضعفین، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد.

در این مراسم، مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج طی سخنانی با اشاره به این که از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، گفت: این مرکز کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات بارها از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است.

وی همچنین از تولید ۷ محصول دیگر تا پایان فروردین سال آینده خبر داد و خواستار حمایت مسئولان از صنعت بازی سازی رایانه ای شد. برپایه این گزارش، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی که در این مراسم قرائت شد، تاکید کرد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.



رونمایی از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» / باز تولید اندیشه های انقلابی (۱۳۹۲-۹۵/۱۱/۲۵)

همزمان با ایام دهه فجر از یک بازی رایانه ای و یک نرم افزار تاملی رونمایی شد.

به گزارش سرویس فرهنگی جام نیوز، در مراسمی با حضور رئیس مرکز هنرهای رقومی سازمان بسیج مستضعفین، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد.

در این مراسم، مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج طی سخنانی با اشاره به این که از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، گفت: این مرکز کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات بارها از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است.

وی همچنین از تولید ۷ محصول دیگر تا پایان فروردین سال آینده خبر داد و خواستار حمایت مسئولان از صنعت بازی سازی رایانه ای شد. برپایه این گزارش، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی که در این مراسم قرائت شد، تاکید کرد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان (ادامه دارد ...)

رونمایی از بازی رایانه ای "ایران ۵۷" (۱۱۵۴-۹۵/۰۱/۲۵)

همزمان با ایام دهه فجر از یک بازی رایانه ای و یک نرم افزار تعاملی رونمایی شد.

ناظران: در مراسمی با حضور رئیس مرکز هنرهای رقصی سازمان بسیج مستضعفین، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد.

در این مراسم، مهدی جعفری رئیس مرکز هنرهای بسیج علی سختانی با اشاره به این که از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، گفت: این مرکز کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات بارها از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است.

وی همچنین از تولید ۷ محصول دیگر تا پایان فروردین سال آینده خبر داد و خواستار حمایت مسئولان از صنعت بازی سازی رایانه ای شد. برپایه این گزارش، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی که در این مراسم قرائت شد، تاکید کرد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.

همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۱۵۴-۹۵/۰۱/۲۵)

داوری آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسماً آغاز شده است؛ کم کم به برهه ی حساس و نهایی خود نزدیک می شود. همانند سال گذشته، امسال نیز، داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی ها هستند تا به نتیجه نهایی دست پیدا کنند.

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، سال گذشته برای نخستین بار بود که داوران خارجی به داوری آثار ارسالی به جشنواره پرداختند و امسال نیز یک تیم داوری جدید متشکل از بازی سازان و مدرسین بین المللی تیم داوران خارجی را تشکیل داده اند. این افراد نیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی ها را مورد بررسی قرار می دهند و نظرات خود را ابلاغ می کنند و در نهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یک دیگر جمع می شود. اعضای تیم داوران بین المللی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عبارت اند از:

رضوان کلین: طراح ارشد در Social Point

آنوب یادلو: طراح بازی در EA

تام اسمیت: طراح ارشد در Zynga

امانوئل گواردیولا: محقق بازی در CNAM CEDRIC

هنریکه سوسا: طراح بازی در Social Point

کریگ ویلیامز: طراح ارشد در IGG

خوان میگوئل گنزالز: مدیر پروژه در Iction Game

الی کنون: آرتیست ارشد محیط در Blizzard Entertainment

کورتین دلپرت: طراح ارشد بازی در Square Enix

تی دترت: طراح ارشد در InnoGames

توماس پلنکوس: مدیر تولید در UPMC

کیت لین کینسید: طراح ارشد در PlayRaven

جانا تان چن: آرتیست ارشد محیط در Capcom

اندرو دستنکو: طراح بازی در Ubisoft

گابریل رادرفورد: طراح ارشد در Vivid Game (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جیسون ویزنر: طراح ارشد در Academy of Arts University
اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنج اسفند در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



بازی‌سازی

همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

داوری آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسماً آغاز شده است؛ کم کم به برهه ی حساس و نهایی خود نزدیک می شود. همانند سال گذشته، امسال نیز، داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی ها هستند تا به نتیجه نهایی دست پیدا کنند. سال گذشته برای نخستین بار بود که داوران خارجی به داوری آثار ارسالی به جشنواره پرداختند و امسال نیز یک تیم داوری جدید متشکل از بازی سازان و مدرسین بین المللی تیم داوران خارجی را تشکیل داده اند. این افراد نیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی ها را مورد بررسی قرار می دهند و نظرات خود را ابلاغ می کنند و در نهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یک دیگر جمع می شود.

