

۱۳۹۶/۰۱/۲۳

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی

APR 12 2017

چهارشنبه ۲۳
فروردین

۱۳۹۶
۲۳
۲۳

اذان صبح ۵:۰۸ طلوع آفتاب ۶:۳۶ اذان ظهر ۱۳:۰۵ اذان مغرب ۱۹:۵۴



قیمت ارز مبادله ای (ریال)

▼ ۱	۳۲۴۳۸	دلار
▲ ۵۸	۳۴۳۷۷	یورو
▲ ۳۴۱	۴۰۵۰۰	پوند
▲ ۵۰۱	۲۹۶۱۱	صدین
▼ ۱	۸۸۳۲	درهم امارات
▲ ۵۷	۳۲۱۸۶	فرانک

قیمت ارز (تومان)

۳۷۵۹	دلار
۴۰۶۵	یورو
۴۷۱۰	پوند
۳۴۷۰	صدین
۱۰۳۵	درهم امارات
۱۰۴۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)

۱۱۷۳۴۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۱۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۹۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۹۶۰۰۰	نیم سکه
۳۸۸۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	زمان و مکان نمایشگاه بین المللی TGC تغییر کرد	فنا ۱۱۱
۲	زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC تغییر کرد	مسیرگزاری آریا
۳	زمان و مکان نمایشگاه TGC تغییر کرد	ITanalyze.ir
۳	حکایت وام وجوه اداره شده وزارت ارتباطات همچنان باقی است	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۴	عوارض بازی های خارجی را جدی بگیریم/ اعتبارات برای صنعت گیم کفایت نمی کند	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۴	فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال 96	خبرگزاری دانشگاه تهران Azad News Agency (AZNA)
۵	فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال 96	پارس پارس
۵	فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال 96	تقوایران
۶	فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال 96	ایمنس اکونومیست
۶	فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال 96	خبرگزاری قرآن International Quran News Agency
۶	فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال 96	ایران دیتا
۷	فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال 96	رسالت
۷	فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال 96	خبرگزاری اقتصاد
۷	فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال 96	فولانیوز
۷	قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT / باید از نرم افزارهای خارجی مالیات اخذ شود	خبرگزاری دنیایان ایران ISNA
۸	قاچاق دیجیتال مشکل اساسی IT	necnews
۹	قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT / باید از نرم افزارهای خارجی مالیات اخذ شود	پارس پارس
۱۰	قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT	بانکداری ایران
۱۰	قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT	بانکداری الکترونیک ebinews

۱۱	قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT	پایگاه خبری تادیب Tadbir 24
۱۲	قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT	ITIR انبار فناوری اطلاعات
۱۳	قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT / باید از نرم افزارهای خارجی مالیات اخذ شود	پژوهش
۱۳	جزییات حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال 96	فناوران
۱۴	فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال 96	مرکز نوآوری سازی و تسهیل گری کسب و کارهای نوپای طوا
۱۴	کلاه مخملی ها «گیم اور» می شوند	فرش
۱۵	قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT / باید از نرم افزارهای خارجی مالیات اخذ شود	پایگاه خبری خیرنگاران
۱۶	قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT / باید از نرم افزارهای خارجی مالیات اخذ شود	ICT
۱۶	قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT / باید از نرم افزارهای خارجی مالیات اخذ شود	عصر اقتصاد
۱۷	قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT	اقتصاد ابر
۱۸	قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT ، باید از نرم افزارهای خارجی مالیات اخذ شود	اقتصاد گردان eghtesagardan.ir
۱۸	معضلات قاچاق گسترده در حوزه دیجیتال	اقتصاد نیوز مرکز تخصصی اقتصاد ایران
۱۹	قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT / باید از نرم افزارهای خارجی مالیات اخذ شود	کارآمدنیوز
۲۰	قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT / باید از نرم افزارهای خارجی مالیات اخذ شود اینترنت	پایگاه اطلاع رسانی تخصصی ICT
۲۱	سهم بازی های دیجیتال ایرانی در بازار جهانی چقدر است؟	شرق

تعداد محتوا : ۳۴



روزنامه

۴

پایگاه خبری

۲۳

خبرگزاری

۷





زمان و مکان نمایشگاه بین المللی TGC تغییر کرد

زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه بین المللی و تجاری بازی های رایانه ای در کشور تغییر کرد.

فناورن - بنیاد ملی بازی های رایانه ای روز گذشته اعلام کرد: تیم برگزاری نمایشگاه برای برگزاری بهتر و درخور شأن صنعت بازی سازی کشورمان تصمیم گرفت تا این نمایشگاه را با تأخیری دوماهه برگزار کند. بدین جهت تاریخ برگزاری این رویداد از ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه به ۱۵ و ۱۶ تیر ماه موکول شد. همچنین مکان برگزاری نیز به دلیل پر بودن مرکز همایش های برج میلاد به مرکز همایش های صدا و سیما تغییر کرده است که مکان برگزاری جدید فضای غرفه سازی بیش تری را برای رویداد فراهم می کند.

با توجه به تمویق زمان برگزاری، مهلت استفاده از تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زودهنگام نیز تمدید شده و علاقه مندان تا پایان اردیبهشت ماه می توانند با استفاده از کد EBTGC۰۱۷ از این تخفیف استفاده کنند.

بر اساس این گزارش از ۶۰ کنفرانس تخصصی که قرار است در این رویداد ارائه شود، تاکنون حدود ۵۰ سخنرانی نهایی شده که از بین آن ها ۴۰ سخنران غیرایرانی هستند.

متخصصان بازی های رایانه ای کشورمان در حوزه های فنی، طراحی، هنری، مدیریت و بازاریابی که علاقه مند به سخنرانی در این رویداد هستند، می توانند طرح های سخنرانی خود را از طریق سایت رویداد ارسال کرده تا توسط هیات مشاوران نمایشگاه بررسی شود.

نمایشگاه بین المللی TGC به طور مشترک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود و هدف آن اتصال و آشنایی فعالان بین المللی صنعت بازی سازی با بازی سازان و محصولات ایرانی است.

هرچند بنیاد ملی بازی های رایانه ای جزئیات دلایل تغییر زمان نمایشگاه را اعلام نکرده است اما به نظر می رسد دو دلیل عمده، سبب تمویق این نمایشگاه شده است: نخست اینکه برگزاری نمایشگاه با حضور گسترده مهمانان خارجی در آستانه برگزاری انتخابات ریاست جمهوری، از همان ابتدا نیز امری مشکل و پردردسر به نظر می رسید.

نکته دیگر به محدودیت هایی باز می گردد که ترامپ برای سفر به چند کشور وضع کرده است. با توجه به اینکه برخی مشاوران و سخنرانان این رویداد آمریکایی هستند، احتمالاً مدیران بنیاد ملی بازی های رایانه ای ترجیح می دهند با گذشت زمان و مشخص تر شدن وضعیت این قانون، با خیال راحت از سخنرانان خارجی میزبانی کنند.



زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی TGC تغییر کرد (تجدید)

خبرگزاری آریا-زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین المللی Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه تجاری بازی در کشور تغییر کرد. به گزارش خبرگزاری آریا، تیم برگزاری نمایشگاه برای برگزاری بهتر و درخور شأن صنعت بازی سازی کشورمان؛ تصمیم گرفت تا این نمایشگاه را با تأخیری دو ماهه برگزار کند. بدین جهت تاریخ برگزاری این رویداد از ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه به ۱۵ و ۱۶ تیر ماه موکول شد.

همچنین مکان برگزاری نیز به دلیل پر بودن مرکز همایش های برج میلاد به مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما تغییر کرده است که مکان برگزاری جدید فضای غرفه سازی بیش تری را برای رویداد فراهم می کند.

با توجه به تمویق زمان برگزاری، مهلت استفاده از تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زودهنگام نیز تمدید شده و علاقه مندان تا پایان اردیبهشت ماه می توانند با استفاده از کد EBTGC۰۱۷ از این تخفیف استفاده کنند.

لازم به ذکر است از ۶۰ کنفرانس تخصصی که قرار است در این رویداد ارائه شود، تاکنون حدود ۵۰ سخنرانی نهایی شده که از بین آن ها ۴۰ سخنران غیر ایرانی هستند. متخصصان بازی های رایانه ای کشورمان در حوزه های فنی، طراحی، هنری، مدیریت و بازاریابی که علاقه مند به سخنرانی در این رویداد هستند، می توانند طرح های سخنرانی خود را از طریق سایت رویداد ارسال کرده تا توسط هیات مشاوران نمایشگاه مورد بررسی قرار گیرد.

نمایشگاه بین المللی TGC به طور مشترک توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه برگزار می شود و هدف آن اتصال و آشنایی فعالان بین المللی صنعت بازی سازی با بازی سازان و محصولات ایرانی است.

علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیش تر نسبت به نحوه ی مشارکت در این رویداد می توانند به نشانی www.tehrangamecon.com مراجعه نمایند.



زمان و مکان نمایشگاه TGC تغییر کرد (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۱۶)

زمان و مکان برگزاری نمایشگاه بین‌المللی Tehran Game Convention به عنوان نخستین نمایشگاه بین‌المللی و تجاری بازی‌های رایانه‌ای در کشور تغییر کرد.

فناوران - بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای روز گذشته اعلام کرد: تیم برگزاری نمایشگاه برای برگزاری بهتر و درخور شأن صنعت بازی سازی کشورمان تصمیم گرفت تا این نمایشگاه را با تأخیری دوماهه برگزار کند. بدین جهت تاریخ برگزاری این رویداد از ۹ و ۱۰ اردیبهشت ماه به ۱۵ و ۱۶ تیر ماه موکول شد. همچنین مکان برگزاری نیز به دلیل پر بودن مرکز همایش‌های برج میلاد به مرکز همایش‌های صدا و سیما تغییر کرده است که مکان برگزاری جدید فضای غرفه سازی بیش تری را برای رویداد فراهم می‌کند.

با توجه به تمویق زمان برگزاری، مهلت استفاده از تخفیف ۲۰ درصدی برای ثبت نام زودهنگام نیز تمدید شده و علاقه‌مندان تا پایان اردیبهشت ماه می‌توانند با استفاده از کد EBTGC۲۰۱۷ از این تخفیف استفاده کنند.

بر اساس این گزارش از ۶۰ کنفرانس تخصصی که قرار است در این رویداد آرایه شود، تاکنون حدود ۵۰ سخنرانی نهایی شده که از بین آن‌ها ۴۰ سخنران غیرایرانی هستند.

متخصصان بازی‌های رایانه‌ای کشورمان در حوزه‌های فنی، طراحی، هنری، مدیریت و بازاریابی که علاقه‌مند به سخنرانی در این رویداد هستند، می‌توانند طرح‌های سخنرانی خود را از طریق سایت رویداد ارسال کرده تا توسط هیأت مشاوران نمایشگاه بررسی شود.

نمایشگاه بین‌المللی TGC به طور مشترک توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه برگزار می‌شود و هدف آن اتصال و آشنایی فعالان بین‌المللی صنعت بازی سازی با بازی سازان و محصولات ایرانی است.

هرچند بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای جزئیات دلایل تغییر زمان نمایشگاه را اعلام نکرده است اما به نظر می‌رسد دو دلیل عمده، سبب تمویق این نمایشگاه شده است: نخست اینکه برگزاری نمایشگاه با حضور گسترده مهمانان خارجی در آستانه برگزاری انتخابات ریاست جمهوری، از همان ابتدا نیز امری مشکل و پردردسر به نظر می‌رسید.

نکته دیگر به محدودیت‌هایی باز می‌گردد که ترامپ برای سفر به چند کشور وضع کرده است. با توجه به اینکه برخی مشاوران و سخنرانان این رویداد آمریکایی هستند، احتمالاً مدیران بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ترجیح می‌دهند با گذشت زمان و مشخص تر شدن وضعیت این قانون، با خیال راحت از سخنرانان خارجی میزبانی کنند.



حکایت وام و جوه اداره شده وزارت ارتباطات همچنان باقی است (۱۳۹۴-۹۵/۰۱/۱۶)

گروه شبکه‌های اجتماعی: حکایت اعطای وام بازی سازان از محل وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات همچنان باقی است و تا کنون دو بازی ساز ادعا کرده‌اند که بطور کامل این وام را دریافت نکرده‌اند.

به گزارش خبرگزاری بین‌المللی قرآن (ایکنا)، آغاز اعطای وام بازی سازان از محل وجوه اداره شده وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات از سال ۹۴ کلید خورد و با گذشت حدود دو سال از این موضوع همچنان موضوع اعطای وام‌ها، از جمله موضوعاتی است که برای بسیاری از بازی سازان مورد تأیید دریافت کننده وام جای ابهاماتی است.

خبرگزاری ایکنا در تاریخ ۲۹ دی ماه سال ۹۵ گزارشی با عنوان سرنوشت وام «وجوه اداره شده» بازی سازان به همراه مستنداتی منتشر کرد که پس از انتشار این گزارش دو شرکت بازی ساز ادعا کرده‌اند که این گزارش اشتباه بوده و این مقدار وام منتشره را دریافت نکرده‌اند. خبرنگار ما پس از این گزارش با بسیاری از شرکت‌های مورد تأیید دریافت کننده وام ارتباط گرفت تا در جریان وضعیت دریافت وام‌شان باشد که برخی از آنها پاسخگو نبودند.

ایکنا در مصاحبه‌ای دیگر با یکی از بازی‌سازان، با عنوان وام ۶۰ میلیونی که تنها نیمی از آن پرداخت شد منتشر کرد که در این مصاحبه عنوان شد مبنی بر اینکه بخشی از وام را دریافت نکرده‌اند و در ادامه خسرو سلجوقی، رئیس کارگروه تخصصی خدمات وجوه اداره شده با اشاره به این موضوع که چرا برخی از وام‌ها تنها نیمی از آن واریز می‌شود، اظهار کرد: برخی از وام‌ها در سه مرحله، برخی دیگر دو مرحله و برخی هم که تعدادشان نادر است در یک مرحله به صاحب طرح پرداخت می‌شود.

سلجوقی در مصاحبه‌ای جدید با خبرگزاری ایکنا عنوان کرد: همانطور که در عنوان گزارش قبلی درج شده است، ۱۰ میلیارد تومان برای بازی‌ها و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اعتبار است و اعتبار به معنای پرداخت نیست بلکه با تعیین و اختصاص این اعتبار در صورت درخواست متقاضیان و داشتن شرایط احراز به بانک عامل که پست بانک و یا صندوق امید و کارآفرینی برای دریافت معرفی می‌شوند و لذا هیچ نوع پول نقدی در اختیار بنیاد بازی‌ها قرار داده نشده است و با این اعتبار تعیین شده کارگروه بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند مبادرت به تشکیل کارگروه و بررسی درخواست‌ها بکند.

