

۱۳۹۶/۰۳/۲۰

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

JUN 10 2017

شنبه
خرداد

۲۰
۲۵

اذان صبح ۴:۰۲ طلوع آفتاب ۵:۴۸ اذان ظهر ۱۳:۰۴ اذان مغرب ۲۰:۴۱

قیمت ارز مبلاطه‌ای (ریال)		
▲ ۴	۳۲۴۵۸	دلار
▼ ۲۰۰	۳۶۳۳۹	یورو
▼ ۶۸۶	۴۱۳۶۳	پوند
▼ ۱۰۸	۲۹۴۱۵	صهیین
▲ ۱	۸۸۳۶	درهم امارات
▼ ۱۵۶	۳۳۴۸۶	فرانک

قیمت ارز (تومان)		
۳۷۳۵	دلار	
۴۲۴۸	یورو	
۴۸۴۵	پوند	
۳۴۳۰	صهیین	
۱۰۲۵	درهم امارات	
۱۰۷۵	لیر ترکیه	

قیمت طلا و سکه (تومان)		
۱۱۴۱۶+	یک گرم طلای ۱۸ عیار	
۱۲+++++	تمام سکه (طرح جدید)	
۱۱۷۵+++	تمام سکه (طرح قدیم)	
۶۳۵+++	نیم سکه	
۳۶۵+++	ربع سکه	

فرصت



۱

قلب آموزش بازی سازی در ایران گند می زند

گند

۲

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

صبح اقتصاد

۳

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

آفتاب

۴

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

حساب

۵

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

کسب و کار

۶

فرصت طلایی برای بازی سازهای داخلی

طناعت

۷

پروژه ملی GNAF؛ پسترساز تحقق دولت الکترونیکی

اقتصادی

۸

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

دشت

۹

گرد همایی ناشران بین المللی برای داوری بازی های ایرانی

روزگار ما

۱۰

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

فرصت امروز

۱۱

افزایش تعامل بازی سازان داخلی با صنعت بازی سازی دنیا

عصر اقتصاد

۱۲

روزنامه های آفتاب یزد، حسبان، صبح اقتصاد، کسب و کار، فرصت امروز، روش ملت

روزگار ما

۱۳

بازی سازان در زمینه تجارت بین المللی مشاوره حقوقی رایگان می گیرند

حسبان

۱۴

گرد همایی ناشران بین المللی برای داوری بازی های ایرانی

روزنامه های عصر رسانه، کلید، صبح نو

۱۵

بازی سازان در زمینه تجارت بین المللی مشاوره حقوقی رایگان می گیرند

حسبان

۱۶

گرد همایی ناشران بین المللی برای داوری بازی های ایرانی

کلید

۱۷

گرد همایی ناشران بین المللی برای داوری بازی های ایرانی

عصر

اقتصاد ایرانی

۱۵	مشاوره حقوقی در زمینه تجارت بین الملل برای بازی سازان	
۱۶	مشاوره حقوقی در زمینه تجارت بین الملل برای بازی سازان	
۱۷	ارایه مشاوره رایگان حقوقی به بازی سازان	
۱۷	به خط شدن داوران بین المللی در همایش بازی های رایانه ای ایران	
۱۸	بازی سازان در زمینه تجارت بین المللی مشاوره حقوقی رایگان می گیرند	
۱۸	بازی سازان در زمینه تجارت بین المللی مشاوره حقوقی رایگان می گیرند	
۱۹	بازی سازان در زمینه تجارت بین المللی مشاوره حقوقی رایگان می گیرند	
۱۹	ارایه مشاوره رایگان حقوقی به بازی سازان	
۱۹	مشاوره حقوقی در زمینه تجارت بین الملل برای بازی سازان	
۲۰	بازی سازان در زمینه تجارت بین المللی مشاوره حقوقی رایگان می گیرند	
۲۰	گرد همایی ناشران بین المللی برای داوری بازی های ایرانی	
۲۱	فرصت طلاibi برای بازی سازان داخلی	
۲۲	فرصت طلاibi برای بازی سازان داخلی	
۲۳	فرصت طلاibi برای بازی سازان داخلی	
۲۳	فرصت طلاibi برای بازی سازان داخلی	
۲۴	فرصت طلاibi برای بازی سازان داخلی	
۲۵	فرصت طلاibi برای بازی سازان داخلی	
۲۶	فرصت طلاibi برای بازی سازان داخلی	
۲۶	فرصت طلاibi برای بازی سازان داخلی	
۲۷	فرصت طلاibi برای بازی سازان داخلی	

۲۸

بسته اخبار اقتصادی ایسنا در روز جمعه

۲۸

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی



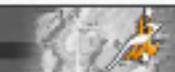
۲۹

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی



۳۰

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی



۳۱

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی



۳۲

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی



۳۳

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی



۳۴

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی



۳۵

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی



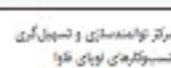
۳۶

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی



۳۷

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی



تعداد محتوا : ٦٢



پایگاه خبری

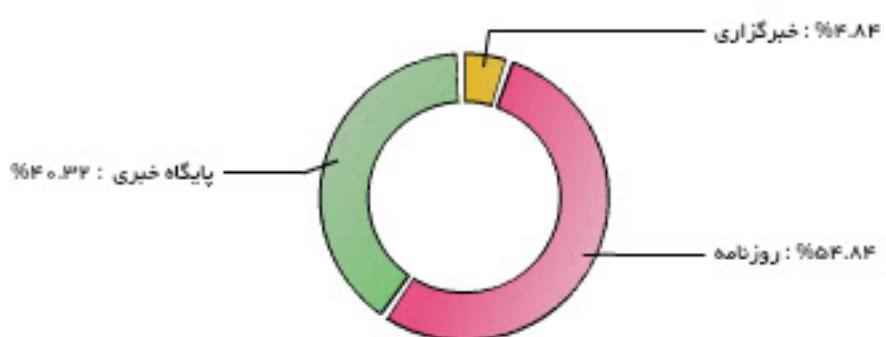
٢٥

روزنامه

٣٤

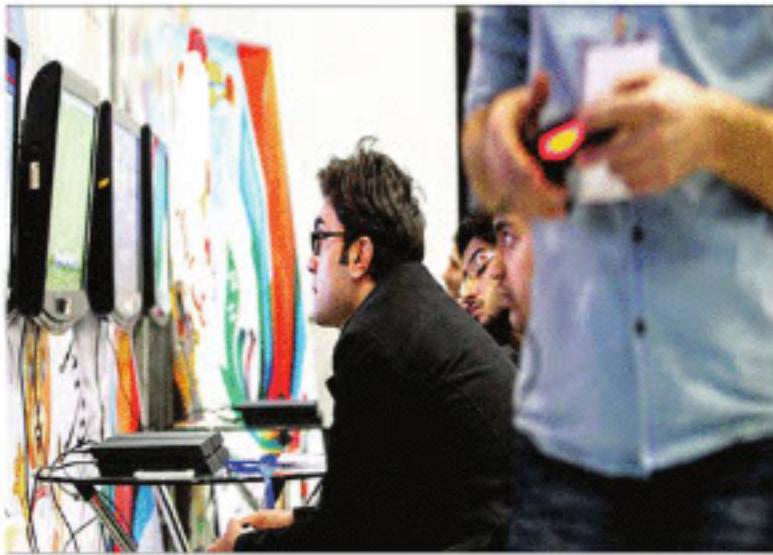
خبرگزاری

٣



بررسی ضرورت تأسیس رشته دانشگاهی بازی های رایانه ای

قلب آموزش بازی سازی در ایران گندمی زند



اچه می خواهد

برخی کارشناسان ضمن مخالفت با تأسیس رشته دانشگاهی بازی سازی در ایران، می گویند در صورت تأسیس این رشته شاهد افزایش بیکاری خواهیم بود چون دانش آموختگان این رشته، اگر در یک شرکت بازی ساز کار پیدا نکنند، چای دیگری برایشان کار نیست.

بازیگران به صورت خودآموز و با آزمون و خطا پیش از وند که باعث می شود کسب دانش در این حوزه تحری باند نه آکادمیک و ساختارمند وی با اشاره به دلایل راهنمایان رشته تخصصی بازی سازی در دانشگاهها، یادآور می شود: تأمین هیئت علمی و منابع درسی این رشته بهار زمان بر است اما دیر یا زود باید این رشته دانشگاهی تأسیس شود چون بک ضرورت است

بزرگترین چالش صنعت بازی سازی

هر داد آشتیانی، مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای که دکترای رشته نرم افزار دارد، در این باره به خبرنگار ما می گوید: در بیانی از دانشگاه های کشورهای امریکایی و اروپایی که در صنعت بازی سازی پیشرو هستند، آموزش بازی سازی به صورت تخصصی دنبال می شود. این آموزش ها می تواند در دانشگاه پاشد یا موسات آموزشی خصوصی ولی به هر حال ضربان قلب نیست.

او با بیان اینکه بزرگترین چالش صنعت بازی سازی و صنعت خاطرنشان می گند: ضعف و خلا نظام آموزشی در حوزه بازی سازی مشهود است. هنوز به مقوله های پایه ای مجهون گرفتگی کامپیوتری که جزء پایه ای تربیت دروس مرتبط با بازی سازی هست، نمی بردایم و چنین درسی در میان دروس کارشناسی و کارشناسی ارشد ما وجود خارجی ندارد.

