

۱۳۹۶/۰۴/۰۳

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی



JUN 24 2017

شنبه ۰۳
تیر

۱۲
م
۶

اذان صبح ۴:۰۳ طلوع آفتاب ۵:۴۹ اذان ظهر ۱۳:۰۷ اذان مغرب ۲۰:۴۵



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۱	۳۲۴۹۲	دلار
▲ ۶۶	۳۶۳۵۸	یورو
▲ ۱۵۶	۴۱۳۱۳	پوند
▼ ۵۷	۲۹۱۹۶	سدین
▼ ۲	۸۸۴۳	درهم امارات
▲ ۸۱	۳۳۵۰۱	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۷۴۴	دلار
۴۲۷۹	یورو
۴۸۴۵	پوند
۳۴۴۰	سدین
۱۰۲۶	درهم امارات
۱۰۹۵	لیبر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۶۲۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۱۳۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۷۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۴۲۰۰۰	نیم سکه
۳۷۶۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	خاورمیانه ، بازاری بکر برای چهارمین صنعت پولساز جهان	فارس
۳	مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین المللی صنعت بازی تهران	سهر خندان
۴	هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی	گیمپل
۵	ضوابط فروش بازی های خارجی در ایران	کسترتش
۵	خاورمیانه، بازاری بکر برای چهارمین صنعت پولساز جهان	فارس
۶	آخرین مهلت ارسال مقاله به اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال	ISNA خبرگزاری دانشجویان ایران
۷	داوری «جایزه توسعه دهندگان» رویداد TGC به اتمام رسید	خبرگزاری دانشگاه آزاد اسلامی
۷	داوری «جایزه توسعه دهندگان» رویداد TGC به اتمام رسید	artna
۸	داوری «جایزه توسعه دهندگان» رویداد TGC به اتمام رسید	مهر
۸	داوری «جایزه توسعه دهندگان» رویداد TGC به اتمام رسید	سخت افزار
۸	داوری «جایزه توسعه دهندگان» رویداد TGC به اتمام رسید	3aziCenter.com
۹	داوری «جایزه توسعه دهندگان» رویداد TGC به اتمام رسید	هفته روز خبر
۹	داوری 'جایزه توسعه دهندگان' رویداد TGC به اتمام رسید	IRNA خبرگزاری جمهوری اسلامی

تعداد محتوا : ۱۴



روزنامه

۲

پایگاه خبری

۸

خبرگزاری

۴



خاور میانه، بازاری بکر برای چهارمین صنعت پولساز جهان

یک بازی‌ساز جوان در گفت و گو با قدس تأکید کرد

صنعت گیم، صنعت چهارم جهان است. صنعت بازی‌های رایانه‌ای در جهان از درآمدی حدود ۹۹/۶ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۶ برخوردار بوده است.

بازی‌هایی متناسب با فرهنگ بومی

به گفته او، منطقه خاورمیانه یکی از بازارهای بکر برای صنعت بازی‌سازی است و ایران با سرعت پیشرفتی که دارد وارد دوران بلوغ بازی‌سازی شده است. طبیعی توضیح می‌دهد: منظورم از بلوغ این است که انتخاب و ساخت بازی از روی علاقه و عشق، دیگر کم رنگ تر شده و شرکت‌ها

و گروه‌های مستقل با کار علمی و تخصصی در این عرصه اقدام به تولید می‌کنند. بازار را می‌شناسند و بر اساس نیاز بازار، تخصص و امکانات، پروژه را انتخاب می‌کنند. همچنین از لحاظ فنی و هنری به بازی‌های هم سبک خود نزدیک شده‌اند. البته با توجه به اینکه صنعت بازی‌سازی از دو جنبه فرهنگی و اقتصادی برای کشور ما مهم است، این موضوع اهمیت جایگاه بازی‌سازان را برای تولید بازی‌هایی مطابق با فرهنگ بومی کشورمان دوچندان می‌کند.

این بازی‌ساز با تأکید بر ضرورت جذب نیروی متخصص می‌گوید: شرکت‌هایی که در داخل ایران مشغول فعالیتند، چه گروه‌های مستقل و چه شرکت‌هایی که در پایتخت و شهرستان‌ها کار می‌کنند، همه به دنبال جذب نیروهایی کارآمد و متخصص در این حوزه‌اند.