اعضای تیم داوران بین المللی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عبارت اند از:

رضوان کلین: طراح ارشد در Social Point

آنوب یادلو: طراح بازی در EA

تام اسمیت: طراح ارشد در Zynga

امانوئل گواردیولا: محقق بازی در CNAM CEDRIC

هنریکه سوسا: طراح بازی در Social Point

کریگ ویلیامز: طراح ارشد در IGG

خوان میگوئل گنزالز: مدیر پروژه در Iction Game

الی کتون: آرتیست ارشد محیط در Blizzard Entertainment

کورتین دلپرت: طراح ارشد بازی در Square Enix

تی دترت: طراح ارشد در InnoGames

توماس پلنکوس: مدیر تولید در UPMC

کیت لین کینسید: طراح ارشد در PlayRaven

جانائتان چن: آرتیست ارشد محیط در Capcom

اندرو دستنکو: طراح بازی در Ubisoft

گابریل رادرفورد: طراح ارشد در Vivid Game

جیسون ویزنر: طراح ارشد در Academy of Arts University

اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنج اسفند در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



artna

امسال ؛ همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

آرتنا: داوری آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسماً آغاز شده است؛ کم کم به برهه ی حساس و نهایی خود نزدیک می شود.

به گزارش واحد انیمیشن «آرتنا» همانند سال گذشته، امسال نیز، داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی ها هستند تا به نتیجه نهایی دست پیدا کنند.

سال گذشته برای نخستین بار بود که داوران خارجی به داوری آثار ارسالی به جشنواره پرداختند و امسال نیز یک تیم داوری جدید متشکل از بازی سازان و مدرسین بین المللی تیم داوران خارجی را تشکیل داده اند. این افراد نیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی ها را مورد بررسی قرار می دهند و نظرات خود را ابلاغ می کنند و در نهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یک دیگر جمع می شود.

اعضای تیم داوران بین المللی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عبارت اند از:

رضوان کلین: طراح ارشد در Social Point

آنوب یادلو: طراح بازی در EA (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تام اسمیت: طراح ارشد در Zynga
امانول گواردیولا: محقق بازی در CNAM CEDRIC
هنریکه سوسا: طراح بازی در Social Point
کریگ ویلیامز: طراح ارشد در IGG
خوان میگوئل گنزالز: مدیر پروژه در Iction Game
الی کتون: آرتیست ارشد محیط در Blizzard Entertainment
کورتین دلبرت: طراح ارشد بازی در Square Enix
تی دترت: طراح ارشد در InnoGames
توماس پلنکوس: مدیر تولید در UPMC
کیت لین کینسید: طراح ارشد در PlayRaven
جاناتان چن: آرتیست ارشد محیط در Capcom
اندرو دستنکو: طراح بازی در Ubisoft
گابریل رادرفورد: طراح ارشد در Vivid Game
جیسون ویزتر: طراح ارشد در Academy of Arts University
اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنج اسفند در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



بازی «ایران ۵۷» و نرم افزار «انقلاب عشق» رونمایی شد (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۲۵)

در مراسمی با حضور رئیس مرکز هنرهای رقومی سازمان بسیج مستضعفین و مدیران سازمان بسیج و بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» رونمایی شد. در این مراسم، مهدی جمفری رئیس مرکز هنرهای بسیج ملی سخنانی با اشاره به این که از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است، گفت: این مرکز کار خود را از سال ۱۳۹۲ با تولید بازی، اپلیکیشن آغاز کرده و این محصولات بارها از شبکه های مختلف تلویزیونی پخش شده است. وی همچنین از تولید ۷ محصول دیگر تا پایان فروردین سال آینده خبر داد و خواستار حمایت مسئولان از صنعت بازی سازی رایانه ای شد.

برپایه این گزارش، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز در پیامی که در این مراسم قرائت شد، تاکید کرد: انقلاب اسلامی در نزدیک به ۴ دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پر فراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تاثیر گذار داشته باشد چرا که بازی به مثابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند. تصاویری از این رونمایی:



همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۲۵)

گروه شبکه های اجتماعی: دآوری آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسماً آغاز شده است؛ کم کم به برهه حساس و نهایی خود نزدیک می شود. همانند سال گذشته، امسال نیز، داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی ها هستند تا به نتیجه نهایی دست پیدا کنند.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سال گذشته برای نخستین بار بود که داوران خارجی به دآوری آثار ارسالی به جشنواره پرداختند و امسال نیز یک تیم دآوری جدید متشکل از بازی سازان و مدرسین بین المللی تیم داوران خارجی را تشکیل داده اند. این افراد نیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی ها را مورد بررسی قرار می دهند و نظرات خود را ابلاغ می کنند و در نهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یکدیگر تجمع می شود.