شرکت دیگری که نامش در خبرگزاری ایکنا محفوظ بوده در یکی از گروه‌های تلگرامی مربوط به بازی سازان عنوان کرده است که بخشی از وام را دریافت نکرده است. همچنین کل وام‌های پرداختی ۲ میلیارد و پنجاه میلیون است. دی ماه امسال، سندی از سوی سازمان فناوری اطلاعات و وزارت ارتباطات در دولت منتشر شده است به نام «برنامه توسعه محتوای دیجیتالی» که اعداد وام صندوق وجوه اداره شده را متفاوت تر بیان می‌کند. در این سند اعلام شده که این وام‌ها به دستور ستاد فرماندهی اقتصاد مقاومتی در جلسه‌ای به استناد مصوبه هیئت وزیران به شماره ۵۲۴۴۲/۸۵۰۰۱ و به فرمان مقام معظم رهبری (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برای کمک به بخش خصوصی و رشد برنامه های ملی و... پرداخت شده است. بخشی از این حمایت ها با پرداخت وام از طرف وزارت ارشاد به نمایندگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مرکز رسانه های دیجیتال است. طبق اسناد منتشره، تا مهرماه سال ۹۵ مبلغ چهار میلیارد و ۴۴۲ میلیون تومان در حوزه بازی های رایانه ای وام پرداخت شده است که این عکس ها هم بخشی از شرح وظایف اجتماعی بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که در سند مذکور بیان شده است.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به گزارش وام های وجوه اداره شده گفت: وزارت ارتباطات برای صنعت گیم ۱۰ میلیارد تومان در نظر گرفت و ما هم برای این مقدار برنامه ریزی کردیم و پس از تأیید کارشناسان وام هایی را به بازی سازان دریافت کننده وام اعطا کردیم. قرار نیست همه این ۱۰ میلیارد تومان ظرف یک تا دو سال پرداخت شود بلکه ممکن است اعطای آن تا چند سال به طول بیانجامد.

وی افزود: ۱۰ میلیارد تومان را نمی دانم که از اعتبارات وزارت ارتباطات بوده یا از اعتبارات کارگروه محتوا باشد اما به هر حال آن چیزی که در اختیار بنیاد ملی بازی های رایانه ای قرار گرفته از سوی وزیر ارتباطات تأیید شده است. از کارگروه محتوا خبری ندارم و بعید می دانم ربطی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای باشد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: واقعیت این است که چهار میلیارد و چهارصد تومان از کارگروه محتوا برای ما نیست و چیزی از این اعتبارات به بنیاد ملی بازی های رایانه ای نرسیده است. البته ممکن است که بخشی از اعتبارات این کارگروه همان وامی باشد که به بازی سازان اعطا کرده ایم.

وی یادآور شد: وزیر ارتباطات نسبت به حوزه بازی های رایانه ای نگاه ویژه ای دارد و این وام را در اختیار بازی سازان قرار داده است. الباقی اعتبارات باقی مانده از ۱۰ میلیارد تومان طی سال های آینده اعطا خواهد شد اما هنوز پروژه ای به دست ما نرسیده است.

گزارش خبرنگار ایکنا در خصوص وام های وجوه اداره شده همچنان ادامه دارد و ابهامات همچنان باقیست. این گزارش با هدف انتشار بخشی از مستندات و اعلام نتایج بررسی هاست.



عوارض بازی های خارجی را جدی بگیریم / اعتبارات برای صنعت گیم کفایت نمی کند (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۹۵)

گروه شبکه های اجتماعی: مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: اعتبارات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در برابر اعتبارات دیگر ارگان ها کم است و باید اعتبارات مان در سال ۹۶ افزایش یابد تا بتوانیم از بازی سازان حمایت های بیشتری داشته باشیم.

حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، با اشاره به مشکلات بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: در سال گذشته ما به شدت با کاهش اعتبارات مواجه بودیم تا جایی که گاهی اوقات این اعتبارات، کفاف هزینه های جاری بنیاد را نمی داد، چرا که در ابتدای سال اعتباراتی را عنوان می کنند و ما براساس آن اعتبارات برنامه ریزی می کنیم اما در اواسط سال شاهد عدم تخصیص می شویم.

وی ادامه داد: در بهمن ماه سال گذشته تنها ۳۰ درصد از اعتباراتمان محقق شد و بسیاری از برنامه هایمان را به سختی اجرایی کردیم چرا که صنعت گیم نهایی است که باید آبیاری شود تا رشد کند. به هر حال وجود دو هزار و ۵۰۰ بازی ساز در کشور نشانه خوبی است اما با اعتبارات محدود به سختی می توان در این حوزه کار کرد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: در سال ۹۵، شش میلیارد و ۵۰۰ میلیون از محل جدول شماره ۱۷ به ما ابلاغ شد که متأسفانه تا بهمن ماه، یک میلیارد و ۸۰۰ میلیون تومان تخصیص داده شد و ما در اسفندماه سال گذشته، شرایط بسیار سختی را گذراندیم.

وی یادآور شد: اعتبارات بنیاد ملی بازی های رایانه ای در برابر اعتبارات دیگر ارگان ها کم است و باید اعتباراتمان در سال ۹۶ افزایش یابد تا بتوانیم از بازی سازان حمایت های بیشتری داشته باشیم.

کریمی قدوسی اظهار کرد: موضوع عوارض بازی های خارجی از دیگر موضوعاتی بود که سال گذشته نتوانستیم به تصویب مجلس برسانیم، اما تلاش خواهیم کرد تا در سال جدید محقق کنیم، چرا که این موضوع از نان شب برای صنعت گیم داخل کشور واجب تر است. در کشور همه کالاهای وارداتی عوارض پرداخت می کنند اما متأسفانه موبایل و بازی های آنلاین به وفور وارد کشور می شود و یک ریال نیز عوارض پرداخت نمی کنند.

وی بیان کرد: طرح عوارض بازی های خارجی در مقابل سه هزار طرح روی میز مجلس گم است و باید به مرور این حساسیت برای نمایندگان ایجاد شود تا این لایحه را به تصویب برسانند. رسانه ها می توانند وارد موضوع شوند و انقلابی را در این زمینه ایجاد کنند.

کریمی قدوسی اظهار کرد: متأسفانه بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ۵۰ درصد از فعالیت هایی که انجام می دهد، اطلاع رسانی نمی کند، چرا که آنقدر درگیر برنامه های مختلف هستیم که زمانی برای اطلاع رسانی نداریم و البته این ضعفی است که باید اصلاح کنیم و ظرفیت های رسانه ها را در این زمینه مورد بهره برداری قرار دهیم.



فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال ۹۶ (۱۳۹۵-۰۱/۰۱/۹۶)

تیم های مستقل و جوانان علاقه مند به ساختن بازی های ویدئویی می توانند در دوره جدید فعالیت مرکز رشد بازی سازی، در هر کجای (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ایران که هستند، از حمایت این مرکز بهره مند شوند.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرکز رشد بازی سازی، نهادی حمایت محور در ساختار انستیتو ملی بازی سازی است تا تیم های مستقل بازی سازی و گروه های علاقه مند علاوه بر در اختیار داشتن فضا و امکانات مناسب جهت ساخت بازی، استقلال فکری و تولیدی خود را نیز حفظ کرده و اقدام به تولید بازی های مورد نظر خود نمایند.

این حمایت ها در دو بخش صورت می گیرد. بخش اول منتورینگ، راهنمایی و حل مشکلات توسط متخصصان مرکز رشد و بخش دوم تخصیص فضای کاری و امکانات سخت افزاری برای تیم است.

تیم های تهرانی، همانند دوره های پیشین می توانند از هر دو نوع حمایت استفاده کنند. اما برای اولین بار، تیم های شهرستانی نیز می توانند از حمایت های بخش اول به صورت آنلاین و هفتگی بهره مند شوند.

متقاضیان تا پایان فروردین ماه فرصت دارند فرم ثبت نام را تکمیل و به نشانی mirzaei@ircgir ارسال کنند.



فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال ۹۶ (۱۳۹۶-۰۱/۰۱/۱۳۹۷)

تیم های مستقل و جوانان علاقه مند به ساختن بازی های ویدئویی می توانند در دوره ی جدید فعالیت مرکز رشد بازی سازی، در هر کجای ایران که هستند، از حمایت این مرکز بهره مند شوند.

به گزارش پردیس گیم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرکز رشد بازی سازی، نهادی حمایت محور در ساختار انستیتو ملی بازی سازی است تا تیم های مستقل بازی سازی و گروه های علاقه مند علاوه بر در اختیار داشتن فضا و امکانات مناسب جهت ساخت بازی، استقلال فکری و تولیدی خود را نیز حفظ کرده و اقدام به تولید بازی های مورد نظر خود نمایند. این حمایت ها در دو بخش صورت می گیرد. بخش اول منتورینگ، راهنمایی و حل مشکلات توسط متخصصان مرکز رشد و بخش دوم تخصیص فضای کاری و امکانات سخت افزاری برای تیم است. تیم های تهرانی، همانند دوره های پیشین می توانند از هر دو نوع حمایت استفاده کنند. اما برای اولین بار، تیم های شهرستانی نیز می توانند از حمایت های بخش اول به صورت آنلاین و هفتگی بهره مند شوند.

متقاضیان تا پایان فروردین ماه فرصت دارند فرم ثبت نام را تکمیل و به نشانی mirzaei@ircgir ارسال کنند.



فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال ۹۶ (۱۳۹۶-۰۱/۰۱/۱۳۹۷)

تیم های مستقل و جوانان علاقه مند به ساختن بازی های ویدئویی می توانند در دوره ی جدید فعالیت مرکز رشد بازی سازی، در هر کجای ایران که هستند، از حمایت این مرکز بهره مند شوند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرکز رشد بازی سازی، نهادی حمایت محور در ساختار انستیتو ملی بازی سازی است تا تیم های مستقل بازی سازی و گروه های علاقه مند علاوه بر در اختیار داشتن فضا و امکانات مناسب جهت ساخت بازی، استقلال فکری و تولیدی خود را نیز حفظ کرده و اقدام به تولید بازی های مورد نظر خود نمایند.

این حمایت ها در دو بخش صورت می گیرد. بخش اول منتورینگ، راهنمایی و حل مشکلات توسط متخصصان مرکز رشد و بخش دوم تخصیص فضای کاری و امکانات سخت افزاری برای تیم است.

تیم های تهرانی، همانند دوره های پیشین می توانند از هر دو نوع حمایت استفاده کنند. اما برای اولین بار، تیم های شهرستانی نیز می توانند از حمایت های بخش اول به صورت آنلاین و هفتگی بهره مند شوند.



فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال ۹۶ (۱۳۹۵-۹۶/۰۱/۲۵)

تیم های مستقل و جوانان علاقه مند به ساختن بازی های ویدئویی می توانند در دوره ی جدید فعالیت مرکز رشد بازی سازی، در هر کجای ایران که هستند، از حمایت این مرکز بهره مند شوند.

ایران اکتونومیست - به گزارش ایران اکتونومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ مرکز رشد بازی سازی، نهادی حمایت محور در ساختار انستیتو ملی بازی سازی است تا تیم های مستقل بازی سازی و گروه های علاقه مند علاوه بر در اختیار داشتن فضا و امکانات مناسب جهت ساخت بازی، استقلال فکری و تولیدی خود را نیز حفظ کرده و اقدام به تولید بازی های مورد نظر خود نمایند.

این حمایت ها در دو بخش صورت می گیرد. بخش اول منتورینگ، راهنمایی و حل مشکلات توسط متخصصان مرکز رشد و بخش دوم تخصیص فضای کاری و امکانات سخت افزاری برای تیم است.

تیم های تهرانی، همانند دوره های پیشین می توانند از هر دو نوع حمایت استفاده کنند. اما برای اولین بار، تیم های شهرستانی نیز می توانند از حمایت های بخش اول به صورت آنلاین و هفتگی بهره مند شوند.

متقاضیان تا پایان فروردین ماه فرصت دارند فرم ثبت نام را تکمیل و به نشانی mirzaei@ircgir.ir ارسال کنند.



فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال ۹۶ (۱۳۹۵-۹۶/۰۱/۲۵)

گروه شبکه های اجتماعی- تیم های مستقل و جوانان علاقه مند به ساختن بازی های ویدئویی می توانند در دوره جدید فعالیت مرکز رشد بازی سازی، در هر کجای ایران که هستند، از حمایت این مرکز بهره مند شوند.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا) به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ مرکز رشد بازی سازی، نهادی حمایت محور در ساختار انستیتو ملی بازی سازی است تا تیم های مستقل بازی سازی و گروه های علاقه مند علاوه بر در اختیار داشتن فضا و امکانات مناسب جهت ساخت بازی، استقلال فکری و تولیدی خود را نیز حفظ کرده و اقدام به تولید بازی های مورد نظر خود نمایند.

این حمایت ها در دو بخش صورت می گیرد. بخش اول منتورینگ، راهنمایی و حل مشکلات توسط متخصصان مرکز رشد و بخش دوم تخصیص فضای کاری و امکانات سخت افزاری برای تیم است.

تیم های تهرانی، همانند دوره های پیشین می توانند از هر دو نوع حمایت استفاده کنند. اما برای اولین بار، تیم های شهرستانی نیز می توانند از حمایت های بخش اول به صورت آنلاین و هفتگی بهره مند شوند.

متقاضیان تا پایان فروردین ماه فرصت دارند فرم پیوست را تکمیل و به نشانی mirzaei@ircgir.ir ارسال کنند.



فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال ۹۶ (۱۳۹۵-۹۶/۰۱/۲۵)

ایرانیان- تیم های مستقل و جوانان علاقه مند به ساختن بازی های ویدئویی می توانند در دوره ی جدید فعالیت مرکز رشد بازی سازی، در هر کجای ایران که هستند، از حمایت این مرکز بهره مند شوند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ مرکز رشد بازی سازی، نهادی حمایت محور در ساختار انستیتو ملی بازی سازی است تا تیم های مستقل بازی سازی و گروه های علاقه مند علاوه بر در اختیار داشتن فضا و امکانات مناسب جهت ساخت بازی، استقلال فکری و تولیدی خود را نیز حفظ کرده و اقدام به تولید بازی های مورد نظر خود نمایند.

این حمایت ها در دو بخش صورت می گیرد. بخش اول منتورینگ، راهنمایی و حل مشکلات توسط متخصصان مرکز رشد و بخش دوم تخصیص فضای کاری و امکانات سخت افزاری برای تیم است.

تیم های تهرانی، همانند دوره های پیشین می توانند از هر دو نوع حمایت استفاده کنند. اما برای اولین بار، تیم های شهرستانی نیز می توانند از حمایت های بخش اول به صورت آنلاین و هفتگی بهره مند شوند.

متقاضیان تا پایان فروردین ماه فرصت دارند فرم ثبت نام را تکمیل و به نشانی mirzaei@ircgir.ir ارسال کنند.

فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال ۹۶

تیم های مستقل و جوانان علاقه مند به ساختن بازی های ویدئویی می توانند در دوره جدید فعالیت مرکز رشد بازی سازی، در هر کجای ایران که هستند، از حمایت این مرکز بهره مند شوند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرکز رشد بازی سازی، نهادی حمایت محور در ساختار انستیتو ملی بازی سازی است تا تیم های مستقل بازی سازی و گروه های علاقه مند علاوه بر در اختیار داشتن فضا و امکانات مناسب جهت ساخت بازی، استقلال فکری و تولیدی خود را نیز حفظ کرده و اقدام به تولید بازی های مورد نظر خود نمایند. متقاضیان تا پایان فروردین ماه فرصت دارند فرم ثبت نام را تکمیل و به نشانی mirzaei@ircgir.ir ارسال کنند.

فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال ۹۶ (۰۱/۰۱/۹۶-۰۱/۰۴/۹۶)

خبرایران: تیم های مستقل و جوانان علاقه مند به ساختن بازی های ویدئویی می توانند در دوره ی جدید فعالیت مرکز رشد بازی سازی، در هر کجای ایران که هستند، از حمایت این مرکز بهره مند شوند.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرکز رشد بازی سازی، نهادی حمایت محور در ساختار انستیتو ملی بازی سازی است تا تیم های مستقل بازی سازی و گروه های علاقه مند علاوه بر در اختیار داشتن فضا و امکانات مناسب جهت ساخت بازی، استقلال فکری و تولیدی خود را نیز حفظ کرده و اقدام به تولید بازی های مورد نظر خود نمایند. این حمایت ها در دو بخش صورت می گیرد. بخش اول منتورینگ، راهنمایی و حل مشکلات توسط متخصصان مرکز رشد و بخش دوم تخصیص فضای کاری و امکانات سخت افزاری برای تیم است. تیم های تهرانی، همانند دوره های پیشین می توانند از هر دو نوع حمایت استفاده کنند. اما برای اولین بار، تیم های شهرستانی نیز می توانند از حمایت های بخش اول به صورت آنلاین و هفتگی بهره مند شوند. متقاضیان تا پایان فروردین ماه فرصت دارند فرم ثبت نام را تکمیل و به نشانی mirzaei@ircgir.ir ارسال کنند.

