

۱۳۹۶/۰۳/۰۱

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی



MAY 22 2017

دوشنبه ۱۴
خرداد

۱۴
۲۲
م
۵۴

۲۰:۲۸ اذان مغرب ۱۳:۰۱ اذان ظهر ۵:۵۴ طلوع آفتاب ۴:۱۴ اذان صبح



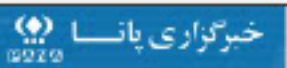
قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۳	۳۲۴۴۳	دلار
▼ ۳۸	۳۶۳۰۷	یورو
▼ ۹۱	۴۲۱۸۱	پوند
▼ ۶۰	۲۹۱۰۴	سدین
▲ ۵	۸۸۳۳	درهم امارات
▼ ۲۴	۳۳۳۰۴	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۷۳۶	دلار
۴۲۲۰	یورو
۴۸۷۵	پوند
۳۴۷۰	سدین
۱۰۳۴	درهم امارات
۱۰۷۳	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۵۲۴۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۱۳۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۸۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۵۰۰۰۰	نیم سکه
۳۷۱۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	فراخوان مسابقه Development Awards در نمایشگاه TGC منتشر شد	
۲	ورود سازندگان ناآگاه به حوزه بازی های دینی ممنوع!	 
۳	رویداد TGC ایران، قوی ترین کنفرانس تخصصی بازی در منطقه خاورمیانه شد	
۳	رویداد TGC ایران، قوی ترین کنفرانس تخصصی بازی در منطقه خاورمیانه شد	
۴	مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards تمدید شد	
۴	افزایش سطح دانش بازی سازی به پیشرفته با دوره های آموزشی «پاورآپ»	
۵	رویداد TGC ایران، قوی ترین کنفرانس تخصصی بازی در منطقه خاورمیانه شد	
۶	رویداد TGC ایران، قوی ترین کنفرانس تخصصی بازی در منطقه خاورمیانه شد	
۶	رویداد TGC ایران، قوی ترین کنفرانس تخصصی بازی در منطقه خاورمیانه شد	
۷	رویداد TGC ایران، قوی ترین کنفرانس تخصصی بازی در منطقه خاورمیانه شد	
۷	وب سایت آکادمی بازی، مرجعی آنلاین برای یادگیری بازی سازی	

تعداد محتوا : ۱۱



خبرگزاری

۳

پایگاه خبری

۸

خبرگزاری : ۲۷.۲۷%



پایگاه خبری : ۷۴.۷۳%



فراخوان مسابقه Development Awards در نمایشگاه TGC منتشر شد (۱۳۹۵-۰۱/۰۲/۲۰۰۰)

فراخوان شرکت در مسابقه Development Awards در نخستین نمایشگاه بین المللی تجارتی صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention منتشر شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه Development Awards با هدف کمک به بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی و رسانه ها و ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی به عنوان یکی از اهداف اصلی TGC برگزار می شود. بازی سازان ایرانی برای حضور در این مسابقه تا تاریخ ۲۷ اردیبهشت ماه فرصت دارند با مطالعه ی دقیق فراخوان، فرم ثبت نام را به نشانی <http://www.tehrangame.com/DevelopmentAwards> تکمیل کرده و موارد درخواستی از جمله نسخه قابل بازی (حداقل شامل یک برش عمودی از بازی)، مستند معرفی بازی به زبان انگلیسی و فیلم گیم پلی را ارسال کنند. براساس اعلام ستاد برگزاری TGC، تمامی تیم های بازی سازی اعم از شرکت ها و گروه ها می توانند در این مسابقه شرکت داشته باشند اما با توجه به هدف برگزاری این مسابقه که کمک به بهتر دیده شدن و نشر بهتر بازی ها در مارکت های خارج از ایران است؛ بازی هایی که پیش تر در استورهای خارجی (Steam, App Store, Google Play...) منتشر شده اند امکان حضور در این رویداد را ندارند. با این حال عرضه بازی در ایران مشکلی در این زمینه ایجاد نخواهد کرد.

در نخستین دوره مسابقه Development Awards قرار است بازی ها از سوی ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی که در TGC حضور خواهند داشت داوری شود. این مسابقه چهار برنده بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، بهترین بازی توأور کامپیوتر و بهترین بازی توأور موبایل خواهد داشت. درباره جوایز این رویداد نیز، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای اهداف و برنامه های حمایتی خود در نظر دارد تا از برنده های این رقابت که به اجماع نظرات داوران خارجی عناوین قابل و موفقی خصوصاً برای بازار بین الملل خواهند بود در جهت تکمیل پروژه یا بازاریابی و فروش محصول حمایت مالی به عمل خواهد آورد. این حمایت در قالب گرنت (Grant) برای بازی های صادرات محور خواهد بود و حداقل مبلغ آن برای دو عنوان جایزه اصلی رقم ۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال تعیین گردیده است.