به باره آشتیانی، این موارد باعث شده که

افزونگ | زهره کیانidel | صنعت بازی سازی یکی از پر شتاب ترین هنر - صنعت های جهان است که مشتری های برو با قرصی هم دارد. بر ا Sloan آخرین آمار، ۲۳ میلیون گیم در ایران وجود دارد و این موضوع تیاز به تولید بازی های رایانه ای رایش از پیش می گند. اما آنچه در این میان جایش خالی است، آموزش های تخصصی برای تربیت نیروی انسانی قوی در این عرصه است. مهدی بهرامی، بازی ساز ایرانی که برای تحصیل در رشته بازی سازی به هلند رفته، می گوید: من در رشته نرم افزار دانشگاه صنعتی اصفهان مشغول به تحصیل بودم که از آنجا انصراف دادم و به خاطر تحصیل در رشته بازی سازی به هلند رفتم.

به گفته او، این رشته در هلند چندان فدمتی تدارد و شاید ۱۰ سال ساقه داشته باشد. این هم هر حال آزمون و خطا هست بد طوری که در طول دوره تحصیلی، چند بار نحوه آموزش و چیز واحدها تغییر کرد چون منابع آموزشی به روز می شود. بهرامی می گوید: بازی سازی یک هنر - صنعت است و دانش آموختگان رشته هنر پایه نامه نویس ها و گرایش های خوب می توانند در کنار هم یک تیم قوی را تشکیل دهند. اگر هر کسی تخصصی برای بازی سازی وجود داشته باشد، تمام این افراد و تخصص های می توانند در کنار هم جمع شوند. سازنده بازی «فروش» خاطرنشان می گند: بینهای بازی های رایانه ای یک استینتو ملی بازی سازی دارد که خیلی خوب است. اما بهتر اینکه، استادان کارآمد و متخصص را برای تدریس دعوت کند در هلند به تدریج استادان خوبی را پس از تدریس اورزند. دانشگاهی که ما در آن درس می خواندیم، دانشگاهی بین المللی بود که ۲۰٪ درصد دانشجویانش خارجی بودند. او می گوید در صنعت بازی سازی ایران افراد شناختنده و موافقی هستند اما لازم است که از تجربیات و دانش کشورهای موافق هم در این باره استفاده شود. می توان استادان ایرانی خارج از کشور را جذب کرد که برای برگزاری دوره های آموزشی به ایران بایدند.

تخصصی دانشگاهی باشد ولی الان نیازی به تأسیس این رشته نیست. به گفته جبلی، در حال حاضر جوانان تحصیل کرده بسیاری هستند که می‌توان به آن‌ها آموزش داد اما ایجاد رشته بازیسازی در نهایت منجر به افزایش بیکاری می‌شود زیرا اگر دانش آموختگان این رشته در یک شرکت بازیساز کار پیدا نکنند، جای دیگری برایشان کار نیست. او سا تأکید بر اینکه بايد روی آموزش تخصصی نیروهای فعال در عرصه بازیسازی سرمایه‌گذاری کرد، خاطرنشان می‌کند: در کشورهای پیشرفته با سهم بازار بزرگتر از بازار جهانی و ارتباط ساده با بازارهای جهانی، رشته‌های مرتبط با بازیسازی وجود دارد چون در آنجا کار و تقاضا هست و نیاز شدید و اینو به این تخصص دارند. اما اگر رشته دانشگاهی بازیسازی در ایران تأسیس شود، احتمالاً شاهد خروج سالانه چند هزار بازیساز از کشور خواهیم بود. در حالی که نیاز این صنعت در کشور ما شاید سالی چند صد نفر باشد.

او ادامه می‌دهد: دانشگاه‌های ما چند قدم از نیاز روز بازار عقب هستند اما اگر بخش خصوصی با حمایت بخش دولتی در این زمینه فعال شود، نیروهای آموزش‌دیده به مراتب قوی‌تر خواهند بود چون برای بخش خصوصی، خروجی قوی می‌میرد از پذیرش جدید است.

به گفته سازنده بازی «تیک‌آف»، در کشورهای پیشرفته آموزشگاه‌های بزرگ خصوصی با کمپانی‌های بازیسازی وارد قرارداد می‌شوند تا نیروی مورد نیاز را تربیت و تأمین کنند اما این مدل همکاری در دانشگاه‌های ماتفاق نمی‌افتد.

تابتوان جریان تزریق نیروی متخصص در صنعت بازی را سرعت بخشد. زمانی که این جریان متوقف شود، صنعت بازیسازی رو به افول می‌رود زیرا شرکت‌های بازیساز باید نیروی انسانی جدید و متخصص وارد کنند. او با بیان اینکه صنعت بازیسازی بسیار پیشرفته‌تر از صنعت فیلم‌سازی است، توضیح می‌دهد: ما در همه حوزه‌ها یعنی هنری، طراحی بازی، تکنیکال، مدیریت پیروزه و دیگر موارد مرتبط با صنعت بازیسازی دچار مشکل هستیم تصور می‌شود فقط بخش فنی مهم است و نیاز به مهندس نرم‌افزار داریم در حالی که همین الفراد هم باید آموزش تخصصی بینند؛ چه رسید به اینکه روی طراحی بازی، محتوا و هنر ساخت بازی هم باید توجه شود.

نیازی به تأسیس رشته دانشگاهی نیست

صادق جبلی، سازنده بازی‌های رایانه‌ای که دانش‌آموخته رشته فناوری اطلاعات است، در این باره نظر دیگری دارد و می‌گوید: اگرچه در حوزه آموزش بازیسازی خلاصه‌ای زیادی داریم اما با تأسیس رشته دانشگاهی بازیسازی موافق نیستم.

او آموزش مناسب و کاربردی را لازمه صنعت بازیسازی دانسته و می‌افزاید: شرکت‌های خصوصی در حوزه آموزشی باید فعل شوند. دانش‌آموختگان رشته‌های نرم‌افزار، آی‌تی، هنر و... با گذراندن دوره‌های پیشرفته می‌توانند در عرصه ساخت بازی متخصص شوند. البته با رشد این صنعت در آینده شاید نیاز به ایجاد رشته‌های

فرصت طلایی برای بازی‌سازان داخلی

می‌گند.

مدیر پرروزه TGC اتفاهم کرد: این نساشنگاه می‌تواند به بازی‌سازها کمک را بخشد که در باشند در ذهن ناشران و سرمایه‌گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین‌المللی چه می‌گذرد و چه بازارهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهای اشخاص برای بهبود بازی‌های معرفت شر در بازار بین‌المللی چیست. همه این موارد کمک می‌گند.

به اینکه محصولات مانند مرور زمان پیشتر به مارکت‌های جهانی نزدیک شود.

وی با اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی تر و روز تشکیل شده است که در پنج ترک موزایی طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کاری‌سازی برگزار می‌شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانی تراز اول بین‌المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می‌گذارند.

امیدوارم بازی‌سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنرانی نیز از پیشترین بازی‌سازان داخلی هستند که از طریق فرایون بیناد و توسط هیات مشاورین انتخاب شدند.

اشتیانی در پایان خاطرنشنل کرد: این رويداد اولين تجربه بیناد با اين مقاييس است و پيش از اين تجربه مشابهی در اين خورزه نداشته بخشن از اين رویداد اين همراهی نداشتند. اتفاهم از اين رویداد به ملاقات‌های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت‌های بازی‌سازی، جلسه برگزار می‌گشته که می‌تواند به قراردادهای تجربیه منتهی شود رویداد TGC، ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صنا و سپاه برگزار می‌شود. اميدواريم اين رویدادها برای بازی‌سازها مفید باشد.



جه شاخصهای داشته باشد که مناسب تشریف بین‌المللی باشد و اصطلاحاً ناشرین خارجی سه دنیا جعلسور بازی‌های هستند، افزود: ما دیگر سه مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی‌کنیم. این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می‌شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است.

بازی‌سازی‌های مانیز به مرور با نگاه به مارکت بین‌المللی بازی می‌گذرد که ایران هم بخشی از آن است. اشتیانی در ادامه با این اینکه هدف‌گذاری ساخت بازی به نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین‌المللی نزدیک می‌شود، اتفاهم کرد: خلوفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه‌گذاری بازی‌سازی در این مارکت نیز محدود است. به همین خاطر اغلب بازی‌سازهای پیشروی ما کوکم هدف را روی مارکت بین‌المللی می‌گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کل آن در مارکت ایران هم نشر پیدا

می‌گذرد. مشاورین بازی‌های میان‌مللی بازی‌های رایانه‌ای همایش بین‌المللی TGC را با صنعت بازی‌سازی دنیا می‌داند و با صنعت بازی‌سازی دنیا با این اینکه Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خردمندان بازی‌سازی هستند است این رویداد به بازی‌سازهای داخلی این اسکان را می‌دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین‌المللی آشنا شوند و محصولات خود را به بازی‌سازی‌های جهانی و صادرات نزدیکتر کند.