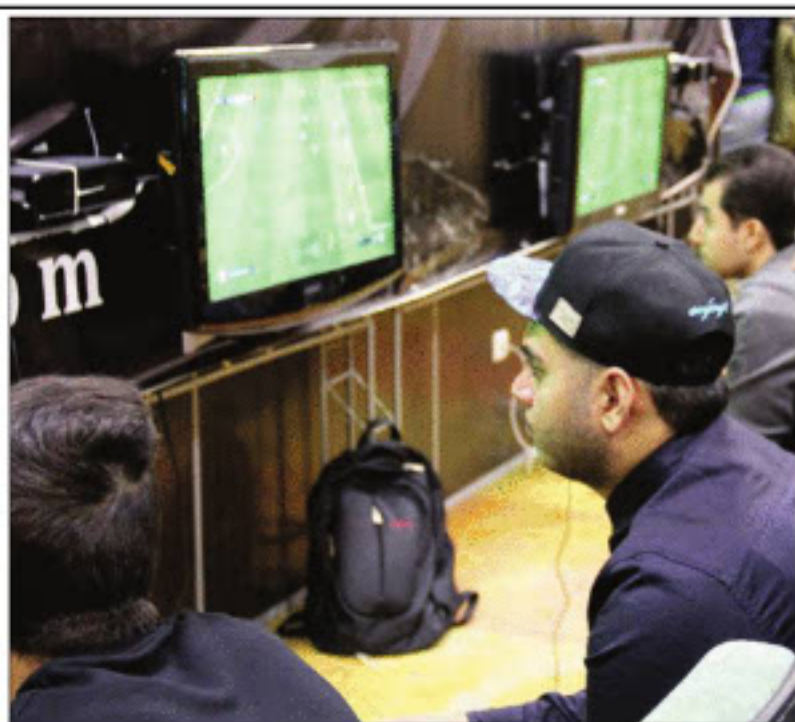
| فرهنگ | زهره کهنبدل | دنیای بازی‌سازی، دنیایی پر از افت و خیز است. دنیایی که سرعت پیشرفت آن شگفت‌انگیز است و این باعث شده که تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای برای عقب نماندن از رقبا، سرعتشان را بالا ببرند. این صنعت نوپا که از ورودی جدی آن در کشورمان حدود یک دهه می‌گذرد، با پیشرفت‌های قابل توجهی روبرو بوده است اما همچنان برای عرض اندام در بازارهای جهانی، مسیری طولانی را پیش رو دارد. در گفت و گو با یک بازی‌ساز جوان کشورمان، مشکلات پیش روی صنعت بازی را بررسی کردیم. «دانیال طبعی» فعالیتش را از سال ۸۹ و در زمینه ساخت‌افزار شروع کرد و کم‌کم وارد حوزه نرم‌افزار و بازی‌های رایانه‌ای شد. او در نخستین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای حوزه جوانان با ساخت بازی «والیبال ۲۰۱۶» توانست عنوان بهترین بازی ورزشی را کسب کند.

طبعی با بیان اینکه بازی‌سازی در ایران یک صنعت نوپا محسوب می‌شود، می‌گوید: عمر بازی‌سازی در ایران هنوز به یک دهه نرسیده است اما در این مدت شاهد جدی شدن بازی‌سازی در کشور هستیم و کم‌کم باید قبول کرد که بازی‌سازی یک شغل محسوب می‌شود. او اضافه می‌کند: البته دیدگاه مردم هنوز تغییر چندانی نکرده و وقتی نام بازی و بازی‌سازی پیش کشیده می‌شود تصور می‌کنند که بازی رایانه‌ای فقط برای بچه‌هاست اما حقیقت این است که



مواجهه است که نتوانسته ضعف‌های خود را بهبود ببخشد. دانشجویان پس از پایان تحصیلات، هنوز علاقه و گرایش خود را در بازار کار و اجتماع پیدا نکردند و مهارت‌های لازم برای ورود به آن حرفه و تخصص را ندارند.

او می‌افزاید: دانشگاه‌ها باید تعامل بیشتری با بازار کار و اجتماع داشته باشند و به نظر می‌رسد گرایش‌های کاربردی به رشته‌های دانشگاهی باید اضافه شود مثلاً رشته کامپیوتر که شامل گرایش‌های نرم‌افزار و سخت‌افزار و IT است به صورت تخصصی در گرایشی وارد صنعت «گیم» و «اندروید» شود و یا کلاس‌های آموزشی برای ساخت بازی در دانشگاه‌ها برگزار شود تا دانشجویان علاقه‌مند بتوانند در این کلاس با صنعت گیم آشنا شوند و تخصص لازم ابتدایی را کسب کنند. طبیعی پیشنهاد می‌دهد که شرکت‌ها و نهادهای فعال در صنعت گیم، به بخش آموزشی ورود پیدا کنند زیرا آموزش افراد متخصص و خلاق، فقط با آموزش امکانپذیر است و نباید به یک مرکز آموزشی اکتفا کرد، بایسته است که شرکت‌های بازی‌سازی، آموزش را جدی بگیرند و برای جوانان با استعداد، پراثری و خلاق فرصتی ایجاد کنند تا وارد این صنعت شوند. وی با اشاره به فعالیت انستیتو ملی بازی‌سازی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به‌منظور تربیت نیروی انسانی متخصص در زمینه‌های مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای، خاطرنشان می‌کند: این انستیتو دوره‌های پیوسته‌ای را برای تربیت نیروی انسانی مورد نیاز صنعت بازی‌سازی برگزار می‌کند علاوه بر این با توجه به این که بازی‌های رایانه‌ای جدا از سایر شاخه‌های علوم و هنرهای دیجیتال نیست، انستیتو ملی بازی‌سازی، دوره‌ها، کارگاه‌ها و رویدادهای مختلفی را در زمینه‌های مرتبط با علوم و هنرهای دیجیتال برگزار می‌کند. او در پایان اظهار امیدواری می‌کند که صنعت بازی‌سازی در کشورمان به بلوغ کامل برسد و اقتصاد متخصص و جوانان خلاق، جذب این صنعت شوند تا شاهد پیشرفت این حوزه در آینده‌های نزدیک باشیم.



درد چرا برایش با وجود جوانان با استعداد که در رشته کامپیوتر، گرافیک و هنر فارغ التحصیل شدند، نیروهای متخصص کافی وجود ندارد؟ عرصه‌های شغلی در بازی‌سازی بسیار زیاد است و علاقه‌مندان می‌توانند زمینه‌های مورد علاقه و استعداد خودشان را انتخاب و در آن فعالیت کنند، آموزش ببینند، تجربه کسب کنند تا وارد بازار کار شوند. به‌طور طبیعی، کشور ما به عنوان توسعه دهنده و تولید کننده در دنیای گیم نیازمند افراد باهوش، بااستعداد و کاربلد و متخصص است.

📌 راه‌اندازی گرایش صنعت گیم

این بازی‌ساز جوان کشورمان معتقد است برای آموزش افراد متخصص، ایده‌ها به نظام آموزشی معطوف می‌شود اما نظام آموزشی با چالش‌هایی



آنچه می‌خوانید

مردم هنوز وقتی نام بازی و بازی‌سازی پیش کشیده می‌شود، تصور می‌کنند که بازی رایانه‌ای فقط برای بچه‌هاست اما حقیقت این است که صنعت گیم، صنعت چهارم جهان است و از درآمدی حدود ۹۹/۶ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۶ برخوردار بوده است.

