

۱۳۹۶/۰۳/۰۷

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

فهرست



۲	از بازی های خارجی عوارض نگیریم، تولید داخلی لطمه می خورد	فناوران
۲	خبر کوتاه	چون
۲	خبر کوتاه	آفتاب
۳	باید جلوی عرضه بی رویه بازی خارجی گرفته شود	صبح نو
روزنامه فناوران (۲)		
۳	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	روزگار ما
۴	انتشار بازی های موبایلی خارجی ساماندهی می شود	اسرار
۴	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	حساب
۴	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	رسالت
۵	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	آستان
۵	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	کار و کارگر
۵	خبر کوتاه	لحظه
۶	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی	نیای اقتصاد
۶	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	نیای اقتصاد
۶	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی	کنش
۷	ساماندهی بازی های موبایلی در سال جاری	صنعت
۷	بازی های موبایلی خارجی امسال ساماندهی می شوند	عصر اقتصاد
روزنامه های جوان، قدس، آفتاب پزد، رسالت، حساب، حمایت، کار و کارگر، جهان صنعت، اسرار، شرق، اعتماد، عصر رسانه، فرصت امروز، روزگار ما (۱۵)		
۷	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری	فرصت امروز

۸	ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی	ستار
۸	خبر کوتاه	مکات
۹	ساماندهی بازی های موبایلی در سال جاری	صنعت
۹	از بازی های خارجی عوارض نگیریم تولید داخلی لطمه می خورد	فنا
۱۰	در کشور دو هزار بازی ساز رایانه ای داریم	تسنا خبرگزاری تخصصی حوزه دین
۱۰	جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد	مرکز خبرگزاری
۱۱	جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد	اقتصاد مجله بورس کالا www.aftabnews.com
۱۲	جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد	بیابک
۱۳	جایگاه یک مجله علمی و پژوهشی در حوزه گیم خالی است	تسنا خبرگزاری تخصصی حوزه دین
۱۴	کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هر سال برگزار می شود	تسنا خبرگزاری تخصصی حوزه دین
۱۵	بیش از ۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی های رایانه ای هستند	خبرگزاری صدا و سیما
۱۵	کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار می شود/ شبکه سازی پژوهشگران حوزه گیم	خبرگزاری قرآنی International Quran News Agency
۱۶	جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد	ECONews
۱۷	بیش از 23 میلیون ایرانی کاربر بازی های رایانه ای هستند	خبرگزاری آریا
۱۷	کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال نقطه تلاقی بازی و دانش است	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۷	جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی Azad News Agency (AZNA)
۱۹	جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد	دائر
۲۰	جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد	نسیم nasimonline خبرگزاری بین المللی پیام کوثر
۲۱	طرح عوارض بازی های خارجی مجددا در مجلس بررسی می شود	خبرگزاری قرآنی International Quran News Agency
۲۲	جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال	خبرگزاری واثقیان ایران ISNA
۲۳	در وبینار گردابه بهار 96 شرکت کنید	قوانینوز



۲۳

تصویب قانون کپی رایت برای اصحاب فرهنگ و هنر ایجاد امنیت می کند

قوانینوز

۲۴

صنعت بازی در ایران در حال رشد با سرعت بالا است/ رشته دانشگاهی بازی های دیجیتال به زودی به دانشگاه ها می آید + آمارهای دقیقی از اطلاعات گیمرهای ایرانی

ایستادگی بازی کارکنان

تعداد محتوا : ۵۵



روزنامه

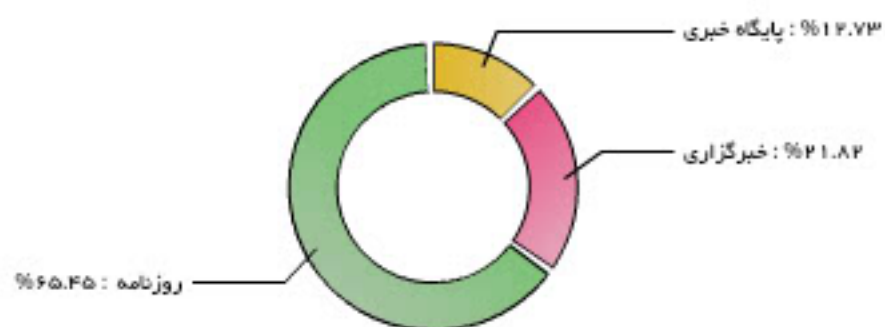
۳۶

خبرگزاری

۱۲

پایگاه خبری

۷



مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هشدار داد

از بازی‌های خارجی عوارض نگیریم، تولید داخلی لطمه می‌خورد

اتفاق نمی‌افتد. از طرف دیگر هم بازی‌هایی که در مارکت‌های ایران وجود دارد، به زمان فارسی خواهند بود و این مزیت را در مقایسه با محصولی که فارسی نیست دارد و هم پرداخت در آنها آسان‌تر می‌شود و افراد از طریق کارت شتاب یا حتی شارژ سیم کارت می‌توانند اقدام به پرداخت کنند.

وی با بیان اینکه تصویب نشدن این قانون لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می‌کند و ما نیز هشدارهای آن را داده‌ایم، بنابراین به دنبال این موضوع هستیم و امیدواریم مسئولان این حوزه به آن توجه داشته باشند، گفت: مردم به سمت مصرف بازی خارجی می‌روند و ما با باید کلاً جلوی بازی خارجی را بگیریم که نمی‌توان چنین کاری کرد، زیرا مردم می‌خواهند نیاز خود را برطرف کنند و محصول هم مجاز است یا باید مزیتی برای تولیدکنندگان داخلی قابل شویم یا بوجه بازی را حداقل چندین برابر افزایش دهیم. زمانی که هیچ‌یک از این اتفاقات نمی‌افتد، قطعاً تولید داخل دچار مشکل خواهد شد.

● وعده ساماندهی بازی‌های موبایلی خارجی

محمدرضا داوودی، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز با اعلام آغاز نگارش آیین‌نامه و شیوه‌نامه‌های انتشار بازی‌های موبایلی خارجی گفت: براساس آیین‌نامه‌هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی‌های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بناد ملی بازی‌های رایانه‌ای خواهد شد.

وی افزود: در نظر داریم در نیمه نخست اسفند آیین‌نامه‌ها را تکمیل و سازوکار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت‌ها یا افرادی که به‌عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می‌کنند، ابتدا باید به‌عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ثبت شوند و سپس با ارائه قرارداد یا تفاهت‌نامه بین خود و بازی‌ساز خارجی می‌توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند.

داوودی گفت: در حال حاضر نبود شفافیت و محرز نبودن تفاهت‌نامه‌ها برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.



و علت آن هم سابقه ۴۵ ساله کشورها در تولید بازی و سرمایه‌گذاری حداقل چند ده میلیون دلاری است. وقتی در کشور ما عرضه می‌شوند جلوی بازی داخلی را می‌گیرد و بازی‌ساز داخلی هیچ مزیتی نسبت به محصولی که وارد می‌شود، ندارد.

وی با بیان اینکه ما برای تمامی صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را قائل هستیم و واردات این محصولات درصدمی عوارض دارد، گفت: متأسفانه بازی در فضای دیجیتال است و برخی مسئولان نمی‌توانند درک کنند که واردات محصولات دیجیتال هم مانند سایر محصولات فیزیکی می‌تواند عوارض داشته باشد. با وجود اینکه سال گذشته بحث‌های زیادی درباره این موضوع شد.

● عوارض، سبب قاچاق نمی‌شود

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه اگر از بازی‌های خارجی عوارض گرفته شود، موجب افزایش قاچاق نخواهد شد، گفت: تنها موضوعی که باعث می‌شود قاچاق محصول افزایش پیدا کند این است که مردم به سمت مارکت‌های خارجی مانند گوگل پلی یا اپ‌استور بروند و بازی را از آنجا بگیرند و در آنجا هزینه کنند. مردم برای اینکه هزینه کنند باید یا کارت اعتباری داشته باشند یا از گیفت‌کارت‌های اپل و گوگل استفاده کنند. درحالی که عموم مردم به این مسیر نمی‌روند زیرا هم اطلاعات کامل را ندارند و هم مسیر سختی است.

کریمی گفت: مسیر آسان‌تر این است که کاربران با کارت شتاب از داخل کشور هزینه کنند، بنابراین با قرار دادن عوارض از نظر ما قاچاق

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه قانون عوارض برای واردات بازی‌های خارجی با توجه به شیوه‌های پرداخت این بازی‌ها سبب قاچاق نمی‌شود، معتقد است به دلیل سابقه چندین ساله بازی‌های خارجی و سرمایه‌گذاری‌های بالا، تصویب نشدن این قانون، لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می‌کند.

فناوران - حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دنبال بحث و مکرر لابی فضای مجازی برای بازی‌ها در ماه‌های آینده است، گفت: افزایش پهنای پند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفاً پند معنا نیست که تمام زمانی که بازی می‌کنند، مربوط به بازی ایرانی است. ما نمی‌خواهیم مردم را مجبور کنیم از محصول داخلی استفاده کنند، محصول خارجی هم باید در کنار محصول خارجی وجود داشته باشد، اما باید عدالتی بین این دو محصول برقرار شود.

وی در گفت‌وگو با ایسا ادامه داد: باید جلوی عرضه بی‌رویه بازی‌های خارجی گرفته شود که این هدف، چند سال گذشته بنیاد هم بوده است. اما از آنجایی که زیرساخت‌های لازم را نداشته‌ایم به این موضوع وارد نشدیم، چون در صورت ورود باعث ناراضی کاربران و همچنین توسعه‌دهندگان و ناشران می‌شد. با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می‌توانیم پاسخ ناشرانی را که می‌خواهند بازی خارجی عرضه کنند، بدهیم و برای این بازی‌ها مجوز رایج کنیم.

● پیگیری مجده دریافت عوارض از بازی‌های خارجی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بحث عوارض را دیگر موضوع مهم درخصوص بازی‌های رایانه‌ای دانست و افزود: موضوع بعد گرفتن عوارض از بازی‌های خارجی آنلاین موبایل است که در کشور توزیع می‌شود. سال گذشته بنیاد به‌کرات به دنبال این موضوع بود و اسفندماه سال گذشته در صحن علنی مجلس نیز مطرح شد که متأسفانه رای نیابرد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه‌ریزی و مجلس پیگیری می‌کنیم تا این عوارض گرفته شود و به خود بازی‌سازان داخلی داده شود.

کریمی گفت: بازی‌های خارجی به دلیل کیفیت بهتری که نسبت به بازی‌های ساخت داخل دارند

■ معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: نگارش آیین‌نامه و شیوه‌نامه‌های انتشار بازی‌های موبایلی خارجی تا نیمه نخست سال جاری به اتمام می‌رسد.

■ محمدرضا داوودی، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای: انتشار «بازی‌های موبایلی خارجی» تا پایان سال ساماندهی می‌شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

باید جلوی عرضه بی‌رویه بازی خارجی گرفته شود

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه قانون عوارض برای واردات بازی‌های خارجی با توجه به شیوه‌های پرداخت این بازی‌ها سبب قاچاق نمی‌شود، معتقد است به دلیل سابقه چندین ساله بازی‌های خارجی و سرمایه‌گذاری‌های بالا، تصویب نشدن این قانون، لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می‌کند.

به گزارش ایسنا، حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به دنبال آن بحث رگولاتوری فضای مجازی برای بازی‌ها در ماه‌های آینده است، گفت: افزایش بهای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این صرفاً بدان معنا نیست که تمام زمانی که بازی می‌کنند مربوط به بازی ایرانی است. ما نمی‌خواهیم مردم را مجبور کنیم از محصول داخلی استفاده کنند، محصول خارجی هم باید در کنار محصول داخلی وجود داشته باشد اما

باید عدالتی بین این دو محصول برقرار شود.

وی ادامه داد: باید جلوی عرضه بی‌رویه بازی‌های خارجی گرفته شود که این هدف چند سال گذشته بنیاد هم بوده است. اما از آنجایی که زیرساخت‌های لازم را نداشتیم به این موضوع وارد نشدیم، چون در صورت ورود باعث نارضایتی کاربران و همچنین توسعه دهندگان و ناشران می‌شد. بازسازی مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می‌توانیم پاسخ ناشرانی را بدهیم که می‌خواهند بازی خارجی عرضه کنند و برای این بازی‌ها مجوز ارائه کنیم.

به گزارش ایسنا، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بحث عوارض را دیگر موضوع مهم در خصوص بازی‌های رایانه‌ای دانست و افزود: موضوع بعد بحث گرفتن عوارض از بازی‌های خارجی آنلاین موبایل است که در کشور توزیع می‌شود. سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و اسفندماه سال گذشته در صحن علنی مجلس نیز مطرح شد که متأسفانه رأی نیاورد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه‌ریزی و مجلس پیگیری می‌کنیم تا این عوارض گرفته شود و به خود بازی‌سازان داخلی داده شود.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد: ساماندهی انتشار بازی‌های موبایلی خارجی در سال جاری

محمدرضا داوودی، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از آغاز نگارش آیین‌نامه و شیوه‌نامه‌های انتشار بازی‌های موبایلی خارجی خبر داد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، داوودی با اعلام این خبر گفت: براساس آیین‌نامه‌هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی‌های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خواهد شد.

وی افزود: در نظر داریم در نیمه‌ی نخست امسال آیین‌نامه‌ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت‌ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می‌کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده‌ی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ثبت شوند و سپس با ارائه‌ی قرارداد یا تفاهم‌نامه بین خود و بازی‌ساز خارجی می‌توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند.

محمدرضا داوودی خاطر نشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم‌نامه‌ها برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

انتشار بازی های موبایلی خارجی ساماندهی می شود



معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد. به گزارش ایرنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمدرضا داوودی اظهار داشت: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نیمه نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد.

محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نظر داریم در نیمه نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای خبر داد:

ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری

محمدرضا داوودی، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، داوودی با اعلام این خبر گفت: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نظر داریم در نیمه نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد: ساماندهی انتشار بازی‌های موبایلی خارجی در سال جاری

محمدرضا داوودی، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از آغاز نگارش آیین‌نامه و شیوه‌نامه‌های انتشار بازی‌های موبایلی خارجی خبر داد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، داوودی با اعلام این خبر گفت: براساس آیین‌نامه‌هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی‌های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خواهد شد و افزوده در نظر داریم در نیمه‌ی نخست امسال آیین‌نامه‌ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم.

براین اساس شرکت‌ها یا افرادی که به‌عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می‌کنند ابتدا باید به‌عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده‌ی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ثبت شوند و سپس با ارائه‌ی قرارداد یا تفاهم‌نامه بین خود و بازی‌ساز خارجی می‌توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند.

محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم‌نامه‌ها برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد: ساماندهی انتشار بازی‌های موبایلی خارجی در سال جاری

محمدرضا داوودی، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از آغاز نگارش آیین‌نامه و شیوه‌نامه‌های انتشار بازی‌های موبایلی خارجی خبر داد.