مهرداد اشتیانی در گفت‌وگو با ایستاد، رویداد TGC را پیل ارتباطی بین بازی‌سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی‌سازی دنیا داشت و گفت: داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه‌گذار بزرگ کشور با چند سرمایه‌گذار خارجی درباره فرصت‌های سرمایه‌گذاری بازی‌سازی پیش‌بینی می‌کنیم. این ایستاد، این رویداد را با یک هدف برگزار می‌کند و آن ایستاد که برای اولین بار یک تعامل بین‌المللی گسترده بین بازی‌سازهای داخلی و بازی‌سازهای تراز اول بین‌المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه‌گذاری، حرکت به سمت همکاری‌های مشترک، ایجاد فضا برای

فرصت طلایی برای بازی‌سازان داخلی



مارکت ایران هم تشریف‌دها می‌کند. مدیر پروژه TGC اطلاعات کرد: این نمایشگاه می‌تواند به بازی‌سازها کمک را بخشد که در بازار در ذهن ناشر و سرمایه‌گذاران خارجی بروای نشر یک محصول در فضای بین‌المللی چه می‌گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی جه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهای اشان بروای بروید. بازی‌های ما جهت نشر در بازار بین‌المللی چیست. همه این موارد کمک می‌کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به

مارکت‌های جهانی نزدیک شود.

وی با این اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موزای طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می‌شود، گفت: از این «عساخت‌رانی» بیش از ۴۰۰ مورد سخنرانی تراز اول بین‌المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با مادر میان می‌گذارند. امیدوارم بازی‌سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنرانی نیز از بهترین بازی‌سازان داخلی هستند که از طریق فراخوان بنیاد و توسط هیئت مسابقات انتخاب شدند.

آنستیانی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و پیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشتیم. بخشی از این رویداد به ملاقات‌های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت‌های بازی‌سازی، جلسه برگزار می‌کنند که می‌تواند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد TGC، ۱۵ و ۱۶ نیمه‌ماه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صناوبری سیما برگزار می‌شود. امیدوارم این رویدادها برای بازی‌سازها مقدمه‌بانشند.

ایران به گفت‌وگو و اشتراک تجربه می‌پردازند. مشاور امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های بازی‌های بین‌المللی همایش بین‌المللی TGC را با این اینکه یکی از هرگزترین جالش‌های بازی‌سازان ایرانی این است که نمی‌دانند بازی‌سازان باید چه شاخصه‌ای داشته باشد که مناسب نشر بین‌المللی باشد و اصطلاحاً ناشرین خارجی به دنبال چطور بازی‌هایی هستند. افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی‌کنیم. این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می‌شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی‌سازهای مانیز به مرور با نگاه به مارکت بین‌المللی بازی می‌سازند که ایران هم بخشی از آن است.

آنستیانی در ادامه با این اینکه هدف‌گذاری ساخت بازی به نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین‌المللی نزدیک می‌شود، اطلاع کرد: طرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است. به عین خاطر اغلب بازی‌سازهای پیشروی ما کم‌کم هدف را روی مارکت بین‌المللی می‌گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در

مشاور امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همایش بین‌المللی TGC را فرستی برای تعامل بازی‌سازهای داخلی با صنعت بازی‌سازی دنیا می‌داند و معتقد است این رویداد به بازی‌سازهای داخلی این امکان را می‌دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین‌المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکتهای جهانی و صادرات تزریق‌کنند.

مهرداد آشتیانی در گفت‌وگو با ایسنا رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی‌سازی خاورمیانه و ایران و صنعت

بازی‌سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همایش بین‌المللی TGC یا با این اینکه یکی از هرگزترین جالش‌های بازی‌سازان ایرانی این است که برای اولین بار یک تعامل بین‌المللی گستره‌ده بین بازی‌سازهای داخلی و بازی‌سازهای تراز اول بین‌المللی ایجاد کند. این کل به جذب سرمایه‌گذاری، حرکت به سمت همکاری‌های مشترک، ایجاد فضا برای محیط‌های کسب و کار شرکت‌ها و نشر بازی‌های ایرانی در خارج کمک می‌کند.

وی به هفتوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار با Business Area به عنوان پخشی دیگر از رویداد بین‌کرده: بدین ترتیب خردمندان با ناشرین بین‌المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین‌المللی حضور می‌بایند و می‌توانند به مارکت کنند صادرات بازی و همین‌طور جذب سرمایه‌گذاری خارجی داشته باشیم. این نخستین بار است که ما یک پیش‌نیازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه‌گذار بزرگ کشور با چند سرمایه‌گذار خارجی درباره فرصت‌های سرمایه‌گذاری بازدید به مخصوص در

فرصت طلایی برای بازی‌سازان داخلی

مشاور امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همایش بین‌المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی‌سازهای داخلی با صنعت بازی‌سازی دنیا می‌داند و معتقد است این رویداد به بازی‌سازهای داخلی این امکان را می‌دهد که با استانداردهای تشر در بازار بین‌المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت‌های جهانی و صادرات نزدیک‌تر کنند.

مهرداد آشتیانی، رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی‌سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی‌سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همایش بین‌المللی TGC یا Tehran Game Convention را یک هدف برگزار می‌کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین‌المللی گسترشده بین بازی‌سازهای داخلی و بازی‌سازهای توازن اول بین‌المللی ایجاد کند.

این کار به جذب سرمایه‌گذاری، حرکت به سمت همکاری‌های مشترک، ایجاد قضا برای محیط‌های کسب و کار شرکت‌ها و نشر بازی‌های ایرانی در خارج کمک می‌کند.

وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران یا ناشران بین‌المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین‌المللی حضور می‌باشند و می‌توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه‌گذاری خارجی داشته باشند. این نخستین بار است که ما یک پلت با هدف فرصت‌های سرمایه‌گذاری تحت بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه‌گذار بزرگ کشور با چند سرمایه‌گذار خارجی درباره فرصت‌های سرمایه‌گذاری بازدید بهخصوص در ایران به گفت‌وگو و الشتراك تجربه می‌بردازند.

مشاور امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بیان اینکه یکسی از بزرگترین چالش‌های بازی‌سازان ایرانی این است که تمی‌دانند بازی‌شان باید چه شاخصه‌ای داشته باشد که مناسب نشر بین‌المللی باشد و اصطلاحاً تاثرین خارجی به دنبال جطور بازی‌هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج تگاه تمی کنیم. این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می‌شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است، بازی‌سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین‌المللی بازی می‌سازند که ایران هم بخشی از آن است.

آشتیانی در ادامه با بیان اینکه هدف‌گذاری ساخت بازی به نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین‌المللی نزدیک می‌شود، اظهار کرد: ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است. به همین خاطر اغلب بازی‌سازهای پیشروی مارکت کم هدف را روی مارکت بین‌المللی می‌گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر بین‌المللی پیشتر می‌گذرد: این نمایشگاه می‌تواند به بازی‌سازها کمک را بکند که در بین ناشران و سرمایه‌گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین‌المللی چه می‌گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهایشان برای بین‌المللی همچنان جهت نشر در بازار بین‌المللی جیست، همه این موارد کمک می‌کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان پیشتر به مارکت‌های جهانی نزدیک شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج تری موافق طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می‌شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانی توازن اول بین‌المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان گذارند. امیدواریم بازی‌سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. سخنرانی نیز از پهلوانی بازی‌سازان داخلی هستند که از طریق فراخوان بنیاد و توسط هیات مشاورین انتخاب شدند. آشتیانی در پایان خاطرنشان کرد این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و بیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشتم، بخشی از این رویداد به ملاقات‌های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت بازی‌سازی، جلسه برگزار می‌کنند که می‌تواند به قراردادهای تجاری متوجه شود. رویداد TGC ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما برگزار می‌شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی‌سازها مفید باشد.

فرصت طلایی برای بازی‌سازان داخلی

هستند، افزوده‌مایدیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی‌کنند. این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می‌شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی‌سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین‌المللی بازی می‌سازند که ایران هم بخشی از آن است.

اشتباهی در ادامه با پیشان اینکه هدف‌گذاری ساخت بازی به نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تعریج به بازی بین‌المللی نزدیک می‌شود، اظهار کرد: ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است. به همین دلیل اغلب بازی‌سازهای پیشروی ما کم‌کم هدف را روی مارکت بین‌المللی می‌گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برای شان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می‌کند.

مدیر پژوهه TGC اظهار کرد: این نمایشگاه می‌تواند به بازی‌سازها کمک کند که در بازند در ذهن ناشران و سرمایه‌گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین‌المللی چه می‌گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهای شان برای بهبود بازی‌های ما جهت نشر در بازار بین‌المللی چیست. همه این موارد کمک می‌کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت‌های جهانی نزدیک شود.

وی با این اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک مواری طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پژوهه و توسعه کسبوکار بازی برگزار می‌شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانی نژادی اول بین‌المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را باما در میان می‌گذارند. امیدواریم بازی‌سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنرانی نیز از پیشنهاد بازی‌سازان داخلی هستند که از طریق فراخوان بنیاد و توسط هیأت مشاوران انتخاب شدند.

اشتباهی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد نخستین تجربه بنیاد با این مقیاس است و بیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشتم. بخشی از این رویداد به ملاقات‌های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت‌های بازی‌سازی، جله برگزار می‌کنند که می‌تواند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد TGC ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما برگزار می‌شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی‌سازها مفید باشند.



مشاور امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همایش بین‌المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی‌سازهای داخلی با صنعت بازی‌سازی دنیا می‌داند و معتقد است این رویداد به بازی‌سازهای داخلی این امکان را می‌دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین‌المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت‌های جهانی و صادرات نزدیکتر کنند.