همچنین بازی های برنده عنوان Most Innovative & Original Game نیز می توانند مبلغ حداقل ۲۵۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال را به عنوان گرنت دریافت کنند.

همچنین طبق توافق انجام شده با برگزار کننده نمایشگاه Casual Connect امکان حضور برنده های دو جایزه اصلی در نمایشگاه Casual Connect Asia ۲۰۱۸ فراهم خواهد بود.

نخستین نمایشگاه TGC ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. علاقه مندان برای اطلاعات بیشتر می توانند به سایت این رویداد به نشانی tehrangame.com مراجعه کنند.



ورود سازندگان ناآگاه به حوزه بازی های دینی ممنوع! (۱۳۹۵-۰۱/۰۲/۲۰۰۰)

کانون خبرنگاران نیا: کارشناس فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: اعتقاد و اهتمام بازی ساز به مبانی و مفاهیم دین سبب تولید کاری با محوریت دینی می شود؛ متأسفانه گروهی از سازندگان با قالب این حوزه آشنا نیستند و تنها در جهت درآمد زایی وارد این حرفه می شوند که این عامل نیز سبب آسیب به حوزه بازی های دینی و قرآنی می شود.

علی علی مرادی، کارشناس فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت وگو با کانون خبرنگاران ایکن، نیا درباره القای درست مفاهیم و ارزش های دینی از طریق تولید بازی های دینی، گفت: همان طور که شرع مقدس اسلام به تمام شئون زندگی می پردازد و آموزه های آن در همه شرایط قابل استفاده است بازی دینی نیز به سبک و یا موضوع خاصی محدود نمی شود؛ زیرا دین و بازی دینی اثرگذاری خود را دارد و نیازمند تلاش چندانی برای القای مفاهیم نیست. همچنین زمانی که در فرایند بازی رفتار بازیکن منطبق با مفاهیم دینی باشد در بازآفرینی رفتار دینی مخاطب موفق تر عمل می کند.

وی افزود: لزوم تعریف بازی دینی زمانی احساس می شود که برخی تنها بازی هایی با موضوعاتی خاص مانند دفاع مقدس را بازی دینی می دانند؛ در حالی که به دلیل عدم موفقیت در اشاعه مستقیم معارف دینی، ما شکل خاصی از بازی دینی و قرآنی نداریم و در واقع شبه بازی هایی هستند که به صورت غیر مستقیم به این مباحث می پردازند.

کارشناس فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: گروهی از سازندگان این شبه بازی ها با قالب این حوزه آشنا نیستند و تخصص کافی در زمینه انتقال پیام و معنا را ندارند و تنها در جهت درآمد زایی وارد این حرفه می شوند که این عامل نیز سبب آسیب به حوزه بازی های دینی و قرآنی می شود.

وی درباره شرایط و پستر لازم برای ساخت بازی های دینی، عنوان کرد: اگر سازنده بازی به صورت درست با معارف دین آشنا باشد خود به خود بازی دینی می شود. اشتراف نداشتن سازنده به مباحث دینی نیز سبب جهت گیری نادرست در مخاطب می شود.

کارشناس فرهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: اعتقاد و اهتمام بازی ساز به مبانی و مفاهیم دین سبب تولید کاری با محوریت دینی می شود که در این صورت بازی ساز هرچه بسازد ملهم از مبانی و مفاهیم دین است و تداعی گر عقاید یک مسلمان است.

علی مرادی افزود: در بازی های دینی اگر انتقال معنا به صورت مستقیم صورت بگیرد سبب گاردگیری مخاطب در پذیرش آن پیام می شود. فرایند بازی باید به گونه ای باشد که بدون اشاره مستقیم، بازیکن به صورت فمالاته در بازی فرو رود و با مفاهیم آشنا شود. همچنین کودکان و نوجوانان از (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مخاطبان اصلی این بازی ها هستند، اما با این وجود انتقال پیام از طریق این بازی ها برای بزرگسالان نیز وجود دارد. وی در پایان گفت: تعدادی از بازی هایی که امروزه در حوزه دین ساخته می شوند دارای جذابیت و قواعد بازی نیستند و روح بازی در آن ها جریان ندارد که این عوامل سبب می شود به شیوه تأثیرگذار عمل نکنند و با استقبال کاربران روبه رو نشوند. در کنار این موارد بازی هایی نیز بدون حمایت مادی و معنوی ساخته شده است که دارای جذابیت هستند و درآمد زایی کردند. فاطمه پندادی



با بیش از ۶۰ کنفرانس و سخنرانی از ۱۴ کشور جهان؛ رویداد TGC ایران، قوی ترین کنفرانس تخصصی بازی در منطقه خاورمیانه شد (۱۵/۱۲/۱۴۰۳-۱۶/۱۲/۱۴۰۳)