به گزارش کار و کارگر، داوودی با اعلام این خبر گفت: براساس آیین‌نامه‌هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی‌های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خواهد شد و افزوده در نظر داریم در نیمه‌ی نخست امسال آیین‌نامه‌ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت‌ها یا افرادی که به‌عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می‌کنند ابتدا باید به‌عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده‌ی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ثبت شوند و سپس با ارائه‌ی قرارداد یا تفاهم‌نامه بین خود و بازی‌ساز خارجی می‌توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم‌نامه‌ها برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

در سال جاری انجام می شود

ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی



موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان نشر بازی موبایلی در پایگاه داده بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند در خواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا داوودی خاطر نشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

ایستاد معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد. محمدرضا داوودی اظهار کرد: بر اساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نظر داریم در نیمه نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و سازوکار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. بر این اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان نشر بازی

ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی در سال جاری

ایستاد: معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد. محمدرضا داوودی اظهار کرد: بر اساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نظر داریم در نیمه نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و سازوکار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. بر این اساس، شرکت ها یا افرادی که به عنوان نشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان نشر بازی موبایلی در پایگاه داده بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند در خواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا داوودی خاطر نشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی

روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای: محمدرضا داوودی، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد. داوودی با اعلام این خبر گفت: بر اساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. شرکت ها یا افرادی که به عنوان نشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند، ابتدا باید به عنوان نشر بازی موبایلی در پایگاه داده بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند.



منابع دیگر : روزنامه‌های جوان، قدس، آفتاب یزد، رسالت، حسین، حمایت کار و کارگر، جهان صنعت، اسرار، شرق، اعتماد عصر رسانه، فرصت امروز، روزگار ما

ساماندهی بازی‌های موبایلی در سال جاری

ایستنا- معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از آغاز نگارش آیین‌نامه و شیوه‌نامه‌های انتشار بازی‌های موبایلی خارجی خبر داد.

محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آیین‌نامه‌هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی‌های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خواهد شد.

وی افزود: در نظر داریم در نیمه نخست امسال آیین‌نامه‌ها را تکمیل و سازوکار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت‌ها یا افرادی که به‌عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می‌کنند ابتدا باید به‌عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ثبت شوند و سپس با ارائه قرارداد یا تفاهم‌نامه بین خود و بازی‌ساز خارجی می‌توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند.

محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم‌نامه‌ها برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

بازی‌های موبایلی خارجی امسال ساماندهی می‌شوند

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از آغاز نگارش آیین‌نامه و شیوه‌نامه‌های انتشار بازی‌های موبایلی خارجی خبر داد.

به گزارش ایستنا، محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آیین‌نامه‌هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی‌های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خواهد شد.

وی افزود: در نظر داریم در نیمه نخست امسال آیین‌نامه‌ها را تکمیل و سازوکار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت‌ها یا افرادی که به‌عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می‌کنند ابتدا باید به‌عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ثبت شوند و سپس با ارائه قرارداد یا تفاهم‌نامه بین خود و بازی‌ساز خارجی می‌توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند.

محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم‌نامه‌ها برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

ساماندهی انتشار بازی‌های موبایلی خارجی در سال جاری

معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از آغاز نگارش آیین‌نامه و شیوه‌نامه‌های انتشار بازی‌های موبایلی خارجی خبر داد. محمدرضا داوودی اظهار کرد: براساس آیین‌نامه‌هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی‌های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خواهد شد.

وی افزود: در نظر داریم در نیمه نخست امسال آیین‌نامه‌ها را تکمیل و سازوکار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت‌ها یا افرادی که به‌عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می‌کنند ابتدا باید به‌عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ثبت شوند و سپس با ارائه قرارداد یا تفاهم‌نامه بین خود و بازی‌ساز خارجی می‌توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا داوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم‌نامه‌ها برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.

ساماندهی انتشار بازی های موبایلی خارجی

● **ایسنا:** معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد. محمدرضا داوودی با اعلام این خبر گفت: «بر اساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد». او افزود: «در نظر داریم در نیمه نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و سازوکار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. بر این اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را دهند». او بیان کرد: «در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم».

نخستین خبر اینکه محمدرضا داوودی، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد. وی گفت: بر اساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. در نظر داریم در نیمه نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. بر این اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. وی خاطر نشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.



ساماندهی بازی های موبایلی در سال جاری

ایستنا- معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی خبر داد. محمدرضا دلوودی اظهار کرد: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نظر داریم در نیمه نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و سازوکار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارائه قرارداد یا تفاهتنامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند. محمدرضا دلوودی خاطرنشان کرد: در حال حاضر عدم شفافیت و محرز نبودن تفاهتنامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هشدار داد از بازی های خارجی عوارض تکبیریم تولید داخلی لطمه می خورد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه قانون عوارض برای واردات بازی های خارجی با توجه به شیوه های پرداخت این بازی ها سبب قاچاق نمی شود، معتقد است به دلیل سابقه چندین ساله بازی های خارجی و سرمایه گذاری های بالا، تصویب نشدن این قانون، لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می کند.

فناوران - حسن کریمی قدوسی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دنبال بحث رگولاتوری فضای مجازی برای بازی ها در ماه های آینده است، گفت: افزایش پهنای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند اما این صرفاً پدیده معنایی نیست که تمام زمانی که بازی می کنند، مربوط به بازی ایرانی است. ما نمی خواهیم مردم را مجبور کنیم از محصول داخلی استفاده کنند، محصول خارجی هم باید در کنار محصول خارجی وجود داشته باشد، اما باید عالتی بین این دو محصول برقرار شود.

وی در گفت و گو با ایستنا ادامه داد: باید جلوی عرضه بی رویه بازی های خارجی گرفته شود که این هدف چند سال گذشته بنیاد هم بوده است. اما از آنجایی که زیرساخت های لازم را نتوانستیم به این موضوع وارد نشدیم، چون در صورت ورود باعث نارضایتی کاربران و همچنین توسعه دهندگان و ناشران می شد. با زیرساخت مناسبی که در حال حاضر تهیه شده می توانیم پاسخ ناهشدار را که می خواهند بازی خارجی عرضه کنند، بدهیم و برای این بازی ها مجوز آرایه کنیم.

پیگیری مجدد دریافت عوارض از بازی های خارجی

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بحث عوارض را دیگر موضوع مهم درخصوص بازی های رایانه ای دانست و افزود: موضوع بعد گرفتن عوارض از بازی های خارجی آنلاین موبایل است که در کشور توزیع می شود. سال گذشته بنیاد به کرات به دنبال این موضوع بود و اسفندماه سال گذشته در صحن علنی مجلس نیز مطرح شد که متأسفانه رای نیاورد. امسال هم این موضوع را از سازمان مدیریت و برنامه ریزی و مجلس پیگیری می کنیم تا این عوارض گرفته شود و به خود بازی سازان داخلی داده شود.

کریمی گفت: بازی های خارجی به دلیل کیفیت بهتری که نسبت به بازی های ساخت داخل دارند و علت آن هم سابقه ۳۵ ساله کشورها در تولید بازی و سرمایه گذاری حداقل چند ده میلیون دلاری است، وقتی در کشور ما عرضه می شوند، جلوی بازی داخلی را می گیرد و بازی ساز داخلی هیچ مزیتی نسبت به محصولی که وارد می شود، ندارد.

وی با بیان اینکه ما برای تمامی صنایع از کشاورزی تا خودرو این مزیت را قائل هستیم و واردات این محصولات درصدی عوارض دارد، گفت: متأسفانه بازی در فضای دیجیتال است و برخی مسوولان نمی توانند درک کنند که واردات محصولات دیجیتال هم مانند سایر محصولات فیزیکی می تواند عوارض داشته باشد. با وجود اینکه سال گذشته بحث های زیادی درباره این موضوع شد.

عوارض، سبب قاچاق نمی شود

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه اگر از بازی های خارجی عوارض گرفته شود، موجب افزایش قاچاق نخواهد شد، گفت: تنها موضوعی که باعث می شود قاچاق محصول افزایش پیدا کند این است که مردم به سمت مارکت های خارجی مانند گوگل پلی یا اپ استور بروند و بازی را از آنجا بگیرند و در آنجا هزینه کنند. مردم برای اینکه هزینه کنند باید یا کارت اعتباری داشته باشند یا از گیفت کارت های اپل و گوگل استفاده کنند. درحالی که عموم مردم به این مسیر نمی روند زیرا هم اطلاعات کامل را ندارند و هم مسیر سختی است.

کریمی گفت: مسیر آسان تر این است که کاربران با کارت شتاب از داخل کشور هزینه کنند؛ بنابراین با قرار دادن عوارض از نظر ما قاچاق اتفاق نمی افتد. از طرف دیگر هم بازی هایی که در مارکت های ایران وجود دارد، به زبان فارسی خواهند بود و این مزیت را در مقایسه با محصولی که فارسی نیست دارد و هم پرداخت در آنها آسان تر می شود و افراد از طریق کارت شتاب یا حتی شارژ سیم کارت می توانند اقدام به پرداخت کنند.

وی با بیان اینکه تصویب نشدن این قانون لطمه زیادی به تولید داخلی وارد می کند و ما نیز هشدارهای آن را داده ایم، بنابراین به دنبال (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این موضوع هستیم و امیدواریم مسوولان این حوزه به آن توجه داشته باشند، گفت: مردم به سمت مصرف بازی خارجی می روند و ما یا باید کالا جلوی بازی خارجی را بگیریم که نمی توان چنین کاری کرد، زیرا مردم می خواهند نیاز خود را برطرف کنند و محصول هم مجاز است یا باید مزیتی برای تولیدکنندگان داخلی قایل شویم یا بودجه بازی را حداقل چندین برابر افزایش دهیم. زمانی که هیچ یک از این اتفاقات نمی افتد، قطعا تولید داخل دچار مشکل خواهد شد.

و عده ساماندهی بازی های موبایلی خارجی

محمدرضا داوودی، معاون نظارت و ارزشیابی بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز با اعلام آغاز نگارش آیین نامه و شیوه نامه های انتشار بازی های موبایلی خارجی گفت: براساس آیین نامه هایی که در حال تدوین است، انتشار بازی های موبایلی خارجی منوط به گرفتن مجوز نشر از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد شد. وی افزود: در نظر داریم در تیم نخست امسال آیین نامه ها را تکمیل و ساز و کار اجرایی آن را نیز مشخص کنیم. براین اساس شرکت ها یا افرادی که به عنوان ناشر بازی موبایلی خارجی فعالیت می کنند، ابتدا باید به عنوان ناشر بازی موبایلی در پایگاه داده بنیاد ملی بازی های رایانه ای ثبت شوند و سپس با ارایه قرارداد یا تفاهم نامه بین خود و بازی ساز خارجی می توانند درخواست گرفتن مجوز نشر بازی را بدهند.

داوودی گفت: درحال حاضر نبود شفافیت و محرز نبودن تفاهم نامه ها برای بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی انتشار بازی در ایران باعث بروز مشکلاتی شده است که قصد داریم آن را اصلاح کنیم.



دبیر اجرایی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: در کشور دو هزار بازی ساز رایانه ای داریم (۱۳۷۴/۰۴/۲۶-۱۳۷۴/۰۵/۰۵)

خبرگزاری شبستان: دکتر رضوانی با بیان اینکه در بریتانیا و فرانسه به ترتیب ۱۲ هزار و ۶ هزار نیروی بازی ساز وجود دارد، گفت: ما کارهای زیادی در زمینه آموزش و تربیت نیروی انسانی پیش رو داریم.

به گزارش خبرنگار شبستان، دکتر محمدحسین رضوانی، دبیر اجرایی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، گرایش ها و فناوری ها و کاربردها امروز ۷ خرداد در نشست خبری این کنفرانس گفت: در سال ۹۴ برنامه ملی بازی های رایانه ای مورد پردازش قرار گرفت. در سال ۹۵ توسط شورای فضای عالی مجازی به دستگاه ها ابلاغ شد، مهمترین محور در این بحث آموزش بود. طبق تحقیقات به عمل آمده ۲ هزار نیروی بازی ساز در کشور احصا شده است در بریتانیا ۱۲ هزار نیروی بازی ساز وجود دارد، در سال ۲۰۰۶ در فرانسه شش هزار نیروی بازی ساز وجود داشت این نشان می دهد که ما کار زیادی در زمینه آموزش و تربیت نیروی انسانی داریم.

دکتر رضوانی اظهار داشت: در اساتذته بنیاد بازی های رایانه ای در بند ۲ از ماده ۳ مسئولیت هایی دیده شده که برگزاری کنفرانس و همایش یکی از آنهاست. در کشور ما در شاخه غیر آکادمیک انستیتو بازی سازی وظیفه آموزش را بر عهده دارد. در بخش آکادمی در مقاطع کاردانی، کارشناسی و ارشد رشته بازی سازی داریم. رشته بازی سازی در مقطع کاردانی سال ۹۱ در دانشگاه علمی کاربردی راه اندازی شد. در رشته کارشناسی بنا بر قوانین وزارت علوم امکان تاسیس رشته گیم وجود نداشت. در سال ۹۲ واحد بازی در ذیل رشته کامپیوتر قرار گرفت. در مقطع ارشد رشته هنرهای رایانه ای فقط در دانشگاه تبریز وجود دارد.

وی با بیان اینکه در کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال توجه ویژه ای به بحث آموزش داریم، تصریح کرد: این کنفرانس با ۷ جلسه سیاستگذاری برگزار می شود. ۱۴ دانشگاه در شورای سیاستگذاری ما حضور دارند. وظیفه اصلی شورای سیاستگذاری ارتباط موثر بین صنعت و دانشگاه های کشور است. بیش از ۲۰ دانشگاه در کمیته علمی ما وجود دارد. با تلاش انستیتو بازی سازی انجمن بازی سازی در حال شکل گیری است و به زودی به تصویب وزارت علوم می رسد. دبیر اجرایی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال گرایش ها، فناوری ها و کاربردها یا بیان اینکه حدود ۸ کارگاه در این کنفرانس خواهیم داشت، افزود: کارگاه ها در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا می شوند. در بخش فنی مطالعات مربوط به معماری بازی، آموزش متون های بازی سازی، الگوریتم ها و متدولوژی بازی ها را خواهیم داشت. دو کارگاه نیز در بخش هنری و طراحی داریم که هنوز عناوینش مشخص نشده، در بخش مطالعات بازی نیز سه کارگاه داریم. در بازدیدی که از دانشگاه علم و صنعت داشتیم دیدیم که امکانات خوبی برای برگزاری همزمان کارگاه ها در کنفرانس وجود دارد.

بر اساس این گزارش، شریفی، یکی از برگزارکنندگان کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در این نشست گفت: شش تاریخ مهم را برای کنفرانس در نظر گرفتیم، ۱۵ شهریور ۹۶ آخرین مهلت پیشنهاد برگزاری کارگاه هاست، ۲۰ شهریور آخرین مهلت ارسال عکس و چکیده مقالات پژوهشگران است، ۱۵ مهر تاریخ اعلام نتایج داوری است، اول آبان آخرین مهلت ثبت نام نهایی و همچنین آخرین مهلت ارسال نهایی مقالات پژوهشگران است، دوم آذر نیز برگزاری کنفرانس را در دانشگاه علم و صنعت خواهیم داشت.



در نشستی خبری در بنیاد ملی؛ جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد (۱۳۷۴/۰۴/۲۶-۱۳۷۴/۰۵/۰۵)

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف گسترش و تثبیت فعالیت های پژوهشی پیرامون صنعت بازی ها در ایران، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... آذرماه امسال برگزار خواهد شد)

به گزارش خبرنگار مهر، نشست خبری نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال پیش از ظهر امروز یکشنبه ۷ خردادماه با حضور سیدمحمد علی سیدحسینی دبیر، بهروز مینایی دبیر عملی و محمد حسین رضوانی دبیر اجرایی این کنفرانس در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. در ابتدای این نشست سیدمحمدعلی سیدحسینی با اشاره به فعالیت مرکز پژوهشی دایرک از دو سال قبل در بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: این مرکز از ابتدا دو مأموریت اصلی برای خود در نظر گرفته بود که یکی رونق در فضای پژوهشی پیرامون بازی های دیجیتال بوده و دیگری تهیه آمار و اطلاعات مرتبط با این حوزه. مرکز دایرک در این مسیر محصولاتی از قبلی آمار و داده های خارجی و پیمایش های داخلی و نیز حمایت از پژوهش های دانشگاهی و تألیف کتاب داشته است. در تکمیل فرآیند مأموریت های این مرکز کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

سیدحسینی در ادامه به برخی داده های آماری مرتبط با وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در ایران پرداخت و گفت: از ابتدای فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا به امروز سه پیمایش در سطح کشور انجام شده که امروز می توان داده های آماری این گزارش ها را با یکدیگر مقایسه کرد. براساس داده های این گزارش ها که به ترتیب در سال ها ۸۹، ۹۲ و ۹۴ تهیه و منتشر شده است، تعداد گیرهای ایرانی از ۱۶ میلیون به ۲۳ میلیون نفر رسیده است و بازیکنان آنلاین از ۱۴ درصد در سال ۸۹ به ۳۹ درصد در سال ۹۴ رسیده اند.