او ادامه می‌دهد: جای تأمل دارد که بازی‌سازی با این پتانسیل که از لحاظ شغلی و درآمدی



مانیتورهای گیمینگ سامسونگ در اولین همایش بین‌المللی صنعت بازی تهران (۱۴۰۰-۱۳۹۶/۰۳/۰۱)

تهران تا کمتر از یک ماه دیگر میزبان اولین دوره «تمایشگاه و همایش های صنعت بازی تهران» خواهد بود. این نمایشگاه قرار است میزبان تعدادی از برترین چهره ها و شرکت های فعال در حوزه طراحی و تولید بازی باشد. هدف از این رویداد که با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت فرانسوی گیم کانکشن (Game Connection) برگزار می شود، ایجاد ارتباطات لازم برای جهانی کردن صنعت بازی ایران عنوان شده است. شرکت سامسونگ الکترونیکس از برترین برندهای تولید مانیتورهای گیمینگ هم از جمله اسپانسرهای این رویداد است. جدا از حمایت مالی، شرکت سامسونگ جدیدترین محصولات خود را نیز در این نمایشگاه معرفی خواهد کرد. یکی از این محصولات مانیتور گیمینگ جدید این شرکت یعنی مدل C27FG۷۰ است. این مانیتور ۲۷ اینچی، اولین مانیتور گیمینگ خمیده دنیا با زمان واکنش پذیری فوق سریع ۱ میلی ثانیه است. در عین حال نرخ بروزرسانی تصویری با همان Refresh Rate در این نمایشگر به ۱۴۴ هرتز رسیده و در نتیجه به کاربر امکان می دهد بدون مشاهده هیچگونه لگ یا توقف در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) تصویر، حتی پرهیجان ترین بازی های کامپیوتری را هم به پایان برساند. همانند پیشرفته ترین تلویزیون های سامسونگ، این مانیتور مخصوص بازی نیز با مجهز بودن به فناوری کوانتوم دات تا ۱۲۵٪ طیف نور RGB، بویژه سبز و قرمز تیره را پوشش می دهد که حتی در برابر نور شدید نیز کاملاً دقیق و واضح دیده می شوند. به این ترتیب در هر کاربردی، از بازی تا مرور اینترنت و تماشای فیلم، تصویری با رنگ های زنده را مشاهده خواهید کرد.

یکی دیگر از شاخصه های جالب توجه این مانیتور، وجود حالت های بازی از پیش تعریف شده در تنظیمات آن است که سطح گامای سیاه، نرخ کنتراست و وضوح تصویر برای حالت های FPS، RTS، RPG و AOS را بصورت فوری و خودکار به بهترین حالت تغییر داده و لذا در تمامی صحنه ها، بدون توجه به نوع بازی، بهترین تصویر در اختیاران قرار می گیرد.

شرکت سامسونگ با هدف زنده کردن هرچه بیشتر فضای بازی، منوهای روی صفحه را نیز به سبک معمول در بازی ها طراحی کرده و نیز مانیتور را مجهز به نور ال ای دی کرده است که متناسب با صدای بازی شما تغییر کرده و بر لذت بازی می افزاید.

نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ این مانیتور، بهترین نسبت موجود در مانیتورهای این رده است و در عین حال فناوری پیشرفته پنل VA سامسونگ نیز میزان برون رفت نور را از کل صفحه نمایش و گوشه های آن به حداقل رسانده و در نتیجه چه در نور شدید یا نور بسیار کم، رنگ سیاه کاملاً تیره و رنگ سفید کاملاً روشن دیده می شوند.

انحنای ۱۸۰۰ میلی متری این مانیتور در کنار جایگذاری مناسب بلندگوها، از جمله خصوصیتی است که امکان غوطه ور شدن کامل کاربر در فضای بازی را فراهم کرده و در عین حال مانع از خستگی زود هنگام چشم می شود. جدا از انحنای صفحه نمایش، حالت محافظ چشم Eye Saver Mode نیز با کاهش نور آبی، میزان خستگی چشم را به حداقل می رساند. نور آبی بیش از هر نور دیگری شبکیه چشم را تحریک می کند.

علاوه بر قابلیت ها و فناوری های پیشرفته، مانیتورهای CrtvFG۷۰ سامسونگ به لحاظ ظاهری نیز طراحی بسیار زیبایی داشته و در سال ۲۰۱۶ موفق شدند جایزه بهترین طراحی را از موسسه معتبر Good Design Award ژاپن شد.

این مانیتور از اصلی ترین محصولاتی خواهد بود که شرکت سامسونگ در جریان نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی تهران یا Tehran Game Convention ۲۰۱۷ (TGC ۲۰۱۷) به علاقه مندان معرفی خواهد کرد. نمایشگاه تهران از پنج شنبه ۱۵ تا جمعه ۱۶ تیر ماه ۱۳۹۶ در مرکز همایش های صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران میزبان علاقه مندان خواهد بود.

ثبت نام برای حضور در نمایشگاه، کلاس ها و کنفرانس های این مراسم از طریق سایت <http://fa.tehrangamecon.com> برای علاقه مندان فراهم شده است.



هفتم تیر ماه، آخرین مهلت ثبت نام در نمایشگاه و همایش تی جی سی (۱۳۹۶/۰۴/۰۷ تا ۱۳۹۶/۰۴/۰۸)

خبرایران: آخرین مهلت ثبت نام برای حضور در نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention هفتم تیرماه تعیین شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نخستین دوره نمایشگاه و همایش TGC، با همکاری شرکت Game Connection فرانسه، قرار است ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا شود.