برنامه کنفرانس های نخستین رویداد تجاری و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention به طور کامل نهایی شد.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه برگزاری بیش از ۶۰ کنفرانس با حضور سخنرانان مطرح داخلی و خارجی در نخستین نمایشگاه TGC نهایی شد. این سخنرانی ها در پنج بخش اصلی تجاری، فنی، طراحی بازی، تولید و هنری برگزار شده و برترین بازی سازان و فعالان صنعت بازی های رایانه ای ایران و جهان، تجربیات خود را با بیش از ۱۵۰۰ شرکت کننده در این رویداد در میان می گذارند. سخنرانان کنفرانس های TGC از ۱۴ کشور جهان شامل ایران، استرالیا، کانادا، فرانسه، آلمان، ژاپن، لهستان، صربستان، ترکیه، انگلستان، آمریکا، سوئد، بلغارستان و رومانی و شرکت های معتبری چون Polygon، Zynga، Riot Games، Eidos، Microsoft و Insomniac در این رویداد حضور می یابند. فراخوان دعوت به سخنرانی در نمایشگاه TGC دی ماه سال گذشته منتشر و با استقبال قابل توجه فعالان صنعت بازی های رایانه ای در جهان روبه رو شد. به گونه ای که بیش از ۱۴۰ درخواست سخنرانی برای آرایه در کنفرانس های این رویداد به دبیرخانه TGC رسید و هیئت مشاوران رویداد کار دشواری برای انتخاب مفیدترین و موثرترین سخنرانی ها داشت.

با بررسی رویدادهای منطقه خاورمیانه از جمله GIST و نمایشگاه گیم دویی و سخنرانی هایی که در این رویدادها ارائه شد، می توان گفت رویداد TGC که نخستین دوره آن است، قوی ترین و پرمحتواترین سخنرانی ها و کلاس های تخصصی را به خود اختصاص داده است. لازم به ذکر است برای تمامی سخنرانان بین المللی، مترجم همزمان در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان جهت مشاهده اطلاعات سخنرانان و موضوعات سخنرانی می توانند به نشانی tehrangamecon.com/speakers مراجعه کنند. براساس این گزارش نخستین نمایشگاه TGC در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیرماه با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. علاقه مندان برای اطلاعات بیشتر و ثبت نام در این رویداد می توانند به سایت آن به نشانی tehrangamecon.com مراجعه کنند.



با بیش از ۶۰ کنفرانس و سخنرانی از ۱۴ کشور جهان؛ رویداد TGC ایران، قوی ترین کنفرانس تخصصی بازی در منطقه خاورمیانه شد (۱۵/۱۲/۱۴۰۳-۱۶/۱۲/۱۴۰۳)

آرتنا: برنامه کنفرانس های نخستین رویداد تجاری و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention به طور کامل نهایی شد.

به گزارش سرویس انیمیشن «آرتنا» برنامه برگزاری بیش از ۶۰ کنفرانس با حضور سخنرانان مطرح داخلی و خارجی در نخستین نمایشگاه TGC نهایی شد. این سخنرانی ها در ۵ بخش اصلی تجاری، فنی، طراحی بازی، تولید و هنری برگزار شده و برترین بازی سازان و فعالان صنعت بازی های رایانه ای ایران و جهان، تجربیات خود را با بیش از ۱۵۰۰ شرکت کننده در این رویداد در میان می گذارند.

سخنرانان کنفرانس های TGC از ۱۴ کشور جهان شامل ایران، استرالیا، کانادا، فرانسه، آلمان، ژاپن، لهستان، صربستان، ترکیه، انگلستان، آمریکا، سوئد، بلغارستان و رومانی و شرکت های معتبری چون Polygon، Zynga، Riot Games، Eidos، Microsoft و Insomniac در این رویداد حضور می یابند. فراخوان دعوت به سخنرانی در نمایشگاه TGC دی ماه سال گذشته منتشر و با استقبال قابل توجه فعالان صنعت بازی های رایانه ای در جهان روبه رو شد. به گونه ای که بیش از ۱۴۰ درخواست سخنرانی برای آرایه در کنفرانس های این رویداد به دبیرخانه TGC رسید و هیئت مشاوران رویداد کار دشواری برای انتخاب مفیدترین و موثرترین سخنرانی ها داشت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) با بررسی رویدادهای منطقه خاورمیانه از جمله GIST و نمایشگاه گیم دوبی و سخنرانی هایی که در این رویدادها ارائه شد، می توان گفت رویداد TGC که نخستین دوره ی آن است، قوی ترین و پرمحتواترین سخنرانی ها و کلاس های تخصصی را به خود اختصاص داده است. لازم به ذکر است برای تمامی سخنرانان بین المللی، مترجم همزمان در نظر گرفته شده است. علاقه مندان جهت مشاهده اطلاعات سخنرانان و موضوعات سخنرانی می توانند به نشانی tehrangamecon.com/speakers مراجعه کنند. براساس این گزارش نخستین نمایشگاه TGC در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیرماه با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کاتکشن فرانسه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. علاقه مندان برای اطلاعات بیشتر و ثبت نام در این رویداد می توانند به سایت آن به نشانی tehrangamecon.com مراجعه کنند.