وی در ادامه به سیر صعودی ثبت شرکت های بازی ساز و رشد بازی های موبایلی در کشور هم اشاره کرد و گفت: با توجه به همین نکات و رشد پژوهش های صورت گرفته پیرامون بازی های دیجیتال در کشور تصمیم به برگزاری این کنفرانس گرفتیم تا از طریق شبکه سازی بتوانیم این ظرفیت ها را رشد داده و حداکثر استفاده را از آن ها داشته باشیم.

به گفته سیدحسینی این کنفرانس قرار است به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود و در این مسیر شورای سیاست گذاری کنفرانس با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح کشور تشکیل شده است.

اولین دوره این کنفرانس با میزبانی دانشگاه علم صنعت و در تاریخ دوم آذرماه برگزار می شود و همزمان مرکز دایرک به عنوان دبیرخانه مستقر و ثابت این رویداد فعالیت خود را آغاز خواهد کرد.

به گفته سیدحسینی این کنفرانس از دوره دوم به صورت بین المللی برگزار خواهد شد و به همین دلیل عنوان اختصاری «DGRC» برای آن انتخاب شده است. «هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال»، «جنبه های فنی و الگوریتم بازی های دیجیتال»، «گرافیک رایانه ای بازی های دیجیتال»، «پردازش بازی های دیجیتال»، «بازی های جدی و بازی واره ها»، «ایجاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال»، «تعامل پذیری در بازی های دیجیتال»، «هنر و طراحی بازی های دیجیتال» و «اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال» ۹ محور اصلی این کنفرانس هستند که دبیر این رویداد به صورت فهرست وار به آن اشاره کرد.

در ادامه این نشست بهروز مینایی دبیر علمی کنفرانس، ضمن اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی ۵ وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه» برگزاری این کنفرانس را در راستای توجه همزمان به این وجوه توصیف کرد.

مینایی با اشاره به اینکه تمامی ابعاد علمی، فنی و سرگرمی بازی های دیجیتال در طراحی بخش های مختلف این کنفرانس مدنظر قرار گرفته اظهارامیدواری کرد این رویداد بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در کشور را جبران کند.

دکتر رضوانی دبیر اجرایی این رویداد هم در ادامه نشست خبری با تشریح کارگاه های جنبی و اصلی این کنفرانس به تشریح وضعیت آکادمیک رشته های مرتبط با بازی های دیجیتال در دانشگاه های سراسر کشور پرداخت.

رضوانی تأکید کرد: اینکه برای این رویداد شورای سیاستگذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، ۷ جلسه تشکیل داده و کلیه جزئیات را مورد بررسی قرار داده است در قیاس با سایر کنفرانس های مشابه در کشور، یک اتفاق قابل توجه است. این شورا وظیفه ای فراکنفرانسی دارد و پی از این رویداد هم در راستای ارتباط بیشتر دانشگاه و صنعت بازی ها فعالیت خود را ادامه خواهد داد.

در ادامه نشست فرزانه شریفی از همکاران مرکز دایرک به تشریح زمان بندی برگزاری نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال پرداخت و ۱۵ شهریور را آخرین مهلت ارسال پیشنهاد برگزاری کارگاه ها، ۲۰ شهریور را آخرین مهلت ارسال اصل و چکیده مقالات، ۱۵ مهر را تاریخ اعلام نتایج دوری مقالات، اول آبان را آخرین مهلت ثبت نام نهایی و ارسال نهایی مقالات و دوم آذر را تاریخ برگزاری یک روزه کنفرانس اعلام کرد.

پس از آن نیز از دانشجویان علاقمند به همراهی با این رویداد در دانشگاه های سراسر کشور دعوت شد تا برای همکاری در قالب سفیران دایرک در دانشگاه ها، درخواست خود را به دبیرخانه این رویداد اعلام کنند.



در نشستی خبری در بنیاد ملی؛ جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد (۹۵/۰۱/۲۵-۹۵/۰۱/۲۵)

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف گسترش و تثبیت فعالیت های پژوهشی پیرامون صنعت بازی ها در ایران، آذرماه امسال برگزار خواهد شد.

به گزارش خبرنگار مهر، نشست خبری نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال پیش از ظهر امروز یکشنبه ۷ خردادماه با حضور سیدمحمد علی سیدحسینی دبیر، بهروز مینایی دبیر عملی و محمد حسین رضوانی دبیر اجرایی این کنفرانس در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) در ابتدای این نشست سیدمحمدعلی سید حسینی با اشاره به فعالیت مرکز پژوهشی دایرک از دو سال قبل در بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: این مرکز از ابتدا دو مأموریت اصلی برای خود در نظر گرفته بود که یکی رونق در فضای پژوهشی پیرامون بازی های دیجیتال بوده و دیگری تهیه آمار و اطلاعات مرتبط با این حوزه. مرکز دایرک در این مسیر محصولاتی از قبلی آمار و داده های خارجی و پیمایش های داخلی و نیز حمایت از پژوهش های دانشگاهی و تألیف کتاب داشته است. در تکمیل فرآیند مأموریت های این مرکز کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

سیدحسینی در ادامه به برخی داده های آماری مرتبط با وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در ایران پرداخت و گفت: از ابتدای فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا به امروز سه پیمایش در سطح کشور انجام شده که امروز می توان داده های آماری این گزارش ها را با یکدیگر مقایسه کرد. براساس داده های این گزارش ها که به ترتیب در سال ها ۸۹، ۹۲ و ۹۴ تهیه و منتشر شده است، تعداد گیرم های ایرانی از ۱۶ میلیون به ۲۳ میلیون نفر رسیده است و بازیکنان آنلاین از ۱۴ درصد در سال ۸۹ به ۳۹ درصد در سال ۹۴ رسیده اند.

وی در ادامه به سیر صعودی ثبت شرکت های بازی ساز و رشد بازی های موبایلی در کشور هم اشاره کرد و گفت: با توجه به همین نکات و رشد پژوهش های صورت گرفته پیرامون بازی های دیجیتال در کشور تصمیم به برگزاری این کنفرانس گرفتیم تا از طریق شبکه سازی بتوانیم این ظرفیت ها را رشد داده و حداکثر استفاده را از آن ها داشته باشیم.

به گفته سیدحسینی این کنفرانس قرار است به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود و در این مسیر شورای سیاست گذاری کنفرانس با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح کشور تشکیل شده است.

اولین دوره این کنفرانس با میزبانی دانشگاه علم صنعت و در تاریخ دوم آذرماه برگزار می شود و همزمان مرکز دایرک به عنوان دبیرخانه مستقر و ثابت این رویداد فعالیت خود را آغاز خواهد کرد.

به گفته سیدحسینی این کنفرانس از دوره دوم به صورت بین المللی برگزار خواهد شد و به همین دلیل عنوان اختصاری «DGRC» برای آن انتخاب شده است. «هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال»، «جنبه های فنی و الگوریتم بازی های دیجیتال»، «گرافیک رایانه ای بازی های دیجیتال»، «پردازش بازی های دیجیتال»، «بازی های جدی و بازی واره ها»، «ابزار رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال»، «تعامل پذیری در بازی های دیجیتال»، «هنر و طراحی بازی های دیجیتال» و «اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال» ۹ محور اصلی این کنفرانس هستند که دبیر این رویداد به صورت فهرست وار به آن اشاره کرد.

در ادامه این نشست بهروز مینایی دبیر علمی کنفرانس، ضمن اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی ۵ وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه» برگزاری این کنفرانس را در راستای توجه همزمان به این وجوه توصیف کرد.

مینایی با اشاره به اینکه تمامی ابعاد علمی، فنی و سرگرمی بازی های دیجیتال در طراحی بخش های مختلف این کنفرانس مدنظر قرار گرفته اظهارامیدواری کرد این رویداد بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در کشور را جبران کند.

دکتر رضوانی دبیر اجرایی این رویداد هم در ادامه نشست خبری با تشریح کارگاه های جنبی و اصلی این کنفرانس به تشریح وضعیت آکادمیک رشته های مرتبط با بازی های دیجیتال در دانشگاه های سراسر کشور پرداخت.

رضوانی تأکید کرد: اینکه برای این رویداد شورای سیاستگذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، ۷ جلسه تشکیل داده و کلیه جزئیات را مورد بررسی قرار داده است در قیاس با سایر کنفرانس های مشابه در کشور، یک اتفاق قابل توجه است. این شورا وظیفه ای فراکنفرانسی دارد و پی از این رویداد هم در راستای ارتباط بیشتر دانشگاه و صنعت بازی ها فعالیت خود را ادامه خواهد داد.

در ادامه نشست فرزانه شریفی از همکاران مرکز دایرک به تشریح زمان بندی برگزاری نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال پرداخت و ۱۵ شهریور را آخرین مهلت ارسال پیشنهاد برگزاری کارگاه ها، ۲۰ شهریور را آخرین مهلت ارسال اصل و چکیده مقالات، ۱۵ مهر را تاریخ اعلام نتایج دوری مقالات، اول آبان را آخرین مهلت ثبت نام نهایی و ارسال نهایی مقالات و دوم آذر را تاریخ برگزاری یک روزه کنفرانس اعلام کرد.

پس از آن نیز از دانشجویان علاقمند به همراهی با این رویداد در دانشگاه های سراسر کشور دعوت شد تا برای همکاری در قالب سفیران دایرک در دانشگاه ها، درخواست خود را به دبیرخانه این رویداد اعلام کنند.



جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد (۱۳۹۵-۹۶/۰۱/۰۱)

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف گسترش و تثبیت فعالیت های پژوهشی پیرامون صنعت بازی ها در ایران، آذرماه امسال برگزار خواهد شد.

به گزارش خبرنگار بی باک، نشست خبری نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال پیش از ظهر امروز یکشنبه ۷ خردادماه با حضور سیدمحمد علی سیدحسینی دبیر، بهروز مینایی دبیر علمی و محمد حسین رضوانی دبیر اجرایی این کنفرانس در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

در ابتدای این نشست سیدمحمدعلی سید حسینی با اشاره به فعالیت مرکز پژوهشی دایرک از دو سال قبل در بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: این مرکز از ابتدا دو مأموریت اصلی برای خود در نظر گرفته بود که یکی رونق در فضای پژوهشی پیرامون بازی های دیجیتال بوده و دیگری تهیه آمار و اطلاعات مرتبط با این حوزه. مرکز دایرک در این مسیر محصولاتی از قبلی آمار و داده های خارجی و پیمایش های داخلی و نیز حمایت از پژوهش های دانشگاهی و تألیف کتاب داشته است. در تکمیل فرآیند مأموریت های این مرکز کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سیدحسینی در ادامه به برخی داده های آماری مرتبط با وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در ایران پرداخت و گفت: از ابتدای فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا به امروز سه پیمایش در سطح کشور انجام شده که امروز می توان داده های آماری این گزارش ها را با یکدیگر مقایسه کرد. براساس داده های این گزارش ها که به ترتیب در سال ها ۸۹، ۹۲ و ۹۴ تهیه و منتشر شده است، تعداد گیمرهای ایرانی از ۱۶ میلیون به ۲۳ میلیون نفر رسیده است و بازیکنان آنلاین از ۱۴ درصد در سال ۸۹ به ۳۹ درصد در سال ۹۴ رسیده اند.

وی در ادامه به سیر صعودی ثبت شرکت های بازی ساز و رشد بازی های موبایلی در کشور هم اشاره کرد و گفت: با توجه به همین نکات و رشد پژوهش های صورت گرفته پیرامون بازی های دیجیتال در کشور تصمیم به برگزاری این کنفرانس گرفتیم تا از طریق شبکه سازی بتوانیم این ظرفیت ها را رشد داده و حداکثر استفاده را از آن ها داشته باشیم.

به گفته سیدحسینی این کنفرانس قرار است به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود و در این مسیر شورای سیاست گذاری کنفرانس با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح کشور تشکیل شده است.

اولین دوره این کنفرانس با میزبانی دانشگاه علم صنعت و در تاریخ دوم آذرماه برگزار می شود و همزمان مرکز دایرک به عنوان دبیرخانه مستقر و ثابت این رویداد فعالیت خود را آغاز خواهد کرد.

به گفته سیدحسینی این کنفرانس از دوره دوم به صورت بین المللی برگزار خواهد شد و به همین دلیل عنوان اختصاری «DGRC» برای آن انتخاب شده است. «هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال»، «جنبه های فنی و الگوریتم بازی های دیجیتال»، «گرافیک رایانه ای بازی های دیجیتال»، «پردازش بازی های دیجیتال»، «بازی های جدی و بازی واره ها»، «امداد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال»، «تعامل پذیری در بازی های دیجیتال»، «هنر و طراحی بازی های دیجیتال» و «اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال» ۹ محور اصلی این کنفرانس هستند که دبیر این رویداد به صورت فهرست وار به آن اشاره کرد.

در ادامه این نشست بهروز مینایی دبیر علمی کنفرانس، ضمن اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی ۵ وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه» برگزاری این کنفرانس را در راستای توجه همزمان به این وجوه توصیف کرد.

مینایی با اشاره به اینکه تمامی ابعاد علمی، فنی و سرگرمی بازی های دیجیتال در طراحی بخش های مختلف این کنفرانس مدنظر قرار گرفته اظهارامیدواری کرد این رویداد بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در کشور را جبران کند.

دکتر رضوانی دبیر اجرایی این رویداد هم در ادامه نشست خبری با تشریح کارگاه های جنبی و اصلی این کنفرانس به تشریح وضعیت آکادمیک رشته های مرتبط با بازی های دیجیتال در دانشگاه های سراسر کشور پرداخت.

رضوانی تأکید کرد: اینکه برای این رویداد شورای سیاستگذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، ۷ جلسه تشکیل داده و کلیه جزئیات را مورد بررسی قرار داده است در قیاس با سایر کنفرانس های مشابه در کشور، یک اتفاق قابل توجه است. این شورا وظیفه ای فراکنفرانسی دارد و پی از این رویداد هم در راستای ارتباط بیشتر دانشگاه و صنعت بازی ها فعالیت خود را ادامه خواهد داد.

در ادامه نشست فرزانه شریفی از همکاران مرکز دایرک به تشریح زمان بندی برگزاری نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال پرداخت و ۱۵ شهریور را آخرین مهلت ارسال پیشنهاد برگزاری کارگاه ها، ۲۰ شهریور را آخرین مهلت ارسال اصل و چکیده مقالات، ۱۵ مهر را تاریخ اعلام نتایج دوری مقالات، اول آبان را آخرین مهلت ثبت نام نهایی و ارسال نهایی مقالات و دوم آذر را تاریخ برگزاری یک روزه کنفرانس اعلام کرد.

پس از آن نیز از دانشجویان علاقمند به همراهی با این رویداد در دانشگاه های سراسر کشور دعوت شد تا برای همکاری در قالب سفیران دایرک در دانشگاه ها، درخواست خود را به دبیرخانه این رویداد اعلام کنند.



دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: جایگاه یک مجله علمی و پژوهشی در حوزه گیم خالی است

(۱۳۹۵-۰۳/۰۴/۰۷)

خبرگزاری شبستان: دکتر مینایی معتقد است، تولید ادبیات در حوزه بازی های رایانه ای به خصوص برای اقشار دانشگاهی بسیار ضروری است.

به گزارش خبرنگار شبستان، دکتر بهروز مینایی، امروز ۷ خرداد در نشست خبری اولین دوره کنفرانس «تحقیقات بازی های دیجیتال» گرایش ها، فناوری و کاربردها که در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، به عنوان دبیر علمی این کنفرانس گفت: گیم نقطه تلاقی آموزش، هنر، صنعت، بازی و سرگرمی است. گیم از یک طرف شادابی و نشاط و از خود بی خود شدن را بین کاربران تزییق می کند و از طرف دیگر یک آموزش پنهان در خود دارد. گیم ناخودآگاه و غیرمستقیم به کاربران آموزش می دهد. ابعاد هنری طراحی زیبا که گیم را هنر هشتم مطرح می کند، قابل ملاحظه است. از طریق گیم می توان خلق ثروت کرد. گیم می تواند ابعاد اقتصادی فرهنگ را در پی داشته است. گیم همچنین می تواند ما را با فرهنگ جدیدی آشنا کند کاری که غربی ها به شدت از آن استفاده می کنند.

دکتر مینایی اظهار داشت: از طریق بنیاد ملی بازی های رایانه ای یک تعامل خوب برقرار کردیم که مجموعه سنگینی از دانشگاه های فعال در حوزه بازی های رایانه ای به میدان آمدند. دانشگاه اصفهان در سال های ۹۴ و ۹۵ همایش تحقیقات بازی های رایانه ای را طراحی کرد. حوزه مصرف و ابعاد فقهی و حقوقی در آن همایش مطرح بود. در حوزه سلامت دکتر رضوانی همایش بازی و سلامت را طراحی کردند.

وی با اشاره به برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بیان کرد: تمام ابعاد فنی، مهندسی، علوم انسانی، فقهی و پزشکی در این کنفرانس مدنظر قرار گرفته شده است. تولید ادبیات در این حوزه به خصوص برای اقشار دانشگاهی بسیار ضروری است. جایگاه یک مجله علمی و پژوهشی در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حوزه گیم خالی است دبیر اجرایی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال خاطرنشان کرد: هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال پرورش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای و بازی های دیجیتال اقتصاد مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال، بازی های جدی و بازی وارسازی ۹ محور کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هستند.



حسینی: کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هر سال برگزار می شود (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۱۳۹۷)

خبرگزاری شبستان: دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با بیان اینکه این کنفرانس هر سال در یک دانشگاه برگزار می شود، گفت: از سال های آتی این کنفرانس به طور بین المللی برگزار خواهد شد.

به گزارش خبرنگار شبستان، سیدمحمد سیدحسینی، امروز در نشست خبری اولین دوره کنفرانس "تحقیقات بازی های دیجیتال، گرایش ها، فناوری ها و کاربردها" که در بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد، گفت: ما بخشی را به عنوان دایرک زیر نظر بنیاد ملی بازی های رایانه ای تأسیس کردیم. این بخش مأموریت رونق بخشی به پژوهش و توسعه ادبیات نظری و تهیه آمارها در حوزه بازار بازی های رایانه ای را بر عهده دارد. محصولات متنوعی در این مدت داشتیم. اطلاعاتی در مورد مصرف بازی ها در کل کشور با پیمایش های انجام شده جمع آوری کردیم.

حسینی اظهار داشت: در بخش رونق بخشی به پژوهش و توسعه ادبیات نظری چندین کار از جمله حمایت از پژوهش های دانشگاهی، رساله ها و پژوهش های صورت گرفته در سطح آکادمیک، تالیف و ترجمه کتاب انجام دادیم. ماهنامه مطالعات بازی را درآوردیم. تاکنون ۸ شماره از این ماهنامه منتشر شده است که هر شماره به یک موضوع خاص اختصاص دارد.

وی با بیان اینکه از ابتدای تأسیس بنیاد بازی های رایانه ای سه پیمایش در سطح ملی انجام دادیم، عنوان کرد: در حیطه تعداد بازیکنان از ۱۶ میلیون نفر در سال ۸۹ به ۱۸ میلیون نفر در سال ۹۲ و ۲۳ میلیون نفر در سال ۹۴ رسیدیم. متوسط سن بازیکنان در سال ۸۹ سیزده سال بود که در سال ۹۲ به ۱۶ سال رسید و در سال ۹۴ این رقم به ۲۱ سال رسید.

دبیر کنفرانس تحقیقات، بازی های دیجیتال، گرایش ها، فناوری ها و کاربردها تصریح کرد: در سال ۹۲ ۶۳ درصد بازیکنان بازی ها را روی گوشی هوشمند نصب کردند. این رقم در سال ۹۴ ۷۷ درصد شد یعنی ما طی دو سال رشد ۱۴ درصدی داشتیم. بازی هایی که روی تبلت نصب شده بودند در سال ۹۲ ۱۵ درصد بودند که در سال ۹۴ به ۲۱ درصد رسیدند. تعداد بازیکنان های آنلاین در سال ۸۹ ۱۴ درصد بودند و در سال ۹۲ ۳۰ درصد که در سال ۹۴ به ۳۹ درصد رسیدند. متوسط بازی کردن در روز در بین بازیکنان ها در سال ۹۲ ۵۴ دقیقه در روز بود که در سال ۹۴ به ۷۹ دقیقه در روز رسید.

سیدحسینی یادآور شد: سهم بازیکنانی که روزانه بازی می کنند در سال ۸۹ ۳۷ درصد بود که به ۵۴ درصد در سال ۹۴ رسید. تعداد شرکت های ثبت شده بازی سازی هر سال با رشد مواجه بوده است. بازی هایی که توانستیم صادر کنیم هم به خصوص بعد از سال ۸۹ رشد داشته است. تعداد پژوهشگران در محافل آکادمیک در حوزه بازی های رایانه ای در سال ۸۹ ۱۷ نفر و در سال های ۹۲ و ۹۴ به ترتیب ۱۲۲ و ۳۳۵ نفر بودند. تعداد مقالاتی که در این حوزه نمایه شد در سال های ۸۹ ۹۲ و ۹۴ به ترتیب ۴، ۴۶ و ۱۴۵ مقاله بودند.

وی با اشاره به برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بیان کرد: تصمیم گرفتیم یک کنفرانس با توجه به رشد در پژوهش ها برگزار کنیم که بتوانیم بین پژوهشگران که در حال حاضر جزیره ای در دانشگاه ها هستند، شبکه سازی کنیم. هدف ما این است که این پژوهشگران به وسیله حلقه هایی به هم متصل شوند. ما قرار است این کنفرانس را سالانه برگزار کنیم.

سیدحسینی اظهار داشت: همکاران مختلفی از دانشگاه های مطرح کشور همچون شریف، تهران، علم و صنعت، شهید بهشتی، علامه و آزاد از طریق شورای سیاستگذاری به ما کمک کردند. تصمیم گرفتیم که این کنفرانس را هر سال در یکی از دانشگاه ها برگزار کنیم. امسال به پیشنهاد دکتر مینایی و با توجه به سابقه ای که ایشان در دانشگاه علم و صنعت دارند، کنفرانس را در دانشگاه علم و صنعت برگزار می کنیم. یک جایی هم باید می بود که دبیرخانه مستقر و دائمی داشته باشیم. دایرک به عنوان دبیرخانه دائمی این کنفرانس انتخاب شد. برگزاری کارگاه های جانبی این کنفرانس نیز بر عهده انستیتو ملی بازی سازی قرار گرفت. این انستیتو در بخش آموزش هنر بازی سازی از بقیه ارگان های آموزشی جلوتر است.

سیدحسینی با بیان اینکه اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال دوم آذر امسال برگزار می شود، گفت: این کنفرانس امسال ملی برگزار می شود اما از سال های آتی آن را بین المللی برگزار می کنیم. علاوه بر سایت کنفرانس، کانال تلگرام دایرک نیز اخبار را پوشش می دهد.

دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هوش مصنوعی، جنبه های فنی و معماری، گرافیک رایانه ای، پرورش بازی ها، بازی های جدی و بازی وارسازی، ابعاد رفتار اجتماعی بازی ها، تعامل پژوهشی در بازی ها، هنر و طراحی بازی ها، اقتصاد و مدیریت و کسب و کار در بازی های دیجیتال را ۹ محور اصلی این کنفرانس دانست و افزود: اعضای کمیته علمی این کنفرانس نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی هستند.



سیدمحمدعلی سیدحسینی: بیش از ۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی های رایانه ای هستند (۱۳۹۵-۹۶/۰۳/۲۷)

دبیر همایش تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ۳ پیمایش ملی در سال های مختلف انجام داده است که نشان می دهد در سال ۹۴ کاربران بازی های رایانه ای به بیش از ۲۳ میلیون نفر رسیده است.

به گزارش خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما، سیدمحمدعلی سیدحسینی در نشست خبری نخستین دوره همایش تحقیقات بازی های دیجیتال افزود: در سال ۸۹ ما ۱۶ میلیون کاربر بازی های رایانه ای داشتیم که متوسط سن آن ها ۱۳ سال بود، اما در سال ۹۴ این متوسط سنی به ۲۱ سال رسید. وی گفت: از سال ۹۴ به بعد تعداد بازیکنان آنلاین افزایش یافته است و همچنین متوسط بازی روزانه هر بازیکن که سال ۹۲ حدود ۵۴ دقیقه بود در سال ۹۴ به ۷۹ دقیقه در روز رسید. سیدحسینی افزود: نخستین همایش تحقیقات بازی های دیجیتال که به اختصار DGRC نامیده می شود، توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوم آذر در دانشگاه علم و صنعت برگزار خواهد شد. وی گفت: این همایش دارای ۹ محور: گرافیک رایانه ای و بازی های دیجیتال، هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، پردازش بازی های دیجیتال، بازی های جدی و بازی وار سازی، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و اقتصاد - کسب و کار است.



کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار می شود / شبکه سازی پژوهشگران حوزه گیم (۱۳۹۵-۹۶/۰۳/۲۷)

گروه شبکه های اجتماعی: دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، شبکه سازی پژوهشگران حوزه گیم را یکی از اهداف برگزاری کنفرانس دانست و گفت: پژوهشگران حوزه گیم که به صورت جزیره ای مشغول به کار بودند به واسطه برگزاری این کنفرانس منسجم خواهند شد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، نشست خبری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با گرایش ها: فناوری ها و کاربردها، پیش از ظهر امروز با حضور بهروز مینایی، مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دبیر علمی کنفرانس، سیدمحمدعلی سیدحسینی، دبیر کنفرانس و محمدحسین رضوانی، دبیر اجرایی کنفرانس در سالن اجتماعات بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. سیدحسینی، با اشاره به پیش زمینه برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال اظهار کرد: سال گذشته بخش تحقیقات بازی های دیجیتال زیر نظر بنیاد ملی بازی های رایانه ای با دو مأموریت رونق بخشی به فضای پژوهش و توسعه ادبیات نظری این حوزه، نتیجه آمارها و اطلاعات برای شفاف سازی حوزه صنعت گیم راه اندازی شد.

وی افزود: از ابتدای تشکیل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سه پیمایش ملی در سال های ۸۹، ۹۲ و ۹۴ انجام شد. براساس این پیمایش ۱۶ گیم در سال ۸۹ به ۱۸ میلیون گیم در سال ۹۲ و در نهایت به ۲۳ میلیون گیم در سال ۹۴ رسید.

دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال تصریح کرد: متوسط سنی گیمرها در سال ۸۹ سیزده سال بود که این عدد در سال ۹۲ به ۱۶ سال و در سال ۹۴ به ۲۱ سال رسید. همچنین ۶۳ درصد از گیمرها در سال ۹۲ روی گوشی های هوشمند بازی می کردند که این رقم در سال ۹۴ به ۷۷ درصد رسید.

وی بیان کرد: ۱۵ درصد از گیمرها روی تبلت بازی می کردند که این رقم در سال ۹۴ به ۲۱ درصد رسیده است. همچنین ۱۴ درصد از گیمرها در سال ۸۹ به بازی آنلاین می پرداختند که این رقم در سال ۹۴ به ۳۹ درصد از گیمرها رسیده است.

سیدحسینی اظهار کرد: متوسط بازی گیمرها در سال ۹۲ نزدیک به ۵۴ دقیقه بود که این رقم در سال ۹۴ به ۷۹ دقیقه افزایش یافته است. همچنین در سال ۸۹ نزدیک به ۱۷ پژوهشگر به صورت تخصصی در حوزه بازی ها فعالیت می کردند که این رقم در سال ۹۲ به ۱۳۲ پژوهشگر و در سال ۹۴ به ۳۳۵ پژوهشگر رشد داشته است.

وی افزود: تعداد مقالات نمایه شده در سال ۸۹ نزدیک به چهار مقاله بوده که در سال ۹۲ به ۴۶ مقاله و در سال ۹۴ به ۱۴۵ مقاله تخصصی در حوزه بازی های رایانه ای افزایش یافته است.

شبکه سازی پژوهشگران

دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال تصریح کرد: کنفرانس در راستای شبکه سازی پژوهشگرانی است که به صورت جزیره ای در حوزه بازی های رایانه ای کار پژوهشی می کنند. این ظرفیت می تواند علاوه بر اینکه سبب رشد فعالیت های پژوهشگران شود، معرفی کارکردهای بازی های رایانه ای به سیاست گذاران و کسانی که این صنعت را تنها یک سرگرمی می دانند، باشد.

وی افزود: این کنفرانس به صورت سالانه تکرار خواهد شد و دوره اول کنفرانس به میزبانی دانشگاه علم و صنعت خواهد بود. همچنین دبیرخانه دائمی کنفرانس در دایرکت (مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال) در بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواهد بود.

سیدحسینی اظهار کرد: کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال پنجشنبه دوم آذرماه در دانشگاه علم و صنعت برگزار خواهد شد.

وی در پایان خاطرنشان کرد: محورهای همایش شامل هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای و بازی های دیجیتال، اقتصاد مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی است.



جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد (۱۴۰۱-۱۴۰۲)

اقتصاد ایران: نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف گسترش و تثبیت فعالیت های پژوهشی پیرامون صنعت بازی ها در ایران، آذرماه امسال برگزار خواهد شد.

نشست خبری نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال پیش از ظهر امروز یکشنبه ۷ خردادماه با حضور سیدمحمد علی سیدحسینی دبیر، بهروز مینایی دبیر عملی و محمد حسین رضوانی دبیر اجرایی این کنفرانس در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد. در ابتدای این نشست سیدمحمدعلی سیدحسینی با اشاره به فعالیت مرکز پژوهشی دایرک از دو سال قبل در بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: این مرکز از ابتدا دو مأموریت اصلی برای خود در نظر گرفته بود که یکی رونق در فضای پژوهشی پیرامون بازی های دیجیتال بوده و دیگری تهیه آمار و اطلاعات مرتبط با این حوزه. مرکز دایرک در این مسیر محصولاتی از قبلی آمار و داده های خارجی و پیمایش های داخلی و نیز حمایت از پژوهش های دانشگاهی و تألیف کتاب داشته است. در تکمیل فرآیند مأموریت های این مرکز کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد. سیدحسینی در ادامه به برخی داده های آماری مرتبط با وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در ایران پرداخت و گفت: از ابتدای فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا به امروز سه پیمایش در سطح کشور انجام شده که امروز می توان داده های آماری این گزارش ها را با یکدیگر مقایسه کرد. براساس داده های این گزارش ها که به ترتیب در سال ها ۸۹، ۹۲ و ۹۴ تهیه و منتشر شده است، تعداد گیمرهای ایرانی از ۱۶ میلیون به ۲۳ میلیون نفر رسیده است و بازیکنان آنلاین از ۱۴ درصد در سال ۸۹ به ۳۹ درصد در سال ۹۴ رسیده اند.