در این رویداد ۱۲۰ شرکت داخلی و خارجی، بازی ساز مستقل و رسانه فعال در صنعت بازی های رایانه ای، آخرین توانمندی ها، پروژه ها و خدمات خود را به نمایش می گذارند.

همچنین در این رویداد بیش از ۶۰ کنفرانس تخصصی در موضوعات متنوع در ۵ بخش اصلی فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و بازاریابی برگزار می شود. سخنرانان این کنفرانس ها، فعالان موفق و کارکنان صنعت بازی سازی در ایران و جهان هستند که تجربیات خود را در اختیار شرکت کنندگان در این رویداد قرار می دهند. حضور سخنرانانی از شرکت های توانمند داخلی و همچنین سخنرانان خارجی از شرکت هایی چون Riot Games، Microsoft، Eidos، Zynga، Ubisoft و Insomniac از نکات قابل توجه این رویداد است.

علاوه بر کنفرانس ها، قرار است سه پنل تخصصی در حوزه توسعه بازار، برندسازی و فرصت های سرمایه گذاری در صنعت بازی های رایانه ای ایران برگزار شود. این پنل ها، فرصت مناسبی برای بحث و گفت و گو میان فعالان ایرانی و خارجی صنعت بازی های رایانه ای فراهم می کند تا در فضایی مناسب، نظرات و دیدگاه های مختلف را در قالب موضوعات پنل ها بیان کنند.

برپای ۶ کلاس تخصصی یک روزه، از دیگر برنامه های این رویداد است. مدرسان بین المللی این کلاس ها به صورت فشرده، موضوعات مهم و کاربردی را در حوزه های فنی، هنری، طراحی بازی، تولید و مدیریت و تجارت و بازاریابی، به شرکت کنندگان آموزش می دهند.

براساس اعلام دبیرخانه TGC، ثبت نام برای حضور در این رویداد، تا هفتم تیرماه تعیین شده است و ظرفیت کلاس ها و کنفرانس ها رو به اتمام است. علاقه مندان برای ثبت نام در این رویداد می توانند به نشانی fa.tehrangamecon.com/register مراجعه کنند.



ضوابط فروش بازی های خارجی در ایران (۱۳۹۶-۱۰/۰۴/۰۳)

رئیس سندیکای برنامه های موبایلی ضوابط و قواعد فروش بازی های خارجی در ایران را توضیح داد. به گزارش پایگاه خبری گسترش، سید رسول اف در گفت و گو با «گسترش تجارت» در بیان وضعیت بازی های موبایلی اظهار کرد: در حوزه بازی به ویژه بازی های موبایلی می توان دید که رشد این حوزه به شدت سریع است و هم به واسطه مخاطبان گسترده خود و هم به دلیل حمایت های مناسب بخش دولتی، درآمدزایی و فروش این حوزه از درآمدهای سایر اپلیکیشن ها، پیشی گرفته است. رسول اف ادامه داد: این مسیر سرآغاز رشد صنعت بازی در ایران به شمار می آید و چشم اندازی از پیشرفت را پیش روی بازی سازان بومی ترسیم می کند؛ به ویژه آنکه بازی های ایرانی در همین شرایط که در آغاز راه هستند نیز به بازار بین المللی راه یافته اند که این مساله، نشان از کیفیت بالا و رو به بهبود بازی های داخلی دارد.

وی با اشاره به حضور گسترده بازی سازان خارجی در بازارهای داخلی افزود: درحال حاضر ضوابط و قواعدی برای فروش بازی های خارجی در ایران پیش بینی شده تا هم بازی ساز بومی دچار چالش نشود و هم محتوای بازی مورد بررسی قرار گیرد. رئیس سندیکای برنامه های موبایلی اضافه کرد: در این مرحله، بنیاد ملی بازی های رایانه ای وارد عمل می شود و نظارت را تا حدودی انجام می دهد، البته این در صورتی است که قرار باشد بازی با پرداخت هزینه در دسترس مخاطب قرار بگیرد. در زمینه بازی های رایگان، اوضاع کمی متفاوت است و کنترل های چندانی انجام نمی شود.



یک بازی ساز جوان در گفت و گو با قدس تأکید کرد خاورمیانه، بازاری بکر برای چهارمین صنعت بولساز جهان

(۱۳۹۶-۰۶/۰۵/۰۳)

مردم هنوز وقتی نام بازی و بازی سازی پیش کشیده می شود، تصور می کنند که بازی رایانه ای فقط برای بچه هاست اما حقیقت این است که صنعت گیم، صنعت چهارم جهان است و از درآمدی حدود ۱۰۰ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۶ برخوردار بوده است.

فرهنگ / زهره کهندل: دنیای بازی سازی، دنیایی پر از آفت و خیز است. دنیایی که سرعت پیشرفت آن شگفت انگیز است و این باعث شده که تولیدکنندگان بازی های رایانه ای برای عقب نماندن از رقبا، سرعشتان را بالا ببرند. این صنعت توپا که از ورودی جدی آن در کشورمان حدود یک دهه می گذرد، با پیشرفت های قابل توجهی روبرو بوده است اما همچنان برای عرض اندام در بازارهای جهانی، مسیری طولانی را پیش رو دارد. در گفت و گو با یک بازی ساز جوان کشورمان، مشکلات پیش روی صنعت بازی را بررسی کردیم. «دانیال طبعی» فعالیست را از سال ۸۹ و در زمینه سخت افزار شروع کرد و کم کم وارد حوزه نرم افزار و بازی های رایانه ای شد. او در نخستین جشنواره بازی های رایانه ای حوزه جوانان با ساخت بازی «والیبال ۲۰۱۶» توانست عنوان بهترین بازی ورزشی را کسب کند. طبعی با بیان اینکه بازی سازی در ایران یک صنعت نوپا محسوب می شود، می گوید: عمر بازی سازی در ایران هنوز به یک دهه نرسیده است اما در این مدت شاهد جدی شدن بازی سازی در کشور هستیم و کم کم باید قبول کرد که بازی سازی یک شغل محسوب می شود. او اضافه می کند: البته دیدگاه مردم هنوز تغییر چندانی نکرده و وقتی نام بازی و بازی سازی پیش کشیده می شود تصور می کنند که بازی رایانه ای فقط برای بچه هاست اما حقیقت این است که صنعت گیم، صنعت چهارم جهان است. صنعت بازی های رایانه ای در جهان از درآمدی حدود ۹۹/۶ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۶ برخوردار بوده است.