فانویز

مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards تمدید شد (۱۳۹۴-۰۶/۰۲/۲۱)

مهلت ارسال اثر به مسابقه Development Awards که در نخستین نمایشگاه بین المللی تجارتی صنعت بازی های رایانه ای ایران یعنی Tehran Game Convention برگزار می شود تا پایان روز سه شنبه ۲ خرداد ماه تمدید شد. به گزارش فانویز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مسابقه Development Awards که با هدف بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی پایه ریزی شده مسابقه ای برای تشویق بازی سازان ایرانی به تولید و صادرات بازی هایی در سطح بین المللی است. براساس تاریخ جدید، بازی سازان ایرانی برای حضور در این مسابقه تا تاریخ ۲ خرداد ماه فرصت دارند با مطالعه ی دقیق فراخوان، فرم ثبت نام را به نشانی <http://www.tehrangamecon.com/DevelopmentAwards> تکمیل کرده و موارد درخواستی از جمله نسخه قابل بازی (حداقل شامل یک پرش عمودی از بازی)، مستند معرفی بازی به زبان انگلیسی و فیلم گیم پلی را ارسال کنند. براساس اعلام ستاد برگزاری TGC، تمامی تیم های بازی سازی اعم از شرکت ها و گروه ها می توانند در این مسابقه شرکت داشته باشند اما با توجه به هدف برگزاری این مسابقه که کمک به بهتر دیده شدن و نشر بهتر بازی ها در مارکت های خارج از ایران است؛ بازی هایی که پیش تر در استورهای خارجی (Steam, App Store, Google Play...) منتشر شده اند امکان حضور در این مسابقه را ندارند. با این حال عرضه بازی در ایران مشکلی در این زمینه ایجاد نخواهد کرد.

در نخستین دوره مسابقه Development Awards قرار است بازی ها از سوی ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی داوری شود. این مسابقه چهار برنده بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، بهترین بازی نوآور موبایل خواهد داشت. از برنده های این رقابت که به اجماع نظرات داوران خارجی عنوانین قابل و موفقیتی خصوصا برای بازار بین الملل باشد در جهت تکمیل پروژه یا بازاریابی و فروش محصول حمایت مالی به عمل خواهد آورد. این حمایت در قالب گرنت (Grant) خواهد بود و حداقل مبلغ آن برای دو عنوان جایزه اصلی رقم ۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال تعیین گردیده است.

همچنین برندگان دو عنوان بهترین بازی نوآور و خلافاً برای PC و موبایل نیز هر یک حداقل ۲۵۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال را به عنوان گرنت دریافت می کنند. علاوه بر حمایت مالی، طبق توافق انجام شده با برگزار کننده نمایشگاه Casual Connect ۲۰۱۸ قراهم خواهد بود.

نخستین نمایشگاه TGC، با حضور ۳۰ ناشر بین المللی و بیش از ۳۰ سخنران مطرح و شناخته شده ی بین المللی در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود.

فراخوان مسابقه Development Awards حجم: ۴۰۲۶ مگابایت نوع فایل: PDF

فانویز

افزایش سطح دانش بازی سازی به پیشرفته با دوره های آموزشی «پاورآپ» (۱۳۹۴-۰۶/۰۲/۲۱)

کامیار محبوبیان، مدیریت آموزش بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: انستیتو ملی بازی سازی در ماه های اخیر کار خود را با شمار «بازی ایرانی، رویکرد جهانی» ادامه داده و با این شمار یک سری تغییرات را در ترم های آموزشی و زمان بندی در نوع ثبت نام ها و شروع کلاس ها داشته است و علاوه بر آن در دوره ها آموزشی از نظر سیلابسی، اسمی و ثبت نامی تغییراتی را اعمال کرده است.