وی در ادامه به سیر صعودی ثبت شرکت های بازی ساز و رشد بازی های موبایلی در کشور هم اشاره کرد و گفت: با توجه به همین نکات و رشد پژوهش های صورت گرفته پیرامون بازی های دیجیتال در کشور تصمیم به برگزاری این کنفرانس گرفتیم تا از طریق شبکه سازی بتوانیم این ظرفیت ها را رشد داده و حداکثر استفاده را از آن ها داشته باشیم.

به گفته سیدحسینی این کنفرانس قرار است به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود و در این مسیر شورای سیاست گذاری کنفرانس با حضور نمایندگان از دانشگاه های مطرح کشور تشکیل شده است.

اولین دوره این کنفرانس با میزبانی دانشگاه علم و صنعت و در تاریخ دوم آذرماه برگزار می شود و همزمان مرکز دایرک به عنوان دبیرخانه مستقر و ثابت این رویداد فعالیت خود را آغاز خواهد کرد.

به گفته سیدحسینی این کنفرانس از دوره دوم به صورت بین المللی برگزار خواهد شد و به همین دلیل عنوان اختصاری «DGRC» برای آن انتخاب شده است. «هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال»، «جنبه های فنی و الگوریتم بازی های دیجیتال»، «گرافیک رایانه ای بازی های دیجیتال»، «پردازش بازی های دیجیتال»، «بازی های جدی و بازی واره ها»، «ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال»، «تعامل پذیری در بازی های دیجیتال»، «هنر و طراحی بازی های دیجیتال» و «اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال» ۹ محور اصلی این کنفرانس هستند که دبیر این رویداد به صورت فهرست وار به آن اشاره کرد.

در ادامه این نشست بهروز مینایی دبیر علمی کنفرانس، ضمن اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی ۵ وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه» برگزاری این کنفرانس را در راستای توجه همزمان به این وجوه توصیف کرد.

مینایی با اشاره به اینکه تمامی ابعاد علمی، فنی و سرگرمی بازی های دیجیتال در طراحی بخش های مختلف این کنفرانس مدنظر قرار گرفته اظهارامیدواری کرد این رویداد بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در کشور را جبران کند.

دکتر رضوانی دبیر اجرایی این رویداد هم در ادامه نشست خبری با تشریح کارگاه های جنبی و اصلی این کنفرانس به تشریح وضعیت آکادمیک رشته های مرتبط با بازی های دیجیتال در دانشگاه های سراسر کشور پرداخت.

رضوانی تأکید کرد: اینکه برای این رویداد شورای سیاستگذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، ۷ جلسه تشکیل داده و کلیه جزئیات را مورد بررسی قرار داده است در قیاس با سایر کنفرانس های مشابه در کشور، یک اتفاق قابل توجه است. این شورا وظیفه ای فراکنفرانسی دارد و پی از این رویداد هم در راستای ارتباط بیشتر دانشگاه و صنعت بازی ها فعالیت خود را ادامه خواهد داد.

در ادامه نشست فرزانه شریفی از همکاران مرکز دایرک به تشریح زمان بندی برگزاری نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال پرداخت و ۱۵ شهریور را آخرین مهلت ارسال پیشنهاد برگزاری کارگاه ها، ۲۰ شهریور را آخرین مهلت ارسال اصل و چکیده مقالات، ۱۵ مهر را تاریخ اعلام نتایج دوری مقالات، اول آبان را آخرین مهلت ثبت نام نهایی و ارسال نهایی مقالات و دوم آذر را تاریخ برگزاری یک روزه کنفرانس اعلام کرد.

پس از آن نیز از دانشجویان علاقمند به همراهی با این رویداد در دانشگاه های سراسر کشور دعوت شد تا برای همکاری در قالب سفیران دایرک در دانشگاه ها، درخواست خود را به دبیرخانه این رویداد اعلام کنند.



سید محمدعلی سید حسینی: بیش از ۲۳ میلیون ایرانی کاربر بازی های رایانه ای هستند (۱۳۹۱-۹۵/۰۴/۰۷)

خبرگزاری آریا- دبیر همایش تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ۳ پیمایش ملی در سال های مختلف انجام داده است که نشان می دهد در سال ۹۴ کاربران بازی های رایانه ای به بیش از ۲۳ میلیون نفر رسیده است.

به گزارش خبرگزاری آریا، سید محمدعلی سید حسینی در نشست خبری نخستین دوره همایش تحقیقات بازی های دیجیتال افزود: در سال ۸۹ ما ۱۶ میلیون کاربر بازی های رایانه ای داشتیم که متوسط سن آن ها ۱۳ سال بود، اما در سال ۹۴ این متوسط سنی به ۲۱ سال رسید.

وی گفت: از سال ۹۴ به بعد تعداد بازیکنان آنلاین افزایش یافته است و همچنین متوسط بازی روزانه هر بازیکن که سال ۹۲ حدود ۵۴ دقیقه بود در سال ۹۴ به ۷۹ دقیقه در روز رسید.

سید حسینی افزود: نخستین همایش تحقیقات بازی های دیجیتال که به اختصار DGRC نامیده می شود، توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای دوم آذر در دانشگاه علم و صنعت برگزار خواهد شد.

وی گفت: این همایش دارای ۹ محور: گرافیک رایانه ای و بازی های دیجیتال، هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، پردازش بازی های دیجیتال، بازی های جدی و بازی وار سازی، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و اقتصاد - کسب و کار است.



دبیر کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال: کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال نقطه تلاقی بازی و دانش است (۱۳۹۱-۹۵/۰۴/۰۷)

تهران - ایرنا - دبیر نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال گفت: این کنفرانس می تواند نقطه تلاقی بازی و دانش در حوزه بازی های رایانه ای باشد.

به گزارش خبرنگار فرهنگی ایرنا، سید محمدعلی سید حسینی روز یکشنبه در نشست خبری افزود: این کنفرانس در راستای رونق بخشی به بخش پژوهش بازی های رایانه ای و حمایت از پروژه های دانشگاهی، رسانه، تالیف و ترجمه کتاب و همچنین توسعه ادبیات نظری است.

وی با اشاره به فعالیت مرکز پژوهشی دایرک بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: این مرکز دو هدف برای خود داشت که یکی رونق بخشی در فضای پژوهشی پیرامون بازی های دیجیتال و دیگری تهیه آمار و اطلاعات مرتبط با این حوزه، که مرکز دایرک در این مسیر محصولاتی مانند آمار و داده های خارجی و پیمایش های داخلی و نیز حمایت از پژوهش های دانشگاهی و تالیف کتاب داشته است.

سید حسینی ادامه داد: از ابتدای فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا به امروز، سه پیمایش در سطح کشور انجام شده که امروز می توان داده های آماری این گزارش ها را با یکدیگر مقایسه کرد.

وی گفت: براساس داده های این گزارش ها که در سال ۸۹، ۹۲ و ۹۴ تهیه و منتشر شده است، تعداد گیمرهای ایرانی از ۱۶ میلیون به ۲۳ میلیون نفر رسیده و بازیکنان آنلاین از ۱۴ درصد در سال ۸۹ به ۳۹ درصد در سال ۹۴ رسیده اند.

سید حسینی افزود: همچنین ثبت شرکت های بازی ساز و بازی های موبایلی گسترش یافته و با توجه به این سیر صعودی و رشد پژوهش های صورت گرفته پیرامون بازی های رایانه ای در کشور، تصمیم به برگزاری کنفرانس گرفتیم تا از طریق شبکه سازی بتوانیم این ظرفیت ها را رشد داده و استفاده را از آنها داشته باشیم.

وی گفت: این کنفرانس با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای به صورت سالانه برگزار می شود و در این مسیر شورای سیاستگذاری کنفرانس با حضور نمایندگان از دانشگاه های مطرح کشور تشکیل شده است.

سید حسینی با اشاره به اینکه این کنفرانس آذر ماه برگزار می شود، گفت: دوم آذر ماه کنفرانس به میزبانی دانشگاه علم صنعت برگزار می شود.

ادامه دارد...

فرهنگ ۹۳۳۸ ** خبرنگار: صدیقه بهارلو * انتشار: امید غیاثوند



در نشست خبری با حضور دبیران کنفرانس؛ جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد (۱۳۹۱-۹۵/۰۴/۰۷)

صبح امروز هفت خرداد ماه در نشستی خبری در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های دیجیتال که با همکاری دایرک و دانشگاه علم و صنعت برگزار می شود، تشریح شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این نشست خبری با حضور دکتر سیدمحمد علی سیدحسینی، دبیر، دکتر بهروز مینایی، دبیر عملی و دکتر محمد حسین رضوانی، دبیر اجرایی این کنفرانس برگزار شد. در ابتدای این نشست، سیدمحمدعلی سیدحسینی با اشاره به فعالیت مرکز پژوهشی دایرک از دو سال قبل در بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «این مرکز از ابتدا دو مأموریت اصلی برای خود در نظر گرفته بود که یکی رونق در فضای پژوهشی پیرامون بازی های دیجیتال بوده و دیگری تهیه آمار و اطلاعات مرتبط با این حوزه. مرکز دایرک در این مسیر محصولاتی از قبلی آمار و داده های خارجی و پیمایش های داخلی و نیز حمایت از پژوهش های دانشگاهی و تألیف کتاب داشته است. در تکمیل فرآیند مأموریت های این مرکز کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد».

سیدحسینی در ادامه به برخی داده های آماری مرتبط با وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در ایران پرداخت و گفت: «از ابتدای فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای سه پیمایش در سطح ملی و کشوری در حوزه بازی انجام شده که امروز می توان داده های آماری این گزارش ها را با یک دیگر مقایسه کرد. این پیمایش ها در سال های ۸۹، ۹۲ و ۹۴ انجام شده اند که به ترتیب در این سال ها ۱۸، ۲۳ و ۲۳ میلیون نفر مخاطب بازی های ویدیویی در کشور بوده اند و هر سال این رقم رو به رشد بوده است».

وی افزود: «در سال های اخیر با مشاهده افزایش شرکت های ثبت شده و همچنین رشد صادرات بازی های موبایلی و PC در کشور می توان متوجه رشد بازی سازی در کشور شد و به همین دلیل با برگزاری این کنفرانس قصد داریم نشان دهیم در این حوزه پتانسیل بالایی از نظر آکادمیک و علمی وجود دارد و می خواهیم با این کنفرانس یک شبکه سازی بین کسانی که در حال پژوهش هستند اتفاق بیفتد».

سیدحسینی با اشاره به این که اولین دوره کنفرانس در سطح ملی برگزار می شود گفت: «این کنفرانس از دوره دوم به صورت بین المللی برگزار خواهد شد و به همین دلیل تلاش کرده ایم نام گذاری آن را به نحوی انجام دهیم که در زبان انگلیسی نمونه مشابه نداشته باشد. عنوان اختصاری «DGRC» نیز به همین منظور انتخاب شده است».

وی ادامه داد: «این کنفرانس قرار است به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود و در این مسیر شورای سیاست گذاری کنفرانس با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح کشور تشکیل شده است. این کنفرانس هر سال در یک دانشگاه برگزار خواهد شد و دایرک به عنوان دبیرخانه دائمی فعالیت خواهد کرد».

اولین دوره این کنفرانس با میزبانی دانشگاه علم و صنعت و در تاریخ دوم آذرماه برگزار می شود و همزمان مرکز دایرک به عنوان دبیرخانه مستقر و ثابت این رویداد فعالیت خود را آغاز خواهد کرد.

دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هوش مصنوعی، جنبه های فنی و معماری، گرافیک رایانه ای، پردازش بازی ها، بازی های جدی و بازی وارسازی، ابعاد رفتار اجتماعی بازی ها، تعامل پژوهشی در بازی ها، هنر و طراحی بازی ها، اقتصاد و مدیریت و کسب و کار در بازی های دیجیتال را نه محور اصلی این کنفرانس دانست و افزود: «اعضای کمیته علمی این کنفرانس نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی هستند».

جایگاه یک مجله علمی و پژوهشی در حوزه گیم خالی است

در ادامه این نشست بهروز مینایی مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان دبیر علمی کنفرانس، ضمن اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه» برگزاری این کنفرانس را در راستای توجه همزمان به این وجوه توصیف کرد.

دکتر مینایی اظهار داشت: «از طریق بنیاد ملی بازی های رایانه ای تعامل خوب و سازنده ای برقرار کردیم و مجموعه سنگینی از دانشگاه های فعال در حوزه بازی های رایانه ای به میدان آمدند. دانشگاه اصفهان در سال های ۹۴ و ۹۵ همایش تحقیقات بازی های رایانه ای را برگزار کرد. حوزه مصرف و ابعاد فقهی و حقوقی در آن همایش مطرح بود. در حوزه سلامت نیز دکتر رضوانی همایش بازی و سلامت را طراحی کردند».

وی با اشاره به برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بیان کرد: «تمام ابعاد فنی، مهندسی، علوم انسانی، فقهی و پزشکی در این کنفرانس مدنظر قرار گرفته شده است. تولید ادبیات در این حوزه به خصوص برای اقشار دانشگاهی بسیار ضروری است و جایگاه یک مجله علمی و پژوهشی در حوزه گیم خالی است که امیدوارم این خلا مرتفع شود».

دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال خاطرنشان کرد: «هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال، بازی های جدی و بازی وارسازی ۹ محور اصلی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هستند».

مینایی با اشاره به اینکه تمامی ابعاد علمی، فنی و سرگرمی بازی های دیجیتال در طراحی بخش های مختلف این کنفرانس مدنظر قرار گرفته اظهار امیدواری کرد این رویداد بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در کشور را جبران کند.

ایران ۲۰۰۰ بازی ساز دارد، بریتانیا ۱۲۰۰۰ بازی ساز

دکتر رضوانی دبیر اجرایی این رویداد هم در ادامه نشست خبری با تشریح کارگاه های جنبی و اصلی این کنفرانس به تشریح وضعیت آکادمیک رشته های مرتبط با بازی های دیجیتال در دانشگاه های سراسر کشور پرداخت.

وی افزود: «در سال ۹۴ برنامه ملی بازی های رایانه ای مورد پردازش قرار گرفت. در سال ۹۵ توسط شورای فضای عالی مجازی تصویب و به دستگاه ها ابلاغ شد. مهمترین محور در این بحث آموزش بود. طبق تحقیقات به عمل آمده ۲ هزار نیروی بازی ساز در کشور احصا شده است در حالی که بریتانیا ۱۲ هزار نیروی بازی ساز دارد. این فاصله نشان می دهد که بایستی در تربیت نیروی انسانی کار گسترده ای صورت گیرد».

رضوانی تأکید کرد: «اینکه برای این رویداد شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، ۷ جلسه تشکیل داده و کلیه جزئیات را مورد بررسی قرار داده است در قیاس با سایر کنفرانس های مشابه در کشور، یک اتفاق قابل توجه و استثناست» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دبیر اجرایی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با بیان اینکه حدود هشت کارگاه در این کنفرانس خواهیم داشت، افزود: «کارگاه ها در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا می شوند».