قوانینوز

فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال ۹۶ (۰۱/۰۱/۹۶-۰۱/۰۴/۹۶)

تیم های مستقل و جوانان علاقه مند به ساختن بازی های ویدئویی می توانند در دوره جدید فعالیت مرکز رشد بازی سازی، در هر کجای ایران که هستند، از حمایت این مرکز بهره مند شوند. به گزارش قوانینوز به نقل از آنا، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرکز رشد بازی سازی، نهادی حمایت محور در ساختار انستیتو ملی بازی سازی است تا تیم های مستقل بازی سازی و گروه های علاقه مند علاوه بر در اختیار داشتن فضا و امکانات مناسب جهت ساخت بازی، استقلال فکری و تولیدی خود را نیز حفظ کرده و اقدام به تولید بازی های مورد نظر خود نمایند. این حمایت ها در دو بخش صورت می گیرد. بخش اول منتورینگ، راهنمایی و حل مشکلات توسط متخصصان مرکز رشد و بخش دوم تخصیص فضای کاری و امکانات سخت افزاری برای تیم است. تیم های تهرانی، همانند دوره های پیشین می توانند از هر دو نوع حمایت استفاده کنند. اما برای اولین بار، تیم های شهرستانی نیز می توانند از حمایت های بخش اول به صورت آنلاین و هفتگی بهره مند شوند. متقاضیان تا پایان فروردین ماه فرصت دارند فرم ثبت نام را تکمیل و به نشانی mirzaei@ircgir.ir ارسال کنند.

اقتصاد مقاومتی؛ تولید و اشتغال / قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT / باید از نرم افزارهای خارجی مالیات اخذ شود (۰۱/۰۱/۹۶-۰۱/۰۴/۹۶)

یک کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر شرکت سازنده باشد به تولیدکننده داخلی (آدامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آسیب می زند. قانون اخذ عوارض از نرم افزار و بازی های رایانه ای خارجی باید تصویب شود.

هادی جعفری در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به ضرورت استفاده از پتانسیل نیروی انسانی و ظرفیت نرم افزاری در کشور، گفت: شرکت های دانش بنیان و استارت آپی پیش از آنکه در سخت افزار متمرکز باشند بر روی منابع نرم افزاری و فکرافزایی که باعث خلق ثروت می شود، متمرکز هستند. وی در همین رابطه افزود: ایران با توجه به نیروهای جوان و پرانگیزه که دارای تحصیلات آکادمیک در این حوزه هستند نتوانسته است به خوبی این پتانسیل را به کار گیرد، در صورتی که نیروی جوان می تواند در پیشبرد اقتصاد سهم زیادی داشته باشد، به همین خاطر نیازمند به کارگیری این نیروها در بخش خصوصی هستیم که مستلزم حمایت جدی و تصحیح قوانین در راستای سهولت است. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به نقش دولت در این زمینه، خاطر نشان کرد: دولت با سیاست های حمایتی می تواند شتاب بیشتری ایجاد کند اما علاوه بر آن به طور جدی نیازمند سرمایه گذاری خارجی هستیم. جعفری در رابطه با بزرگ ترین مشکلات بخش خصوصی در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهار کرد: اولین قدم برای حل این مشکلات شناسایی گلوگاه ها و نقاط اصلی است. یکی از این مشکلات، بوروکراسی در ساختار نظام حاکمیت است و دولت نیازمند برخورد چابک در این حوزه است. وی با بیان این که قاچاق تنها به صورت فیزیکی اتفاق نمی افتد، ادامه داد: قاچاق دیجیتال یکی از مشکلات اساسی حوزه II در کشور است. در این نوع قاچاق نرم افزارها و بازی های رایانه ای بدون این که عوارض قانونی برای ورود به کشور پرداخت کنند و حتی بدون آنکه عوارضی برایشان تعریف شده باشد، بازار را در اختیار می گیرند و زمینه را برای رقابت تولیدکنندگان داخلی تنگ می کند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال باعث می شود تولیدکننده داخلی مجبور به رقابت با بازی هایی باشد که برای ساخت آنها چند صد میلیون دلار هزینه شده است، اما در بازار داخل کشور با حداقل قیمت و حدود چند هزار تومان به فروش می رسد. جعفری در پاسخ به این سوال که با توجه به ظرفیت بالای کشور در این زمینه چرا همچنان آمار بیکاری در میان فارغ التحصیلان رشته II بالاست، گفت: جواب این سوال در یک کلمه کپی رایت خلاصه می شود. تولیدکنندگان داخلی با شرایطی مواجهند که محصول چند میلیون دلاری به خاطر عدم وجود قانون کپی رایت در کشور به اندازه قیمت یک دی وی دی خام به فروش می رسد که ساده ترین مثال در این زمینه ویندوز است. وی در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر کشور سازنده باشد به بازار و تولیدکننده داخلی آسیب می رساند. با وجود تلاش زیاد بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز نمایندگان مجلس به این نتیجه نرسیده اند که قانونی برای اخذ عوارض از ورود نرم افزار و بازی های رایانه ای به کشور تصویب کنند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: بازی های رایانه ای بیش از آنکه بازی باشند می توانند اقتصاد یک کشور را در دست گیرند و تراکنش های مالی بسیار عظیم و فراتر از سینما در این حوزه وجود دارد. جعفری با اشاره به قوانین دست وپاگیری که در این حوزه نیاز به تصحیح دارند، خاطر نشان کرد: فعالیت های دانش بنیان از مالیات معافند اما این شرکت ها به دلیل این که هنوز از ریزه کاری اظهارنامه نویسی بی اطلاع هستند و همچنین این مساله که مالیات براساس تشخیص ممیز مالیاتی و به صورت سلیقه ای دریافت می شود، ممکن است در پرونده های مشابه یکی رای به اخذ داده شود و دیگری معاف باشد. وی در همین رابطه افزود: در صورتی که اداره امور مالیاتی و ممیزهای مالیاتی باید در مورد ضرورت حمایت از شرکت های دانش بنیان توجیه شوند.



necnews

قاچاق دیجیتال مشکل اساسی II (۱۳/۰۱/۹۵ - ۱۳۹۴)

یک کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر شرکت سازنده باشد به تولیدکننده داخلی آسیب می زند. قانون اخذ عوارض از نرم افزار و بازی های رایانه ای خارجی باید تصویب شود.

یک کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر شرکت سازنده باشد به تولیدکننده داخلی آسیب می زند. قانون اخذ عوارض از نرم افزار و بازی های رایانه ای خارجی باید تصویب شود. هادی جعفری در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به ضرورت استفاده از پتانسیل نیروی انسانی و ظرفیت نرم افزاری در کشور، گفت: شرکت های دانش بنیان و استارت آپی پیش از آنکه در سخت افزار متمرکز باشند بر روی منابع نرم افزاری و فکرافزایی که باعث خلق ثروت می شود، متمرکز هستند. وی در همین رابطه افزود: ایران با توجه به نیروهای جوان و پرانگیزه که دارای تحصیلات آکادمیک در این حوزه هستند نتوانسته است به خوبی این پتانسیل را به کار گیرد، در صورتی که نیروی جوان می تواند در پیشبرد اقتصاد سهم زیادی داشته باشد، به همین خاطر نیازمند به کارگیری این نیروها در بخش خصوصی هستیم که مستلزم حمایت جدی و تصحیح قوانین در راستای سهولت است. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به نقش دولت در این زمینه، خاطر نشان کرد: دولت با سیاست های حمایتی می تواند شتاب بیشتری ایجاد کند اما علاوه بر آن به طور جدی نیازمند سرمایه گذاری خارجی هستیم. جعفری در رابطه با بزرگ ترین مشکلات بخش خصوصی در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهار کرد: اولین قدم برای حل این مشکلات شناسایی گلوگاه ها و نقاط اصلی است. یکی از این مشکلات، بوروکراسی در ساختار نظام حاکمیت است و دولت نیازمند برخورد چابک در این حوزه است. وی با بیان این که قاچاق تنها به صورت فیزیکی اتفاق نمی افتد، ادامه داد: قاچاق دیجیتال یکی از مشکلات اساسی حوزه II در کشور است. در این نوع قاچاق نرم افزارها و بازی های رایانه ای بدون این که عوارض قانونی برای ورود به کشور پرداخت کنند و حتی بدون آنکه عوارضی برایشان تعریف شده باشد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) باشد، بازار را در اختیار می گیرند و زمینه را برای رقابت تولیدکنندگان داخلی تنگ می کند.

این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال باعث می شود تولیدکننده داخلی مجبور به رقابت با بازی هایی باشد که برای ساخت آنها چند صد میلیون دلار هزینه شده است، اما در بازار داخل کشور با حداقل قیمت و حدود چند هزار تومان به فروش می رسد.

جعفری در پاسخ به این سوال که با توجه به ظرفیت بالای کشور در این زمینه چرا همچنان آمار بیکاری در میان فارغ التحصیلان رشته IT بالاست، گفت: جواب این سوال در یک کلمه کپی رایت خلاصه می شود. تولیدکنندگان داخلی با شرایطی مواجهند که محصول چند میلیون دلاری به خاطر عدم وجود قانون کپی رایت در کشور به اندازه قیمت یک دی وی دی خام به فروش می رسد که ساده ترین مثال در این زمینه ویندوز است.

وی در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر کشور سازنده باشد به بازار و تولیدکننده داخلی آسیب می رساند. با وجود تلاش زیاد بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز نمایندگان مجلس به این نتیجه نرسیده اند که قانونی برای اخذ عوارض از ورود نرم افزار و بازی های رایانه ای به کشور تصویب کنند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: بازی های رایانه ای بیش از آنکه بازی باشند می توانند اقتصاد یک کشور را در دست گیرند و تراکنش های مالی بسیار عظیم و فراتر از سینما در این حوزه وجود دارد.

جعفری با اشاره به قوانین دست وپاگیری که در این حوزه نیاز به تصحیح دارند، خاطر نشان کرد: فعالیت های دانش بنیان از مالیات معافند اما این شرکت ها به دلیل این که هنوز از ریزه کاری اظهارنامه نویسی بی اطلاع هستند و همچنین این مساله که مالیات براساس تشخیص ممیز مالیاتی و به صورت سلیقه ای دریافت می شود، ممکن است در پرونده های مشابه یکی رای به اخذ داده شود و دیگری معاف باشد.

وی در همین رابطه افزود: در صورتی که اداره امور مالیاتی و ممیزهای مالیاتی باید در مورد ضرورت حمایت از شرکت های دانش بنیان توجیه شوند.



اقتصاد مقاومتی؛ تولید و اشتغال / قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT / باید از نرم افزارهای خارجی مالیات اخذ شود (۹۵/۰۱/۲۳)

یک کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر شرکت سازنده باشد به تولیدکننده داخلی آسیب می زند. قانون اخذ عوارض از نرم افزار و بازی های رایانه ای خارجی باید تصویب شود.

به گزارش بازار خبر، هادی جعفری با اشاره به ضرورت استفاده از پتانسیل نیروی انسانی و ظرفیت نرم افزاری در کشور، گفت: شرکت های دانش بنیان و استارت آپی پیش از آنکه در سخت افزار متمرکز باشند بر روی منابع نرم افزاری و فکرافزایی که باعث خلق ثروت می شود، متمرکز هستند.

وی در همین رابطه افزود: ایران با توجه به نیروهای جوان و پرتalکیزه که دارای تحصیلات آکادمیک در این حوزه هستند نتوانسته است به خوبی این پتانسیل را به کار گیرد، در صورتی که نیروی جوان می تواند در پیشبرد اقتصاد سهم زیادی داشته باشد، به همین خاطر نیازمند به کارگیری این نیروها در بخش خصوصی هستیم که مستلزم حمایت جدی و تصحیح قوانین در راستای سهولت است.

این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به نقش دولت در این زمینه، خاطر نشان کرد: دولت با سیاست های حمایتی می تواند شتاب بیشتری ایجاد کند اما علاوه بر آن به طور جدی نیازمند سرمایه گذاری خارجی هستیم.

جعفری در رابطه با بزرگ ترین مشکلات بخش خصوصی در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهار کرد: اولین قدم برای حل این مشکلات شناسایی گلوگاه ها و نقاط اصلی است. یکی از این مشکلات، بوروکراسی در ساختار نظام حاکمیت است و دولت نیازمند برخورد چابک در این حوزه است.

وی با بیان این که قاچاق تنها به صورت فیزیکی اتفاق نمی افتد، ادامه داد: قاچاق دیجیتال یکی از مشکلات اساسی حوزه IT در کشور است. در این نوع قاچاق نرم افزارها و بازی های رایانه ای بدون این که عوارض قانونی برای ورود به کشور پرداخت کنند و حتی بدون آنکه عوارضی برایشان تعریف شده باشد، بازار را در اختیار می گیرند و زمینه را برای رقابت تولیدکنندگان داخلی تنگ می کند.

این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال باعث می شود تولیدکننده داخلی مجبور به رقابت با بازی هایی باشد که برای ساخت آنها چند صد میلیون دلار هزینه شده است، اما در بازار داخل کشور با حداقل قیمت و حدود چند هزار تومان به فروش می رسد.

جعفری در پاسخ به این سوال که با توجه به ظرفیت بالای کشور در این زمینه چرا همچنان آمار بیکاری در میان فارغ التحصیلان رشته IT بالاست، گفت: جواب این سوال در یک کلمه کپی رایت خلاصه می شود. تولیدکنندگان داخلی با شرایطی مواجهند که محصول چند میلیون دلاری به خاطر عدم وجود قانون کپی رایت در کشور به اندازه قیمت یک دی وی دی خام به فروش می رسد که ساده ترین مثال در این زمینه ویندوز است.

وی در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر کشور سازنده باشد به بازار و تولیدکننده داخلی آسیب می رساند. با وجود تلاش زیاد بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز نمایندگان مجلس به این نتیجه نرسیده اند که قانونی برای اخذ عوارض از ورود نرم افزار و بازی های رایانه ای به کشور تصویب کنند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: بازی های رایانه ای بیش از آنکه بازی باشند می توانند اقتصاد یک کشور را در دست گیرند و تراکنش های مالی بسیار عظیم و فراتر از سینما در این حوزه وجود دارد.

جعفری با اشاره به قوانین دست وپاگیری که در این حوزه نیاز به تصحیح دارند، خاطر نشان کرد: فعالیت های دانش بنیان از مالیات معافند اما این شرکت ها به دلیل این که هنوز از ریزه کاری اظهارنامه نویسی بی اطلاع هستند و همچنین این مساله که مالیات براساس تشخیص ممیز مالیاتی و به صورت سلیقه ای دریافت می شود، ممکن است در پرونده های مشابه یکی رای به اخذ داده شود و دیگری معاف باشد.

وی در همین رابطه افزود: در صورتی که اداره امور مالیاتی و ممیزهای مالیاتی باید در مورد ضرورت حمایت از شرکت های دانش بنیان توجیه شوند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... ایستا)

بازتاب ایران

قاجاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه ۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱۱/۱۵ IT

یک کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: قاجاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر شرکت سازنده باشد به تولیدکننده داخلی آسیب می زند. قانون اخذ عوارض از نرم افزار و بازی های رایانه ای خارجی باید تصویب شود.

یک کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: قاجاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر شرکت سازنده باشد به تولیدکننده داخلی آسیب می زند. قانون اخذ عوارض از نرم افزار و بازی های رایانه ای خارجی باید تصویب شود.