مهرداد آشتیانی رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی‌سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی‌سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همایش بین‌المللی TGC یا Tehran Game Convention را با یک هدف برگزار می‌کند و آن است که برای نخستین بار یک تعامل بین‌المللی گسترده بین بازی‌سازهای داخلی و بازی‌سازهای نژاد اول بین‌المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه‌گذاری، حرکت به سمت همکاری‌های مستتر، ایجاد فضای محیطی‌های کسبوکاری‌ها و نشر بازی‌های ایرانی در خارج کمک می‌کند.

وی به عنوان مدیر پژوهه TGC بالشاره به فضای کسبوکاری Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران ناشران بین‌المللی باعده کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین‌المللی حضور می‌باشند و می‌توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین‌طور جذب سرمایه‌گذاری خارجی داشته باشیم. این نخستین بار است که ما یک پل با هدف فرصت‌های سرمایه‌گذاری تحت بازی‌داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه‌گذار بزرگ کشور را چند سرمایه‌گذار خارجی دریاره فرصت‌های سرمایه‌گذاری بازدید به مؤسسه در ایران به گفتگو و اشتراک تجربه می‌برداشند.

مشاور امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای پایان اینکه بکسی از بزرگ‌ترین چالش‌های بازی‌سازان ایرانی این است که نمی‌دانند بازی شان باید چه شاخصه‌ای داشته باشد که مناسب نشر بین‌المللی باشد و اصطلاحاً ناشران خارجی به دنبال چطور برای هایی

با توجه به برگزاری همایش بین المللی TGC مطرح شد

فرصت طلایی برای بازی‌سازهای داخلی

مارکت ایران هو تشریف پیدا می‌کند. مدیر پروژه TGC اظهار کرد: این نمایشگاه می‌تواند به بازی‌سازها کمک کند که در بازار در ذهن ناشر و سرمایه‌گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین‌المللی چه می‌گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. ایکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرها و پیشنهادهای شان برای بهبود بازی‌های ما به منظور نشر در بازار بین‌المللی جیست. همه این موارد کمک می‌کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکتهای جهانی نزدیک شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در ۵ ترک مواری طراحی، بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب‌وکار بازی برگزار می‌شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی بیش از ۴۰ سخنران تراز اول بین‌المللی هستند که تجربه ساخت بازی خود را با ما در میان می‌گذارند. امیدواریم بازی‌سازهای خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربه‌ها استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از پیشترین بازی‌سازهای داخلی هستند که از طریق فراخوان پنجاد و از سوی هیات نشانران انتخاب شدند.

آنستیانی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد

نخستین تجربه بین‌المللی است و این مقیاس است و پیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشتیم.

بخشی از این رویداد به ملاقات‌های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت‌های بازی‌سازی، جلسه برگزار می‌کند که می‌تواند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد TGC، ۱۵ و ۱۶ تیر در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما برگزار خواهد شد. امیدواریم این رویدادها برای بازی‌سازها مفید باشد.

بدین ترتیب چندین سرمایه‌گذار بزرگ کشور با چند سرمایه‌گذار خارجی درباره فرصت‌های سرمایه‌گذاری پژوهید پروژه در ایران، گفت و گو و تبادل تجربه می‌گذند.

مشاور امور بین‌المللی پنجم ملی بازی‌های بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش‌های بازی‌سازهای ایرانی امن است که نمی‌دانند بازی‌شان باید چه شاخصه‌ای داشته باشند که مناسب نشر بین‌المللی باشند و به اصطلاح ناشر بین‌المللی به دنبال چطور بازی‌های هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی‌کیم، این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می‌شود که مارکت

ایران هم بخشی از آن است. بازی‌سازهای ما نیز به مرور باشگاه به مارکت بین‌المللی بازی می‌سازند که ایران هم بخشی از آن است.

آنستیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین‌المللی نزدیک می‌شود، اظهار کرد: ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است، درنتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است.

به همین دلیل اغلب بازی‌سازهای پیش‌روی ما کم کم هدف را روی مارکت بین‌المللی می‌گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برای شان داشته باشد.

گروه صنعت

industry@sanatnewspaper.com

مشاور امور بین‌المللی پنجم ملی بازی‌های رایانه‌ای همایش بین‌المللی TGC را فرستاد. برای تعامل بازی‌سازهای داخلی اسکان می‌دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین‌المللی اشنا شوند و محصولات خود را به مارکتهای جهانی و صادرات نزدیکتر کنند.

مهرداد آشتیانی در گفت‌وگو با ایستاد روابط این رابطه‌ای بین بازی‌سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی‌سازی دنیا داشت و گفت: پنجم ملی بازی‌های رایانه‌ای همایش بین‌المللی TGC با این هدف برگزار می‌کند؛ اینکه برای تحسین تعامل بین‌المللی گستره بین بازی‌سازهای داخلی و بازی‌سازهای تراز اول بین‌المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه‌گذاری، حرکت به سمت همکاری‌های مشترک، ایجاد فضا برای محیط‌های کسب‌وکار شرکت‌ها و نشر بازی‌های ایرانی در خارج از کشور کمک می‌کند.

وی به عضوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب‌وکار یا Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: به این ترتیب خریداران با ناشر بین‌المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین‌المللی حضور می‌باشند و می‌توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و جذب سرمایه‌گذاری خارجی داشته باشیم. این نخستین بار است که ما یک پنل با هدف فرصت‌های سرمایه‌گذاری تحت بازی داریم.

پروژه ملی GNAF؛ بستر ساز تحقق دولت الکترونیکی

به مرور با نگاه به مارکت بین‌المللی بازی می‌سازند که ایران هم بخشی از آن است.

آشیانی در ادامه با بیان اینکه هدف‌گذاری ساخت بازی به نحوی است که ساخت بازی داخلی تیز به تدریج به بازی بین‌المللی نزدیک می‌شود، اظهار کرد: ظرفیت مارکت داخلی محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است، به همین خاطر اغلب بازی‌سازهای پوششی ما کم کم هدف را روی مارکت بین‌المللی می‌گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می‌کند.

مدیر پروژه TGC اظهار کرد: این غایبیگاه می‌تواند به بازی‌سازها کمک را بکند که در یابند در ذهن ناشر و سرمایه‌گذاران خارجی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی بین‌المللی چه می‌کند و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه برای بیرونی بازی‌های استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهایشان کمک می‌کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت‌های جهانی نزدیک شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۴۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موازی طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کاری بازی برگزار می‌شود، گفت: از این ۴۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانی تراز اول بین‌المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می‌گذارند. امیدواریم بازی‌سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند.

آشیانی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و پیش از این تجربه مشابقی در این حوزه نداشتم. بخشی از این رویداد به ملاقات‌های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت بازی‌سازی، جلسه برگزار می‌گذارد که می‌تواند به افزاردادهای تجاری منتهی شود. رویداد TGC ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما برگزار می‌شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی‌سازها مفید باشد.

مشاور امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همایش بین‌المللی TGC را فرستی برای تعامل بازی‌سازهای داخلی با صنعت بازی‌سازی دنیا می‌داند و معتقد است این رویداد به بازی‌سازهای داخلی این امکان را می‌دهد که با استانداردهای نظر در بازار بین‌المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت‌های جهانی و صادرات نزدیکتر کنند.

مهرداد آشیانی در گفت‌وگو با ایستاده رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی‌سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی‌سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همایش بین‌المللی TGC یا Tehran Game Convention را با یک هدف برگزار می‌کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین‌المللی گسترشده بین بازی‌سازهای داخلی و بازی‌سازهای تراز اول بین‌المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه‌گذاری، حرکت به سمت همکاری‌های مشترک، ایجاد فضای برای محیط‌های کسب و کار شرکت‌ها و نشر بازی‌های ایرانی در خارج کمک می‌کند.

وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خردمند ناشران بین‌المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین‌المللی حضور می‌یابند و می‌توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین‌طور جذب سرمایه‌گذاری خارجی داشته باشیم. این نهادهای بار است که ما یک پل با هدف فرسته‌های سرمایه‌گذاری تحت بازی داریم. بدین ترتیب چندین سرمایه‌گذار بزرگ کشور با چند سرمایه‌گذار خارجی درباره فرسته‌های سرمایه‌گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت‌وگو و اشتراک تجربه می‌پردازند. مشاور امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش‌های بازی‌سازان ایرانی این است که نیاز دانند بازی‌شان باید چه شاخصه‌ای داشته باشد که مناسب نشر بین‌المللی باشد و اصطلاحاً ناشرین خارجی به دنبال چطور بازی‌هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی‌کنیم. این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می‌شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی‌سازهای ما نیز

فرصت طلایی برای بازی‌سازان داخلی

به یک مارکت پیوسته تبدیل می‌شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی‌سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین‌المللی بازی می‌سازند که ایران هم بخشی از آن است. اشتیانی در ادامه با بیان اینکه هدف‌گذاری ساخت بازی به تحریق است که ساخت بازی داخلی نیز به تحریق به بازار بین‌المللی نزدیک می‌شود. اظهار کرد: ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از تشریف بازی در این مارکت نیز محدود است. به همین خاطر اغلب بازی‌سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین‌المللی می‌گذارند که هزارگشت سرمایه خوبی برآیشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم تشریف‌داشته باشند.