به گزارش فانویز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، وی افزود: درباره زمان بندی باتوجه به اینکه بیشتر دانش پژوهان انستیتو از قشر دانشجویان و دانش آموزان هستند، بازه ی تعطیلات برای دوره های آموزشی در نظر گرفته شده است تا بیشتر با تقویم درسی دانش آموزان همخوانی داشته باشد. محبوبیان با بیان اینکه تعطیلات باتوجه به تاریخ امتحانات مدارس و دانشگاه ها و در مجموع پیک کاری دانشجویان و دانش آموزان در نظر گرفته شده است اظهار کرد: در دوره جدید از یکم تا ۱۳ فروردین ماه، ۱۴ خرداد تا ۱۰ تیرماه، یکم تا ۷ مهرماه تعطیل است و همچنین کل دی ماه نیز به دلیل امتحانات دانش جویان و ۲۵ تا ۲۹ اسفندماه نیز دوره های آموزشی انستیتو است. البته باید توجه داشت که در این ایام فقط کلاس ها و دوره ها تعطیل هستند و انستیتو مانند روز های دیگر به فعالیت خود ادامه می دهد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی ادامه داد: با این تغییرات در هر سال سه ترم یا دوره را در مجموع خواهیم داشت؛ دوره تابستان که از ۱۳ تیرماه تا ۳۱ شهریور است، ترم پاییز که از ۹ مهر تا ۳۰ آذر خواهد بود و ترم بهار و زمستان که از یکم بهمن تا ۱۳ خرداد ادامه خواهد داشت.

محبوبیان درباره دوره های آموزشی انستیتو گفت: سه دوره میانی، مقدماتی و پاورآپ در نظر گرفته شده است که دوره میانی برای افراد مبتدی است که در یک زمان بندی سه ماهه خواهد بود و شامل یکسری دروس عمومی است. دوره مقدماتی شامل دو ترم است که در سه بخش برگزار می شود و دوره پاورآپ که بیشتر به مباحث دروس تخصصی اختصاص داده شده است نیز در سه ترم، به دانش پژوهان آموزش داده می شود.

وی با اشاره به اینکه برای دوره پاورآپ آزمون ورودی در نظر گرفته شده است افزود: دانش آموختگان برای ورود به دوره پاورآپ باید از پس این آزمون بگذرند و حداقل نمره تعیین شده را کسب کنند و دانش آموختگانی که نتوانند این آزمون را با موفقیت بگذرانند لازم نیست دوباره دوره مقدماتی را بگذرانند بلکه می توانند به طور مجزا تک درس هایی را که در آن ها ضعف داشته اند مجدداً آموزش ببینند و خود را دوباره برای آزمون آماده کنند.

محبوبیان گفت: دوره میانی و مقدماتی به صورت ترمی در نظر گرفته نشده است اما دوره پاورآپ کاملاً ترمی است و دانش آموختگانی که موفق به قبولی در آزمون شده اند، وارد این دوره می شوند که مدت زمانی گذراندن دروس آن یک سال به طول می انجامد.

او با اشاره به اینکه پاورآپ که یک دوره پروژه محور است اظهار کرد: این دوره در سه ترم برگزار می شود و سیلابس های درسی و جوایز عملیاتی نسبت به گذشته با تغییراتی روبرو شده است.

وی با بیان اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای رویکرد ویژه ای به حوزه آموزش دارد، افزود: نکته قابل توجهی که فقط در دوره اول پاورآپ وجود دارد تخفیف هایی است که برای دانش پژوهان در نظر گرفته شده است؛ یعنی با توجه به اینکه هزینه تمام شده این دوره برای انستیتو در حدود ۵ میلیون و ۷۰۰ هزار تومان برای هر ترم است؛ اما دانش پژوهان می توانند در این دوره با ۸۰ درصد تخفیف ثبت نام کنند و علاوه بر آن شرکت های بازی سازی که نیروهایی را معرفی کنند و تعهد به استخدام این نیروها دهند، ۹۰ درصد تخفیف می گیرند. یعنی شرکت های بازی سازی می توانند با هزینه در حدود ۵۰۰ هزار تومان یک نیرو را در دوره پاورآپ ثبت نام و تعیین سطح نمره کند و اگر دانش پژوه با نمره خاصی بتواند دوره را بگذراند در شرکت مذکور استخدام خواهد شد که این امر می تواند در اشتغال زایی نیز تاثیر داشته باشد.

محبوبیان دریایان خاطرنشان کرد: در انستیتو بنا داریم تا از همه ظرفیت ها و پتانسیل ها استفاده کنیم و از همه فعالینی که دغدغه هایی در بخش آموزش و صنعت بازی سازی دارند با آغوشی باز استقبال می کنیم و امیدواریم بتوانیم با این رویکرد شمار «بازی ایرانی» رویکرد جهانی» را محقق کنیم.



SaziCenter.com

رویداد TGC ایران، قوی ترین کنفرانس تخصصی بازی در منطقه خاورمیانه شد (۱۵/۱۲/۱۴۰۲-۱۶/۱۲/۱۴۰۲)

برنامه کنفرانس های نخستین رویداد تجاری و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention یا TGC به طور کامل نهایی شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه برگزاری بیش از ۶۰ کنفرانس با حضور سخنرانان مطرح داخلی و خارجی در نخستین نمایشگاه TGC نهایی شد. این سخنرانی ها در ۵ بخش اصلی تجاری، فنی، طراحی بازی، تولید و هنری برگزار شده و برترین بازی سازان و فعالان صنعت بازی های رایانه ای ایران و جهان، تجربیات خود را با بیش از ۱۵۰۰ شرکت کننده در این رویداد در میان می گذارند.