هادی جمفری در گفت و گو با ایستا، با اشاره به ضرورت استفاده از پتانسیل نیروی انسانی و ظرفیت نرم افزاری در کشور، گفت: شرکت های دانش بنیان و استارت آپی پیش از آنکه در سخت افزار متمرکز باشند بر روی منابع نرم افزاری و فکرافزایی که باعث خلق ثروت می شود، متمرکز هستند.

وی در همین رابطه افزود: ایران با توجه به نیروهای جوان و پرتalگیزه که دارای تحصیلات آکادمیک در این حوزه هستند نتوانسته است به خوبی این پتانسیل را به کار گیرد، در صورتی که نیروی جوان می تواند در پیشبرد اقتصاد سهم زیادی داشته باشد، به همین خاطر نیازمند به کارگیری این نیروها در بخش خصوصی هستیم که مستلزم حمایت جدی و تصحیح قوانین در راستای سهولت است.

این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به نقش دولت در این زمینه، خاطر نشان کرد: دولت با سیاست های حمایتی می تواند شتاب بیشتری ایجاد کند اما علاوه بر آن به طور جدی نیازمند سرمایه گذاری خارجی هستیم.

جمفری در رابطه با بزرگ ترین مشکلات بخش خصوصی در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهار کرد: اولین قدم برای حل این مشکلات شناسایی گلوگاه ها و نقاط اصلی است. یکی از این مشکلات، بوروکراسی در ساختار نظام حاکمیت است و دولت نیازمند برخورد چابک در این حوزه است.

وی با بیان این که قاجاق تنها به صورت فیزیکی اتفاق نمی افتد، ادامه داد: قاجاق دیجیتال یکی از مشکلات اساسی حوزه II در کشور است. در این نوع قاجاق نرم افزارها و بازی های رایانه ای بدون این که عوارض قانونی برای ورود به کشور پرداخت کنند و حتی بدون آنکه عوارضی برایشان تعریف شده باشد، بازار را در اختیار می گیرند و زمینه را برای رقابت تولیدکنندگان داخلی تنگ می کنند.

این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در همین رابطه افزود: قاجاق دیجیتال باعث می شود تولیدکننده داخلی مجبور به رقابت با بازی هایی باشد که برای ساخت آنها چند صد میلیون دلار هزینه شده است، اما در بازار داخل کشور با حداقل قیمت و حدود چند هزار تومان به فروش می رسد.

جمفری در پاسخ به این سوال که با توجه به ظرفیت بالای کشور در این زمینه چرا همچنان آمار بیکاری در میان فارغ التحصیلان رشته II بالاست، گفت: جواب این سوال در یک کلمه کپی رایت خلاصه می شود. تولیدکنندگان داخلی با شرایطی مواجهند که محصول چند میلیون دلاری به خاطر عدم وجود قانون کپی رایت در کشور به اندازه قیمت یک دی وی دی خام به فروش می رسد که ساده ترین مثال در این زمینه ویندوز است.

وی در همین رابطه افزود: قاجاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر کشور سازنده باشد به بازار و تولیدکننده داخلی آسیب می رساند. با وجود تلاش زیاد بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز نمایندگان مجلس به این نتیجه نرسیده اند که قانونی برای اخذ عوارض از ورود نرم افزار و بازی های رایانه ای به کشور تصویب کنند.

این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: بازی های رایانه ای بیش از آنکه بازی باشند می توانند اقتصاد یک کشور را در دست گیرند و تراکنش های مالی بسیار عظیم و فراتر از سینما در این حوزه وجود دارد.

جمفری با اشاره به قوانین دست وپاگیری که در این حوزه نیاز به تصحیح دارند، خاطر نشان کرد: فعالیت های دانش بنیان از مالیات معافند اما این شرکت ها به دلیل این که هنوز از ریزه کاری اظهارنامه نویسی بی اطلاع هستند و همچنین این مساله که مالیات براساس تشخیص ممیز مالیاتی و به صورت سلیقه ای دریافت می شود، ممکن است در پرونده های مشابه یکی رای به اخذ داده شود و دیگری معاف باشد.

وی در همین رابطه افزود: در صورتی که اداره امور مالیاتی و ممیزهای مالیاتی باید در مورد ضرورت حمایت از شرکت های دانش بنیان توجیه شوند.

باید از نرم افزارهای خارجی مالیات اخذ شود قاجاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه ۱۳۹۵-۱۳۹۶/۱۱/۱۵ IT

یک کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: قاجاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر شرکت سازنده باشد به تولیدکننده داخلی آسیب می زند. قانون اخذ عوارض از نرم افزار و بازی های رایانه ای خارجی باید تصویب شود.

به گزارش پایگاه خبری بانکداری الکترونیک، هادی جمفری با اشاره به ضرورت استفاده از پتانسیل نیروی انسانی و ظرفیت نرم افزاری در کشور، گفت: شرکت های دانش بنیان و استارت آپی پیش از آنکه در سخت افزار متمرکز باشند بر روی منابع نرم افزاری و فکرافزایی که باعث خلق ثروت می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شود، متمرکز هستند و در همین رابطه افزود: ایران با توجه به نیروهای جوان و پرتalگیزه که دارای تحصیلات آکادمیک در این حوزه هستند، نتوانسته است به خوبی این پتانسیل را به کار گیرد، در صورتی که نیروی جوان می تواند در پیشبرد اقتصاد سهم زیادی داشته باشد، به همین خاطر نیازمند به کارگیری این نیروها در بخش خصوصی هستیم که مستلزم حمایت جدی و تصحیح قوانین در راستای سهولت است. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به نقش دولت در این زمینه، خاطر نشان کرد: دولت با سیاست های حمایتی می تواند شتاب بیشتری ایجاد کند اما علاوه بر آن به طور جدی نیازمند سرمایه گذاری خارجی هستیم. جعفری در رابطه با بزرگ ترین مشکلات بخش خصوصی در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهار کرد: اولین قدم برای حل این مشکلات شناسایی گلوگاه ها و نقاط اصلی است. یکی از این مشکلات، بوروکراسی در ساختار نظام حاکمیت است و دولت نیازمند برخورد چابک در این حوزه است. وی با بیان این که قاچاق تنها به صورت فیزیکی اتفاق نمی افتد، ادامه داد: قاچاق دیجیتال یکی از مشکلات اساسی حوزه II در کشور است. در این نوع قاچاق نرم افزارها و بازی های رایانه ای بدون این که عوارض قانونی برای ورود به کشور پرداخت کنند و حتی بدون آنکه عوارضی برایشان تعریف شده باشد، بازار را در اختیار می گیرند و زمینه را برای رقابت تولیدکنندگان داخلی تنگ می کند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال باعث می شود تولیدکننده داخلی مجبور به رقابت با بازی هایی باشد که برای ساخت آنها چند صد میلیون دلار هزینه شده است، اما در بازار داخل کشور با حداقل قیمت و حدود چند هزار تومان به فروش می رسد. جعفری در پاسخ به این سوال که با توجه به ظرفیت بالای کشور در این زمینه چرا همچنان آمار بیکاری در میان فارغ التحصیلان رشته II بالاست، گفت: جواب این سوال در یک کلمه کپی رایت خلاصه می شود. تولیدکنندگان داخلی با شرایطی مواجهند که محصول چند میلیون دلاری به خاطر عدم وجود قانون کپی رایت در کشور به اندازه قیمت یک دی وی دی خام به فروش می رسد که ساده ترین مثال در این زمینه ویندوز است. وی در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر کشور سازنده باشد به بازار و تولیدکننده داخلی آسیب می رساند. با وجود تلاش زیاد بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز نمایندگان مجلس به این نتیجه نرسیده اند که قانونی برای اخذ عوارض از ورود نرم افزار و بازی های رایانه ای به کشور تصویب کنند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: بازی های رایانه ای بیش از آنکه بازی باشند می توانند اقتصاد یک کشور را در دست گیرند و تراکنش های مالی بسیار عظیم و فراتر از سینما در این حوزه وجود دارد. جعفری با اشاره به قوانین دست وپاگیری که در این حوزه نیاز به تصحیح دارند، خاطر نشان کرد: فعالیت های دانش بنیان از مالیات معافند اما این شرکت ها به دلیل این که هنوز از ریزه کاری اظهارنامه نویسی بی اطلاع هستند و همچنین این مساله که مالیات براساس تشخیص ممیز مالیاتی و به صورت سلیقه ای دریافت می شود، ممکن است در پرونده های مشابه یکی رای به اخذ داده شود و دیگری معاف باشد. وی در همین رابطه افزود: در صورتی که اداره امور مالیاتی و ممیزهای مالیاتی باید در مورد ضرورت حمایت از شرکت های دانش بنیان توجیه شوند. ایستا



قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه II (ادامه خبر...)

یک کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر شرکت سازنده باشد به تولیدکننده داخلی آسیب می زند. قانون اخذ عوارض از نرم افزار و بازی های رایانه ای خارجی باید تصویب شود.

تدبیر ۲۴ هادی جعفری با اشاره به ضرورت استفاده از پتانسیل نیروی انسانی و ظرفیت نرم افزاری در کشور، گفت: شرکت های دانش بنیان و استارت آپی پیش از آنکه در سخت افزار متمرکز باشند بر روی منابع نرم افزاری و فکرافزایی که باعث خلق ثروت می شود، متمرکز هستند. وی در همین رابطه افزود: ایران با توجه به نیروهای جوان و پرتalگیزه که دارای تحصیلات آکادمیک در این حوزه هستند، نتوانسته است به خوبی این پتانسیل را به کار گیرد، در صورتی که نیروی جوان می تواند در پیشبرد اقتصاد سهم زیادی داشته باشد، به همین خاطر نیازمند به کارگیری این نیروها در بخش خصوصی هستیم که مستلزم حمایت جدی و تصحیح قوانین در راستای سهولت است. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به نقش دولت در این زمینه، خاطر نشان کرد: دولت با سیاست های حمایتی می تواند شتاب بیشتری ایجاد کند اما علاوه بر آن به طور جدی نیازمند سرمایه گذاری خارجی هستیم. جعفری در رابطه با بزرگ ترین مشکلات بخش خصوصی در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهار کرد: اولین قدم برای حل این مشکلات شناسایی گلوگاه ها و نقاط اصلی است. یکی از این مشکلات، بوروکراسی در ساختار نظام حاکمیت است و دولت نیازمند برخورد چابک در این حوزه است. وی با بیان این که قاچاق تنها به صورت فیزیکی اتفاق نمی افتد، ادامه داد: قاچاق دیجیتال یکی از مشکلات اساسی حوزه II در کشور است. در این نوع قاچاق نرم افزارها و بازی های رایانه ای بدون این که عوارض قانونی برای ورود به کشور پرداخت کنند و حتی بدون آنکه عوارضی برایشان تعریف شده باشد، بازار را در اختیار می گیرند و زمینه را برای رقابت تولیدکنندگان داخلی تنگ می کند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال باعث می شود تولیدکننده داخلی مجبور به رقابت با بازی هایی باشد که برای ساخت آنها چند صد میلیون دلار هزینه شده است، اما در بازار داخل کشور با حداقل قیمت و حدود چند هزار تومان به فروش می رسد. جعفری در پاسخ به این سوال که با توجه به ظرفیت بالای کشور در این زمینه چرا همچنان آمار بیکاری در میان فارغ التحصیلان رشته II بالاست، گفت: جواب این سوال در یک کلمه کپی رایت خلاصه می شود. تولیدکنندگان داخلی با شرایطی مواجهند که محصول چند میلیون دلاری به خاطر عدم وجود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) قانون کیپی رایت در کشور به اندازه قیمت یک دی وی دی خام به فروش می رسد که ساده ترین مثال در این زمینه ویندوز است. وی در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر کشور سازنده باشد به بازار و تولیدکننده داخلی آسیب می رساند. با وجود تلاش زیاد بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز نمایندگان مجلس به این نتیجه نرسیده اند که قانونی برای اخذ عوارض از ورود نرم افزار و بازی های رایانه ای به کشور تصویب کنند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: بازی های رایانه ای بیش از آنکه بازی باشند می توانند اقتصاد یک کشور را در دست گیرند و تراکنش های مالی بسیار عظیم و فراتر از سینما در این حوزه وجود دارد. جعفری با اشاره به قوانین دست وپاگیری که در این حوزه نیاز به تصحیح دارند، خاطر نشان کرد: فعالیت های دانش بنیان از مالیات معافند اما این شرکت ها به دلیل این که هنوز از ریزه کاری اظهارنامه نویسی بی اطلاع هستند و همچنین این مساله که مالیات براساس تشخیص ممیز مالیاتی و به صورت سلیقه ای دریافت می شود، ممکن است در پرونده های مشابه یکی رای به اخذ داده شود و دیگری معاف باشد. وی در همین رابطه افزود: در صورتی که اداره امور مالیاتی و ممیزهای مالیاتی باید در مورد ضرورت حمایت از شرکت های دانش بنیان توجیه شوند.



ITNA

اخبار فناوری اطلاعات

قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه II

اینتا- یک کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر شرکت سازنده باشد به تولیدکننده داخلی آسیب می زند. قانون اخذ عوارض از نرم افزار و بازی های رایانه ای خارجی باید تصویب شود.

هادی جعفری در گفت وگو با اینستا، با اشاره به ضرورت استفاده از پتانسیل نیروی انسانی و ظرفیت نرم افزاری در کشور، گفت: شرکت های دانش بنیان و استارت آپی پیش از آنکه در سخت افزار متمرکز باشند بر روی منابع نرم افزاری و فکرافزایی که باعث خلق ثروت می شود، متمرکز هستند. به گزارش اینتا از اینستا، وی در همین رابطه افزود: ایران با توجه به نیروهای جوان و پرتانگیزه که دارای تحصیلات آکادمیک در این حوزه هستند نتوانسته است به خوبی این پتانسیل را به کار گیرد، در صورتی که نیروی جوان می تواند در پیشبرد اقتصاد سهم زیادی داشته باشد، به همین خاطر نیازمند به کارگیری این نیروها در بخش خصوصی هستیم که مستلزم حمایت جدی و تصحیح قوانین در راستای سهولت است. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به نقش دولت در این زمینه، خاطر نشان کرد: دولت با سیاست های حمایتی می تواند شتاب بیشتری ایجاد کند اما علاوه بر آن به طور جدی نیازمند سرمایه گذاری خارجی هستیم. جعفری در رابطه با بزرگ ترین مشکلات بخش خصوصی در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهار کرد: اولین قدم برای حل این مشکلات شناسایی گلوگاه ها و نقاط اصلی است. یکی از این مشکلات، بوروکراسی در ساختار نظام حاکمیت است و دولت نیازمند برخورد چابک در این حوزه است. وی با بیان این که قاچاق تنها به صورت فیزیکی اتفاق نمی افتد، ادامه داد: قاچاق دیجیتال یکی از مشکلات اساسی حوزه II در کشور است. در این نوع قاچاق نرم افزارها و بازی های رایانه ای بدون این که عوارض قانونی برای ورود به کشور پرداخت کنند و حتی بدون آنکه عوارضی برایشان تعریف شده باشد، بازار را در اختیار می گیرند و زمینه را برای رقابت تولیدکنندگان داخلی تنگ می کند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال باعث می شود تولیدکننده داخلی مجبور به رقابت با بازی هایی باشد که برای ساخت آنها چند صد میلیون دلار هزینه شده است، اما در بازار داخل کشور با حداقل قیمت و حدود چند هزار تومان به فروش می رسد. جعفری در پاسخ به این سوال که با توجه به ظرفیت بالای کشور در این زمینه چرا همچنان آمار بیکاری در میان فارغ التحصیلان رشته II بالاست، گفت: جواب این سوال در یک کلمه کیپی رایت خلاصه می شود. تولیدکنندگان داخلی با شرایطی مواجهند که محصول چند میلیون دلاری به خاطر عدم وجود قانون کیپی رایت در کشور به اندازه قیمت یک دی وی دی خام به فروش می رسد که ساده ترین مثال در این زمینه ویندوز است. وی در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر کشور سازنده باشد به بازار و تولیدکننده داخلی آسیب می رساند. با وجود تلاش زیاد بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز نمایندگان مجلس به این نتیجه نرسیده اند که قانونی برای اخذ عوارض از ورود نرم افزار و بازی های رایانه ای به کشور تصویب کنند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: بازی های رایانه ای بیش از آنکه بازی باشند می توانند اقتصاد یک کشور را در دست گیرند و تراکنش های مالی بسیار عظیم و فراتر از سینما در این حوزه وجود دارد. جعفری با اشاره به قوانین دست وپاگیری که در این حوزه نیاز به تصحیح دارند، خاطر نشان کرد: فعالیت های دانش بنیان از مالیات معافند اما این شرکت ها به دلیل این که هنوز از ریزه کاری اظهارنامه نویسی بی اطلاع هستند و همچنین این مساله که مالیات براساس تشخیص ممیز مالیاتی و به صورت سلیقه ای دریافت می شود، ممکن است در پرونده های مشابه یکی رای به اخذ داده شود و دیگری معاف باشد. وی در همین رابطه افزود: در صورتی که اداره امور مالیاتی و ممیزهای مالیاتی باید در مورد ضرورت حمایت از شرکت های دانش بنیان توجیه شوند.



قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT / باید از نرم افزارهای خارجی مالیات اخذ شود (۱۳۹۴-۰۶/۰۱/۲۲)

یک کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر شرکت سازنده باشد به تولیدکننده داخلی آسیب می زند. قانون اخذ عوارض از نرم افزار و بازی های رایانه ای خارجی باید تصویب شود.

جمهوریت: هادی جعفری با اشاره به ضرورت استفاده از پتانسیل نیروی انسانی و ظرفیت نرم افزاری در کشور، گفت: شرکت های دانش بنیان و استارت آپی بیش از آنکه در سخت افزار متمرکز باشند بر روی منابع نرم افزاری و فکرافزایی که باعث خلق ثروت می شود، متمرکز هستند.

وی در همین رابطه افزود: ایران با توجه به نیروهای جوان و پرانگیزه که دارای تحصیلات آکادمیک در این حوزه هستند نتوانسته است به خوبی این پتانسیل را به کار گیرد، در صورتی که نیروی جوان می تواند در پیشبرد اقتصاد سهم زیادی داشته باشد، به همین خاطر نیازمند به کارگیری این نیروها در بخش خصوصی هستیم که مستلزم حمایت جدی و تصحیح قوانین در راستای سهولت است.

این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به نقش دولت در این زمینه، خاطر نشان کرد: دولت با سیاست های حمایتی می تواند شتاب بیشتری ایجاد کند اما علاوه بر آن به طور جدی نیازمند سرمایه گذاری خارجی هستیم.

جعفری در رابطه با بزرگ ترین مشکلات بخش خصوصی در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهار کرد: اولین قدم برای حل این مشکلات شناسایی گلوگاه ها و نقاط اصلی است. یکی از این مشکلات، بوروکراسی در ساختار نظام حاکمیت است و دولت نیازمند برخورد چابک در این حوزه است.

وی با بیان این که قاچاق تنها به صورت فیزیکی اتفاق نمی افتد، ادامه داد: قاچاق دیجیتال یکی از مشکلات اساسی حوزه IT در کشور است. در این نوع قاچاق نرم افزارها و بازی های رایانه ای بدون این که عوارض قانونی برای ورود به کشور پرداخت کنند و حتی بدون آنکه عوارضی برایشان تعریف شده باشد، بازار را در اختیار می گیرند و زمینه را برای رقابت تولیدکنندگان داخلی تنگ می کند.

این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال باعث می شود تولیدکننده داخلی مجبور به رقابت با بازی هایی باشد که برای ساخت آنها چند صد میلیون دلار هزینه شده است، اما در بازار داخل کشور با حداقل قیمت و حدود چند هزار تومان به فروش می رسد.

جعفری در پاسخ به این سوال که با توجه به ظرفیت بالای کشور در این زمینه چرا همچنان آمار بیکاری در میان فارغ التحصیلان رشته IT بالاست، گفت: جواب این سوال در یک کلمه کپی رایت خلاصه می شود. تولیدکنندگان داخلی با شرایطی مواجهند که محصول چند میلیون دلاری به خاطر عدم وجود قانون کپی رایت در کشور به اندازه قیمت یک دی وی دی خام به فروش می رسد که ساده ترین مثال در این زمینه ویندوز است.

وی در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر کشور سازنده باشد به بازار و تولیدکننده داخلی آسیب می رساند. با وجود تلاش زیاد بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز نمایندگان مجلس به این نتیجه نرسیده اند که قانونی برای اخذ عوارض از ورود نرم افزار و بازی های رایانه ای به کشور تصویب کنند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: بازی های رایانه ای بیش از آنکه بازی باشند می توانند اقتصاد یک کشور را در دست گیرند و تراکنش های مالی بسیار عظیم و فراتر از سینما در این حوزه وجود دارد.

جعفری با اشاره به قوانین دست وپاگیری که در این حوزه نیاز به تصحیح دارند، خاطر نشان کرد: فعالیت های دانش بنیان از مالیات معافند اما این شرکت ها به دلیل این که هنوز از ریزه کاری اظهارنامه نویسی بی اطلاع هستند و همچنین این مساله که مالیات براساس تشخیص ممیز مالیاتی و به صورت سلیقه ای دریافت می شود، ممکن است در پرونده های مشابه یکی رای به اخذ داده شود و دیگری معاف باشد.

وی در همین رابطه افزود: در صورتی که اداره امور مالیاتی و ممیزهای مالیاتی باید در مورد ضرورت حمایت از شرکت های دانش بنیان توجیه شوند.



جزییات حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال ۹۶

تیم های مستقل و جوانان علاقه مند به ساختن بازی های ویدیویی می توانند در دوره جدید فعالیت مرکز رشد بازی سازی، در هر کجای ایران که هستند از حمایت این مرکز بهره مند شوند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای- مرکز رشد بازی سازی، نهادی حمایت محور در ساختار انستیتو ملی بازی سازی است تا تیم های مستقل بازی سازی و گروه های علاقه مند علاوه بر در اختیار داشتن فضا و امکانات مناسب جهت ساخت بازی، استقلال فکری و تولیدی خود را نیز حفظ کرده و اقدام به تولید بازی های مورد نظر خود کنند.

این حمایت ها در دو بخش صورت می گیرد. بخش نخست منتورینگ، راهنمایی و حل مشکلات توسط متخصصان مرکز رشد و بخش دوم تخصیص فضای کاری و امکانات سخت افزاری برای تیم است.

تیم های تهرانی همانند دوره های پیشین می توانند از هر دو نوع حمایت استفاده کنند. اما برای نخستین بار تیم های شهرستانی نیز می توانند از حمایت های بخش نخست به صورت آنلاین و هفتگی بهره مند شوند.

متقاضیان تا پایان فروردین ماه فرصت دارند فرم ثبت نام را تکمیل و به نشانی mirzaei@ircg.ir ارسال کنند.

**بنیاد ملی بازی های رایانه ای: فراخوان بهره گیری از حمایت های مرکز رشد بازی سازی در سال ۹۶ (۱۳۹۶-۹۷/۰۱/۲۵)**

تیم های مستقل و جوانان علاقه مند به ساختن بازی های ویدئویی می توانند در دوره جدید فعالیت مرکز رشد بازی سازی، در هر کجای ایران که هستند، از حمایت این مرکز بهره مند شوند.

مرکز رشد بازی سازی، نهادی حمایت محور در ساختار انستیتو ملی بازی سازی است تا تیم های مستقل بازی سازی و گروه های علاقه مند علاوه بر در اختیار داشتن فضا و امکانات مناسب جهت ساخت بازی، استقلال فکری و تولیدی خود را نیز حفظ کرده و اقدام به تولید بازی های مورد نظر خود کنند.

این حمایت ها در دو بخش صورت می گیرد. بخش اول منتورینگ، راهنمایی و حل مشکلات توسط متخصصان مرکز رشد و بخش دوم تخصیص فضای کاری و امکانات سخت افزاری برای تیم است.

تیم های تهرانی، همانند دوره های پیشین می توانند از هر دو نوع حمایت استفاده کنند. اما برای اولین بار، تیم های شهرستانی نیز می توانند از حمایت های بخش اول به صورت آنلاین و هفتگی بهره مند شوند.

متقاضیان به استفاده از خدمات حمایت مرکز رشد بازی سازی ایران تا پایان فروردین ماه فرصت دارند فرم ثبت نام را تکمیل و به نشانی mirzaei@ircg.ir ارسال کنند.

**رسوخ بازی های زرد به بازار بازی های تلفن همراه کلاه مخملی ها «گیم اور» می شوند (۱۳۹۶-۹۷/۰۱/۲۵)**

سرپرست تیم سازنده بازی «ایران ۵۷» معتقد است یکی از مشکلاتی که امروز گریبانگیر صنعت گیم ایران بویژه در عرصه بازی های موبایلی شده، دور شدن از فرهنگ است. عناوینی در کشور تولید می شود که بازی های خارجی را باید روی چشمانمان بگذاریم

قدس آنلاین - شخصیت های لوتی دهه پنجاه با قصه هایی که بیشتر به ماجراهای فیلمفارسی نزدیک است. این روزها اگر سری به بازار بازی ها موبایلی بزنید بازی هایی از این دست کم نمی بینید، بازی هایی که موضوعاتی زرد و مبتذل دارند، گویی بازار بازی های موبایلی همچون بازار کتاب، به این معضل دچار شده است که آثار کم محتوا در آن ساخته شود البته ماجرا دربار بازی های موبایلی متفاوت است برخی بر این باورند که اساساً محتوا در بازی های رایانه ای و موبایلی چندان اهمیتی ندارد و هدف اصلی سرگرمی بازیکن است برخی دیگر هم معتقدند که بازی رایانه ای، یک کالای فرهنگی است که بایستی دارای محتوای غنی باشد. با این وجود آنچه اهمیت دارد اینکه آیا یک بازی که با محتوای ته چندان غنی و گاهی مبتذل ساخته می شود، طرفدار دارد؟ این مخاطب چقدر وفادار به آن بازی باقی می ماند و چه عواملی باعث می شود تا یک بازی ماندگار شود و یک بازی از رده خارج؟ این ها پرسش هایی است که با چندبازی ساز و کارشناسان صنعت گیم در میان گذاشتیم تا وضعیت بازار بازی های موبایلی را بررسی کنیم، بازاری که مخاطبان زیادی دارد.

عماد رحمانی، سرپرست تیم سازنده بازی «ایران ۵۷» در این باره به خبرنگار ما می گوید: یکی از مشکلاتی که امروز گریبانگیر صنعت گیم ایران بویژه در عرصه بازی های موبایلی شده، دور شدن از فرهنگ است. عناوینی در کشور تولید می شود که بازی های خارجی را باید روی چشمانمان بگذاریم! بازی هایی که نام های زرد و سخیفی دارند و تولیدات داخلی هستند این یعنی فرهنگ کشور ما رو به زوال می رود. متأسفانه دغدغه های فرهنگی بین مسؤولان کمرنگ شده است. صادق جیلی، دیگر بازی ساز جوان کشورمان اما معتقد است که سبکی در بازی های موبایلی داریم به نام «بازی کژوال» که سرگرم کننده است و هدفش سرگرمی های کوتاه مدت است، این سبک خیلی پیام و محتوا ندارد. البته به این سبک بازی ها نمی توان «زرد» گفت چون ماهیتشان اینطور است. به باور او، یک سری از بازی ها که در فضای لوتی گری و لات بازی عرضه شدند، شاید به ظاهر موفق بودند ولی مسیر را اشتباه رفتند.

شطرنجی بدون صفحه!

جیلی می گوید: ما در حال تکمیل فرآیند صنعت بازی هستیم و شاید نتوان از آن اشکال گرفت، بازی سازان تلاش می کنند که بازی بومی و کمدی بسازند ولی اشتباهی به سمت فیلمفارسی پیش می روند. این ها به خاطر ضعف در داستان است.

او توضیح می دهد: بازی سازها یک تیم دو سه نفره هستند که مشکل داستان و روایت دارند، کسی در تیم نقش دیالوگ نویسی ندارد و فقط درون مایه کلی را طراحی می کنند.

این بازی ساز با بیان اینکه تعریف زرد و مبتذل در هر رسانه ای تفاوت دارد و باید این تفاوت را در نظر گرفت، می افزاید: در بازی های رایانه ای هنوز به این جمع بندی نرسیدیم که یک بازی زرد هست یا نه.

جیلی معتقد است بازی هایی با موضوعات فیلمفارسی در فروش چندان با توفیق مواجه نشده اند چون دعوای خیابانی و صرفاً دیالوگ های خنده دار، بازیکن را جذب نمی کند، بازی باید ویژگی های یک بازی خوب را داشته باشد مثل این می ماند که بازی، گیم پلی نداشته باشد یعنی شما روی تراشیدن مهره های شطرنج ظرافت به خرج می دهید ولی صفحه شطرنج ندارید! این جذابیتی ندارد و متأسفانه اکثر بازی های موبایلی داخلی اینطور است.

او با بیان اینکه هر محتوایی را در فضای مجازی می توان منتشر کرد، می گوید: اینکه فاصله تولیدکننده تا مصرف کننده در فضای مجازی کم شده، اتفاق خوبی است و بسیاری از برنامه نویسی ها می توانند محصولات خود را به راحتی منتشر کرده و بفروشند اما آفت هایی هم دارد زیرا همین سادگی روند باعث می شود که بسیاری فکر کنند بازی سازی، کاری ندارد و راحت می شود به درآمد رسید.

بازاری که به بلوغ و ثبات نرسیده

سید محمد علی سید حسینی، مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره ورود بازی های زرد و مبتذل در بازار بازی های موبایلی به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) خبرنگار ما می‌گوید: بازی‌های زرد به بازی‌هایی اشاره دارد که از آلمان‌ها و نمادهای نازل فرهنگی استفاده می‌کند تا کیفیت پایین بازی را بپوشاند و بتواند مخاطب جذب کند.

او دلیل این اتفاق را چنین تشریح می‌کند: هنوز بازار بازی‌های موبایلی به ثبات و بلوغ نرسیده است بازی‌سازها، هر نوع بازی را آزمایش می‌کنند تا ببینند چه نوع بازی‌هایی می‌تواند پولسازتر باشد. بسیاری از آنها بازی‌سازانی بودند که تلاشی برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای برای نسخه PC داشتند اما چون آنجا بازار نداشت و این امکان را نداشتند که درآمدزایی کنند، حالا به بازاری رسیده‌اند که بدون واسطه ناشر و به صورت مستقیم می‌توانند بازی را در اختیار کاربران قرار دهند. تعداد محدودی از این فرصت سوءاستفاده می‌کنند تا به درآمدزایی برسند.

سید حسینی معتقد است: تعداد این بازی‌ها نسبت به تعداد بازی‌هایی که در عرصه بازی‌های موبایلی ساخته می‌شود زیاد نیست، در واقع خود بازی‌سازان هم چندان به ساخت این نوع بازی‌های اقبال نشان نمی‌دهند و خودشان هم به شدت انتقاد دارند که نباید از نمادهای نازل فرهنگی استفاده شود تا به درآمدزایی برسند.

او ادامه می‌دهد: بسیاری از بازی‌سازان باور دارند که کیفیت و تعامل‌پذیری بازی باید افزایش پیدا کند و از تکنیک‌های روز بازی‌سازی برای افزایش مخاطب بهره ببرند.