مدیر پژوهه TGC اظهار کرد: این نمایشگاه می‌تواند به بازی‌سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و اصطلاحاً ناشرین خارجی به دنبال و سرمایه‌گذاران خارجی برای نشر چطور بازی‌هایی هستند، افزود: ما دیگر یه مارکت به عنوان مارکت داخلی و خارج نگاه نمی‌کنیم. این مارکت به مرور اهمیت دارد.

به فضای کسب و کار یا Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران یا ناشران بین‌المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین‌المللی حضور می‌باشند و می‌توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین‌طور جذب سرمایه‌گذاری خارجی داشته باشیم. این نخستین بار است که ما یک پنل با هدف فرصت‌های سرمایه‌گذاری تحت تشریف داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه‌گذار بزرگ کشور با چند سرمایه‌گذار خارجی درباره فرصت‌های سرمایه‌گذاری بازدید یخصوص در ایران به گفت‌وگو و اشتراک تجربه می‌برند. مشاور امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش‌های بازی‌سازان ایرانی این است که نمی‌دانند بازی‌شان باید چه شاخصه‌ای داشته باشند که مناسب نشر بین‌المللی باشند و همکاری‌های مشترک، ایجاد فضا برای محیط‌های کسب و کار شرکت‌ها و نشر بازی‌های ایرانی در خارج کمک می‌کند وی به عنوان مدیر پژوهه TGC با الشارع

مشاور امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همایش بین‌المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی‌سازهای داخلی با صنعت بازی‌سازی دنیا می‌داند و معتقد است این رویداد به بازی‌سازهای داخلی این امکان را می‌دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین‌المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت‌های جهانی و صادرات نزدیکتر کنند.

مهرداد اشتیانی، رویداد TGC را بعلت ارتباطی بین بازی‌سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی‌سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همایش بین‌المللی TGC یا Tehran Game Convention را یک هدف اولین بار یک تعامل بین‌المللی گسترشده بین بازی‌سازهای داخلی و بازی‌سازهای تراز اول بین‌المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه‌گذاری، حرکت به سمت همکاری‌های مشترک، ایجاد فضا برای محیط‌های کسب و کار شرکت‌ها و نشر بازی‌های ایرانی در خارج کمک می‌کند وی به عنوان مدیر پژوهه TGC با الشارع



داوران مسابقه Development Awards مشخص شدند گرد همایی ناشران بین المللی برای داوری بازی های ایرانی

۲۱ داور بین المللی، بازی های ایرانی را در مسابقه Development Awards که در نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention برگزار می شود، قضاوت خواهند کرد. 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 همچنین ایجاد زمینه همکاری میان تولید کنندگان داخلی و ناشران بین المللی به عنوان یکی از اهداف اصلی TGC، برگزار می شود. در همین راستا هیات مشاوران و دبیر خانه برگزاری نمایشگاه TGC، ۲۱ نفر از از فعالان مطرح بین المللی که در حوزه انتشار و خرید بازی های رایانه ای نیز فعال هستند را به عنوان داور این رویداد برگزیده است.

در میان داوران مسابقه Development Awards، نام افرادی چون Samuel Gatte از نامکو باندای، Nikola Cavic Peter Ridgway از کینگ، Risa Nordeus، Robert Pantow از شرکت Active gaming media، Phil Elliot و RCPProductions از شرکت Cohen Square Enix، Cohen و tehrangamecon.com/juries به چشم می خورد. برای آشنایی با تمام داوران این مسابقه می توانید به نشانی مراجعه کنید.

در نخستین دوره برگزاری این مسابقه، بازی های ایرانی که پیشتر در استورهای خارجی (Steam, App Store, Google Play,...) منتشر نشده اند، به داوری گذاشته می شوند. در پایان نیز بهترین بازی موبایل و بهترین بازی کنسول / کامپیوتر و همچنین یک بازی کامپیوتر و یک بازی موبایل به عنوان & Most Innovative Original Game معرفی می شوند. در مدت زمان تعیین شده برای ارسال اثر به دبیر خانه ای این مسابقه بیش از ۱۰۰ اثر ارسال شده است.

عصر اقتصاد

۸

منابع دیگر: روزنامه‌های آفتاب پرند، حسین، صبح اقتصاد، کسب و کار، فرست امروز، رویش ملت

فرصت‌هایی برای بازی‌سازان داخلی

مشاور امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همایش بین‌المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی‌سازهای داخلی با صنعت بازی‌سازی دنیا می‌داند و معتقد است این رویداد به بازی‌سازهای داخلی این امکان را می‌دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین‌المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت‌های جهانی و صادرات نزدیک‌تر کنند.

مهرداد آشتیانی در گفت‌وگو با ایستا، رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی‌سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی‌سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همایش بین‌المللی Tehran Game Convention را با یک هدف پرگزار می‌کند و آن این



است که برای نخستین بار یک تعامل بین‌المللی گسترده بین بازی‌سازهای داخلی و بازی‌سازهای تراز اول بین‌المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه‌گذاری، حرکت به سمت همکاری‌های مشترک، ایجاد فضای بازی محیط‌های کسب‌وکار شرکت‌ها و نشر بازی‌های ایرانی در خارج کمک می‌کند. وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب‌وکار با Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران یا ناشران بین‌المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین‌المللی حضور می‌باشند و می‌توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین‌طور جذب سرمایه‌گذاری خارجی داشته باشیم. این نخستین بار است که ما یک پنل با هدف فرصت‌های سرمایه‌گذاری تحت بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه‌گذار بزرگ کشور با چند سرمایه‌گذار خارجی درباره فرصت‌های سرمایه‌گذاری بازدید به خصوص در ایران به گفت‌وگو و اشتراک تجربه می‌برداشند.

مشاور امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای این اینکه یکی از بزرگ‌ترین چالش‌های بازی‌سازان ایرانی این است که نمی‌دانند بازی‌شان باید چه شاخصه‌ای داشته باشد که مناسب نشر بین‌المللی باشد و اصطلاحاً ناشران خارجی به دنبال چالوور بازی‌هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی‌کیم، این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می‌شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است، بازی‌سازهای مانیز به مرور با نگاه به مارکت بین‌المللی بازی می‌سازند که ایران هم بخشی از آن است.

افزایش تعامل بازی‌سازان داخلی با صنعت بازی‌سازی دنیا

مشاور امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همایش بین‌المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی‌سازهای داخلی با صنعت بازی‌سازی دنیا می‌داند و معتقد است این رویداد به بازی‌سازهای داخلی این امکان را می‌دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین‌المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت‌های جهانی و صادرات نزدیک‌تر کنند.

مهرداد آشتیانی در گفت‌وگو با ایستا، رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی‌سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی‌سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همایش بین‌المللی Tehran Game Convention را با یک هدف پرگزار می‌کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین‌المللی گسترده بین بازی‌سازهای داخلی و بازی‌سازهای تراز اول بین‌المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه‌گذاری، حرکت به سمت همکاری‌های مشترک، ایجاد فضای بازی محیط‌های کسب‌وکار شرکت‌ها و نشر بازی‌های ایرانی در خارج ایرانی در خارج کمک می‌کند.

وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار با Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران یا ناشران بین‌المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین‌المللی حضور می‌باشند و می‌توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین‌طور جذب سرمایه‌گذاری خارجی داشته باشیم. این نخستین بار است که ما یک پنل با هدف فرصت‌های سرمایه‌گذاری تحت بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه‌گذار بزرگ کشور با چند سرمایه‌گذار خارجی درباره فرصت‌های سرمایه‌گذاری بازدید به خصوص با چند سرمایه‌گذار خارجی درباره فرصت‌های گفت‌وگو و اشتراک تجربه می‌برداشند.

بازی سازان در زمینه تجارت بین‌المللی مشاوره حقوقی رایگان می‌گیرند

۱. ثبت‌نام تجاری در خارج از ایران
 ۲. پیگیری ناقصان حقوق کیمی رایت در داخل و خارج از ایران
 ۳. مشاوره در رابطه با انعقاد قراردادهای بین‌المللی
 ۴. تعاملات حقوقی با ناشران خارجی
 ۵. مشاوره در امور مربوط به تحریم‌ها
 ۶. انتقال بول به داخل کشور
 ۷. راه حل‌های کاهش مالیات در خارج از کشور
 ۸. و دیگر مسائل حقوقی مربوطه
- بازی‌سازان جهت استفاده از خدمات مذکور و دریافت اطلاعات بیشتر می‌توانند با آقای نیما عبدالعزیز مشاور حقوق بین‌الملل بنیاد از طریق ادرس ایمیل abdollahzadeh@ircg.ir کنوارتیپ باشند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای کمک به بازی‌سازان و ناشران ایرانی در جهت فعالیت در حوزه انتشار بازی‌های ایرانی در بازار غیر داخلی، مشاوره حقوقی رایگان را به خدمات خود افزود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌سازان و ناشرانی که در حال حاضر در آینده‌ای تزدیک‌قصد ورود به بازارهای خارجی را دارند می‌توانند در زمینه‌های مختلفی از این مشاوره بهره‌مند شوند. از جمله مواردی که ممکن است بازی‌سازان نیاز به مشاوره حقوقی داشته باشند می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

۱. حفاظت از حقوق مالکیت معنوی بازی‌های ایرانی در خارج از کشور

منابع دیگر: روزنامه‌های عصر رسانه، کلید، صحیح تو

گرد همایی ناشران بین‌المللی برای داوری بازی‌های ایرانی

۲۱ داور بین‌المللی، بازی‌های ایرانی را در مسابقه Development Awards، که در نخستین نمایشگاه و همایش بین‌المللی صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران Tehran Game Convention برگزار می‌شود، قضاوت خواهند کرد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مسابقه Development Awards با هدف کمک به بهتر دیده شدن بازی‌های ایرانی در میان ناشران بین‌المللی و رسانه‌ها و همچنین ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین‌المللی به عنوان یکی از اهداف اصلی TGC، برگزار می‌شود. در همین راستا هیأت مشاوران و دیپرخانه برگزاری نمایشگاه TGC، ۲۱ نفر از از فعالان مطرح بین‌المللی که در حوزه انتشار و خرید بازی‌های رایانه‌ای نیز فعال هستند را به عنوان داور این رویداد برگزیده است.