سخنرانان کنفرانس های TGC از ۱۴ کشور جهان شامل ایران، استرالیا، کانادا، فرانسه، آلمان، ژاپن، لهستان، صربستان، ترکیه، انگلستان، آمریکا، سوئد، بلغارستان و رومانی و شرکت های معتبری چون Eidos، Microsoft، Riot Games، Zynga، Polygon و Insomniac در این رویداد حضور می یابند.

فراخوان دعوت به سخنرانی در نمایشگاه TGC دی ماه سال گذشته منتشر و با استقبال قابل توجه فعالان صنعت بازی های رایانه ای در جهان روبه رو شد. به گونه ای که بیش از ۱۴۰ درخواست سخنرانی برای ارایه در کنفرانس های این رویداد به دبیرخانه TGC رسید و هیئت مشاوران رویداد کار دشواری برای انتخاب مفیدترین و موثرترین سخنرانی ها داشت.

با بررسی رویدادهای منطقه خاورمیانه از جمله GIST و نمایشگاه گیم دوی و سخنرانی هایی که در این رویدادها ارائه شد، می توان گفت رویداد TGC که نخستین دوره ی آن است، قوی ترین و پرمحتواترین سخنرانی ها و کلاس های تخصصی را به خود اختصاص داده است.

لازم به ذکر است برای تمامی سخنرانان بین المللی، مترجم همزمان در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان جهت مشاهده اطلاعات سخنرانان و موضوعات سخنرانی می توانند به نشانی telhrangamecon.com/speakers مراجعه کنند.

براساس این گزارش نخستین نمایشگاه TGC در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیرماه با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کاتکشن فرانسه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. علاقه مندان برای اطلاعات بیشتر و ثبت نام در این رویداد می توانند به سایت آن به نشانی telhrangamecon.com مراجعه کنند.



با بیش از ۶۰ کنفرانس و سخنرانی از ۱۴ کشور جهان؛ رویداد TGC ایران، قوی ترین کنفرانس تخصصی بازی در منطقه خاورمیانه شد (۱۳۹۵-۰۲/۰۲/۱۳۹۶)

خبرایران: برنامه کنفرانس های نخستین رویداد تجاری و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention به طور کامل نهایی شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، برنامه برگزاری بیش از ۶۰ کنفرانس با حضور سخنرانان مطرح داخلی و خارجی در نخستین نمایشگاه TGC نهایی شد. این سخنرانی ها در ۵ بخش اصلی تجاری، فنی، طراحی بازی، تولید و هنری برگزار شده و برترین بازی سازان و فعالان صنعت بازی های رایانه ای ایران و جهان، تجربیات خود را با بیش از ۱۵۰۰ شرکت کننده در این رویداد در میان می گذارند.

سخنرانان کنفرانس های TGC از ۱۴ کشور جهان شامل ایران، استرالیا، کانادا، فرانسه، آلمان، ژاپن، لهستان، صربستان، ترکیه، انگلستان، آمریکا، سوئد، بلغارستان و رومانی و شرکت های معتبری چون Eidos، Microsoft، Riot Games، Zynga، Polygon و Insomniac در این رویداد حضور می یابند. فراخوان دعوت به سخنرانی در نمایشگاه TGC دی ماه سال گذشته منتشر و با استقبال قابل توجه فعالان صنعت بازی های رایانه ای در جهان روبه رو شد. به گونه ای که بیش از ۱۴۰ درخواست سخنرانی برای ارابه در کنفرانس های این رویداد به دبیرخانه TGC رسید و هیئت مشاوران رویداد کار دشواری برای انتخاب مفیدترین و موثرترین سخنرانی ها داشت.

با بررسی رویدادهای منطقه خاورمیانه از جمله GIST و نمایشگاه گیم دوی و سخنرانی هایی که در این رویدادها ارائه شد، می توان گفت رویداد TGC که نخستین دوره ی آن است، قوی ترین و پرمحتواترین سخنرانی ها و کلاس های تخصصی را به خود اختصاص داده است. لازم به ذکر است برای تمامی سخنرانان بین المللی، مترجم همزمان در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان جهت مشاهده اطلاعات سخنرانان و موضوعات سخنرانی می توانند به نشانی tehrangamecon.com/speakers مراجعه کنند. براساس این گزارش نخستین نمایشگاه TGC در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیرماه با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کاتکشن فرانسه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. علاقه مندان برای اطلاعات بیشتر و ثبت نام در این رویداد می توانند به سایت آن به نشانی tehrangamecon.com مراجعه کنند.