مدیر پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پیش‌بینی می‌کند این بازی‌ها در آینده نه چندان دور از رده خارج می‌شوند چون شأنیت خاصی ندارند و سازنده این نوع بازی‌ها هم ممکن است از جامعه بازی‌سازان طرد شوند.

دیدگاه‌ها درباره رواج این گونه بازی‌ها متفاوت است، برخی آن را موقتی می‌دانند و برخی دیگر طبیعی و ناشی از نداشتن ایده‌ای جذاب برای جلب مشتری و البته گروهی هم معتقدند این گونه بازی‌های رایانه‌ای و رواج آن‌ها را باید جدی گرفت و مراقب نفوذ تفکر فیلمفارسی به این عرصه بود.



چاقی دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT / باید از نرم افزارهای خارجی مالیات اخذ شود (۱۳۸۸-۱۲/۱/۲۲)

یک کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: چاقی دیجیتال بیش از آنکه به ضرر شرکت سازنده باشد به تولیدکننده داخلی آسیب می‌زند. قانون اخذ عوارض از نرم افزار و بازی‌های رایانه‌ای خارجی باید تصویب شود.

به گزارش گروه وبگردی باشگاه خبرنگاران جوان، هادی جعفری با اشاره به ضرورت استفاده از پتانسیل نیروی انسانی و ظرفیت نرم افزاری در کشور، گفت: شرکت‌های دانش بنیان و استارت‌آپی پیش از آنکه در سخت‌افزار متمرکز باشند بر روی منابع نرم افزاری و فکرافزایی که باعث خلق ثروت می‌شود، متمرکز هستند. وی در همین رابطه افزود: ایران با توجه به نیروهای جوان و پرتalکیزه که دارای تحصیلات آکادمیک در این حوزه هستند نتوانسته است به خوبی این پتانسیل را به کار گیرد، در صورتی که نیروی جوان می‌تواند در پیشبرد اقتصاد سهم زیادی داشته باشد، به همین خاطر نیازمند به کارگیری این نیروها در بخش خصوصی هستیم که مستلزم حمایت جدی و تصحیح قوانین در راستای سهولت است.

این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به نقش دولت در این زمینه، خاطر نشان کرد: دولت با سیاست‌های حمایتی می‌تواند شتاب بیشتری ایجاد کند اما علاوه بر آن به طور جدی نیازمند سرمایه‌گذاری خارجی هستیم.

جعفری در رابطه با بزرگ‌ترین مشکلات بخش خصوصی در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهار کرد: اولین قدم برای حل این مشکلات شناسایی گلوگاه‌ها و نقاط اصلی است، یکی از این مشکلات، بوروکراسی در ساختار نظام حاکمیت است و دولت نیازمند برخورد چابک در این حوزه است.

وی با بیان این که چاقی تنها به صورت فیزیکی اتفاق نمی‌افتد، ادامه داد: چاقی دیجیتال یکی از مشکلات اساسی حوزه IT در کشور است. در این نوع چاقی نرم افزارها و بازی‌های رایانه‌ای بدون این که عوارض قانونی برای ورود به کشور پرداخت کنند و حتی بدون آنکه عوارضی برایشان تعریف شده باشد، بازار را در اختیار می‌گیرند و زمینه را برای رقابت تولیدکنندگان داخلی تنگ می‌کنند.

این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در همین رابطه افزود: چاقی دیجیتال باعث می‌شود تولیدکننده داخلی مجبور به رقابت با بازی‌هایی باشد که برای ساخت آنها چند صد میلیون دلار هزینه شده است، اما در بازار داخل کشور با حداقل قیمت و حدود چند هزار تومان به فروش می‌رسد.

جعفری در پاسخ به این سوال که با توجه به ظرفیت بالای کشور در این زمینه چرا همچنان آمار بیکاری در میان فارغ‌التحصیلان رشته IT بالاست، گفت: جواب این سوال در یک کلمه کپی رایت خلاصه می‌شود. تولیدکنندگان داخلی با شرایطی مواجهند که محصول چند میلیون دلاری به خاطر عدم وجود قانون کپی رایت در کشور به اندازه قیمت یک دی‌وی دی خام به فروش می‌رسد که ساده‌ترین مثال در این زمینه ویندوز است.

وی در همین رابطه افزود: چاقی دیجیتال بیش از آنکه به ضرر کشور سازنده باشد به بازار و تولیدکننده داخلی آسیب می‌رساند. با وجود تلاش زیاد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هنوز نمایندگان مجلس به این نتیجه نرسیده‌اند که قانونی برای اخذ عوارض از ورود نرم افزار و بازی‌های رایانه‌ای به کشور تصویب کنند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: بازی‌های رایانه‌ای بیش از آنکه بازی باشند می‌توانند اقتصاد یک کشور را در دست گیرند و تراکنش‌های مالی بسیار عظیم و فراتر از سینما در این حوزه وجود دارد.

جعفری با اشاره به قوانین دست و پاگیری که در این حوزه نیاز به تصحیح دارند، خاطر نشان کرد: فعالیت‌های دانش بنیان از مالیات معافند اما این شرکت‌ها به دلیل این که هنوز از ریزه‌کاری اظهارنامه نویسی بی‌اطلاع هستند و همچنین این مساله که مالیات براساس تشخیص ممیز مالیاتی و به صورت سلیقه‌ای دریافت می‌شود، ممکن است در پرونده‌های مشابه یکی رای به اخذ داده شود و دیگری معاف باشد.

وی در همین رابطه افزود: در صورتی که اداره امور مالیاتی و ممیزهای مالیاتی باید در مورد ضرورت حمایت از شرکت‌های دانش بنیان توجیه شوند (ادامه دارد ...)

**قاجاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT / باید از نرم افزارهای خارجی مالیات اخذ شود (۱۳۹۴-۰۲/۰۱-۱۱۱۳)**

یک کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: قاجاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر شرکت سازنده باشد به تولیدکننده داخلی آسیب می زند. قانون اخذ عوارض از نرم افزار و بازی های رایانه ای خارجی باید تصویب شود.

هادی جعفری در گفت و گو با ایستا، با اشاره به ضرورت استفاده از پتانسیل نیروی انسانی و ظرفیت نرم افزاری در کشور، گفت: شرکت های دانش بنیان و استارت آپی پیش از آنکه در سخت افزار متمرکز باشند بر روی منابع نرم افزاری و فکرافزایی که باعث خلق ثروت می شود، متمرکز هستند.

وی در همین رابطه افزود: ایران با توجه به نیروهای جوان و پرتalگیزه که دارای تحصیلات آکادمیک در این حوزه هستند نتوانسته است به خوبی این پتانسیل را به کار گیرد، در صورتی که نیروی جوان می تواند در پیشبرد اقتصاد سهم زیادی داشته باشد، به همین خاطر نیازمند به کارگیری این نیروها در بخش خصوصی هستیم که مستلزم حمایت جدی و تصحیح قوانین در راستای سهولت است.

این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به نقش دولت در این زمینه، خاطر نشان کرد: دولت با سیاست های حمایتی می تواند شتاب بیشتری ایجاد کند اما علاوه بر آن به طور جدی نیازمند سرمایه گذاری خارجی هستیم.

جعفری در رابطه با بزرگ ترین مشکلات بخش خصوصی در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهار کرد: اولین قدم برای حل این مشکلات شناسایی گلوگاه ها و نقاط اصلی است. یکی از این مشکلات، بوروکراسی در ساختار نظام حاکمیت است و دولت نیازمند برخورد چابک در این حوزه است.

وی با بیان این که قاجاق تنها به صورت فیزیکی اتفاق نمی افتد، ادامه داد: قاجاق دیجیتال یکی از مشکلات اساسی حوزه IT در کشور است. در این نوع قاجاق نرم افزارها و بازی های رایانه ای بدون این که عوارض قانونی برای ورود به کشور پرداخت کنند و حتی بدون آنکه عوارضی برایشان تعریف شده باشد، بازار را در اختیار می گیرند و زمینه را برای رقابت تولیدکنندگان داخلی تنگ می کند.

این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در همین رابطه افزود: قاجاق دیجیتال باعث می شود تولیدکننده داخلی مجبور به رقابت با بازی هایی باشد که برای ساخت آنها چند صد میلیون دلار هزینه شده است، اما در بازار داخل کشور با حداقل قیمت و حدود چند هزار تومان به فروش می رسد.

جعفری در پاسخ به این سوال که با توجه به ظرفیت بالای کشور در این زمینه چرا همچنان آمار بیکاری در میان فارغ التحصیلان رشته IT بالاست، گفت: جواب این سوال در یک کلمه کپی رایت خلاصه می شود. تولیدکنندگان داخلی با شرایطی مواجهند که محصول چند میلیون دلاری به خاطر عدم وجود قانون کپی رایت در کشور به اندازه قیمت یک دی وی دی خام به فروش می رسد که ساده ترین مثال در این زمینه ویندوز است.

وی در همین رابطه افزود: قاجاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر کشور سازنده باشد به بازار و تولیدکننده داخلی آسیب می رساند. با وجود تلاش زیاد بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز نمایندگان مجلس به این نتیجه نرسیده اند که قانونی برای اخذ عوارض از ورود نرم افزار و بازی های رایانه ای به کشور تصویب کنند.

این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: بازی های رایانه ای بیش از آنکه بازی باشند می توانند اقتصاد یک کشور را در دست گیرند و تراکنش های مالی بسیار عظیم و فراتر از سینما در این حوزه وجود دارد.

جعفری با اشاره به قوانین دست و پاگیری که در این حوزه نیاز به تصحیح دارند، خاطر نشان کرد: فعالیت های دانش بنیان از مالیات معافند اما این شرکت ها به دلیل این که هنوز از ریزه کاری اظهارنامه نویسی بی اطلاع هستند و همچنین این مساله که مالیات براساس تشخیص ممیز مالیاتی و به صورت سلیقه ای دریافت می شود، ممکن است در پرونده های مشابه یکی رای به اخذ داده شود و دیگری معاف باشد.

وی در همین رابطه افزود: در صورتی که اداره امور مالیاتی و ممیزهای مالیاتی باید در مورد ضرورت حمایت از شرکت های دانش بنیان توجیه شوند.

**قاجاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT / باید از نرم افزارهای خارجی مالیات اخذ شود**

یک کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: قاجاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر شرکت سازنده باشد به تولیدکننده داخلی آسیب می زند. قانون اخذ عوارض از نرم افزار و بازی های رایانه ای خارجی باید تصویب شود.

هادی جعفری با اشاره به ضرورت استفاده از پتانسیل نیروی انسانی و ظرفیت نرم افزاری در کشور، گفت: شرکت های دانش بنیان و استارت آپی پیش از آنکه در سخت افزار متمرکز باشند بر روی منابع نرم افزاری و فکرافزایی که باعث خلق ثروت می شود، متمرکز هستند.

وی در همین رابطه افزود: ایران با توجه به نیروهای جوان و پرتalگیزه که دارای تحصیلات آکادمیک در این حوزه هستند نتوانسته است به خوبی این پتانسیل را به کار گیرد، در صورتی که نیروی جوان می تواند در پیشبرد اقتصاد سهم زیادی داشته باشد، به همین خاطر نیازمند به کارگیری این نیروها در بخش خصوصی هستیم که مستلزم حمایت جدی و تصحیح قوانین در راستای سهولت است.

این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به نقش دولت در این زمینه، خاطر نشان کرد: دولت با سیاست های حمایتی می تواند شتاب بیشتری ایجاد کند اما علاوه بر آن به طور جدی نیازمند سرمایه گذاری خارجی هستیم.

جعفری در رابطه با بزرگ ترین مشکلات بخش خصوصی در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهار کرد: اولین قدم برای حل این مشکلات (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شناسایی گلوگاه ها و نقاط اصلی است. یکی از این مشکلات، بوروکراسی در ساختار نظام حاکمیت است و دولت نیازمند برخورد چابک در این حوزه است.

وی با بیان این که قاچاق تنها به صورت فیزیکی اتفاق نمی افتد، ادامه داد: قاچاق دیجیتال یکی از مشکلات اساسی حوزه II در کشور است. در این نوع قاچاق نرم افزارها و بازی های رایانه ای بدون این که عوارض قانونی برای ورود به کشور پرداخت کنند و حتی بدون آنکه عوارضی برایشان تعریف شده باشد، بازار را در اختیار می گیرند و زمینه را برای رقابت تولیدکنندگان داخلی تنگ می کنند.

این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال باعث می شود تولیدکننده داخلی مجبور به رقابت با بازی هایی باشد که برای ساخت آنها چند صد میلیون دلار هزینه شده است، اما در بازار داخل کشور با حداقل قیمت و حدود چند هزار تومان به فروش می رسد.

جمفری در پاسخ به این سوال که با توجه به ظرفیت بالای کشور در این زمینه چرا همچنان آمار بیکاری در میان فارغ التحصیلان رشته II بالاست، گفت: جواب این سوال در یک کلمه کپی رایت خلاصه می شود. تولیدکنندگان داخلی با شرایطی مواجهند که محصول چند میلیون دلاری به خاطر عدم وجود قانون کپی رایت در کشور به اندازه قیمت یک دی وی دی خام به فروش می رسد که ساده ترین مثال در این زمینه ویندوز است.

وی در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر کشور سازنده باشد به بازار و تولیدکننده داخلی آسیب می رساند. با وجود تلاش زیاد بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز نمایندگان مجلس به این نتیجه نرسیده اند که قانونی برای اخذ عوارض از ورود نرم افزار و بازی های رایانه ای به کشور تصویب کنند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: بازی های رایانه ای بیش از آنکه بازی باشند می توانند اقتصاد یک کشور را در دست گیرند و تراکشی های مالی بسیار عظیم و فراتر از سینما در این حوزه وجود دارد.

جمفری با اشاره به قوانین دست وپاگیری که در این حوزه نیاز به تصحیح دارند، خاطر نشان کرد: فعالیت های دانش بنیان از مالیات معافند اما این شرکت ها به دلیل این که هنوز از ریزه کاری اظهارنامه نویسی بی اطلاع هستند و همچنین این مساله که مالیات براساس تشخیص ممیز مالیاتی و به صورت سلیقه ای دریافت می شود، ممکن است در پرونده های مشابه یکی رای به اخذ داده شود و دیگری معاف باشد.

وی در همین رابطه افزود: در صورتی که اداره امور مالیاتی و ممیزهای مالیاتی باید در مورد ضرورت حمایت از شرکت های دانش بنیان توجیه شوند. منبع: ایسنا



قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه II (۹۵/۰۱/۲۵)

اقتصاد ایرانی: یک کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر شرکت سازنده باشد به تولیدکننده داخلی آسیب می زند. قانون اخذ عوارض از نرم افزار و بازی های رایانه ای خارجی باید تصویب شود.

به گزارش ایسنا، هادی جمفری با اشاره به ضرورت استفاده از پتانسیل نیروی انسانی و ظرفیت نرم افزاری در کشور، گفت: شرکت های دانش بنیان و استارت آپی پیش از آنکه در سخت افزار متمرکز باشند بر روی منابع نرم افزاری و فکرافزایی که باعث خلق ثروت می شود، متمرکز هستند.

وی در همین رابطه افزود: ایران با توجه به نیروهای جوان و پرانگیزه که دارای تحصیلات آکادمیک در این حوزه هستند، نتوانسته است به خوبی این پتانسیل را به کار گیرد. در صورتی که نیروی جوان می تواند در پیشبرد اقتصاد سهم زیادی داشته باشد، به همین خاطر نیازمند به کارگیری این نیروها در بخش خصوصی هستیم که مستلزم حمایت جدی و تصحیح قوانین در راستای سهولت است.