بازی هایی متناسب با فرهنگ بومی

به گفته او، منطقه خاورمیانه یکی از بازارهای بکر برای صنعت بازی سازی است و ایران با سرعت پیشرفتی که دارد وارد دوران بلوغ بازی سازی شده است. طبعی توضیح می دهد: منظورم از بلوغ این است که انتخاب و ساخت بازی از روی علاقه و عشق، دیگر کم رنگ تر شده و شرکت ها و گروههای مستقل با کار علمی و تخصصی در این عرصه قدام به تولید می کنند. بازار را می شناسند و بر اساس نیاز بازار، تخصص و امکانات، پروژه را انتخاب می کنند. همچنین از لحاظ فنی و هنری به بازی های هم سبک خود نزدیک شده اند. البته با توجه به اینکه صنعت بازی سازی از دو جنبه فرهنگی و اقتصادی برای کشور ما مهم است، این موضوع اهمیت جایگاه بازی سازان را برای تولید بازی هایی مطابق با فرهنگ بومی کشورمان دو چندان می کند.

این بازی ساز با تأکید بر ضرورت جذب نیروی متخصص می گوید: شرکت هایی که در داخل ایران مشغول فعالیتند، چه گروه های مستقل و چه شرکت هایی که در پایتخت و شهرستان ها کار می کنند، همه به دنبال جذب نیروهای کارآمد و متخصص در این حوزه اند.

او ادامه می دهد: جای تأمل دارد که بازی سازی با این پتانسیل که از لحاظ شغلی و درآمدی دارد چرا برایش با وجود جوانان با استعداد که در رشته کامپیوتر، گرافیک و هنر فارغ التحصیل شده اند، نیروهای متخصص کافی وجود ندارد؟ عرصه های شغلی در بازی سازی بسیار زیاد است و علاقه مندان می توانند زمینه های مورد علاقه و استعداد خودشان را انتخاب و در آن فعالیت کنند، آموزش ببینند، تجربه کسب کنند تا وارد بازار کار شوند.

به باور طبعی، کشور ما به عنوان توسعه دهنده و تولید کننده در دنیای گیم نیازمند افراد باهوش با استعداد و کاربلد و متخصص است.

راه اندازی گرایش صنعت گیم

این بازی ساز جوان کشورمان معتقد است: برای آموزش افراد متخصص، امیدها به نظام آموزشی معطوف می شود اما نظام آموزشی با چالش هایی مواجه است که نتوانسته ضعف های خود را بهبود ببخشد. دانشجویان پس از پایان تحصیلات، هنوز علاقه و گرایش خود را در بازار کار و اجتماع پیدا نکرده (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اند و مهارت های لازم برای ورود به آن حرفه و تخصص را ندارند.

او می افزاید: دانشگاهها باید تعامل بیشتری با بازار کار و اجتماع داشته باشند به نظر می رسد گرایش های کاربردی به رشته های دانشگاهی باید اضافه شود مثلاً رشته کامپیوتر که شامل گرایش های نرم افزار و سخت افزار و II است به صورت تخصصی در گرایشی وارد صنعت «گیم» و «اندروید» شود و یا کلاس های آموزشی برای ساخت بازی در دانشگاه ها برگزار شود تا دانشجویان علاقه مند بتوانند در این کلاس با صنعت گیم آشنا شوند و تخصص لازم ابتدایی را کسب کنند.

طبیعی پیشنهاد می دهد که شرکت ها و نهادهای فعال در صنعت گیم، به بخش آموزشی ورود پیدا کنند زیرا آموزش افراد متخصص و خلاق، فقط با آموزش امکاتپذیر است و نباید به یک مرکز آموزشی اکتفا کرد، بایسته است که شرکت های بازی سازی، آموزش را جدی بگیرند و برای جوانان یا استعداد، پرانرژی و خلاق فرصتی ایجاد کند تا وارد این صنعت شوند.

وی با اشاره به فعالیت انستیتو ملی بازی سازی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به منظور تربیت نیروی انسانی متخصص در زمینه های مرتبط با بازی های رایانه ای، خاطرنشان می کند: این انستیتو دوره های پیوسته ای را برای تربیت نیروی انسانی مورد نیاز صنعت بازی سازی برگزار می کند علاوه بر این با توجه به این که بازی های رایانه ای جدا از سایر شاخه های علوم و هنرهای دیجیتال نیست، انستیتو ملی بازی سازی، دوره ها، کارگاه ها و رویدادهای مختلفی را در زمینه های مرتبط با علوم و هنرهای دیجیتال برگزار می کند.

او در پایان اظهار امیدواری می کند که صنعت بازی سازی در کشورمان به بلوغ کامل برسد و افراد متخصص و جوانان خلاق، جذب این صنعت شوند تا شاهد پیشرفت این حوزه در آینده ای نزدیک باشیم.



آخرین مهلت ارسال مقاله به اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال (۱۳۹۶-۰۴-۰۳)

اولین کنفرانس «تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها»، دوم آذرماه امسال به میزبانی دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار می شود.