اعضای تیم داوران بین المللی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عبارت اند از: رضوان کلین: طراح ارشد در Social Point، آنوپ یادو: طراح بازی در EA، تام اسمیت: طراح ارشد در Zynga، امانول گواردیولا: محقق بازی در CNAM CEDRIC، هنریکه سوسا: طراح بازی در Social Point، کریگ ویلیامز: طراح ارشد در IGG، خوان میگوئل گنزالز: مدیر پروژه در Iction Game، الی کتون: آرتیست ارشد محیط در Blizzard Entertainment، کورتین دلبرت: طراح ارشد بازی در Square Enix، تی دترت: طراح ارشد در InnoGames، توماس پلنکوس: مدیر تولید در UPMC، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کیت لین کینسید: طراح ارشد در PlayRaven، جانان چن: آرتیست ارشد محیط در Capcom، اندرو دتسکو: طراح بازی در Ubisoft، گابریل رادرفورد: طراح ارشد در Vivid Game، جیسون ویزنر: طراح ارشد در Academy of Arts University. اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنج اسفند در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



واکاوی وضعیت صنعت بازی های رایانه ای به شیوه «غیر محرمانه» (۹۵/۰۲/۲۵-۹۵/۰۲/۲۴)

مستند مناظره «غیر محرمانه» ۲۶ و ۲۲ بهمن ماه با دعوت از کارشناسان متعدد به موضوع بازی های رایانه ای، تولید آنها، پیشرفت و نیاز به این صنعت نوپا در کشورمان نگاهی متفاوت خواهد داشت.

به گزارش خبرنگار مهر، «غیرمحرمانه» در قسمت مستند گزارشی که پنجشنبه ۲۶ بهمن ساعت ۲۱ روانه آنتن می شود با سید محمدعلی سید حسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیرامون نمایی کلی از بازی های دیجیتال و وضعیت حال حاضر این صنعت گفتگو کرده است. سید مهدی دبستانی کارشناس ستاد توسعه فناوری های نرم و هویت ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در این برنامه به حمایت های دولتی از تولید بازی های رایانه ای اشاره کرده است.

همچنین چند تن از تولیدکنندگان بازی های رایانه ای در عرصه کامپیوترهای شخصی و گوشی های همراه از دیگر کارشناسانی هستند که درباره وضعیت امروز این صنعت و مشکلات موجود در این مسیر صحبت کرده اند.

در مناظره «غیر محرمانه» که جمعه ۲۲ بهمن ماه ساعت ۲۱ از شبکه دو با حضور مدعوین و مهمانان اصلی روی آنتن می رود، سید امیرحسین قاضی زاده هاشمی نماینده مشهد و کلات و عضو هیات رئیسه مجلس شورای اسلامی، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد مهدی بهفر راد مدیرعامل یکی از شرکت های تولید کننده بازی های رایانه ای به بیان نظرات خود می پردازند.

در این مناظره از برنامه «غیر محرمانه» ابتدا تهدید یا فرصت بودن بازی های رایانه ای مورد تحلیل قرار گرفته و در ادامه به نقاط ضعف و قوت تولید این صنعت پرداخته خواهد شد. تولید محتوای بومی و نزدیک به فرهنگ ایرانی اسلامی به عنوان یکی از الزامات مهم در این عرصه بخش عمده مناظره فوق را به خود اختصاص خواهد داد.

«غیرمحرمانه» تا کنون موضوعات مختلفی را چون بررسی وضعیت صنعت خودروسازی، فرصت ها و تهدیدهای گردشگری در ایران، نگاهی به وضعیت بنزین و آلودگی هوا، جریانات مد و پوشاک در کشور، تعاملات ارباب رجوع و کارگزار، فرهنگ کار جمعی در ایران، روشن کردن چندسویه واقعیت ترافیک، بنیان های اقتصاد مقاومتی و راهکارهای عملیاتی شدن آن، ناشکیبایی و دلایل افزایش آن، حمایت از تولید ملی، آسیب شناسی نظام آموزشی کودکان استثنایی، اوقات فراغت، اجاره پهای مسکن، فرهنگ مدارا، بررسی اقتصاد بدون نفت، طرح تحول نظام سلامت، وضعیت تاکسیرانی کشور، واکاوی خروج از رکود اقتصادی، طب سنتی، کسب و کارهای کوچک، وضعیت خبررسانی در شبکه های مجازی و... مورد بحث و تبادل نظر قرار داده است.

مستند مناظره «غیرمحرمانه» به تهیه کنندگی علیرضا عاصم یوسفی و اجرای محمود احمدی افزادی با روایت مهدی بابایی کاريست از گروه اجتماعی فرهنگی که پنجشنبه و جمعه هر هفته ساعت ۲۱ از شبکه دو روی آنتن می رود و بازپخش آن شنبه ساعت ۱۳:۳۰ خواهد بود.