در میان داوران مسابقه Development Awards، نام اسرازی چون Samuel Gatte از Peter Ridgway، Risa Cohen از Active gaming media، Robert Pantow از Nordeus، Nikola Cavic از کیتگ، Phil Elliot از RCProductions و Square Enix از شرکت Square Enix به چشم می‌خورد.

برای اشنایی با تمام داوران این مسابقه می‌توانید به نشانی tehrangamecon.com/juries مراجعه کنید. در نخستین دوره برگزاری این مسابقه، بازی‌های ایرانی که بیشتر در استورهای خارجی (Steam, App Store, Google Play) منتشر نشدند، به داوری گذاشته می‌شوند.

بازی‌سازان در زمینه تجارت بین‌المللی مشاوره حقوقی رایگان می‌گیرند

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستایی کمک به بازی‌سازان و ناشران ایرانی در جهت فعالیت در حوزه انتشار بازی‌های ایرانی در بازار غیر داخلی، مشاوره حقوقی رایگان را به خدمات خود افزود. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌سازان و ناشرانی که در حال حاضر و در آینده‌ای تزدیک قصد ورود به بازارهای خارجی را دارند می‌توانند در زمینه‌های مختلفی از این مشاوره پرهامند شوند از جمله مواردی که ممکن است بازی‌سازان نیاز به مشاوره حقوقی داشته باشند می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

۱. حفاظت از حقوق مالکیت معنوی بازی‌های ایرانی در خارج از کشور
۲. ثبت‌نام تجاری در خارج از ایران
۳. پیگیری ناقضان حقوق کیی رایت در داخل و خارج از ایران
۴. مشاوره در رابطه با انقاد قراردادهای بین‌المللی
۵. تعاملات حقوقی با ناشران خارجی
۶. مشاوره در امور مربوط به تحریم‌ها
۷. انتقال پول به داخل کشور
۸. راه حل‌های کاهش مالیات در خارج از کشور

داوران Development Awards مشخص شدند:

گردهمایی ناشران بین‌المللی برای داوری

بازی‌های ایرانی

۲۱ داور بین‌المللی، بازی‌های ایرانی را در مسابقه Development Awards که در نخستین نمایشگاه و همایش بین‌المللی صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران برگزار می‌شود، قضاوت خواهد کرد. مسابقه Development Awards با هدف کمک به بهتر دیده شدن بازی‌های ایرانی در میان ناشران بین‌المللی و رسانه‌ها و همچنین ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین‌المللی به عنوان یکی از اهداف اصلی TGC، برگزار می‌شود. در همین راستا هیات مشاوران و دبیرخانه برگزاری نمایشگاه TGC ۲۱ نفر از از فعالان مطرح بین‌المللی که در حوزه انتشار و خرید بازی‌های رایانه‌ای نیز فعال هستند را به عنوان داور این رویداد برگزیده است. در میان داوران مسابقه Development Awards Nikola Peter Ridgway از کینگ، Samuel Gatte از نامکو باسای، Robert Pantow از Nordeus، Covic از شرکت Active gaming، Phil Elliot از شرکت media، Risa Cohen از شرکت Square Enix به چشم می‌خورد. برای آشنایی با تمام داوران این مسابقه می‌توانید به نشانی tehrangamecon.com/juries مراجعه کنید. در نخستین دوره برگزاری این مسابقه، بازی‌های ایرانی که پیشتر در استورهای خارجی (Steam، App Store، Google Play...) منتشر نشده‌اند، به دلوری گذاشته می‌شوند. در پایان نیز بهترین بازی موبایل و بهترین بازی کنسول (کامپیوتر و همچنین یک بازی کامپیوتر و یک بازی موبایل به عنوان Most Innovative & Original Game) معرفی می‌شوند. در مدت زمان تعیین شده برای ارسال اثر به دبیرخانه این مسابقه بیش از ۱۰۰ اثر ارسال شده است.

گردهمایی ناشران بین‌المللی برای بازی‌های ایرانی

۲۱ داور بین‌المللی، بازی‌های ایرانی را در مسابقه Development Awards در نخستین نمایشگاه و همایش بین‌المللی صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران Tehran Game Convention برگزار می‌شود. قضاؤت خواهد کرد به نقل از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مسابقه Development Awards با هدف کمک به بهتر دیده شدن بازی‌های ایرانی در میان ناشران بین‌المللی و رسانه‌ها و همچنین ایجاد رمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین‌المللی به عنوان یکی از اهداف اصلی TGC. برگزار می‌شود. در همین راستا هیات مشاوران و دبیرخانه برگزاری این نمایشگاه، ۲۱ نفر از افعالان مطرح بین‌المللی که در حوزه انتشار و خرید بازی‌های رایانه‌ای نیز فعال هستند را به عنوان داور این رویداد برگزیده است. در میان داوران مسابقه Peter Gatte از Samuel Development Awards نام افرادی چون Nordeus، Robert Pantow از Nikola Cavic، Ridgway از RCPProductions، Risa Cohen از Active gaming media، Phil Elliot از Square Enix به چشم می‌خورد. برای آشنایی با تمام داوران این مسابقه می‌توانید به نشانی tehrangamecon.com/juries مراجعه کنید. در نخستین دوره برگزاری این مسابقه، بازی‌های ایرانی که پیشتر در استورهای خارجی (Steam, App Store, Google Play) منتشر نشده‌اند، به داوری گذاشته می‌شوند. در پایان نیز بهترین بازی موبایل و بهترین بازی کنسول/کامپیوتر و همچنین یک بازی کامپیوتر و یک بازی موبایل به عنوان Most Innovative & Original Game معرفی می‌شوند. در مدت زمان تعیین شده برای ارسال اثر به دبیرخانه این مسابقه بیش از ۱۰۰ اثر ارسال شده است.

اقتصادی ابراهادی

مشاوره حقوقی در زمینه تجارت بین‌الملل برای بازی‌سازان

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای کمک به بازی‌سازان و ناشران ایرانی در جهت فعالیت در حوزه انتشار بازی‌های ایرانی در بازار غیر داخلی، مشاوره حقوقی رایگان را به خدمات خود افزود. گزارش ایسنا به نقل از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌سازان و ناشرانی که در حال حاضر و در آینده‌ای نزدیک قصد ورود به بازهای خارجی را دارند می‌توانند در زمینه‌های مختلفی از مشاوره رایگان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بهره‌مند شوند.

از جمله مواردی که ممکن است بازی‌سازان نیاز به مشاوره حقوقی داشته باشند می‌توان به حفاظت از حقوق مالکیت معنوی بازی‌های ایرانی در خارج از کشور، ثبت‌نام تجاری در خارج از ایران، پیگیری ناقصان حقوق کپی‌رایت در داخل و خارج از ایران، مشاوره در رابطه با انعقاد قراردادهای بین‌المللی، تعاملات حقوقی با ناشران خارجی، مشاوره در امور مربوط به تحریم‌ها، انتقال پول به داخل کشور، راه حل‌های کاهش مالیات در خارج از کشور و دیگر مسائل حقوقی مربوطه اشاره کرد.

مشاوره حقوقی در زمینه تجارت بین‌الملل برای بازی‌سازان

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای کمک به بازی‌سازان و ناشران ایرانی در جهت فعالیت در حوزه انتشار بازی‌های ایرانی در بازار غیر داخلی، مشاوره حقوقی رایگان را به خدمات خود افزود.

به نقل از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌سازان و ناشرانی که در حال حاضر و در آینده‌ای نزدیک قصد ورود به بازارهای خارجی را دارند می‌توانند در زمینه‌های مختلفی از مشاوره رایگان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بهره‌مند شوند.

از جمله مواردی که ممکن است بازی‌سازان نیاز به مشاوره حقوقی داشته باشند می‌توان به حفاظت از حقوق مالکیت معنوی بازی‌های ایرانی در خارج از کشور، ثبت‌نام تجاری در خارج از ایران، پیگیری ناقضان حقوق کپی‌رایت در داخل و خارج از ایران، مشاوره در رابطه با انعقاد قراردادهای بین‌المللی، تعاملات حقوقی مشاوره در امور مربوط به تحریم‌ها، مشاوره در رابطه با انعقاد قراردادهای کاهش مالیات در خارج از کشور، راه حل‌های کاهش مالیات در خارج از کشور و دیگر مسائل حقوقی مربوطه اشاره کرد.