رویدادها

رویداد TGC ایران، قوی ترین کنفرانس تخصصی بازی در منطقه خاورمیانه شد (۱۳۹۵-۰۲/۰۲/۱۳۹۶)

برنامه کنفرانس های نخستین رویداد تجاری و بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention به طور کامل نهایی شد. در ادامه همراه

برنامه برگزاری بیش از ۶۰ کنفرانس با حضور سخنرانان مطرح داخلی و خارجی در نخستین نمایشگاه TGC نهایی شد. این سخنرانی ها در ۵ بخش اصلی تجاری، فنی، طراحی بازی، تولید و هنری برگزار شده و برترین بازی سازان و فعالان صنعت بازی های رایانه ای ایران و جهان، تجربیات خود را با بیش از ۱۵۰۰ شرکت کننده در این رویداد در میان می گذارند.

سخنرانان کنفرانس های TGC از ۱۴ کشور جهان شامل ایران، استرالیا، کانادا، فرانسه، آلمان، ژاپن، لهستان، صربستان، ترکیه، انگلستان، آمریکا، سوئد، بلغارستان و رومانی و شرکت های معتبری چون Eidos، Microsoft، Riot Games، Zynga، Polygon و Insomniac در این رویداد حضور می یابند. فراخوان دعوت به سخنرانی در نمایشگاه TGC دی ماه سال گذشته منتشر و با استقبال قابل توجه فعالان صنعت بازی های رایانه ای در جهان روبه رو شد. به گونه ای که بیش از ۱۴۰ درخواست سخنرانی برای ارابه در کنفرانس های این رویداد به دبیرخانه TGC رسید و هیئت مشاوران رویداد کار دشواری برای انتخاب مفیدترین و موثرترین سخنرانی ها داشت.

با بررسی رویدادهای منطقه خاورمیانه از جمله GIST و نمایشگاه گیم دوی و سخنرانی هایی که در این رویدادها ارائه شد، می توان گفت رویداد TGC که نخستین دوره ی آن است، قوی ترین و پرمحتواترین سخنرانی ها و کلاس های تخصصی را به خود اختصاص داده است. لازم به ذکر است برای تمامی سخنرانان بین المللی، مترجم همزمان در نظر گرفته شده است. علاقه مندان جهت مشاهده اطلاعات سخنرانان و موضوعات سخنرانی می توانند به نشانی tehrangamecon.com/speakers مراجعه کنند.

براساس این گزارش نخستین نمایشگاه TGC در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیرماه با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کاتکشن فرانسه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود.



با بیش از ۶۰ کنفرانس و سخنرانی از ۱۴ کشور جهان؛ رویداد TGC ایران، قوی ترین کنفرانس تخصصی بازی در منطقه خاورمیانه شد (۱۳۹۴/۰۴/۰۱-۱۳۹۴/۰۴/۰۵)

به گزارش سرویس فرهنگی پانا، برنامه برگزاری بیش از ۶۰ کنفرانس با حضور سخنرانان مطرح داخلی و خارجی در نخستین نمایشگاه TGC نهایی شد. این سخنرانی ها در ۵ بخش اصلی تجاری، فنی، طراحی بازی، تولید و هنری برگزار شده و برترین بازی سازان و فعالان صنعت بازی های رایانه ای ایران و جهان، تجربیات خود را با بیش از ۱۵۰۰ شرکت کننده در این رویداد در میان می گذارند.

سخنرانان کنفرانس های TGC از ۱۴ کشور جهان شامل ایران، استرالیا، کانادا، فرانسه، آلمان، ژاپن، لهستان، صربستان، ترکیه، انگلستان، آمریکا، سوئد، بلغارستان و رومانی و شرکت های معتبری چون Eidos، Microsoft، Riot Games، Zynga، Polygon و Insomniac در این رویداد حضور می یابند. فراخوان دعوت به سخنرانی در نمایشگاه TGC دی ماه سال گذشته منتشر و با استقبال قابل توجه فعالان صنعت بازی های رایانه ای در جهان روبه رو شد. به گونه ای که بیش از ۱۴۰ درخواست سخنرانی برای ارایه در کنفرانس های این رویداد به دبیرخانه TGC رسید و هیئت مشاوران رویداد کار دشواری برای انتخاب مفیدترین و موثرترین سخنرانی ها داشت.

با بررسی رویدادهای منطقه خاورمیانه از جمله GIST و نمایشگاه گیم دوی و سخنرانی هایی که در این رویدادها ارائه شد، می توان گفت رویداد TGC که نخستین دوره ی آن است، قوی ترین و پرمحتواترین سخنرانی ها و کلاس های تخصصی را به خود اختصاص داده است. لازم به ذکر است برای تمامی سخنرانان بین المللی، مترجم همزمان در نظر گرفته شده است.