واکاوی وضعیت صنعت بازی های رایانه ای به شیوه «غیر محرمانه» (۹۵/۰۲/۲۵-۹۵/۰۲/۲۴)

مستند مناظره «غیر محرمانه» ۲۶ و ۲۲ بهمن ماه با دعوت از کارشناسان متعدد به موضوع بازی های رایانه ای، تولید آنها، پیشرفت و نیاز به این صنعت نوپا در کشورمان نگاهی متفاوت خواهد داشت.

به گزارش خبرنگار برنا، «غیرمحرمانه» در قسمت مستند گزارشی که پنجشنبه ۲۶ بهمن ساعت ۲۱ روانه آنتن می شود با سید محمدعلی سید حسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیرامون نمایی کلی از بازی های دیجیتال و وضعیت حال حاضر این صنعت گفتگو کرده است. سید مهدی دبستانی کارشناس ستاد توسعه فناوری های نرم و هویت ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در این برنامه به حمایت های دولتی از تولید بازی های رایانه ای اشاره کرده است.

همچنین چند تن از تولیدکنندگان بازی های رایانه ای در عرصه کامپیوترهای شخصی و گوشی های همراه از دیگر کارشناسانی هستند که درباره وضعیت امروز این صنعت و مشکلات موجود در این مسیر صحبت کرده اند.

در مناظره «غیر محرمانه» که جمعه ۲۲ بهمن ماه ساعت ۲۱ از شبکه دو با حضور مدعوین و مهمانان اصلی روی آنتن می رود، سید امیرحسین قاضی زاده هاشمی نماینده مشهد و کلات و عضو هیات رئیسه مجلس شورای اسلامی، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) محمد مهدی بهفر راد مدیرعامل یکی از شرکت های تولید کننده بازی های رایانه ای به بیان نظرات خود می پردازند. در این مناظره از برنامه «غیر محرمانه» ابتدا تهدید یا فرصت بودن بازی های رایانه ای مورد تحلیل قرار گرفته و در ادامه به نقاط ضعف و قوت تولید این صنعت پرداخته خواهد شد. تولید محتوای بومی و نزدیک به فرهنگ ایرانی اسلامی به عنوان یکی از الزامات مهم در این عرصه بخش عمده مناظره فوق را به خود اختصاص خواهد داد.

«غیرمحرمانه» تا کنون موضوعات مختلفی را چون بررسی وضعیت صنعت خودروسازی، فرصت ها و تهدیدهای گردشگری در ایران، نگاهی به وضعیت بنزین و آلودگی هوا، جریانات مد و پوشاک در کشور، تعاملات ارباب رجوع و کارگزار، فرهنگ کار جمعی در ایران، روشن کردن چندسویه واقعیت ترافیک، بنیان های اقتصاد مقاومتی و راهکارهای عملیاتی شدن آن، ناشکیبایی و دلایل افزایش آن، حمایت از تولید ملی، آسیب شناسی نظام آموزشی کودکان استثنایی، اوقات فراغت، اجاره پهای مسکن، فرهنگ مدارا، بررسی اقتصاد بدون نفت، طرح تحول نظام سلامت، وضعیت تاکسیرانی کشور، واکاوی خروج از رکود اقتصادی، طب سنتی، کسب و کارهای کوچک، وضعیت خبررسانی در شبکه های مجازی و... مورد بحث و تبادل نظر قرار داده است.

مستند مناظره «غیرمحرمانه» به تهیه کنندگی علیرضا عاصم یوسفی و اجرای محمود احمدی افزادی با روایت مهدی بابایی کاريست از گروه اجتماعی فرهنگی که پنجشنبه و جمعه هر هفته ساعت ۲۱ از شبکه دو روی آنتن می رود و بازپخش آن شنبه ساعت ۱۳:۳۰ خواهد بود.



همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۹۵/۰۱/۲۵-۲۶)

داوری آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسماً آغاز شده است؛ کم کم به برهه ی حساس و نهایی خود نزدیک می شود. همانند سال گذشته، امسال نیز، داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی ها هستند تا به نتیجه نهایی دست پیدا کنند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سال گذشته برای نخستین بار بود که داوران خارجی به داوری آثار ارسالی به جشنواره پرداختند و امسال نیز یک تیم داوری جدید متشکل از بازی سازان و مدرسین بین المللی تیم داوران خارجی را تشکیل داده اند. این افراد نیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی ها را مورد بررسی قرار می دهند و نظرات خود را ابلاغ می کنند و در نهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یک دیگر تجمیع می شود.