بازی‌سازان جهت استفاده از خدمات مذکور و دریافت اطلاعات بیشتر می‌توانند با مشاور حقوق بین‌الملل بنیاد abdollahzadeh@ircg.ir از طریق آدرس ایمیل ارتباط حاصل کنند.

ارایه مشاوره رایگان حقوقی به بازی‌سازان

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای کمک به بازی‌سازان و ناشران ایرانی در جهت فعالیت در حوزه انتشار بازی‌های ایرانی در بازار غیر داخلی، مشاوره حقوقی رایگان را به خدمات خود افزود.

بنیاد بازی‌های رایانه‌ای - بازی‌سازان و ناشرانی که در حال حاضر و در آینده‌ای نزدیک قصد ورود به بازارهای خارجی را دارند می‌توانند در زمینه‌های مختلفی از مشاوره رایگان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بهره‌مند شوند.

از جمله مواردی که ممکن است بازی‌سازان نیاز به مشاوره حقوقی داشته باشند، می‌توان به حفاظت از حقوق مالکیت معنوی بازی‌های ایرانی در خارج از کشور، ثبت‌نام تجاری در خارج از ایران، پیگیری ناقضان حقوق کپی‌رایت در داخل و خارج از ایران، مشاوره در رابطه با انعقاد قراردادهای بین‌المللی، تعاملات حقوقی با ناشران خارجی، مشاوره در امور مربوط به تحریم‌ها، انتقال بول به داخل کشور، راه حل‌های کاهش مالیات در خارج از کشور و دیگر مسائل حقوقی مربوطه پرداخت. براساس این گزارش بازی‌سازان جهت استفاده از خدمات مذکور و دریافت اطلاعات بیشتر می‌توانند با مشاور حقوق بین‌الملل بنیاد از طریق آدرس ایمیل abdollahzadeh@ircg.ir ارتباط حاصل کنند.

به خط شدن داوران بین‌المللی در همایش بازی‌های رایانه‌ای ایران

۲۱ داورین‌بین‌المللی، بازی‌های ایرانی را در مسابقه Development Awards، که در نخستین نمایشگاه و همایش بین‌المللی صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران Tehran Game Convention برگزار می‌شود، قضاوت خواهد کرد. مسابقه Development Awards با هدف کمک به پیش‌دیده شدن بازی‌های ایرانی در میان ناشران بین‌المللی و رسانه‌ها و همچنین ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین‌المللی به عنوان یکی از اهداف اصلی TGC، برگزار می‌شود. در همین راستا همیلت مشاوران و دیپرخانه برگزاری این نمایشگاه، ۲۱ نفر از فعالان مطرح بین‌المللی را که در حوزه انتشار و خرید بازی‌های رایانه‌ای نیز فعال هستند به عنوان داوران رویداد برگزیده است. در نخستین دوره برگزاری این مسابقه، بازی‌های ایرانی که پیشتر در استورهای خارجی (Steam, App Store, Google Play) منتشر شده‌اند، به داوری گذاشته می‌شوند. در این نیز بهترین بازی موبایل و بهترین بازی کنسول / کامپیوتر و همچنین یک بازی کامپیوتر و یک بازی موبایل به عنوان Most Innovative & Original Game تعیین شده برای ارسال اثربره دیپرخانه این مسابقه بیش از ۱۰۰ آثار ارسال شده است.

بازی سازان در زمینه تجارت بین‌المللی مشاوره حقوقی رایگان می‌گیرند

خبر ایران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای کمک به بازی سازان و ناشران ایرانی در جهت فعالیت در حوزه انتشار بازی‌های ایرانی در بازار غیر داخلی، مشاوره حقوقی رایگان را به خدمات خود افزود.

به گزارش خبر ایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی سازان و ناشرانی که در حال حاضر و در آینده ای تزدیک قصد ورود به بازارهای خارجی را دارند می‌توانند در زمینه‌های مختلقی از این مشاوره بهره مند شوند. از جمله مواردی که ممکن است بازی سازان نیاز به مشاوره حقوقی داشته باشند می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

۱. حفاظت از حقوق مالکیت معنوی بازی‌های ایرانی در خارج از کشور

۲. ثبت نام تجاری در خارج از ایران

۳. پیگیری ناقصان حقوقی کی رایت در داخل و خارج از ایران

۴. مشاوره در رابطه با انعقاد قراردادهای بین‌المللی

۵. تعاملات حقوقی با ناشران خارجی

۶. مشاوره در امور مربوط به تحریم‌ها

۷. انتقال پول به داخل کشور

۸. راه حل‌های کاهش مالیات در خارج از کشور

۹. و دیگر مسائل حقوقی مربوطه

بازی سازان جهت استفاده از خدمات مذکور و دریافت اطلاعات بیشتر می‌توانند با آقای نیما عبدالله زاده مشاور حقوق بین‌الملل بنیاد از طریق آدرس ایمیل abdollahzadeh@ircg.ir ارتباط حاصل فرمایند.

**بازی سازان در زمینه تجارت بین المللی مشاوره حقوقی رایگان می گیرند**

ایرانیان-بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای کمک به بازی سازان و ناشران ایرانی در جهت فعالیت در حوزه انتشار بازی های ایرانی در بازار غیر داخلی، مشاوره حقوقی رایگان را به خدمات خود افزود.

ایرانیان-بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای کمک به بازی سازان و ناشران ایرانی در جهت فعالیت در حوزه انتشار بازی های ایرانی در بازار غیر داخلی، مشاوره حقوقی رایگان را به خدمات خود افزود.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان و ناشرانی که در حال حاضر و در آینده ای تزدیک قصد ورود به بازارهای خارجی را دارند می توانند در زمینه های مختلفی از این مشاوره بهره مند شوند.

از جمله مواردی که ممکن است بازی سازان بنیاد به مشاوره حقوقی داشته باشند می توان به موارد زیر اشاره کرد:

۱. حفاظت از حقوق مالکیت معنوی بازی های ایرانی در خارج از کشور

۲. ثبت نام تجاری در خارج از ایران

۳. پیگیری ناقصان حقوق کمی رایت در داخل و خارج از ایران

۴. مشاوره در رابطه با انعقاد قراردادهای بین المللی

۵. تعاملات حقوقی با ناشران خارجی

۶. مشاوره در امور مربوط به تحریم ها

۷. انتقال پول به داخل کشور

۸. راه حل های کاهش مالیات در خارج از کشور

۹. و دیگر مسائل حقوقی مربوطه

بازی سازان جهت استفاده از خدمات مذکور و دریافت اطلاعات بیشتر می توانند با آقای نیما عبدالله زاده مشاور حقوق بین الملل بنیاد از طریق آدرس ایمیل abdollahzadeh@ircgir.ir ارتباط حاصل فرمایند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان و ناشرانی که در حال حاضر و در آینده ای تزدیک قصد ورود به بازارهای خارجی را دارند می توانند در زمینه های مختلفی از این مشاوره بهره مند شوند.

از جمله مواردی که ممکن است بازی سازان بنیاد به مشاوره حقوقی داشته باشند می توان به موارد زیر اشاره کرد:

۱. حفاظت از حقوق مالکیت معنوی بازی های ایرانی در خارج از کشور

۲. ثبت نام تجاری در خارج از ایران

۳. پیگیری ناقصان حقوق کمی رایت در داخل و خارج از ایران

۴. مشاوره در رابطه با انعقاد قراردادهای بین المللی

۵. تعاملات حقوقی با ناشران خارجی

۶. مشاوره در امور مربوط به تحریم ها

۷. انتقال پول به داخل کشور

۸. راه حل های کاهش مالیات در خارج از کشور

۹. و دیگر مسائل حقوقی مربوطه

بازی سازان جهت استفاده از خدمات مذکور و دریافت اطلاعات بیشتر می توانند با آقای نیما عبدالله زاده مشاور حقوق بین الملل بنیاد از طریق آدرس ایمیل abdollahzadeh@ircgir.ir ارتباط حاصل فرمایند.

**بازی سازان در زمینه تجارت بین المللی مشاوره حقوقی رایگان می گیرند**

خبرگزاری شبستان: بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای کمک به بازی سازان و ناشران ایرانی در جهت فعالیت در حوزه انتشار بازی های ایرانی در بازار غیر داخلی، مشاوره حقوقی رایگان را به خدمات خود افزود.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان و ناشرانی که در حال حاضر و در آینده ای تزدیک قصد ورود به بازارهای خارجی را دارند می توانند در زمینه های مختلفی از این مشاوره بهره مند شوند.

از جمله مواردی که ممکن است بازی سازان بنیاد به مشاوره حقوقی داشته باشند می توان به موارد زیر اشاره کرد:

حفاظت از حقوق مالکیت معنوی بازی های ایرانی در خارج از کشور ثبت نام تجاری در خارج از ایران پیگیری ناقصان حقوق کمی رایت در داخل (دامنه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و خارج از ایران مشاوره در رابطه با انعقاد قراردادهای بین المللی تعاملات حقوقی با ناشران خارجی مشاوره در امور مربوط به تحریم ها انتقال پول به داخل کشور راه حل های کاهش مالیات در خارج از کشور و دیگر مسائل حقوقی مربوطه بازی سازن جهت استفاده از خدمات مذکور و دریافت اطلاعات بیشتر می توانند با آقای نیما عبدالله زاده مشاور حقوقی بین الملل بنیاد از طریق آدرس ایمیل abdollahzadeh@ircg.ir ارتباط حاصل فرمایند.