علاقه مندان جهت مشاهده اطلاعات سخنرانان و موضوعات سخنرانی می توانند به نشانی tehrangamecon.com/speakers مراجعه کنند. براساس این گزارش نخستین نمایشگاه TGC در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیرماه با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مجموعه گیم کانکشن فرانسه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. علاقه مندان برای اطلاعات بیشتر و ثبت نام در این رویداد می توانند به سایت آن به نشانی tehrangamecon.com مراجعه کنند.



قوانینوز

وب سایت آکادمی بازی، مرجعی آنلاین برای یادگیری بازی سازی (۱۳۹۴/۰۴/۰۱-۱۳۹۴/۰۴/۰۵)

آموزش بازی سازی به طور جدی تنها چند سال است که در کشور ما پیگیری می شود. به لطف انستیتو ملی بازی سازی، ساخت بازی در کشور به صورت نهادینه آموزش داده می شود و خروجی مطلوب این انستیتو کاری کرده که خلأ تخصص محوری در ساخت بازی تا حد زیادی قابل قبولی پر شود. اما با توجه به این که انستیتو مرکزی در تهران و دور از دسترس همگان است، به وجود آمدن مرجعی برای یادگیری بازی سازی به صورت آنلاین کاملاً احساس می شد. به گزارش فاونتیوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سایت «آکادمی بازی» در همین راستا شکل گرفته تا این نیاز را مرتفع سازد. در آکادمی بازی، کاربران به صورت آنلاین و با کم ترین محدودیت، به منابع باارزش آموزش بازی سازی دسترسی دارند. این مجموعه که از سال ۱۳۹۵ فعالیت حرفه ای خود را آغاز کرده است، اکنون برای تبدیل شدن به قدرتمندترین سامانه ی ارائه ی محتوای آموزشی در زمینه ی گرافیک رایانه ای و ساخت بازی خیز برداشته است. در حال حاضر حدود ۱۵۰۰ ساعت ویدیوی آموزشی ایرانی و خارجی در این سامانه قابل استفاده است. از جمله زمینه های فعالیت آموزشی این سامانه می توان به «مدل سازی» و «طراحی بازی» که به ترتیب شامل زیربخش های مدل سازی سه بعدی و دوبعدی، مکانیک بازی، طراحی مرحله و هوش مصنوعی می شوند اشاره کرد. همچنین در این سامانه آموزش های مقدماتی و حرفه ای کار با انجین های بازی سازی یونیتی، آنریل و گیم میکر نیز برای فراگیران قرار داده شده است.

آکادمی بازی همچنین حجم گسترده ای از محتوای آموزشی موجود در انستیتوی ملی بازی سازی را به صورت رایگان در اختیار کاربران قرار می دهد. علاوه بر محتوای فارسی تولید شده در انستیتو، آکادمی بازی سعی داشته و دارد تا آموزش های انگلیسی زبان را نیز به کاربران خود به طرق مختلف ارائه کند. دانلود رایگان محصولات انگلیسی زبان، دوبله ی فارسی و دانلود فایل صوتی فارسی به صورت مجزا، کتاب و مقالات، کنفرانس های بین المللی و همایش های تجربه ی بازی ساز، از این جمله هستند. تیم تولید محتوای آکادمی بازی همچنین در تلاش است تا در کنار بازنشر محتوای آموزشی موجود، خود به تولید محتوای فارسی نیز بپردازد.

آکادمی بازی قصد دارد با به اشتراک گذاشتن مباحث آموزشی روز دنیا و همین طور محتوای انحصاری تولید شده در دیگر سازمان های داخلی زیر نظر بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دسترسی عموم به منابع آموزشی این صنعت را تسهیل بخشد. وب سایت «آکادمی بازی» به منظور در دسترس قرار دادن این مباحث آموزشی و ایجاد مرجع آنلاین و همیشگی برای علاقه مندان به بازی سازی و تیروهای متخصص، شکل گرفته است که در حال حاضر در آخرین مراحل آزمایشی خود قرار دارد.

از جمله اهداف این سامانه ی آنلاین درج ماهانه ۱۰۰ ساعت محتوای آموزشی است که اغلب به صورت رایگان در اختیار علاقه مندان قرار می گیرد. به علاوه، پیش بینی شده که این پورتال بعد از ورود به مرحله ی نهایی فعالیت خود، ۳۰۰ ساعت محتوای آموزشی اختصاصی و با کیفیت را در اختیار کاربران قرار دهد. علاقه مندان می توانند جهت استفاده از محتوای آموزشی آکادمی بازی به آدرس اینترنتی <http://irgda.com> مراجعه نمایند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۳/۰۱