به گزارش ایسنا، این کنفرانس که نخستین کنفرانس تخصصی، جامع و میان رشته ای کشور در حوزه بازی های دیجیتال محسوب می شود، توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری دانشگاه علم و صنعت ایران در دانشکده مهندسی کامپیوتر این دانشگاه و با حضور حداکثری رشته های دانشگاهی از علوم فنی و مهندسی، علوم انسانی و اجتماعی، هنر و علوم پزشکی، بنا بر نیاز و ظرفیت بالقوه کشور در زمینه مطالعه و پژوهش این رسانه برگزار می شود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی، در نظر دارد هر سال با همکاری یکی از دانشگاه های فعال کشور در حوزه بازی های دیجیتال این کنفرانس را برگزار کند که در سال جاری، دانشگاه علم و صنعت ایران به عنوان فعال ترین دانشگاه کشور در زمینه علمی، فنی و کاربردی بازی های دیجیتال و نیز به دلیل برخورداری از فضای مناسب دانشجویان متمرکز بر این حوزه و اساتید و پژوهشگران پویا در رشته بازی سازی، به عنوان همکار و محل برگزاری این کنفرانس انتخاب شده است. همچنین بنا است این کنفرانس از دومین دوره برگزاری خود به صورت بین المللی و با حضور پژوهشگران، اساتید، دانشگاه ها و مراکز علمی خارجی فعال در زمینه مطالعات بازی های دیجیتال برگزار شود.

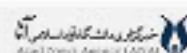
کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال که به اختصار DGRC نامیده می شود، از پژوهشگران و اساتید بسیار برجسته ای در کمیته علمی خود بهره مند است که هر یک از آثار علمی و پژوهشی ارزشمند و اثرگذاری در جریان علمی حوزه بازی های دیجیتال برخوردار بوده اند. همچنین در تمامی رشته های یاد شده از حضور اساتید هیات علمی دانشگاه های فعال کشور در کمیته علمی و شورای سیاستگذاری این کنفرانس استفاده شده است.

در نخستین سال برگزاری این کنفرانس، مهندس حسن کریمی قدوسی (مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای) به عنوان مدیر کنفرانس، دکتر بهروز مینایی بیدگلی (عضو هیات علمی دانشگاه علم و صنعت ایران) دبیر علمی کنفرانس، دکتر سید محمدعلی سیدحسینی (مدیر مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال)، دبیر این کنفرانس و دکتر محمدحسین رضوانی (عضو هیات علمی دانشگاه آزاد اسلامی قزوین) دبیر اجرایی این کنفرانس هستند. همچنین از حضور اساتید و دانشگاه های مطرح غیرایرانی و فعال در زمینه بازی های دیجیتال، در کمیته داوران این کنفرانس استفاده شده است.

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال به عنوان دبیرخانه دائمی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال انتخاب شده است. آخرین مهلت ارسال اصل و چکیده مقالات، دوشنبه ۲۰ شهریور، تاریخ اعلام نتایج داوری شنبه ۱۵ مهرماه، آخرین مهلت ثبت نام دوشنبه اول آبان و آخرین مهلت ارسال نسخه نهایی مقالات، دوشنبه اول آبان ۱۳۹۶ اعلام شده است.

محورهای اساسی ارسال مقالات به این کنفرانس در ۹ حوزه اصلی تدوین و اعلام شده است که به صورت کلی شامل «خوشه اول: گرافیک رایانه ای و بازی های دیجیتال»، «خوشه دوم: هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال»، «خوشه سوم: جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال»، «خوشه چهارم: پردازش بازی های دیجیتال»، «خوشه پنجم: بازی های جدی و بازی وارسازی»، «خوشه ششم: ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال»، «خوشه هفتم: تعامل پذیری در بازی های دیجیتال»، «خوشه هشتم: هنر و طراحی بازی های دیجیتال» و «خوشه نهم: اقتصاد، مدیریت و کسب و کار در بازی های دیجیتال» است.

علاقه مندان می توانند برای کسب اطلاعات بیشتر به وب سایت <http://www.dgrconf.com/fa> مراجعه کرده و یا با شماره تلفن ۰۲۱-۸۸۳۱۰۳۷۰ (داخلی ۴۱۳) تماس بگیرند.



داوری «جایزه توسعه دهندگان» رویداد TGC به اتمام رسید (۱۳۹۶-۰۴-۰۳)

داوری بازی های ایرانی در بخش جایزه توسعه دهندگان (Development Awards) توسط ۲۱ داور بین المللی انجام شد و روند داوری این مسابقه به پایان رسید.

به گزارش گروه علم و فناوری آنا به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقه با هدف کمک به بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی و رسانه ها و همچنین ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی برگزار شد به همین دلیل تمام داوران مسابقه از ناشران و شرکت های معتبر بین المللی بودند.

در میان داوران جایزه توسعه دهندگان، نام افرادی چون Samuel Gatte از نامکو باندای، Peter Ridgway از کینگ، Nikola Cavic از شرکت Square Enix به چشم می خورد. در مجموع آثار ارسالی در این مسابقه توسط ۲۱ داور بین المللی مورد قضاوت قرار گرفت.

در مهلت تعریف شده برای ارسال اثر به این مسابقه در نهایت ۸۹ بازی ثبت شد که از این تعداد ۶۰ بازی موبایل و ۲۹ بازی برای کامپیوتر بود. برای این مسابقه چهار جایزه مختلف تعریف شده است که عبارتند از: بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، نوآورانه ترین بازی موبایل و نوآورانه ترین بازی کنسول/کامپیوتر.

برندگان این مسابقه از جوایز نقدی ۲۵ و ۵۰ میلیون تومانی برخوردار خواهند شد که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و در روز دوم رویداد TGC به آنها اهدا می شود.