اعضای تیم داوران بین المللی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عبارت اند از:

رضوان کلین: طراح ارشد در Social Point

آنوب یادلو: طراح بازی در EA

تام اسمیت: طراح ارشد در Zynga

امانوئل گواردیولا: محقق بازی در CNAM CEDRIC

هئریکه سوسا: طراح بازی در Social Point

کریگ ویلیامز: طراح ارشد در IGG

خوان میگوئل گنزالز: مدیر پروژه در Iction Game

الی کتون: آرتیست ارشد محیط در Blizzard Entertainment

کورتین دلپرت: طراح ارشد بازی در Square Enix

تی دترت: طراح ارشد در InnoGames

توماس پلنکوس: مدیر تولید در UPMC

کیت لین کینسید: طراح ارشد در PlayRaven

جاناتان چن: آرتیست ارشد محیط در Capcom

اندرو دستنکو: طراح بازی در Ubisoft

گابریل رادرفورد: طراح ارشد در Vivid Game

جیسون ویزتر: طراح ارشد در Academy of Arts University

اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنج اسفند در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



واکاوی وضعیت صنعت بازی های رایانه ای به شیوه «غیر محرمانه» (۹۵/۱۱/۲۰-۹۵/۰۴/۲۰)

مستند مناظره «غیر محرمانه» ۲۱ و ۲۲ بهمن ماه با دعوت از کارشناسان متعدد به موضوع بازی های رایانه ای، تولید آنها، پیشرفت و نیاز به این صنعت نوپا در کشورمان نگاهی متفاوت خواهد داشت.

به گزارش خبرنگار مهر، «غیرمحرمانه» در قسمت مستند گزارشی که پنجشنبه ۲۱ بهمن ساعت ۲۱ روانه آنتن می شود با سید محمدعلی سید حسینی مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیرامون نمایی کلی از بازی های دیجیتال و وضعیت حال حاضر این صنعت گفتگو کرده است. سید مهدی دبستانی کارشناس ستاد توسعه فناوری های نرم و هویت ساز معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری نیز در این برنامه به حمایت های دولتی از تولید بازی های رایانه ای اشاره کرده است.

همچنین چند تن از تولیدکنندگان بازی های رایانه ای در عرصه کامپیوترهای شخصی و گوشی های همراه از دیگر کارشناسانی هستند که درباره وضعیت امروز این صنعت و مشکلات موجود در این مسیر صحبت کرده اند.

در مناظره «غیر محرمانه» که جمعه ۲۲ بهمن ماه ساعت ۲۱ از شبکه دو با حضور مدعوین و مهمانان اصلی روی آنتن می رود، سید امیرحسین قاضی زاده هاشمی نماینده مشهد و کلات و عضو هیات رئیسه مجلس شورای اسلامی، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و محمد مهدی بهفر راد مدیرعامل یکی از شرکت های تولید کننده بازی های رایانه ای به بیان نظرات خود می پردازند.

در این مناظره از برنامه «غیر محرمانه» ابتدا تهدید یا فرصت بودن بازی های رایانه ای مورد تحلیل قرار گرفته و در ادامه به نقاط ضعف و قوت تولید این صنعت پرداخته خواهد شد. تولید محتوای بومی و نزدیک به فرهنگ ایرانی اسلامی به عنوان یکی از الزامات مهم در این عرصه بخش عمده مناظره فوق را به خود اختصاص خواهد داد.

«غیرمحرمانه» تا کنون موضوعات مختلفی را چون بررسی وضعیت صنعت خودروسازی، فرصت ها و تهدیدهای گردشگری در ایران، نگاهی به وضعیت بنزین و آلودگی هوا، جریانات مد و پوشاک در کشور، تعاملات ارباب رجوع و کارگزار، فرهنگ کار جمعی در ایران، روشن کردن چندسویه واقعیت ترافیک، بنیان های اقتصاد مقاومتی و راهکارهای عملیاتی شدن آن، تاشکیبایی و دلایل افزایش آن، حمایت از تولید ملی، آسیب شناسی نظام آموزشی کودکان استثنایی، اوقات فراغت، اجاره پهای مسکن، فرهنگ مدارا، بررسی اقتصاد بدون نفت، طرح تحول نظام سلامت، وضعیت تاکسیرانی کشور، واکاوی خروج از رکود اقتصادی، حلب سنتی، کسب و کارهای کوچک، وضعیت خبررسانی در شبکه های مجازی و... مورد بحث و تبادل نظر قرار داده است.

مستند مناظره «غیرمحرمانه» به تهیه کنندگی علیرضا عاصم یوسفی و اجرای محمود احمدی افزادی با روایت مهدی بابایی کاريست از گروه اجتماعی فرهنگی که پنجشنبه و جمعه هر هفته ساعت ۲۱ از شبکه دو روی آنتن می رود و بازپخش آن شنبه ساعت ۱۳:۳۰ خواهد بود.



همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۹۵/۱۱/۲۰-۹۵/۰۴/۲۰)

داوری آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسماً آغاز شده است؛ کم کم به برهه ی حساس و نهایی خود نزدیک می شود. همانند سال گذشته، امسال نیز، داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی ها هستند تا به نتیجه نهایی دست پیدا کنند.