براساس زمان بندی انجام شده، ۱۵ شهریور آخرین مهلت ارسال پیشنهاد برگزاری کارگاه ها، ۲۰ شهریور آخرین مهلت ارسال اصل و چکیده مقالات، ۱۵ مهر تاریخ اعلام نتایج داوری مقالات، اول آبان آخرین مهلت ثبت نام نهایی و ارسال نهایی مقالات و دوم آذر تاریخ برگزاری یک روزه کنفرانس خواهد بود. علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت کنفرانس به نشانی <http://www.dgconfc.com> مراجعه کنند.



در نشستی خبری در بنیاد ملی؛ جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد (۱۴۰۰-۰۱-۰۹)

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف گسترش و تثبیت فعالیت های پژوهشی پیرامون صنعت بازی ها در ایران، آذرماه امسال برگزار خواهد شد.

به گزارش داکترنیوز، نشست خبری نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال پیش از ظهر امروز یکشنبه ۷ خردادماه با حضور سیدمحمد علی سیدحسینی دبیر، بهروز مینایی دبیر علمی و محمد حسین رضوانی دبیر اجرایی این کنفرانس در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد.

در ابتدای این نشست سیدمحمدعلی سیدحسینی با اشاره به فعالیت مرکز پژوهشی دایرک از دو سال قبل در بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: این مرکز از ابتدا دو مأموریت اصلی برای خود در نظر گرفته بود که یکی رونق در فضای پژوهشی پیرامون بازی های دیجیتال بوده و دیگری تهیه آمار و اطلاعات مرتبط با این حوزه. مرکز دایرک در این مسیر محصولاتی از قبلی آمار و داده های خارجی و پیمایش های داخلی و نیز حمایت از پژوهش های دانشگاهی و تألیف کتاب داشته است. در تکمیل فرآیند مأموریت های این مرکز کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

سیدحسینی در ادامه به برخی داده های آماری مرتبط با وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در ایران پرداخت و گفت: از ابتدای فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا به امروز سه پیمایش در سطح کشور انجام شده که امروز می توان داده های آماری این گزارش ها را با یکدیگر مقایسه کرد. براساس داده های این گزارش ها که به ترتیب در سال ها ۸۹، ۹۲ و ۹۴ تهیه و منتشر شده است، تعداد گیرم های ایرانی از ۱۶ میلیون به ۲۳ میلیون نفر رسیده است و بازیکنان آنلاین از ۱۴ درصد در سال ۸۹ به ۳۹ درصد در سال ۹۴ رسیده اند.

وی در ادامه به سیر صعودی ثبت شرکت های بازی ساز و رشد بازی های موبایلی در کشور هم اشاره کرد و گفت: با توجه به همین نکات و رشد پژوهش های صورت گرفته پیرامون بازی های دیجیتال در کشور تصمیم به برگزاری این کنفرانس گرفتیم تا از طریق شبکه سازی بتوانیم این ظرفیت ها را رشد داده و حداکثر استفاده را از آن ها داشته باشیم.

به گفته سیدحسینی این کنفرانس قرار است به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود و در این مسیر شورای سیاست گذاری کنفرانس با حضور نمایندگان از دانشگاه های مطرح کشور تشکیل شده است.

اولین دوره این کنفرانس با میزبانی دانشگاه علم صنعت و در تاریخ دوم آذرماه برگزار می شود و همزمان مرکز دایرک به عنوان دبیرخانه مستقر و ثابت این رویداد فعالیت خود را آغاز خواهد کرد.

به گفته سیدحسینی این کنفرانس از دوره دوم به صورت بین المللی برگزار خواهد شد و به همین دلیل عنوان اختصاری «DGRC» برای آن انتخاب شده است. «هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال»، «جنبه های فنی و الگوریتم بازی های دیجیتال»، «گرافیک رایانه ای بازی های دیجیتال»، «پردازش بازی های دیجیتال»، «بازی های جدی و بازی واره ها»، «ایجاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال»، «تعامل پذیری در بازی های دیجیتال»، «هنر و طراحی بازی های دیجیتال» و «اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال» ۹ محور اصلی این کنفرانس هستند که دبیر این رویداد به صورت فهرست وار به آن اشاره کرد.

در ادامه این نشست بهروز مینایی دبیر علمی کنفرانس، ضمن اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی ۵ وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه» برگزاری این کنفرانس را در راستای توجه همزمان به این وجوه توصیف کرد.

مینایی با اشاره به اینکه تمامی ابعاد علمی، فنی و سرگرمی بازی های دیجیتال در طراحی بخش های مختلف این کنفرانس مدنظر قرار گرفته اظهار امیدواری کرد این رویداد بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در کشور را جبران کند.

دکتر رضوانی دبیر اجرایی این رویداد هم در ادامه نشست خبری با تشریح کارگاه های جنبی و اصلی این کنفرانس به تشریح وضعیت آکادمیک رشته های مرتبط با بازی های دیجیتال در دانشگاه های سراسر کشور پرداخت.

رضوانی تأکید کرد: اینکه برای این رویداد شورای سیاستگذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، ۷ جلسه تشکیل داده و کلیه جزئیات را مورد بررسی قرار داده است در قیاس با سایر کنفرانس های مشابه در کشور، یک اتفاق قابل توجه است. این شورا وظیفه ای فراکنفرانسی دارد و پی از این رویداد هم در راستای ارتباط بیشتر دانشگاه و صنعت بازی ها فعالیت خود را ادامه خواهد داد.

در ادامه نشست فرزانه شریفی از همکاران مرکز دایرک به تشریح زمان بندی برگزاری نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال پرداخت و ۱۵ شهریور را آخرین مهلت ارسال پیشنهاد برگزاری کارگاه ها، ۲۰ شهریور را آخرین مهلت ارسال اصل و چکیده مقالات، ۱۵ مهر را تاریخ اعلام نتایج داوری مقالات، اول آبان را آخرین مهلت ثبت نام نهایی و ارسال نهایی مقالات و دوم آذر را تاریخ برگزاری یک روزه کنفرانس اعلام کرد.

پس از آن نیز از دانشجویان علاقمند به همراهی با این رویداد در دانشگاه های سراسر کشور دعوت شد تا برای همکاری در قالب سفیران دایرک (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) در دانشگاه ها، درخواست خود را به دبیرخانه این رویداد اعلام کنند.



نسیم nasimonline
مجله علمی-پژوهشی

در نشست خبری با حضور دبیران کنفرانس؛ جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال تشریح شد

شماره ۹۵، ۰۱، ۲۵

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با هدف گسترش و تثبیت فعالیت های پژوهشی پیرامون صنعت بازی ها در ایران، آذرماه امسال برگزار خواهد شد.

به گزارش خبرنگار «نسیم آنلاین»، این نشست خبری با حضور دکتر سیدمحمد علی سیدحسینی به عنوان دبیر، دکتر بهروز مینایی به عنوان دبیر علمی و دکتر محمد حسین رضوانی به عنوان دبیر اجرایی این کنفرانس برگزار شد.

سیدمحمدعلی سیدحسینی با اشاره به فعالیت مرکز پژوهشی دایرک از دو سال قبل در بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: این مرکز از ابتدا دو مأموریت اصلی برای خود در نظر گرفته بود که یکی رونق در فضای پژوهشی پیرامون بازی های دیجیتال بوده و دیگری تهیه آمار و اطلاعات مرتبط با این حوزه. مرکز دایرک در این مسیر محصولاتی از قبلی آمار و داده های خارجی و پیمایش های داخلی و نیز حمایت از پژوهش های دانشگاهی و تألیف کتاب داشته است. در تکمیل فرایند مأموریت های این مرکز کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

سیدحسینی در ادامه به برخی داده های آماری مرتبط با وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در ایران پرداخت و گفت: از ابتدای فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای سه پیمایش در سطح ملی و کشوری در حوزه بازی انجام شده که امروز می توان داده های آماری این گزارش ها را با یک دیگر مقایسه کرد. این پیمایش ها در سال های ۸۹، ۹۲ و ۹۴ انجام شده اند که به ترتیب در این سال ها ۱۸، ۶۶ و ۲۳ میلیون نفر مخاطب بازی های ویدیویی در کشور بوده اند و هر سال این رقم رو به رشد بوده است.

وی افزود: در سال های اخیر با مشاهده افزایش شرکت های ثبت شده و همچنین رشد صادرات بازی های موبایلی و PC در کشور می توان متوجه رشد بازی سازی در کشور شد و به همین دلیل با برگزاری این کنفرانس قصد داریم نشان دهیم در این حوزه پتانسیل بالایی از نظر آکادمیک و علمی وجود دارد و می خواهیم با این کنفرانس یک شبکه سازی بین کسانی که در حال پژوهش هستند اتفاق بیفتد.

سیدحسینی با اشاره به این که اولین دوره کنفرانس در سطح ملی برگزار می شود گفت: این کنفرانس از دوره دوم به صورت بین المللی برگزار خواهد شد و به همین دلیل تلاش کرده ایم نام گذاری آن را به نحوی انجام دهیم که در زبان انگلیسی نمونه مشابه نداشته باشد. عنوان اختصاری «DGRCS» نیز به همین منظور انتخاب شده است.

وی ادامه داد: این کنفرانس قرار است به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود و در این مسیر شورای سیاست گذاری کنفرانس با حضور نمایندگان از دانشگاه های مطرح کشور تشکیل شده است. این کنفرانس هر سال در یک دانشگاه برگزار خواهد شد و دایرک به عنوان دبیرخانه دائمی فعالیت خواهد کرد.

اولین دوره این کنفرانس با میزبانی دانشگاه علم صنعت و در تاریخ دوم آذرماه برگزار می شود و همزمان مرکز دایرک به عنوان دبیرخانه مستقر و ثابت این رویداد فعالیت خود را آغاز خواهد کرد.

دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هوش مصنوعی، جنبه های فنی و معماری، گرافیک رایانه ای، پردازش بازی ها، بازی های جدی و بازی وارسازی، ابعاد رفتار اجتماعی بازی ها، تعامل پژوهشی در بازی ها، هنر و طراحی بازی ها، اقتصاد و مدیریت و کسب و کار در بازی های دیجیتال را ۹ محور اصلی این کنفرانس دانست و افزود: اعضای کمیته علمی این کنفرانس نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی هستند.

جایگاه یک مجله علمی و پژوهشی در حوزه گیم خالی است. در ادامه این نشست بهروز مینایی مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان دبیر علمی کنفرانس، ضمن اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی ۵ وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه» برگزاری این کنفرانس را در راستای توجه همزمان به این وجوه توصیف کرد.

دکتر مینایی اظهار داشت: از طریق بنیاد ملی بازی های رایانه ای تعامل خوب و سازنده ای برقرار کردیم و مجموعه سنگینی از دانشگاه های فعال در حوزه بازی های رایانه ای به میدان آمدند. دانشگاه اصفهان در سال های ۹۴ و ۹۵ همایش تحقیقات بازی های رایانه ای را برگزار کرد. حوزه مصرف و ابعاد فقهی و حقوقی در آن همایش مطرح بود. در حوزه سلامت نیز دکتر رضوانی همایش بازی و سلامت را طراحی کردند.

وی با اشاره به برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بیان کرد: تمام ابعاد فنی، مهندسی، علوم انسانی، فقهی و پزشکی در این کنفرانس مدنظر قرار گرفته شده است. تولید ادبیات در این حوزه به خصوص برای اقشار دانشگاهی بسیار ضروری است و جایگاه یک مجله علمی و پژوهشی در حوزه گیم خالی است که امیدوارم این خلا مرتفع شود.

دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال خاطرنشان کرد: هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال، بازی های جدی و بازی وارسازی ۹ محور اصلی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هستند.

مینایی با اشاره به اینکه تمامی ابعاد علمی، فنی و سرگرمی بازی های دیجیتال در طراحی بخش های مختلف این کنفرانس مدنظر قرار گرفته (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اظهار امیدواری کرد این رویداد بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه‌ای در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در کشور را جبران کند. ایران ۲۰۰۰ بازی ساز دارد، بریتانیا ۱۲۰۰۰ بازی سازدکتر رضوانی دبیر اجرایی این رویداد هم در ادامه نشست خبری با تشریح کارگاه‌های جنبی و اصلی این کنفرانس به تشریح وضعیت آکادمیک رشته‌های مرتبط با بازی‌های دیجیتال در دانشگاه‌های سراسر کشور پرداخت. وی افزود: در سال ۹۴ برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای مورد پرتاژ قرار گرفت. در سال ۹۵ توسط شورای فضای مجازی تصویب و به دستگاه‌ها ابلاغ شد، مهمترین محور در این بحث آموزش بود. طبق تحقیقات به عمل آمده ۲ هزار نیروی بازی ساز در کشور احصا شده است در حالی که بریتانیا ۱۲ هزار نیروی بازی ساز دارد. این فاصله نشان می‌دهد که بایستی در تربیت نیروی انسانی کار گسترده‌ای صورت گیرد. رضوانی تأکید کرد: اینکه برای این رویداد شورای سیاست‌گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، ۲ جلسه تشکیل داده و کلیه جزئیات را مورد بررسی قرار داده است در قیاس با سایر کنفرانس‌های مشابه در کشور، یک اتفاق قابل توجه و استثنا است. دبیر اجرایی کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال با بیان اینکه حدود ۸ کارگاه در این کنفرانس خواهیم داشت، افزود: کارگاه‌ها در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا می‌شوند. براساس زمان بندی انجام شده، ۱۵ شهریور آخرین مهلت ارسال پیشنهاد برگزاری کارگاه‌ها، ۲۰ شهریور آخرین مهلت ارسال اصل و چکیده مقالات، ۱۵ مهر تاریخ اعلام نتایج داوری مقالات، اول آبان آخرین مهلت ثبت نام نهایی و ارسال نهایی مقالات و دوم آذر تاریخ برگزاری یک روزه کنفرانس خواهد بود. علاقه‌مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر می‌توانند به سایت کنفرانس به نشانی <http://www.dgrecnf.com> مراجعه نمایند.



طرح عوارض بازی‌های خارجی مجدداً در مجلس بررسی می‌شود (۱۳۹۴/۰۲/۰۱-۱۳۹۴/۰۲/۰۱)

گروه شبکه‌های اجتماعی: مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به این موضوع که اگر طرح عوارض بازی‌های خارجی در مجلس تصویب نشود، برای تصویب به شورای عالی فضای مجازی خواهد رسید.

به گزارش خبرگزاری بین‌المللی قرآن (اِکنا)، نشست خبری کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال با گرایش‌ها: فناوری‌ها و کاربردها، پیش از ظهر امروز با حضور بهروز مینایی، مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و دبیر علمی کنفرانس، سیدمحمدعلی سیدحسینی، دبیر کنفرانس، محمدحسین رضوانی، دبیر اجرایی کنفرانس در سالن اجتماعات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار شد. بهروز مینایی، دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال، با اشاره به این موضوع که بازی‌های رایانه‌ای، نقطه تلاقی تفریح، سرگرمی، آموزش، هنر، صنعت و رسانه است، اظهار کرد: صنعت گیم را به دلیل ابعاد مختلف، هنر هشتم مطرح می‌کنند. همچنین تولید انبوه صنعت گیم سبب اشتغال زایی، کارآفرینی و خلق ثروت می‌شود. وی افزود: در طی این سال‌ها جای کنفرانسی همچون کنفرانس تحقیقات بازی‌های رایانه‌ای خالی بود و بنیاد به واسطه برگزاری این کنفرانس به نوعی نقطه تلاقی بازی و تولید علم و دانش را ایجاد می‌کند.