نمایشگاه و همایش بین المللی TGC در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در مرکز همایش های صدا و سیما برگزار می شود و علاقه مندان برای شرکت در این رویداد تا هفتم تیر ماه فرصت دارند نسبت به ثبت نام اقدام کنند.



توسط ۲۱ داور بین المللی؛ داوری «جایزه توسعه دهندگان» رویداد TGC به اتمام رسید (۱۳۹۶-۰۴-۰۳)

آرتنا: داوری بازی های ایرانی در بخش جایزه توسعه دهندگان (Development Awards) توسط ۲۱ داور بین المللی انجام شد و روند داوری این مسابقه به پایان رسید.

به گزارش سرویس اتمیشن «آرتنا» این مسابقه با هدف کمک به بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی و رسانه ها و همچنین ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی برگزار شد به همین دلیل تمام داوران مسابقه از ناشران و شرکت های معتبر بین المللی بودند.

در میان داوران جایزه توسعه دهندگان، نام افرادی چون Samuel Gatte از نامکو باندای، Peter Ridgway از کینگ، Nikola Cavic از شرکت Square Enix به چشم می خورد. در مجموع آثار ارسالی در این مسابقه توسط ۲۱ داور بین المللی مورد قضاوت قرار گرفت.

در مهلت تعریف شده برای ارسال اثر به این مسابقه در نهایت ۸۹ بازی ثبت شد که از این تعداد ۶۰ بازی موبایل و ۲۹ بازی برای کامپیوتر بود. برای این مسابقه چهار جایزه مختلف تعریف شده است که عبارتند از: بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، نوآورانه ترین بازی موبایل و نوآورانه ترین بازی کنسول/کامپیوتر.

برندگان این مسابقه از جوایز نقدی ۲۵ و ۵۰ میلیون تومانی برخوردار خواهند شد که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و در روز دوم رویداد TGC به آن ها اهدا می شود.

نمایشگاه و همایش بین المللی TGC در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در مرکز همایش های صدا و سیما برگزار می شود و علاقه مندان برای شرکت در این رویداد تا ۷ تیر ماه فرصت دارند نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.



داوری «جایزه توسعه دهندگان» رویداد TGC به اتمام رسید (۱۳۹۶-۰۴/۰۳-۰۳/۰۳)

داوری بازی های ایرانی در بخش جایزه توسعه دهندگان (Development Awards) توسط ۲۱ داور بین المللی انجام شد و روند داوری این مسابقه به پایان رسید.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقه با هدف کمک به بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی و رسانه ها و همچنین ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی برگزار شد به همین دلیل تمام داوران مسابقه از ناشران و شرکت های معتبر بین المللی بودند.

در میان داوران جایزه توسعه دهندگان، نام افرادی چون Samuel Gatte از تامکو باندای، Peter Ridgway از کینگ، Nikola Cavic از شرکت Square Enix به چشم می خورد. در مجموع آثار ارسالی در این مسابقه توسط ۲۱ داور بین المللی مورد قضاوت قرار گرفت.

در مهلت تعریف شده برای ارسال اثر به این مسابقه در نهایت ۸۹ بازی ثبت شد که از این تعداد ۶۰ بازی موبایل و ۲۹ بازی برای کامپیوتر بود. برای این مسابقه چهار جایزه مختلف تعریف شده است که عبارت اند از: بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، نوآورانه ترین بازی موبایل و نوآورانه ترین بازی کنسول/کامپیوتر.

برندگان این مسابقه از جوایز نقدی ۲۵ و ۵۰ میلیون تومانی برخوردار خواهند شد که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و در روز دوم رویداد TGC به آن ها اهدا می شود.

نمایشگاه و همایش بین المللی TGC در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در مرکز همایش های صدا و سیما برگزار می شود و علاقه مندان برای شرکت در این رویداد تا ۷ تیر ماه فرصت دارند نسبت به ثبت نام اقدام کنند.



داوری «جایزه توسعه دهندگان» رویداد TGC به اتمام رسید (۱۳۹۶-۰۴/۰۳-۰۳/۰۳)

داوری بازی های ایرانی در بخش جایزه توسعه دهندگان (Development Awards) توسط ۲۱ داور بین المللی انجام شد و روند داوری این مسابقه به پایان رسید. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقه با هدف کمک به بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی و رسانه ها و همچنین ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی برگزار شد به همین دلیل تمام داوران مسابقه از ناشران و شرکت های معتبر بین المللی بودند.

در میان داوران جایزه توسعه دهندگان، نام افرادی چون Samuel Gatte از تامکو باندای، Peter Ridgway از کینگ، Nikola Cavic از شرکت Square Enix به چشم می خورد. در مجموع آثار ارسالی در این مسابقه توسط ۲۱ داور بین المللی مورد قضاوت قرار گرفت. در مهلت تعریف شده برای ارسال اثر به این مسابقه در نهایت ۸۹ بازی ثبت شد که از این تعداد ۶۰ بازی موبایل و ۲۹ بازی برای کامپیوتر بود.

برای این مسابقه چهار جایزه مختلف تعریف شده است که عبارت اند از: بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، نوآورانه ترین بازی موبایل و نوآورانه ترین بازی کنسول/کامپیوتر. برندگان این مسابقه از جوایز نقدی ۲۵ و ۵۰ میلیون تومانی برخوردار خواهند شد که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و در روز دوم رویداد TGC به آن ها اهدا می شود. نمایشگاه و همایش بین المللی TGC در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در مرکز همایش های صدا و سیما برگزار می شود و علاقه مندان برای شرکت در این رویداد تا ۷ تیر ماه فرصت دارند نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.