این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به نقش دولت در این زمینه، خاطر نشان کرد: دولت با سیاست های حمایتی می تواند شتاب بیشتری ایجاد کند اما علاوه بر آن به طور جدی نیازمند سرمایه گذاری خارجی هستیم.

جمفری در رابطه با بزرگ ترین مشکلات بخش خصوصی در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهار کرد: اولین قدم برای حل این مشکلات شناسایی گلوگاه ها و نقاط اصلی است. یکی از این مشکلات، بوروکراسی در ساختار نظام حاکمیت است و دولت نیازمند برخورد چابک در این حوزه است.

وی با بیان این که قاچاق تنها به صورت فیزیکی اتفاق نمی افتد، ادامه داد: قاچاق دیجیتال یکی از مشکلات اساسی حوزه II در کشور است. در این نوع قاچاق نرم افزارها و بازی های رایانه ای بدون این که عوارض قانونی برای ورود به کشور پرداخت کنند و حتی بدون آنکه عوارضی برایشان تعریف شده باشد، بازار را در اختیار می گیرند و زمینه را برای رقابت تولیدکنندگان داخلی تنگ می کنند.

این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال باعث می شود تولیدکننده داخلی مجبور به رقابت با بازی هایی باشد که برای ساخت آنها چند صد میلیون دلار هزینه شده است، اما در بازار داخل کشور با حداقل قیمت و حدود چند هزار تومان به فروش می رسد.

جمفری در پاسخ به این سوال که با توجه به ظرفیت بالای کشور در این زمینه چرا همچنان آمار بیکاری در میان فارغ التحصیلان رشته II بالاست، گفت: جواب این سوال در یک کلمه کپی رایت خلاصه می شود. تولیدکنندگان داخلی با شرایطی مواجهند که محصول چند میلیون دلاری به خاطر عدم وجود قانون کپی رایت در کشور به اندازه قیمت یک دی وی دی خام به فروش می رسد که ساده ترین مثال در این زمینه ویندوز است.

وی در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر کشور سازنده باشد به بازار و تولیدکننده داخلی آسیب می رساند. با وجود تلاش زیاد بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز نمایندگان مجلس به این نتیجه نرسیده اند که قانونی برای اخذ عوارض از ورود نرم افزار و بازی های رایانه ای به کشور تصویب کنند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: بازی های رایانه ای بیش از آنکه بازی باشند می توانند اقتصاد یک کشور را در دست گیرند و تراکشی های مالی بسیار عظیم و فراتر از سینما در این حوزه وجود دارد.

جمفری با اشاره به قوانین دست وپاگیری که در این حوزه نیاز به تصحیح دارند، خاطر نشان کرد: فعالیت های دانش بنیان از مالیات معافند اما این شرکت ها به دلیل این که هنوز از ریزه کاری اظهارنامه نویسی بی اطلاع هستند و همچنین این مساله که مالیات براساس تشخیص ممیز مالیاتی و به صورت (ادامه دارد ...) دریافت می شود، ممکن است در پرونده های مشابه یکی رای به اخذ داده شود و دیگری معاف باشد.

(ادامه خبر ...) سلیقه ای دریافت می شود، ممکن است در پرونده های مشابه یکی رای به اخذ داده شود و دیگری معاف باشد. وی در همین رابطه افزود: در صورتی که اداره امور مالیاتی و ممیزهای مالیاتی باید در مورد ضرورت حمایت از شرکت های دانش بنیان توجیه شوند.



اقتصاد مقاومتی؛ تولید و اشتغال قاجاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT، باید از نرم افزارهای خارجی مالیات اخذ شود (۱۳۹۴-۰۲/۰۱/۲۲)

یک کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: قاجاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر شرکت سازنده باشد به تولیدکننده داخلی آسیب می زند. قانون اخذ عوارض از نرم افزار و بازی های رایانه ای خارجی باید تصویب شود.

اقتصادگردان - هادی جعفری با اشاره به ضرورت استفاده از پتانسیل نیروی انسانی و ظرفیت نرم افزاری در کشور، گفت: شرکت های دانش بنیان و استارت آپی پیش از آنکه در سخت افزار متمرکز باشند بر روی منابع نرم افزاری و قکرافزایی که باعث خلق ثروت می شود، متمرکز هستند. وی در همین رابطه افزود: ایران با توجه به نیروهای جوان و پرتalیزه که دارای تحصیلات آکادمیک در این حوزه هستند، نتوانسته است به خوبی این پتانسیل را به کار گیرد، در صورتی که نیروی جوان می تواند در پیشبرد اقتصاد سهم زیادی داشته باشد، به همین خاطر نیازمند به کارگیری این نیروها در بخش خصوصی هستیم که مستلزم حمایت جدی و تصحیح قوانین در راستای سهولت است.

این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به نقش دولت در این زمینه، خاطر نشان کرد: دولت با سیاست های حمایتی می تواند شتاب بیشتری ایجاد کند اما علاوه بر آن به طور جدی نیازمند سرمایه گذاری خارجی هستیم.

جعفری در رابطه با بزرگ ترین مشکلات بخش خصوصی در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهار کرد: اولین قدم برای حل این مشکلات شناسایی گلوگاه ها و نقاط اصلی است. یکی از این مشکلات، بوروکراسی در ساختار نظام حاکمیت است و دولت نیازمند برخورد چابک در این حوزه است.

وی با بیان این که قاجاق تنها به صورت فیزیکی اتفاق نمی افتد، ادامه داد: قاجاق دیجیتال یکی از مشکلات اساسی حوزه IT در کشور است. در این نوع قاجاق نرم افزارها و بازی های رایانه ای بدون این که عوارض قانونی برای ورود به کشور پرداخت کنند و حتی بدون آنکه عوارضی برایشان تعریف شده باشد، بازار را در اختیار می گیرند و زمینه را برای رقابت تولیدکنندگان داخلی تنگ می کنند.

این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در همین رابطه افزود: قاجاق دیجیتال باعث می شود تولیدکننده داخلی مجبور به رقابت با بازی هایی باشد که برای ساخت آنها چند صد میلیون دلار هزینه شده است، اما در بازار داخل کشور با حداقل قیمت و حدود چند هزار تومان به فروش می رسد.

جعفری در پاسخ به این سوال که با توجه به ظرفیت بالای کشور در این زمینه چرا همچنان آمار بیکاری در میان فارغ التحصیلان رشته IT بالاست، گفت: جواب این سوال در یک کلمه کپی رایت خلاصه می شود. تولیدکنندگان داخلی با شرایطی مواجهند که محصول چند میلیون دلاری به خاطر عدم وجود قانون کپی رایت در کشور به اندازه قیمت یک دی وی دی خام به فروش می رسد که ساده ترین مثال در این زمینه ویندوز است.

وی در همین رابطه افزود: قاجاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر شرکت سازنده باشد به بازار و تولیدکننده داخلی آسیب می رساند. با وجود تلاش زیاد بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز نمایندگان مجلس به این نتیجه نرسیده اند که قانونی برای اخذ عوارض از ورود نرم افزار و بازی های رایانه ای به کشور تصویب کنند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: بازی های رایانه ای بیش از آنکه بازی باشند می توانند اقتصاد یک کشور را در دست گیرند و تراکنش های مالی بسیار عظیم و فراتر از سینما در این حوزه وجود دارد.

جعفری با اشاره به قوانین دست وپاگیری که در این حوزه نیاز به تصحیح دارند، خاطر نشان کرد: فعالیت های دانش بنیان از مالیات معافند اما این شرکت ها به دلیل این که هنوز از ریزه کاری اظهارنامه نویسی بی اطلاع هستند و همچنین این مساله که مالیات براساس تشخیص ممیز مالیاتی و به صورت سلیقه ای دریافت می شود، ممکن است در پرونده های مشابه یکی رای به اخذ داده شود و دیگری معاف باشد.

وی در همین رابطه افزود: در صورتی که اداره امور مالیاتی و ممیزهای مالیاتی باید در مورد ضرورت حمایت از شرکت های دانش بنیان توجیه شوند.



معضلات قاجاق گسترده در حوزه دیجیتال (۱۳۹۴-۰۲/۰۱/۲۲)

وجود محصولات قاجاقی در هر جامعه ای سم و آفت محسوب می شود. در ایران نیز در طول سالهای اخیر حجم زیادی از کالاهای قاجاقی وارد بازار شده که این موضوع تولید کننده و مصرف کننده را تهدید می کند.

یک کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: «قاجاق کالاهای دیجیتال بیش از آنکه به ضرر شرکت سازنده باشد به تولیدکننده داخلی آسیب می زند. قانون اخذ عوارض از نرم افزار و بازی های رایانه ای خارجی باید تصویب شود» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هادی جعفری در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به ضرورت استفاده از پتانسیل نیروی انسانی و ظرفیت نرم افزاری در کشور، گفت: شرکت های دانش بنیان و استارت آپی پیش از آنکه در سخت افزار متمرکز باشند بر روی منابع نرم افزاری و فکر افزایی که باعث خلق ثروت می شود، متمرکز هستند. وی در همین رابطه افزود: ایران با توجه به نیروهای جوان و پرتalگیزه که دارای تحصیلات آکادمیک در این حوزه هستند نتوانسته است به خوبی این پتانسیل را به کار گیرد، در صورتی که نیروی جوان می تواند در پیشبرد اقتصاد سهم زیادی داشته باشد، به همین خاطر نیازمند به کارگیری این نیروها در بخش خصوصی هستیم که مستلزم حمایت جدی و تصحیح قوانین در راستای سهولت است. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به نقش دولت در این زمینه، خاطر نشان کرد: دولت با سیاست های حمایتی می تواند شتاب بیشتری ایجاد کند اما علاوه بر آن به طور جدی نیازمند سرمایه گذاری خارجی هستیم. جعفری در رابطه با بزرگ ترین مشکلات بخش خصوصی در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهار کرد: اولین قدم برای حل این مشکلات شناسایی گلوگاه ها و نقاط اصلی است. یکی از این مشکلات، بوروکراسی در ساختار نظام حاکمیت است و دولت نیازمند برخورد چابک در این حوزه است. وی با بیان این که قاچاق فیزیکی اتفاق نمی افتد، ادامه داد: قاچاق دیجیتال یکی از مشکلات اساسی حوزه II در کشور است. در این نوع قاچاق نرم افزارها و بازی های رایانه ای بدون این که عوارض قانونی برای ورود به کشور پرداخت کنند و حتی بدون آنکه عوارضی برایشان تعریف شده باشد، بازار را در اختیار می گیرند و زمینه را برای رقابت تولیدکنندگان داخلی تنگ می کند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال باعث می شود تولیدکننده داخلی مجبور به رقابت با بازی هایی باشد که برای ساخت آنها چند صد میلیون دلار هزینه شده است، اما در بازار داخل کشور با حداقل قیمت و حدود چند هزار تومان به فروش می رسد. جعفری در پاسخ به این سوال که با توجه به ظرفیت بالای کشور در این زمینه چرا همچنان آمار بیکاری در میان فارغ التحصیلان رشته II بالاست، گفت: جواب این سوال در یک کلمه کپی رایت خلاصه می شود. تولیدکنندگان داخلی با شرایطی مواجهند که محصول چند میلیون دلاری به خاطر عدم وجود قانون کپی رایت در کشور به اندازه قیمت یک دی وی دی خام به فروش می رسد که ساده ترین مثال در این زمینه ویندوز است. وی در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر کشور سازنده باشد به بازار و تولیدکننده داخلی آسیب می رساند. با وجود تلاش زیاد بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز نمایندگان مجلس به این نتیجه نرسیده اند که قانونی برای اخذ عوارض از ورود نرم افزار و بازی های رایانه ای به کشور تصویب کنند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: بازی های رایانه ای بیش از آنکه بازی باشند می توانند اقتصاد یک کشور را در دست گیرند و تراکنش های مالی بسیار عظیم و فراتر از سینما در این حوزه وجود دارد. جعفری با اشاره به قوانین دست وپاگیری که در این حوزه نیاز به تصحیح دارند، خاطر نشان کرد: فعالیت های دانش بنیان از مالیات معافند اما این شرکت ها به دلیل این که هنوز از ریزه کاری اظهارنامه نویسی بی اطلاع هستند و همچنین این مساله که مالیات براساس تشخیص ممیز مالیاتی و به صورت سلیقه ای دریافت می شود، ممکن است در پرونده های مشابه یکی رای به اخذ داده شود و دیگری معاف باشد. وی در همین رابطه افزود: در صورتی که اداره امور مالیاتی و ممیزهای مالیاتی باید در مورد ضرورت حمایت از شرکت های دانش بنیان توجیه شوند.



کارآمدنیوز

قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه II / باید از نرم افزارهای خارجی مالیات اخذ شود (۱۳۹۷-۰۲/۱۱/۲۲)

یک کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر شرکت سازنده باشد به تولیدکننده داخلی آسیب می زند. قانون اخذ عوارض از نرم افزار و بازی های رایانه ای خارجی باید تصویب شود.

کارآمدنیوز: هادی جعفری در گفت و گو با ایسنا، با اشاره به ضرورت استفاده از پتانسیل نیروی انسانی و ظرفیت نرم افزاری در کشور، گفت: شرکت های دانش بنیان و استارت آپی پیش از آنکه در سخت افزار متمرکز باشند بر روی منابع نرم افزاری و فکر افزایی که باعث خلق ثروت می شود، متمرکز هستند. وی در همین رابطه افزود: ایران با توجه به نیروهای جوان و پرتalگیزه که دارای تحصیلات آکادمیک در این حوزه هستند نتوانسته است به خوبی این پتانسیل را به کار گیرد، در صورتی که نیروی جوان می تواند در پیشبرد اقتصاد سهم زیادی داشته باشد، به همین خاطر نیازمند به کارگیری این نیروها در بخش خصوصی هستیم که مستلزم حمایت جدی و تصحیح قوانین در راستای سهولت است. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به نقش دولت در این زمینه، خاطر نشان کرد: دولت با سیاست های حمایتی می تواند شتاب بیشتری ایجاد کند اما علاوه بر آن به طور جدی نیازمند سرمایه گذاری خارجی هستیم. جعفری در رابطه با بزرگ ترین مشکلات بخش خصوصی در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهار کرد: اولین قدم برای حل این مشکلات شناسایی گلوگاه ها و نقاط اصلی است. یکی از این مشکلات، بوروکراسی در ساختار نظام حاکمیت است و دولت نیازمند برخورد چابک در این حوزه است. وی با بیان این که قاچاق فیزیکی اتفاق نمی افتد، ادامه داد: قاچاق دیجیتال یکی از مشکلات اساسی حوزه II در کشور است. در این نوع قاچاق نرم افزارها و بازی های رایانه ای بدون این که عوارض قانونی برای ورود به کشور پرداخت کنند و حتی بدون آنکه عوارضی برایشان تعریف شده باشد، بازار را در اختیار می گیرند و زمینه را برای رقابت تولیدکنندگان داخلی تنگ می کند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال باعث می شود تولیدکننده داخلی مجبور به رقابت با بازی هایی باشد که برای ساخت آنها چند صد میلیون دلار هزینه شده است، اما در بازار داخل کشور با حداقل قیمت و حدود چند هزار تومان به فروش می رسد. جعفری در پاسخ به این سوال که با توجه به ظرفیت بالای کشور در این زمینه چرا همچنان آمار بیکاری در میان فارغ التحصیلان رشته II (ادامه دارد ...)