ایران اکونومیست - به گزارش ایران اکونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سال گذشته برای نخستین بار بود که داوران خارجی به داوری آثار ارسالی به جشنواره پرداختند و امسال نیز یک تیم داوری جدید متشکل از بازی سازان و مدرسین بین المللی تیم داوران خارجی را تشکیل داده اند. این افراد نیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی ها را مورد بررسی قرار می دهند و نظرات خود را ابلاغ می کنند و در نهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یکدیگر جمع می شود.

اعضای تیم داوران بین المللی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عبارت اند از:

رضوان کلین: طراح ارشد در Social Point

آنوب یادلو: طراح بازی در EA

تام اسمیت: طراح ارشد در Zynga

امانوئل گواردیولا: محقق بازی در CNAM CEDRIC

هنریکه موسا: طراح بازی در Social Point

کریگ ویلیامز: طراح ارشد در IGG

خوان میگوئل گززالز: مدیر پروژه در Iction Game

الی کتون: آرتیست ارشد محیط در Blizzard Entertainment

کورتین دلبرت: طراح ارشد بازی در Square Enix

تی دترت: طراح ارشد در InnoGames (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) توماس پلنکوس: مدیر تولید در UPMC

کیت لین کینسید: طراح ارشد در PlayRaven

جاناتان چن: آرتیست ارشد محیط در Capcom

اندرو دستنکو: طراح بازی در Ubisoft

گابریل رادفورد: طراح ارشد در Vivid Game

جیسون ویزتر: طراح ارشد در Academy of Arts University

اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنج اسفند در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.

جهانناایت

به همت مرکز هنرهای رقصی بسیج از بازی و نرم افزار با موضوع انقلاب رونمایی شد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۲۵)

در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر، ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و ...

در آستانه سالگرد پیروزی باشکوه انقلاب اسلامی ایران و در ایام دهه فجر، ۱۸ بهمن ماه، از بازی رایانه ای «ایران ۵۷» و نرم افزار تعاملی «انقلاب عشق» با حضور مهدی جعفری، رئیس مرکز هنرهای رقصی بسیج، هیئت رئیسه سازمان بسیج فرهنگیان، جمعی از مدیران سازمان بسیج دانش آموزی، اصحاب رسانه، جمعی از تولیدکنندگان بازی های رایانه ای کشور، سازندگان این محصولات و جمعی از مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای رونمایی شد.

انقلاب اسلامی در نزدیک به چهار دهه گذشته پس از گذراندن دوره های حساس و پرفراز و نشیب برای تثبیت جایگاه خود در عرصه جهانی اکنون وارد مرحله باز تولید اندیشه های انقلابی شده است و در این میان ما بر این باوریم که حوزه بازی های رایانه ای می تواند نقشی تأثیر گذار داشته باشد، چراکه بازی به مثابه رسانه ای تعاملی و فراگیر قادر است عمیق ترین پیام ها را در قالبی ساده، اما جذاب به مخاطب عرضه کند و پیام های اساسی انقلاب را به گونه ای عمیق در ذهن و ضمیر نسل جوانان پیاده سازی کند.

در جذابیت بالقوه حوادث انقلاب سال ۵۷ همین بس که پرمخاطب ترین و پر فروش ترین تولیدات هنری کشور با درون مایه انقلاب و دفاع مقدس همراه بوده اند و این مسئله نشان از آن دارد که مردم به وقایع انقلاب بسیار علاقه مند هستند و جزئیات آن را به دقت دنبال می کنند، از سویی دیگر در طول این ۲۸ سال آنقدر حوادث حیرت انگیز رخ داده است که می توانند بستر صدها و بلکه هزاران فیلمنامه و بازی نامه را فراهم کند.

نسل های سوم و چهارم تنها از طریق شنیده ها با مسائل انقلاب آشنا هستند، بنابراین چه خوب است که به جای دریافت خوراکی فکری خود از مسیرهای نادرست، غیرواقعی و جهت دار مانند بازی ۱۹۷۹ اطلاعات خود را از همین تولیدات داخلی و منطبق با حقیقت دریافت کنند، اینجاست که اهمیت ورود دستگاه های فرهنگی کشور به این زمینه بیش از پیش خود را نشان می دهد زیرا هر میزان بودجه در این راه صرف شود، بی تردید بازده دهها برابری خواهد داشت.

مهدی جعفری، رئیس مرکز هنرهای بسیج ضمن تبریک به مناسبت ایام الله دهه فجر با بیان اینکه از سال ۱۳۹۲ موضوع تولید محصولاتی با مضمون انقلاب اسلامی بسیار مطرح شده است.