دبیر علمی کنفرانس تصریح کرد: ابعاد فنی بازی‌های برخط، بازی‌های ابری، بازی‌های موبایلی، هوش مصنوعی، شبیه‌سازی ازدحام در بازی‌ها، یادگیری گیم، مدیریت بحران از طریق بازی، امنیت در داخل بازی، تبلیغات از طریق بازی، داستان‌گویی، صدا، تفاوت جنسیت در بازی، مخاطب‌شناسی، سبک زندگی، مدیریت کسب و کار، آینده پژوهشی در حوزه بازی از جمله زیرمجموعه‌های محوره‌های کنفرانس به شمار می‌رود. مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با اشاره به طرح عوارض بازی‌های خارجی گفت: در زمان مسئولیتم موضوع عوارض بازی‌های خارجی را در شورای عالی فضای مجازی مطرح کردیم و قرار بود در همان شورا به تصویب برسد اما در آن دوره جناب آقای رئیس‌جمهور صلاح دانستند که این طرح از طریق مجلس به تصویب برسد به همین دلیل طرح به مجلس رسید.

وی بیان کرد: دو بار طرح عوارض بازی‌های خارجی در مجلس با شکست روبرو شد و امسال هم این طرح را در مجلس پیگیری خواهیم کرد. مینایی اظهار کرد: به دلیل اینکه طرح عوارض بازی‌های خارجی در مجلس مطرح شد و امسال هم به صحن مجلس رسید، دیگر نمی‌توانیم طرح را برای تصویب به شورای عالی فضای مجازی برسانیم، اگر در مجلس به تصویب نرسد شاید بتوانیم از طریق شورای عالی فضای مجازی به اجرا برسانیم. انجمن‌های علمی، دانشجویی بازی‌های رایانه‌ای تشکیل می‌شود.

در ادامه رضوانی، دبیر اجرایی کنفرانس تحقیقات بازی‌های رایانه‌ای تصریح کرد: یکی از ویژگی‌های این کنفرانس برگزاری جلسات شورای سیاست‌گذاری است که در ماه اردیبهشت هفت جلسه با حضور ۱۴ دانشگاه مطرح کشور برگزار شد.

وی افزود: انجستونوی بازی‌سازی کشور اساسنامه تشکیل انجمن‌های علمی، دانشجویی بازی‌های رایانه‌ای را در حال شکل‌گیری هستند. رضوانی اظهار کرد: تا کنون هفت کارگاه در کنفرانس قطعی شده است که می‌توان به محورهای فنی، هنری، طراحی و مقالات اشاره کرد. گفتنی است: ۱۵ شهریورماه آخرین مهلت ارسال پیشنهاد برگزاری کارگاه‌های آموزشی، ۲۰ شهریورماه آخرین مهلت اصل و چکیده مقالات پژوهشگران، ۱۵ مهرماه زمان اعلام نتایج داوری مقالات، اول آبان ماه زمان آخرین مهلت ثبت نام نهایی و آخرین مهلت ارسال نهایی مقالات پژوهشگران و دوم آذرماه زمان برگزاری کنفرانس در دانشگاه علم و صنعت خواهد بود.

جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال (۱۳۹۴-۱۳۹۵-۱۳۹۶)

جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال که با همکاری دایرک و دانشگاه علم و صنعت برگزار می شود، تشریح شد.

به گزارش ایسنا، امروز در نشست خبری در محل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، جزئیات نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال که با همکاری دایرک و دانشگاه علم و صنعت برگزار می شود، تشریح شد.

این نشست خبری با حضور دکتر سیدمحمد علی سیدحسینی به عنوان دبیر، بهروز مینایی به عنوان دبیر علمی و محمد حسین رضوانی به عنوان دبیر اجرایی این کنفرانس برگزار شد.

در ابتدای این نشست، سیدمحمد علی سیدحسینی با اشاره به فعالیت مرکز پژوهشی دایرک از دو سال قبل در بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: این مرکز از ابتدا دو مأموریت اصلی برای خود در نظر گرفته بود که یکی رونق در فضای پژوهشی پیرامون بازی های دیجیتال بوده و دیگری تهیه آمار و اطلاعات مرتبط با این حوزه. مرکز دایرک در این مسیر محصولاتی از قبیل آمار و داده های خارجی و پیمایش های داخلی و نیز حمایت از پژوهش های دانشگاهی و تألیف کتاب داشته است. در تکمیل فرایند مأموریت های این مرکز کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار خواهد شد.

سیدحسینی در ادامه به برخی داده های آماری مرتبط با وضعیت صنعت بازی های رایانه ای در ایران پرداخت و گفت: از ابتدای فعالیت بنیاد ملی بازی های رایانه ای سه پیمایش در سطح ملی و کشوری در حوزه بازی انجام شده که امروز می توان داده های آماری این گزارش ها را با یک دیگر مقایسه کرد. این پیمایش ها در سال های ۸۹، ۹۲ و ۹۴ انجام شده اند که به ترتیب در این سال ها ۱۸، ۲۳ و ۲۴ میلیون نفر مخاطب بازی های ویدیویی در کشور بوده اند و هر سال این رقم رو به رشد بوده است.

وی افزود: در سال های اخیر با مشاهده افزایش شرکت های ثبت شده و همچنین رشد صادرات بازی های موبایلی و PC در کشور می توان متوجه رشد بازی سازی در کشور شد و به همین دلیل با برگزاری این کنفرانس قصد داریم نشان دهیم در این حوزه پتانسیل بالایی از نظر آکادمیک و علمی وجود دارد و می خواهیم با این کنفرانس یک شبکه سازی بین کسانی که در حال پژوهش هستند اتفاق بیفتد.

سیدحسینی با اشاره به این که اولین دوره کنفرانس در سطح ملی برگزار می شود گفت: این کنفرانس از دوره دوم به صورت بین المللی برگزار خواهد شد و به همین دلیل تلاش کرده ایم نام گذاری آن را به نحوی انجام دهیم که در زبان انگلیسی نمونه مشابه نداشته باشد. عنوان اختصاری «DGRC» نیز به همین منظور انتخاب شده است.

وی ادامه داد: این کنفرانس قرار است به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود و در این مسیر شورای سیاست گذاری کنفرانس با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح کشور تشکیل شده است. این کنفرانس هر سال در یک دانشگاه برگزار خواهد شد و دایرک به عنوان دبیرخانه دائمی فعالیت خواهد کرد.

اولین دوره این کنفرانس با میزبانی دانشگاه علم و صنعت و در تاریخ دوم آذرماه برگزار می شود و همزمان مرکز دایرک به عنوان دبیرخانه مستقر و ثابت این رویداد فعالیت خود را آغاز خواهد کرد.

دبیر کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هوش مصنوعی، جنبه های فنی و معماری، گرافیک رایانه ای، پردازش بازی ها، بازی های جدی و بازی وارسازی، ابعاد رفتار اجتماعی بازی ها، تعامل پژوهشی در بازی ها، هنر و طراحی بازی ها، اقتصاد و مدیریت و کسب و کار در بازی های دیجیتال را ۹ محور اصلی این کنفرانس دانست و افزود: اعضای کمیته علمی این کنفرانس نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی هستند.

در ادامه این نشست بهروز مینایی، مدیرعامل اسبق بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان دبیر علمی کنفرانس، ضمن اشاره به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی ۵ وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه» برگزاری این کنفرانس را در راستای توجه همزمان به این وجوه توصیف کرد.

مینایی اظهار کرد: از طریق بنیاد ملی بازی های رایانه ای تعامل خوب و سازنده ای برقرار کردیم و مجموعه سنگینی از دانشگاه های فعال در حوزه بازی های رایانه ای به میدان آمدند. دانشگاه اصفهان در سال های ۹۴ و ۹۵ همایش تحقیقات بازی های رایانه ای را برگزار کرد. حوزه مصرف و ابعاد فقهی و حقوقی در آن همایش مطرح بود. در حوزه سلامت نیز دکتر رضوانی همایش بازی و سلامت را طراحی کردند.

وی با اشاره به برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بیان کرد: تمام ابعاد فنی، مهندسی، علوم انسانی، فقهی و پزشکی در این کنفرانس مدنظر قرار گرفته شده است. تولید ادبیات در این حوزه به خصوص برای اقشار دانشگاهی بسیار ضروری است و جایگاه یک مجله علمی و پژوهشی در حوزه گیم خالی است که امیدوارم این خلا مرتفع شود.

دبیر علمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال خاطرنشان کرد: هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال، بازی های جدی و بازی وارسازی ۹ محور اصلی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال هستند.

مینایی با اشاره به اینکه تمامی ابعاد علمی، فنی و سرگرمی بازی های دیجیتال در طراحی بخش های مختلف این کنفرانس مدنظر قرار گرفته اظهار امیدواری کرد این رویداد بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در کشور را جبران کند.

ایران ۲۰۰۰ بازی ساز دارد، بریتانیا ۱۲۰۰۰ بازی ساز

رضوانی دبیر اجرایی این رویداد هم در ادامه نشست خبری با تشریح کارگاه های جنبی و اصلی این کنفرانس به تشریح وضعیت آکادمیک رشته های مرتبط با بازی های دیجیتال در دانشگاه های سراسر کشور پرداخت.

وی افزود: در سال ۹۴ برنامه ملی بازی های رایانه ای مورد پردازش قرار گرفت. در سال ۹۵ توسط شورای فضای عالی مجازی تصویب و به دستگاه ها ابلاغ شد، مهمترین محور در این بحث آموزش بود. طبق تحقیقات به عمل آمده ۲ هزار نیروی بازی ساز در کشور احصا شده است در حالی که (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بریتانیا ۱۲ هزار نیروی بازی ساز دارد. این فاصله نشان می دهد که بایستی در تربیت نیروی انسانی کار گسترده ای صورت گیرد. رضوانی تأکید کرد: اینکه برای این رویداد شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، ۷ جلسه تشکیل داده و کلیه جزئیات را مورد بررسی قرار داده است در قیاس با سایر کنفرانس های مشابه در کشور، یک اتفاق قابل توجه و استثنا است. دبیر اجرایی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با بیان اینکه حدود ۸ کارگاه در این کنفرانس خواهیم داشت، افزود: کارگاه ها در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا می شوند. براساس زمان بندی انجام شده، ۱۵ شهریور آخرین مهلت ارسال پیشنهاد برگزاری کارگاه ها، ۲۰ شهریور آخرین مهلت ارسال اصل و چکیده مقالات، ۱۵ مهر تاریخ اعلام نتایج نوبی مقالات، اول آبان آخرین مهلت ثبت نام نهایی و ارسال نهایی مقالات و دوم آذر تاریخ برگزاری یک روزه کنفرانس خواهد بود. علاقه مندان جهت کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت کنفرانس به نشانی <http://www.dgconfc.com> مراجعه کنند.

قوانینوز

در وینار گردایه بهار ۹۶ شرکت کنید (۱۵/۰۲/۹۶-۱۵/۰۳/۹۶)

گردایه، گزارشی آماری است که توسط مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال و با هدف شناخت و بررسی روندهای بازارهای بین المللی بازی های دیجیتال به صورت آماری منتشر می شود. پژوهشگران دایرک در هر شماره از گردایه، با تمرکز و رصد چندماهه وضعیت بازار جهانی و داخلی، گزارشی جامع از صنعت بازی های دیجیتال را گردآوری می کنند.

به گزارش قوانینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، وینار به عنوان بستری برای برگزاری جلسات به صورت آنلاین، محلی برای تبادل دیدگاه های کارشناسان در خصوص آمارهای این فصل از گردایه انتخاب شده است. وینار تخصصی گردایه برای نخستین بار از سوی مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال و با همکاری مهندس صادق جبلی از فعالان صنعت و مدیر مجموعه شغل یابی «گیم جابز» به عنوان پژوهشگر همکار در تاریخ ۱۶ خردادماه سال جاری برگزار خواهد شد که ضمن ارائه تحلیل های گردایه به تطبیق آن با وضعیت بازار داخل کشور می پردازد. در گزارش «گردایه بهار ۹۶» به بررسی روندهای اخیر بازی های دیجیتال در سه پلتفرم اصلی، واقعیت مجازی، افزوده و ترکیبی، بازی «سوپر ماریو ران» به عنوان پدیده فصل، بازار آسیای جنوب شرقی به عنوان بازار منتخب این شماره و نگاهی به روند ورزش های الکترونیک و تبلیغات به کمک بازی پرداخته خواهد شد. لازم به ذکر است که مخاطبان اصلی این وینار کلیه بازی سازان، افراد علاقه مند به بازی سازی، سرمایه گذاران و مدیران شرکت ها می باشند و شرکت کنندگان، ضمن آشنایی با تحلیل های علمی کارشناسان، بحث و تبادل نظر در مورد روندهای حوزه بازی در ایران و جهان، نسخه کامل گردایه بهار ۹۶ را نیز دریافت خواهند کرد.

برای شرکت در وینار گردایه بهار ۹۶ و دریافت نسخه کامل گردایه به صورت رایگان، روی این لینک کلیک نمایید:

<https://evand.com/events/gerdaye96>

همچنین می توانید نسخه دموی گردایه بهار ۹۶ را از اینجا دریافت کنید:

<http://direc.ir/Uploads/DemoVersionGerdayeh96.pdf>

قوانینوز

تصویب قانون کپی رایت برای اصحاب فرهنگ و هنر ایجاد امنیت می کند (۱۵/۰۲/۹۶-۱۵/۰۳/۹۶)

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در هفتمین همایش ملی حقوق مالکیت ادبی، هنری و حقوق مرتبط ضمن بیان اهمیت دیپلماسی فرهنگی، گفت: تصویب قانون کپی رایت برای اصحاب فرهنگ و هنر ایجاد امنیت می کند.

به گزارش قوانینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به نقل از مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، سیدرضا صالحی امیری، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در هفتمین همایش ملی حقوق مالکیت ادبی، هنری و حقوق مرتبط با تأکید بر این مطلب اظهار کرد: عمده موضوع فرهنگ عامیانه با فرهنگ عمومی کاملاً متفاوت است؛ فرهنگ عمومی مجموعه ای از آداب و رسوم و سنت ها محسوب می شود که در بطن جامعه جاری و ساری است و جامعه نسبت به آن ها واکنش مثبت دارد.

وی ادامه داد: همچنین فرهنگ عمومی دارای ریشه های فرهنگی است و با خلیقات جامعه ایران انطباقی پذیر است. اما فرهنگ عامیانه مجموعه رفتارها و سلوکی محسوب می شود که فاقد ریشه های فرهنگی و هنری هستند و در جامعه جاری و ساری نیستند و با خلیقات جامعه ایران اسلامی انطباقی پذیر نیستند. وی با بیان این که در یک فضای جغرافیایی به سر می بریم که محیط آن فرهنگی است، افزود: متأسفانه بیش از یکصد سال پیش با کشف نفت نقای به چهره فرهنگ انداخته شد و فرهنگ ایرانیان آن گونه که باید و شاید شناخته نشد.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی بیان کرد: اگر بتوانیم داشته های فرهنگی خود را احصا کنیم و به لحاظ حقوقی تثبیت کنیم و سپس بتوانیم در عرصه ملی و منطقه ای عرضه کنیم، اتفاقات جدیدی شکل خواهد گرفت. متأسفانه در این عرصه خوب کار نشده است.

صالحی امیری عنوان کرد: امروز گردش مالی صنعت فرهنگ ۱۲۰۰ میلیارد دلار است و فقط چین در این خصوص با ۱۲۰ میلیارد دلار فعالیت می کند و کره با ۴۲ میلیارد دلار در این زمینه پیشتر است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی با بیان این که ما سبک های زیاد فرهنگی داریم که ریشه در فرهنگ عمومی دارند، ادامه داد: در فرهنگ ما عناصر بسیار زیاد هویتی وجود دارد که قابل تبدیل به صنایع فرهنگی هستند و همچنین قابل صادر کردن به نقاط مختلف دنیا هستند. به طور مثال سبک تمزیه و شیوه برگزاری آن در نقاط مختلف به خوبی فرهنگ عاشورا را نمایان می کند.