کارآمدنیوز

(ادامه خبر ...) بالاست، گفت: جواب این سوال در یک کلمه کپی رایت خلاصه می شود. تولیدکنندگان داخلی با شرایطی مواجهند که محصول چند میلیون دلاری به خاطر عدم وجود قانون کپی رایت در کشور به اندازه قیمت یک دی وی دی خام به فروش می رسد که ساده ترین مثال در این زمینه ویندوز است. وی در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر کشور سازنده باشد به بازار و تولیدکننده داخلی آسیب می رساند. با وجود تلاش زیاد بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز نمایندگان مجلس به این نتیجه نرسیده اند که قانونی برای اخذ عوارض از ورود نرم افزار و بازی های رایانه ای به کشور تصویب کنند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: بازی های رایانه ای بیش از آنکه بازی باشند می توانند اقتصاد یک کشور را در دست گیرند و تراکش های مالی بسیار عظیم و فراتر از سینما در این حوزه وجود دارد. جمعری با اشاره به قوانین دست وپاگیری که در این حوزه نیاز به تصحیح دارند، خاطر نشان کرد: فعالیت های دانش بنیان از مالیات معافند اما این شرکت ها به دلیل این که هنوز از ریزه کاری اظهارنامه نویسی بی اطلاع هستند و همچنین این مساله که مالیات براساس تشخیص ممیز مالیاتی و به صورت سلیقه ای دریافت می شود، ممکن است در پرونده های مشابه یکی رای به اخذ داده شود و دیگری معاف باشد. وی در همین رابطه افزود: در صورتی که اداره امور مالیاتی و ممیزهای مالیاتی باید در مورد ضرورت حمایت از شرکت های دانش بنیان توجیه شوند.



قاچاق دیجیتال مشکل اساسی حوزه IT / باید از نرم افزارهای خارجی مالیات اخذ شود اینترنت (۹۵/۰۱/۲۵)

ICTPRESS - یک کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر شرکت سازنده باشد به تولیدکننده داخلی آسیب می زند. قانون اخذ عوارض از نرم افزار و بازی های رایانه ای خارجی باید تصویب شود.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS، هادی جمعری با اشاره به ضرورت استفاده از پتانسیل نیروی انسانی و ظرفیت نرم افزاری در کشور، گفت: شرکت های دانش بنیان و استارت آپی پیش از آنکه در سخت افزار متمرکز باشند برروی منابع نرم افزاری و فکرافزایی که باعث خلق ثروت می شود، متمرکز هستند. وی در همین رابطه افزود: ایران با توجه به نیروهای جوان و پرتalگیزه که دارای تحصیلات آکادمیک در این حوزه هستند، نتوانسته است به خوبی این پتانسیل را به کار گیرد، در صورتی که نیروی جوان می تواند در پیشبرد اقتصاد سهم زیادی داشته باشد، به همین خاطر نیازمند به کارگیری این نیروها در بخش خصوصی هستیم که مستلزم حمایت جدی و تصحیح قوانین در راستای سهولت است. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات با اشاره به نقش دولت در این زمینه، خاطر نشان کرد: دولت با سیاست های حمایتی می تواند شتاب بیشتری ایجاد کند اما علاوه بر آن به طور جدی نیازمند سرمایه گذاری خارجی هستیم. جمعری در رابطه با بزرگ ترین مشکلات بخش خصوصی در حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، اظهار کرد: اولین قدم برای حل این مشکلات شناسایی گلوگاه ها و نقاط اصلی است. یکی از این مشکلات، بوروکراسی در ساختار نظام حاکمیت است و دولت نیازمند برخورد چابک در این حوزه است. وی با بیان این که قاچاق تنها به صورت فیزیکی اتفاق نمی افتد، ادامه داد: قاچاق دیجیتال یکی از مشکلات اساسی حوزه IT در کشور است. در این نوع قاچاق نرم افزارها و بازی های رایانه ای بدون این که عوارض قانونی برای ورود به کشور پرداخت کنند و حتی بدون آنکه عوارضی برایشان تعریف شده باشد، بازار را در اختیار می گیرند و زمینه را برای رقابت تولیدکنندگان داخلی تنگ می کند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال باعث می شود تولیدکننده داخلی مجبور به رقابت با بازی هایی باشد که برای ساخت آنها چند صد میلیون دلار هزینه شده است، اما در بازار داخل کشور با حداقل قیمت و حدود چند هزار تومان به فروش می رسد. جمعری در پاسخ به این سوال که با توجه به ظرفیت بالای کشور در این زمینه چرا همچنان آمار بیکاری در میان فارغ التحصیلان رشته IT بالاست، گفت: جواب این سوال در یک کلمه کپی رایت خلاصه می شود. تولیدکنندگان داخلی با شرایطی مواجهند که محصول چند میلیون دلاری به خاطر عدم وجود قانون کپی رایت در کشور به اندازه قیمت یک دی وی دی خام به فروش می رسد که ساده ترین مثال در این زمینه ویندوز است. وی در همین رابطه افزود: قاچاق دیجیتال بیش از آنکه به ضرر کشور سازنده باشد به بازار و تولیدکننده داخلی آسیب می رساند. با وجود تلاش زیاد بنیاد ملی بازی های رایانه ای هنوز نمایندگان مجلس به این نتیجه نرسیده اند که قانونی برای اخذ عوارض از ورود نرم افزار و بازی های رایانه ای به کشور تصویب کنند. این کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: بازی های رایانه ای بیش از آنکه بازی باشند می توانند اقتصاد یک کشور را در دست گیرند و تراکش های مالی بسیار عظیم و فراتر از سینما در این حوزه وجود دارد. جمعری با اشاره به قوانین دست وپاگیری که در این حوزه نیاز به تصحیح دارند، خاطر نشان کرد: فعالیت های دانش بنیان از مالیات معافند اما این شرکت ها به دلیل این که هنوز از ریزه کاری اظهارنامه نویسی بی اطلاع هستند و همچنین این مساله که مالیات براساس تشخیص ممیز مالیاتی و به صورت سلیقه ای دریافت می شود، ممکن است در پرونده های مشابه یکی رای به اخذ داده شود و دیگری معاف باشد. وی در همین رابطه افزود: در صورتی که اداره امور مالیاتی و ممیزهای مالیاتی باید در مورد ضرورت حمایت از شرکت های دانش بنیان توجیه شوند.



سهم بازی های دیجیتال ایرانی در بازار جهانی چقدر است؟ (۱۳۹۴-۹۶/۰۱/۲۳)

تحولات عرصه رسانه های دیجیتال سریع و گاه جهشی است و مطالعه آینده اقتصادی بازی های دیجیتال ایرانی، نیاز به تحقیقات جامع با رویکرد آینده پژوهانه دارد.

به گزارش مشرق، مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) یکی از شرکت های زیرمجموعه بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که در سال ۱۳۹۴ تأسیس شد. این مرکز بازوی پژوهشی بنیاد رایانه ای است که تهیه گزارش های تحقیقاتی از بازار گیم در کشور را برعهده دارد. سال گذشته این مرکز گزارشی از صادرات بازی های ایرانی منتشر کرد که به اذعان خود آنها «توصیفی از بضاعت نسبتاً کم اما در حال رشد بازی های دیجیتال ایرانی» بود. در این گزارش ضمن ارائه خلاصه ای از آن گزارش، برخی اظهارات مسوولان و دست اندکاران این حوزه را بازبینی می کنیم تا تصویری از فضای اقتصادی این صنعت فرهنگی داشته باشیم. هرچند به اذعان مسوولان بنیاد ملی بازی های رایانه ای، آمارهای ارائه شده در این زمینه به روز نیست و گزارش ها با تأخیر منتشر می شود، ولی می تواند تصویر کلی از آنچه بر این صنعت فرهنگی در سال های پیش گذشته داشته باشد و دورنمایی از آن را به دست دهد. هرچند به جد معتقد هستیم که تحولات عرصه رسانه های دیجیتال سریع و گاه جهشی است و مطالعه آینده اقتصادی بازی های دیجیتال ایرانی، نیاز به تحقیقات جامع با رویکرد آینده پژوهانه دارد.

فروشندگان بازی های ایرانی

اغلب بازی های ایرانی در بازار جهانی به صورت دیجیتال در معرض فروش قرار گرفته اند. به طور کلی، از میان رویکردهای مختلف به مساله ورود به بازارهای جهانی، رویکرد توزیع دیجیتال از طریق فروشگاه های اپل و گوگل برای بازی های موبایلی و استیم برای بازی های کامپیوتری فرصت مناسبی را برای سازندگان بازی های ایرانی فراهم کرده است. محصولات قابل عرضه در این فروشگاه ها عملاً یکی از بهترین نمونه های محصولات صادراتی هستند که درعین حال، فرآیندهای معمول و سنتی صادرات از قبیل اخذ کارت بازرگانی، تهیه گواهی ها و مجوزها، صدور پیش فاکتور، حمل و نقل، بیمه، گمرک و ... را ندارند و به ساده ترین شکل ممکن، محصول خود را وارد خانه ها کرده و در دسترس کاربر نهایی قرار می دهند. بنا به گزارش مرکز «دایرک»، تا زمان تهیه گزارش آن مرکز، ۳۷ عنوان بازی ایرانی در فروشگاه های دیجیتال خارجی انتشار یافته است. از میان ۱۸ شرکت بازی سازی که بازی های خود را ارائه داده اند، ۴ شرکت دانش بنیان هستند.

نشر ۳۷ بازی ایرانی در فروشگاه های خارجی توسط ۲۲ ناشر صورت گرفته است. ۵۲ درصد از مجموع این ناشران، ایرانی و ۴۸ درصد دیگر غیر ایرانی بوده اند. گفتنی است که کلیه این ناشران ایرانی، بازی های ساخت خود را نشر داده اند. برای مثال استودیو مدریک، علاوه بر اینکه سازنده چهار عنوان بازی صادراتی بوده، ناشر این بازی ها نیز بوده است. همچنین ۳۳ فروشگاه دیجیتال خارجی تاکنون بازیهای درآمدزای ایرانی را در معرض فروش قرار داده اند. فروشگاه های دیجیتال گوگل پلی، اپ استور و استیم به ترتیب سه فروشگاه اصلی و مهم هستند که بازی های ایرانی درآمدزا در آنها نشر پیدا کرده اند. این در حالی است که تعداد بازی های عرضه شده در پلتفرم PC بیش از سایر پلتفرم هاست.

میزان درآمد بازی های ایرانی

هر بازی درآمدزای ایرانی به طور میانگین یکصد و ده هزار بار در فروشگاه های دیجیتال خارجی دانلود شده است. بیشترین تعداد دانلود بازی های ایرانی عرضه شده در فروشگاه های خارجی مربوط به بازی های رایگانی است که در اثنای بازی کسب درآمد می کنند. همچنین بازی هایی که دانلود آنها متضمن پرداخت و خرید اولیه بازی در فروشگاه دیجیتال است، ۵ درصد از سهم تعداد دانلودها را به خود اختصاص داده اند. ۳ درصد از مجموع دانلود بازی ها نیز به بازی های رایگانی تعلق دارد که درآمد خود را صرفاً از طریق تبلیغات درون بازی کسب می کنند. هر نسخه بازی یکجاخرید ایرانی به طور میانگین ۸۳۲ دلار در فروشگاه های دیجیتال خارجی قیمت گذاری شده است. آقای سید علی سیدحسینی، مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال در این زمینه می گوید: «تاکنون درآمد ناخالص بازی های دیجیتال صادر شده معادل ۱،۲۳۵،۰۰۰ دلار بوده که بخش عمده این درآمد از طریق بازی های یکجاخرید به دست آمده است؛ این در حالی است که بخش عمده دانلود مربوط به بازی های درون پرداخت است.» وی معتقد است «بازی های PC می توانند جایگزینی برای بازار ضعیف داخل کشور در فروشگاه های دیجیتال خارجی پیدا کنند.» گزارش این مرکز تأکید دارد که درآمد ۱۲۳۵۰۰۰ دلاری با احتساب سهم تقریباً ۳۰ درصدی فروشگاه های دیجیتال خارجی و سهم ناشران غیرایرانی است و درآمد خالص بازی سازان ایرانی پس از کسر سهم فروشگاه و سهم ناشر قابل محاسبه است. با توجه به نمودار عرضه این بازی ها طی سه سال گذشته، شاهد روند رو به رشد صادرات بازی های دیجیتال ایرانی هستیم. سیدحسینی می گوید: امروز درحوزه بازی سازی در میان کشورهای منطقه رتبه اول را داریم و با توجه به ظرفیت بازی سازی موجود در کشور، می توانیم به پیشرفت بیشتری برسیم و به سطح اول جهان هم نزدیک شویم. این گزارش آماری با همکاری بیش از ۱۵ بازی ساز تهیه شده است. اطلاعات این گزارش مبتنی بر داده های جزئی حاصل از مرحله تولید تا عرضه و فروش در فروشگاه های دیجیتال خارجی است.

درآمدی تقریباً هیچ

آنچه باید بدان دقت کرد این است که از رقم ۱۲۳۵۰۰۰ دلار باید سهم ۳۰ درصدی فروشگاه های دیجیتال خارجی و ناشران غیرایرانی را کم کرد و پس از کسر سهم فروشگاه و سهم ناشر، درآمد خالص بازی سازان ایرانی را به دست آورد. شاید این رقم با توجه به میزان سرمایه گذاری آنان برای بازی سازان مناسب به نظر برسد ولی تقریباً در رقم ۴۲ میلیارد و ۴۱۵ میلیون دلاری صادرات انواع کالا در سال ۱۳۹۴، می تواند هیچ محسوب شود. اگر این را با گزارش فروش ماهانه بازی ها در ایالات متحده مقایسه کنیم که در دسامبر ۲۰۱۶ رقمی معادل ۱۲۰ میلیارد تومان درآمد داشته اند، بتوان گفت درآمد اندکی است ولی آنچه امیدوارکننده است افزایش سهم ایران در بازار جهانی است که در سه سال گذشته روند رو به رشد داشته است.

راه سهل درآمدزایی

اگر تحقق اقتصاد مقاومتی مدنظر مسوولان کشور است می توانند با سرمایه گذاری، آموزش و ارائه مشوق های لازم، این مسیر سهل درآمدزایی را پیش روی بازی سازان ایرانی هموارتر کنند. براساس اعلام نیوزو (Newzoo) از معتبرترین مراکز آماری حوزه بازی های رایانه ای در جهان، گردش مالی بازی های رایانه ای در سال ۲۰۱۶ چیزی حدود ۹۹۶ میلیارد دلار بود که از این میزان چیزی حدود ۴۵ درصد به کشورهای آسیایی اختصاص داشت. پلتفرم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هایی که بازی های دیجیتال بر مبنای آن ها عرضه می شود سه گروه اند؛ یکی کنسول های بازی، گروه دوم بازی های رایانه شخصی یا لپ تاپ که اگرچه در ایران، طرفداران آن رو به کاهش گذاشته اما در سطح جهانی همچنان مخاطبان خاص خود را دارد و گروه سوم هم که به لحاظ سود آوری و سهولت تولید، سیر صعودی شتابانی در سال های اخیر در ایران داشته، بازی های مخصوص گوشی های هوشمند و تبلت ها هستند. پلتفرمی که به دلایلی نظیر شخصی بودن، در دسترس بودن، قابل حمل بودن و غیره در حال فراگیری است.

سیدحسینی، مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال معتقد است: «آینده به سمت این سبک بازی ها می رود و تکنولوژی های جدیدی چون واقعیت مجازی و واقعیت افزوده که در حال پیوست به دنیای بازی هاست، در تلاش هستند تا تأثیرگذاری و عمق نفوذ این جنس بازی ها را بیشتر کنند تا شاید تجربه هایی تازه برای گیمرها خلق شود. همین امر نیز می تواند باعث فراگیری بیشتر این نوع بازی ها شود.» می توان گفت این ظرفیت، بهترین فرصت است تا بتوان با توجه به عرضه بین المللی بازی، علاوه بر حضور در جوامع جهانی، در داخل نیز اشتغال زایی کرد و بازی های رایانه ای بومی را رونق بخشید.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



پوزهاب

مثبت +

منفی -

بی طرف

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

۱۳۹۶/۰۱/۲۳