وی افزود: همچنین در همان وهله اول با صحبت هایی که انجام شد، احساس کردیم می شود وقایع مهم تاریخی را از ۱۵ خرداد ۱۳۴۲ تا بهمن ۵۷ با شکل و شمایل نرم افزار رایانه ای با عنوان انقلاب عشق به تصویر در آورد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: تولید یک بازی رایانه ای به هیچ وجه فرآیندی آسان نیست، زیرا برای خلق اثری درخور و قابل قبول به ملزومات مهمی نیاز است که مهم ترین آنها عبارتند از: درون مایه، ایده خلاقانه و ناب، نگارش بازی نامه قوی، در اختیار داشتن نیروی انسانی خلاق و در نهایت برخورداری از تجهیزات و دانش فنی روزآمد و بهره مندی از فناوری جدید برای ایجاد صحنه های جذاب و باورپذیر.

وی در ادامه بیان کرد: اساساً به همین دلیل است که تولید یک بازی قوی به حدود چند سال زمان و صرف هزینه های گزاف احتیاج دارد که خوشبختانه مرکز هنرهای رقصی بسیج با درک صحیح موقعیت وارد این عرصه خطیر شده و با حمایت از تولید این بازی نشان داد که تا چه اندازه مقوله جنگ نرم را جدی گرفته است.

کریمی قدوسی گفت: این بازی به عنوان نخستین گام از همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نهادهای انقلابی همچون سازمان بسیج مستضعفین می تواند فرخنده و مبارک باشد، قطعاً برکات ناشی از این همکاری موجب ایجاد هم افزایی در حوزه فرهنگ و هنر خواهد شد و ما آماده ایم در این زمینه با دیگر دستگاه های فرهنگی نیز همکاری داشته باشیم.

کریمی قدوسی تصریح کرد: از جنبه اقتصادی باید گفت که صنعت بازی های رایانه ای در دنیای فناورانه امروز یکی از پرهزینه ترین و در عین حال پرسودترین صنایع جهان به شمار می رود به گونه ای که نسبت رشد سرمایه آن یک به ۱۲۳ است، بی سبب نیست که تمامی کارگردانان و شرکت های فیلم سازی غربی سرمایه های عظیمی را صرف انتقال ارزش های غربی از طریق تولید بازی می کنند تا هم سهمی از این بازار پرسود را نصیب خود کند و هم به سیاست های دولت های خود جامه عمل ببوشانند. در این میان به دلیل علاقه شدید مردم ایران به پیگیری حوادث انقلاب و همچنین جذابیت های آشکار و نهان اتفاقات دوران معاصر اگر تولیدات این حوزه از تکنیک و فناوری مناسبی برخوردار باشد بازگشت سرمایه آن تضمین شده خواهد بود.

در ادامه این مراسم پس از پخش نماهنگی از تولیدات خانه موسیقی بسیج با عنوان برپاخیز، عماد رحمانی سرپرست سازندگان دو نرم افزار ایران ۵۷ و انقلاب عشق با بیان آغاز فعالیت های این مجموعه و شروع کار خود به روی این دو نرم افزار گفت: ما کشوری با پیشینه تاریخی و غنی هستیم که می توانیم در محصولات خود، تاریخ ایران را از اساطیر و افسانه ها تا حوادث معاصر به تصویر بکشیم. (ادامه دارد ...)

جایگاه نایب

(ادامه خبر ...) وی ضمن یادآوری آثار خود ادامه داد: همیشه دوست داشتم تلنگری به بخش محتوایی بازی های رایانه ای بزنم، اما نتیجه ای خوب از آنها ندیده ام. این روزها سلیقه مخاطبان ما دستخوش تغییرات شده است و متأسفانه باید هشدار اتفاقی تلخ را برای صنعت بازی های رایانه ای در کشور داد.



مدیر بنیاد ملی بازی های رایانه ای: بازی سازی بدون تعاملات بین المللی محکوم به شکست است (۱۳۹۴-۰۵/۱۱/۲۵)



همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۴-۰۵/۱۱/۲۵)

ایرانیان_ داوری آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسماً آغاز شده است؛ کم کم به برهه ی حساس و نهایی خود نزدیک می شود. همانند سال گذشته، امسال نیز، داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی ها هستند تا به نتیجه نهایی دست پیدا کنند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سال گذشته برای نخستین بار بود که داوران خارجی به داوری آثار ارسالی به جشنواره پرداختند و امسال نیز یک تیم داوری جدید متشکل از بازی سازان و مدرسین بین المللی تیم داوران خارجی را تشکیل داده اند. این افراد نیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی ها را مورد بررسی قرار می دهند و نظرات خود را ابلاغ می کنند و در نهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یک دیگر تجمیع می شود.