صالحی امیری بیان کرد: هدف ما در عرصه فرهنگ عمومی که اکنون مسئولیت آن با وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی است، حفظ و گسترش فرهنگ عمومی مردم ایران است. ما باید در عرصه فرهنگ ظرفیت ها را شناسایی کنیم و فرایند حقوقی آنها را انجام دهیم.

وی عنوان کرد: امروز کمی رایت بحث مهمی است و ما انتظار داریم که مجلس هر چه زودتر آن را به تصویب برساند. ما اکنون در نشر، ترجمه آثار، در فروش و صادرات آثار مشکل داریم و باید آن را به همت مجلس حل کنیم. مطمئن باشید بعد از تصویب قانون کمی رایت دچار تحول و جهشی در صادرات کالاهای فرهنگی خواهیم شد.

وی با بیان این که در ایران ظرفیت صنعت فرهنگ می تواند در یک برنامه بلند مدت جایگزین صنعت نفت شود، بیان کرد: تصویب قانون کمی رایت برای اصحاب فرهنگ و هنر امنیت ایجاد می کند.

وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی عنوان کرد: امروز با موضوع جمل و قاجاقی در حوزه های مختلف از جمله کتاب مواجه هستیم. کتاب ها که ترجمه می شوند باید به عرصه جهانی راه یابند. باید از مولفان و مترجمان حمایت شود اما متأسفانه امروز در این زمینه مشکل داریم.

صالحی امیری با اشاره به اهمیت حوزه دیپلماسی فرهنگی گفت: زبان امروز ما با دنیا زبان مذاکره و گفت و گو است. عناصری مانند رسانه، تکنولوژی و صنایع خلاق فرهنگ به عنوان قدرت نرم مطرح هستند. امروزه تولید، انتشار و توزیع کالاهای فرهنگی نقش مهمی در انتشار فرهنگ ایرانی - اسلامی دارند.

وی ادامه داد: دیپلماسی فرهنگی یعنی ایجاد یک ساز و کار جدید با دنیا از طریق فرهنگ. یعنی تعامل فرهنگی میان ملت ها. دیپلماسی فرهنگی پایدار، بلندمدت و منطبق بر ارزش ها است. بنابراین یکی از دلایلی که ما به دیپلماسی فرهنگی تأکید داریم این است که با زبان فرهنگ با دنیا سخن بگوییم. باور کنید اگر دنیا به جای زبان هسته ای با زبان فرهنگی با ما سخن بگوید همه دنیا سر تعظیم به ما فرود می آورند و هیچ کس در دنیا در حوزه فرهنگی نمی تواند با ایران رقابت کند.

هفتمین همایش ملی حقوق مالکیت ادبی، هنری و حقوق مرتبط صبح امروز با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در مرکز همایش های کتابخانه ملی آغاز به کار کرد و تا ساعت ۱۷ امروز ادامه دارد.



صنعت بازی در ایران در حال رشد با سرعت بالا است / رشته دانشگاهی بازی های دیجیتال به زودی به دانشگاه ها می آید + آمارهای دقیق از اطلاعات گیمرهای ایرانی (۱۳۹۷-۱۳۹۸)

در نشست خبری کنفرانس بازی های دیجیتال که با حضور مسئولین این کنفرانس و بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران برگزار شد، مسائلی از جمله رشد چشمگیر بازی های دیجیتال و مخصوصاً موبایل و همچنین ایجاد رشته دانشگاهی با تمرکز به بازی های دیجیتال مطرح شد.

به گزارش خبرنگار فناوری ایلنا، نشست خبری کنفرانس بازی های دیجیتال (DGRC) با حضور دبیران این کنفرانس و مسئولین بنیاد ملی بازی های رایانه ای در جمع اصحاب رسانه در ساختمان بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران برگزار شد.

محمد علی سید حسینی، دبیر کنفرانس DGRC گفت: ما دو سال گذشته در بنیاد بازی های رایانه ای یک نهاد با نام دایرک ایجاد کردیم که دو وظیفه اصلی دارد. اولین وظیفه این نهاد مربوط به مسائل فرهنگی است و دومین وظیفه این نهاد جمع آوری اطلاعات، شفاف سازی و آمار و اطلاعات دقیق مربوط به صنعت بازی های رایانه ای است.

وی افزود: یکی از اهداف اصلی کنفرانس DGRC، حمایت از پروژه های دانشگاهی و تعریف و ترجمه کتاب در حوزه گسترش ادبیات حوزه بازی است که با همکاری دانشگاه های معتبر دولتی و آزاد انجام شده است. همچنین ایجاد نشریه درجه به عنوان نشریه اطلاعات تخصصی حوزه بازی سازی ایران که تا به امروز موفق عمل کرده است.

محورهای کنفرانس DGRC به شرح زیر است:

خوشه اول: گرافیک رایانه ای و بازی های دیجیتال

واقعیت مجازی (Virtual Reality-VR) و بازی های دیجیتال

واقعیت افزوده (Augmented Reality-AR) و بازی های دیجیتال

فناوری ها و الگوریتم های پلادرتگ برای تصویرسازی (Rendering)

سایه زنی و نور

فناوری ها و الگوریتم های انیمیشن

گرافیک بازی های موبایلی

طراحی رابط گرافیکی بازی های دیجیتال

الگوریتم های سریع مدل سازی و تصویرسازی برای بازی های دیجیتال

الگوریتم های محیط گرافیکی و صدا برای فیزیک و موتور بازی سازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ویدئوهای همه جانبه و چنددیدگاهی (Immersive and Multiview Video)

خوشه دوم: هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال

روش های فازی در بازی های دیجیتال

هم فرگشتی (Co-evolution) در بازی های دیجیتال

روش های شبکه عصبی در بازی های دیجیتال

مدل سازی NPC در بازی های دیجیتال

یادگیری (Learning) در بازی های دیجیتال

تصمیم گیری، راهبرد و راهبری (Decision Making, Strategy and Navigation) در بازی های دیجیتال

کاربرد نظریه بازی (Game Theory) در بازی های دیجیتال

طراحی روایی هوشمند (Intelligent Narrative Design)

شبیه سازی ازدحام و جمعیت (Crowd and Flock Simulation)

خوشه سوم: جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال

تولید محتوای روایی (Procedural Content Generation)

تجربه ایده آل (Best Practices) و الگوهای طراحی بازی

تشخیص و تصحیح ضد الگوها (Anti-patterns) در برنامه نویسی بازی های دیجیتال

معماری های مبتنی بر عامل (Agent) در بازی های دیجیتال

امنیت بازی های برخط (Online) با تکیه بر معماری های نوین

فناوری های بهینه سازی بازی های دیجیتال

میان افزارها، ابزارها، کتابخانه ها و دارایی ها

ارزیابی کیفی (Quality Assessment)

بازی های آنلاین با جمعیت بالا (MMO)

داده کاوی (Data Mining) و بازی های دیجیتال

بازی های دیجیتال سیار

فناوری های وب و کاربردهای اینترنتی بازی های دیجیتال

معماری ها و تکنیک های بازی مبتنی بر شبکه های اجتماعی

خوشه چهارم: پردازش بازی های دیجیتال

پردازش موازی در بازی های دیجیتال

توانمندسازی بازی های دیجیتال با معماری CUDA

محاسبات توزیع شده و بازی های دیجیتال

محاسبات ابری (Cloud Computing) و بازی های دیجیتال

خوشه پنجم: بازی های جدی و بازی وار سازی

یادگیری و بازی های جدی (DGBL, Edugames)

سلامت و بازی های جدی (Health Games)

تبلیقات و بازی های جدی (Advergaming)

مذهب و بازی های جدی (Religious Games)

محیط زیست و بازی های جدی (Environmental Games)

نگرش و بازی های جدی (Games for Change)

هنر و بازی های جدی (Art games)

مدیریت بحران (Disaster Management) و بازی های جدی

شبیه سازی (Simulation) و بازی های جدی

خانواده و بازی های جدی

مهارت افزایی و بازی های جدی (Games Exergames, Training)

بازی به منظور ارزیابی و تست (Game for Assessment)

خوشه ششم: ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال

سواد رسانه ای و بازی دیجیتال (Game Literacy)

کارکرد های روانی و ارتباطی واقعیت مجازی (VR)، افزوده (AR) و ترکیبی (MR) در بازی های دیجیتال

هویت (Identity) و بازی های دیجیتال

احساسات (Emotions) و بازی های دیجیتال

جنسیت (Gender) و بازی های دیجیتال (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... اخلاق (Ethics) و بازی های دیجیتال
تأثیرات روانی بازی های دیجیتال
روش های نوین تحقیق در مطالعات بازی های دیجیتال
مخاطب شناسی بازی های دیجیتال
اقتصاد سیاسی (Political Economy) و بازی های دیجیتال
دیپلماسی رسانه ای (Media Diplomacy) و بازی های دیجیتال
رفتارهای جامعه پسند (Prosocial Behavior) و بازی های دیجیتال
خوشه هفتم: تعامل پذیری در بازی های دیجیتال
تجربه بازیکن (Player Experience)
طراحی تجربه کاربری (User Experience-UX)
مدلسازی هیجان کاربر (Player Emotion Modelling)
تعامل انسان و رایانه (Human Computer Interaction-HCI) در بازی های دیجیتال
تأمینات عاطفی و شناختی انسان و دیجیتال در بازی های دیجیتال
رابط کاربری بازی های دیجیتال (User Interface-UI)
محیط های تعامل پذیر (Context-dependent Interactive Environments)
فناوری های پوشیدنی (Wearable Technologies) و بازی های دیجیتال
خوشه هشتم: هنر و طراحی بازی های دیجیتال
طراحی هنری بازی های دیجیتال
طراحی کاراکتر در بازی های دیجیتال
داستان گویی (Storytelling) در بازی های دیجیتال
صدا و موسیقی بازی
طراحی فضا و جلوه های ویژه بازی ها
نظریه های سرگرمی (Theory of Fun)
نظریه بازی (Game Theory)
طراحی رابط کاربری (UI)
خوشه نهم: اقتصاد، مدیریت و کسب و کار در بازی های دیجیتال
بازاریابی، تبلیغات و مطالعه رفتار مصرف کننده بازی های دیجیتال
مالکیت فکری (Intellectual Property-IP) و مسائل حقوقی مرتبط با کسب و کار بازی های دیجیتال
پول سازی (Monetization) در بازی های دیجیتال
تجارت الکترونیک و بازی های دیجیتال
کارآفرینی (Entrepreneurship) و بازی های دیجیتال
مدیریت پروژه در بازی های دیجیتال
توسعه اقتصادی پایدار (Sustainable Economic Development) از طریق بازی های دیجیتال
آینده پژوهی بازی های دیجیتال
تأمین مالی برای بازی های دیجیتال
جمع سپاری (Crowdsourcing) در بازی های دیجیتال
مدیریت اکتساب فناوری (Technology Acquisition Management) در بازی های دیجیتال
آموزش و مدیریت منابع انسانی در ساخت بازی های دیجیتال
رشته دانشگاهی با تمرکز به بازی های دیجیتال/تعداد پایین نیروی حرفه ای

پهروز مینایی، مدیر عامل اسبق بنیاد بازی های رایانه ای ایران در این نشست خبری اعلام کرد که ما با پیگیری های بسیار زیاد از طریق وزارت علوم توانسته ایم تا مجوزهایی را برای رشته ای با تمرکز با بازی های دیجیتال در مقاطع کاردانی، کارشناسی و کارشناسی ارشد دریافت کنیم و امیدوار هستیم که در آینده این رشته ها در تمامی دانشگاه های مهندسی کامپیوتر ایران تدریس شود اما فعلا این دور از دسترس است.
وی افزود: آموزش بازی سازی به صورت آکادمیک فعلا تنها در انستیتو بازی های رایانه ای ایران انجام می شود که از دیگر مراکز کیفیت آموزش و سطح بالاتری دارد. همچنین یک زیر شاخه ۱۲ واحدی در رشته مهندسی کامپیوتر وجود دارد که تمرکز بر بازی های دیجیتال دارد و در دانشگاه آزاد غرب تهران و دانشگاه آزاد مرکز تهران در حال تدریس است.

مینایی در رابطه با وجود رشته ای با تمرکز بازی های دیجیتال در ایران گفت: در حال حاضر فقط در دانشگاه تبریز شاهد رشته بازی های دیجیتال هستیم و امیدواریم به زودی با صحبت های انجام شده یک زیر رشته جدید در دانشگاه علم و صنعت با تمرکز بازی های دیجیتال ایجاد شود.
مینایی در رابطه با شاغلین در حوزه بازی سازی ایران گفت: متأسفانه به دلیل کمبود تولید علم و محتوای پایین و نچندان غنی در حوزه بازی سازی امروزه در کشور ایران تنها ۲ هزار نفر در صنعت بازی سازی در حال اشتغال هستند. این درحالیست که ۱۲ هزار نفر در صنعت بازی در کشور انگلیس در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حال فعالیت هستند باید از بازی های خارجی عوارض دریافت کنیم!

بهروز مینایی گفت: به منظور حمایت از بازی سازان داخلی و بومی و جذب بیشتر کاربران ایرانی به بازی های داخلی باید از بازی های خارجی عوارض دریافت کنیم تا به این گونه بتوانیم از بازی های داخلی حمایت کنیم. متأسفانه این موضوع در مجلس تصویب نشد اما پیگیری های لازم در جهت تجدید نظر را انجام خواهیم داد.

مینایی خاطر نشان کرد: ما در برنامه خودمان پیگیر سه موضوع مهم عوارض بازی های خارجی، حمایت از بومی سازی بازی ها و ایجاد یک نهاد برای توزیع بازی های دیجیتال هستیم.

صنعت بازی ایران در حال رشدی بزرگ است

محمد علی سید حسینی، دبیر کنفرانس GDRC گفت: ما در سال ۸۹، ۹۲ و ۹۴ پیمایش هایی را به منظور دریافت و جمع آوری اطلاعات گسترده در حوزه بازی از سراسر ایران داشتیم و طبق اطلاعات منتشر شده از سوی سازمان جمع آوری اطلاعات بنیاد بازی های رایانه ای ایران یعنی دایرک صنعت بازی و بازی سازی ایران در حال رشدی بزرگ است. در ادامه برخی از این اطلاعات به شرح زیر است:

در سال ۸۹ تعداد گیرمها در ایران ۱۶ میلیون نفر بود که در سال ۹۲ و ۹۴ به ترتیب به ۱۸ و ۲۴ میلیون نفر افزایش یافته است.

در سال ۸۹ متوسط سنی گیرمها در ایران از سال ۱۳ بود که در سال ۹۲ و ۹۴ به ترتیب به ۱۶ و ۲۱ سال رسیده است.

در سال ۹۲ تعداد گیرمهای موبایلی در ایران ۶۳ درصد بود که در سال ۹۴ به ۷۷ درصد افزایش یافته است. همچنین در سال ۹۲ تعداد گیرمهای تبلت در ایران ۱۵ درصد بود که در سال ۹۴ به ۲۱ درصد افزایش یافته است.

در سال ۹۲ متوسط میزان بازی روزانه هر گیرم ایرانی حدوداً ۵۴ دقیقه بود که در سال ۹۴ به ۷۹ دقیقه افزایش یافته است.

جهت کسب اطلاعات بیشتر می توانید به سایت کنفرانس بازی های دیجیتال به نشانی www.dgconf.com مراجعه کنید. همچنین در جهت اعلام آمادگی برای سفیر شدن در سازمان جمع آوری اطلاعاتی بنیاد بازی های رایانه ای (دایرک) با ایمیل آدرس Info@direc.com در ارتباط باشید. کنفرانس DGRC در روز پنج شنبه، ۲ آذر ماه در دانشگاه علم و صنعت برگزار خواهد شد.

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

۱۳۹۶/۰۳/۰۷