داوری «جایزه توسعه دهندگان» رویداد TGC به اتمام رسید (۱۳۹۶-۰۴/۰۳-۰۳/۰۳)

داوری بازی های ایرانی در بخش جایزه توسعه دهندگان (Development Awards) توسط ۲۱ داور بین المللی انجام شد و روند داوری این مسابقه به پایان رسید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقه با هدف کمک به بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی و رسانه ها و همچنین ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی برگزار شد به همین دلیل تمام داوران مسابقه از ناشران و شرکت های معتبر بین المللی بودند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در میان داوران جایزه توسعه دهندگان، نام افرادی چون Samuel Gatte از نامکو پاندای، Peter Ridgway از کینگ، Nikola Cavic از شرکت Square Enix به چشم می خورد. در مجموع آثار ارسالی در این مسابقه توسط ۲۱ داور بین المللی مورد قضاوت قرار گرفت. در مهلت تعریف شده برای ارسال اثر به این مسابقه در نهایت ۸۹ بازی ثبت شد که از این تعداد ۶۰ بازی موبایل و ۲۹ بازی برای کامپیوتر بود. برای این مسابقه چهار جایزه مختلف تعریف شده است که عبارت اند از: بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، نوآورانه ترین بازی موبایل و نوآورانه ترین بازی کنسول/کامپیوتر. برندگان این مسابقه از جوایز نقدی ۲۵ و ۵۰ میلیون تومانی برخوردار خواهند شد که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و در روز دوم رویداد TGC به آن ها اهدا می شود. نمایشگاه و همایش بین المللی TGC در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در مرکز همایش های صدا و سیما برگزار می شود و علاقه مندان برای شرکت در این رویداد تا ۷ تیر ماه فرصت دارند نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.



صفحه روز خبر

داوری «جایزه توسعه دهندگان» رویداد TGC به اتمام رسید (۱۳۹۶-۰۴/۰۳-۰۲)

داوری بازی های ایرانی در بخش جایزه توسعه دهندگان (Development Awards) توسط ۲۱ داور بین المللی انجام شد و روند داوری این مسابقه به پایان رسید.

به گزارش هفت روز خبر به نقل از خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقه با هدف کمک به بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی و رسانه ها و همچنین ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی برگزار شد به همین دلیل تمام داوران مسابقه از ناشران و شرکت های معتبر بین المللی بودند. در میان داوران جایزه توسعه دهندگان، نام افرادی چون Samuel Gatte از نامکو پاندای، Peter Ridgway از کینگ، Nikola Cavic از شرکت Square Enix به چشم می خورد. در مجموع آثار ارسالی در این مسابقه توسط ۲۱ داور بین المللی مورد قضاوت قرار گرفت. در مهلت تعریف شده برای ارسال اثر به این مسابقه در نهایت ۸۹ بازی ثبت شد که از این تعداد ۶۰ بازی موبایل و ۲۹ بازی برای کامپیوتر بود. برای این مسابقه چهار جایزه مختلف تعریف شده است که عبارت اند از: بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، نوآورانه ترین بازی موبایل و نوآورانه ترین بازی کنسول/کامپیوتر. برندگان این مسابقه از جوایز نقدی ۲۵ و ۵۰ میلیون تومانی برخوردار خواهند شد که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و در روز دوم رویداد TGC به آن ها اهدا می شود. نمایشگاه و همایش بین المللی TGC در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در مرکز همایش های صدا و سیما برگزار می شود و علاقه مندان برای شرکت در این رویداد تا ۷ تیر ماه فرصت دارند نسبت به ثبت نام اقدام کنند.



داوری «جایزه توسعه دهندگان» رویداد TGC به اتمام رسید (۱۳۹۶-۰۴/۰۳-۰۲)

تهران-ایرنا- داوری بازی های ایرانی در بخش جایزه توسعه دهندگان (Development Awards) توسط ۲۱ داور بین المللی انجام شد و روند داوری این مسابقه به پایان رسید.

به گزارش روز شنبه خبرنگار گروه فرهنگی ایرنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این مسابقه با هدف کمک به بهتر دیده شدن بازی های ایرانی در میان ناشران بین المللی و رسانه ها و همچنین ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی برگزار شد به همین دلیل تمام داوران مسابقه از ناشران و شرکت های معتبر بین المللی بودند. در میان داوران جایزه توسعه دهندگان، نام افرادی چون Samuel Gatte از نامکو پاندای، Peter Ridgway از کینگ، Nikola Cavic از شرکت Square Enix به چشم می خورد. در مجموع آثار ارسالی در این مسابقه توسط ۲۱ داور بین المللی مورد قضاوت قرار گرفت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در مهلت تعریف شده برای ارسال اثر به این مسابقه در نهایت ۸۹ بازی ثبت شد که از این تعداد ۶۰ بازی موبایل و ۲۹ بازی برای کامپیوتر بود. برای این مسابقه چهار جایزه مختلف تعریف شده است که عبارت اند از: بهترین بازی موبایل، بهترین بازی کنسول/کامپیوتر، نوآورانه ترین بازی موبایل و نوآورانه ترین بازی کنسول/کامپیوتر.

برندگان این مسابقه از جوایز نقدی ۲۵ و ۵۰ میلیون تومانی برخوردار خواهند شد که توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و در روز دوم رویداد TGC به آن ها اهدا می شود.

نمایشگاه و همایش بین المللی TGC (تهران گیم کانوکشن) در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در مرکز همایش های صدا و سیما برگزار می شود و علاقه مندان برای شرکت در این رویداد تا ۷ تیر ماه فرصت دارند نسبت به ثبت نام اقدام نمایند.

فراہنگ*۰۰۹۳۳۸*۰۰۱۸۲۳ خبرنگار: صدیقه بهارلو * انتشار: طاهره نبی الهی

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

۱۳۹۶/۰۴/۰۳