اعضای تیم داوران بین المللی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عبارت اند از:

رضوان کلین: طراح ارشد در Social Point

آنوب یادلو: طراح بازی در EA

تام اسمیت: طراح ارشد در Zynga

امانول گواردیولا: محقق بازی در CNAM CEDRIC

هنریکه سوسا: طراح بازی در Social Point

کریگ ویلیامز: طراح ارشد در IGG

خوان میگوئل گنزالز: مدیر پروژه در Iction Game

الی کتون: آرتیست ارشد محیط در Blizzard Entertainment

کورتین دلپرت: طراح ارشد بازی در Square Enix

تی دترت: طراح ارشد در InnoGames

توماس پلنکوس: مدیر تولید در UPMC

کیت لین کینسید: طراح ارشد در PlayRaven

جاناناتا چن: آرتیست ارشد محیط در Capcom

اندرو دستنکو: طراح بازی در Ubisoft

گابریل رادرفورد: طراح ارشد در Vivid Game

جیسون ویزتر: طراح ارشد در Academy of Arts University

اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنج اسفند در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۴-۰۵/۱۱/۲۵)

داوری آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسماً آغاز شده است؛ کم کم به برهه ی حساس و نهایی خود نزدیک می شود. همانند سال گذشته، امسال نیز، داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی ها هستند تا به نتیجه نهایی دست پیدا کنند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سال گذشته برای نخستین بار بود که داوران خارجی به داوری آثار ارسالی به جشنواره (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پرداختند و امسال نیز یک تیم داور جدید متشکل از بازی سازان و مدرسین بین المللی تیم داوران خارجی را تشکیل داده اند. این افراد نیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی ها را مورد بررسی قرار می دهند و نظرات خود را ابلاغ می کنند و در نهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یک دیگر تجمیع می شود.

اعضای تیم داوران بین المللی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عبارت اند از:

رضوان کلین: طراح ارشد در Social Point

آنوب یادلو: طراح بازی در EA

تام اسمیت: طراح ارشد در Zynga

امانوئل گواردیولا: محقق بازی در CNAM CEDRIC

هنریکه موسا: طراح بازی در Social Point

کریگ ویلیامز: طراح ارشد در IGG

خوان میگوئل گنزالز: مدیر پروژه در Iction Game

الی کتون: آرتیست ارشد محیط در Blizzard Entertainment

کورتین دلپرت: طراح ارشد بازی در Square Enix

تی دترت: طراح ارشد در InnoGames

توماس پلنکوس: مدیر تولید در UPMC

کیت لین کینسید: طراح ارشد در PlayRaven

جاناناتان چن: آرتیست ارشد محیط در Capcom

اندرو دستکو: طراح بازی در Ubisoft

گابریل رادرفورد: طراح ارشد در Vivid Game

جیسون ویزتر: طراح ارشد در Academy of Arts University

اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران پنج اسفند در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.



همراهی ۱۶ داور خارجی با ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۹۵/۰۱/۲۵ - ۹۵/۰۲/۰۱)

خبرایران: داورى آثار ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران که از ۲۶ دی ماه رسماً آغاز شده است؛ کم کم به برهه ی حساس و نهایی خود نزدیک می شود. همانند سال گذشته، امسال نیز، داوران خارجی در کنار داوران داخلی در حال ارزیابی بازی ها هستند تا به نتیجه نهایی دست پیدا کنند.

به گزارش خبرایران به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سال گذشته برای نخستین بار بود که داوران خارجی به داورى آثار ارسالی به جشنواره پرداختند و امسال نیز یک تیم داورى جدید متشکل از بازی سازان و مدرسین بین المللی تیم داوران خارجی را تشکیل داده اند. این افراد نیز همانند داوران داخلی یک به یک بازی ها را مورد بررسی قرار می دهند و نظرات خود را ابلاغ می کنند و در نهایت نظر داوران داخلی و خارجی با یک دیگر تجمیع می شود.

اعضای تیم داوران بین المللی ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران عبارت اند از:

رضوان کلین: طراح ارشد در Social Point

آنوب یادلو: طراح بازی در EA

تام اسمیت: طراح ارشد در Zynga

امانوئل گواردیولا: محقق بازی در CNAM CEDRIC

هنریکه موسا: طراح بازی در Social Point

کریگ ویلیامز: طراح ارشد در IGG

خوان میگوئل گنزالز: مدیر پروژه در Iction Game

الی کتون: آرتیست ارشد محیط در Blizzard Entertainment

کورتین دلپرت: طراح ارشد بازی در Square Enix

تی دترت: طراح ارشد در InnoGames

توماس پلنکوس: مدیر تولید در UPMC

کیت لین کینسید: طراح ارشد در PlayRaven

جاناناتان چن: آرتیست ارشد محیط در Capcom

اندرو دستکو: طراح بازی در Ubisoft

گابریل رادرفورد: طراح ارشد در Vivid Game (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) جیسون ویزنر: طراح ارشد در Academy of Arts University
اختتامیه ششمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ۵ اسفند در مرکز همایش های برج میلاد برگزار خواهد شد.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۵/۱۱/۲۳