فنا

ارایه مشاوره رایگان حقوقی به بازی سازان

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای کمک به بازی سازان و ناشران ایرانی در جهت فعالیت در حوزه انتشار بازی های ایرانی در بازار غیر داخلی، مشاوره حقوقی رایگان را به خدمات خود افزود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای - بازی سازان و ناشرانی که در حال حاضر و در آینده ای تزدیک قصد ورود به بازارهای خارجی را دارند می توانند در زمینه های مختلف از مشاوره رایگان بنیاد ملی بازی های رایانه ای بهره مند شوند.

از جمله مواردی که ممکن است بازی سازان نیاز به مشاوره حقوقی داشته باشند، می توان به حفاظت از حقوق مالکیت معنوی بازی های ایرانی در خارج از کشور، ثبت نام تجاری در خارج از ایران، پیگیری تاقدان حقوق کمی رایت در داخل و خارج از ایران، مشاوره در رابطه با انعقاد قراردادهای بین المللی، تعاملات حقوقی با ناشران خارجی، مشاوره در امور مربوط به تحریم ها، انتقال پول به داخل کشور، راه حل های کاهش مالیات در خارج از کشور و دیگر مسائل حقوقی مربوطه پرداخت.

براساس این گزارش بازی سازان جهت استفاده از خدمات مذکور و دریافت اطلاعات بیشتر می توانند با مشاور حقوقی بین الملل بنیاد از طریق آدرس ایمیل abdollahzadeh@ircgir ارتباط حاصل کنند.



موکر نژاد، مدیر و مدیر عامل
اسپریچن میاندار



مشاوره حقوقی در زمینه تجارت بین الملل برای بازی سازان

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای کمک به بازی سازان و ناشران ایرانی در جهت فعالیت در حوزه انتشار بازی های ایرانی در بازار غیر داخلی، مشاوره حقوقی رایگان را به خدمات خود افزود.

بازی سازان و ناشرانی که در حال حاضر و در آینده ای تزدیک قصد ورود به بازارهای خارجی را دارند می توانند در زمینه های مختلفی از مشاوره رایگان بنیاد ملی بازی های رایانه ای بهره مند شوند.

از جمله مواردی که ممکن است بازی سازان نیاز به مشاوره حقوقی داشته باشند می توان به حفاظت از حقوق مالکیت معنوی بازی های ایرانی در کشور، ثبت نام تجاری در خارج از ایران، پیگیری تاقدان حقوق کمی رایت در داخل و خارج از ایران، مشاوره در رابطه با انعقاد قراردادهای بین المللی، تعاملات حقوقی با ناشران خارجی، مشاوره در امور مربوط به تحریم ها، انتقال پول به داخل کشور، راه حل های کاهش مالیات در خارج از کشور و دیگر مسائل حقوقی مربوطه اشاره کرد.

بازی سازان جهت استفاده از خدمات مذکور و دریافت اطلاعات بیشتر می توانند با مشاور حقوقی بین الملل بنیاد از طریق آدرس ایمیل abdollahzadeh@ircgir ارتباط حاصل کنند.



میلان آجنبها

بازی سازان در زمینه تجارت بین المللی مشاوره حقوقی رایگان می گیرند

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای کمک به بازی سازان و ناشران ایرانی در جهت فعالیت در حوزه انتشار بازی های ایرانی در بازار غیر داخلی، مشاوره حقوقی رایگان را به خدمات خود افزود.

به گزارش پایگاه خبری آدینه تو به نقل از روایت عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان و ناشرانی که در حال حاضر و در آینده ای تزدیک قصد ورود به بازارهای خارجی را دارند می توانند در زمینه های مختلفی های ایرانی در خارج از کشور

از جمله مواردی که ممکن است بازی سازان نیاز به مشاوره حقوقی داشته باشند می توان به موارد زیر اشاره کرد

۱. حفاظت از حقوق مالکیت معنوی بازی های ایرانی در خارج از کشور

۲. ثبت نام تجاری در خارج از ایران (ادامه دارد ...)

- (ادامه خبر ...) ۳. پیگیری ناقصان حقوق کم رایت در داخل و خارج از ایران
 ۴. مشاوره در رابطه با انقاد قراردادهای بین المللی
 ۵. تعاملات حقوقی با ناشران خارجی
 ۶. ع مشاوره در امور مربوط به تحریم ها
 ۷. انتقال پول به داخل کشور
 ۸. راه حل های کاهش مالیات در خارج از کشور
 ۹. و دیگر مسائل حقوقی مربوطه
- بازی سازان چه استفاده از خدمات مذکور و دریافت اطلاعات بیشتر می توانند با آقای نیما عبدالله زاده مشاور حقوق بین الملل بنیاد از طریق آدرس ایمیل این ناشی پست الکترونیک دربرابر spambot ها و هرزنامه ها محافظت می شود. برای مشاهده آن شما تیازمند فعال بودن جاواسکریپت هستید ارتباط حاصل فرمایند.



گرد همایی ناشران بین المللی برای داوری بازی های ایرانی (۱۴۰۵-۰۶/۰۷/۲۲)

۲۰

۲۱ داور بین المللی، بازی های ایرانی را در مسابقه Development Awards که در تخصصی نمایشگاه و همایش بین المللی صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention برگزار می شود فضای خواهد کرد.

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 همچنین ایجاد زمینه همکاری میان تولیدکنندگان داخلی و ناشران بین المللی به عنوان یکی از اهداف اصلی TGC، برگزار می شود.

در همین راستا هیات مشاوران و دبیرخانه برگزاری نمایشگاه ۲۱ TGC، نفر از از فعالان مطرح بین المللی که در حوزه انتشار و خرید بازی های رایانه ای نیز فعال هستند را به عنوان داور این رویداد برگزیریده است.

در میان داوران مسابقه Development Awards نام افرادی چون Peter Ridgway از نامکو بانای، Samuel Gatte از کیدک، Nikola Cavic از شرکت RCPProductions، Risa Cohen از شرکت Nordeus، Robert Pantow از شرکت Active gaming media، Elliot Elliot از شرکت Square Enix به چشم می خورد. برای آشنایی با تمام داوران این مسابقه می توانید به نشانی tehrangame.com/juries مراجعه کنید.

در تخصصی دوره برگزاری این مسابقه، بازی های ایرانی که پیشتر در استورهای خارجی (Steam, App Store, Google Play,...) منتشر شده اند، به داوری گذاشته می شوند. در پایان نیز بهترین بازی موبایل و بهترین بازی کامپیوتر و همچنین یک بازی کامپیوتر و یک بازی موبایل به عنوان Most Innovative & Original Game معرفی می شوند. در مدت زمان تعیین شده برای ارسال اثر به دبیرخانه ای این مسابقه بیش از ۱۰۰ اثر ارسال شده است.

برگزاری همایش ایران ISNA

فرصت طلایی برای سازان داخلی (۱۴۰۵-۰۶/۰۷/۲۲)

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات نزدیک تر کنند.

مهرداد آشتیانی در گفت و گو با ایستانا، رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC یا Tehran Game Convention را با یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضای محيط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند. وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا BusinessArea به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران یا ناشران بین المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین المللی حضور می یابند و می توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه گذاری خارجی داشته باشیم. این تخصصی بار است که ما یک پتل با هدف فرصت های سرمایه گذاری تحت بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی درباره فرصت های سرمایه گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه می پردازند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً تاثرین خارجی به دنبال چطور بازی هایی هستند، افزود ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخلی و خارج نگاه نمی کنیم. این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

آنستیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گناری ساخت بازی به تحریق است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی تزدیک می شود اظهار کرد ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است. به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می کند.

مدیر پروژه TGC اظهار کرد: این تماشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گناری خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین المللی چه می گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و تقریباً و پیشنهادهایشان برای بهبود بازی های ما جهت نشر در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی تزدیک شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موائزی طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانی تراز اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می گذارند. امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از پیشترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فرایون بنیاد و توسط هیأت مشاورین انتخاب شدند.

آنستیانی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و بیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشتم. بخشی از این رویداد به ملاقات های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می کنند که می تواند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

آرایه اقتصادی

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تزدیک تر کنند.

مهرداد آنستیانی در گفت و گو با ایسنا، رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC یا Tehran Game Convention را با یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گناری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضا برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا BusinessArea به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران ناشران بین المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین المللی حضور می یابند و می توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه گناری خارجی داشته باشیم. این تخفیفیان بار است که ما یک پتل با هدف فرصت های سرمایه گناری تحت بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی دریاره فرصت های سرمایه گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه می پردازند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً تاثرین خارجی به دنبال چطور بازی هایی هستند، افزود ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخلی و خارج نگاه نمی کنیم. این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می شود که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می کند.

کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گناری خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین المللی چه می گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و تقریباً و پیشنهادهایشان برای بهبود بازی های ما جهت نشر در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی تزدیک شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موائزی طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانی تراز اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می گذارند. امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از پیشترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فرایون بنیاد و توسط هیأت مشاورین انتخاب شدند. (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) آشیانی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و پیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشتیم، بخشی از این رویداد به ملاقات های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می کنند که می تواند به قراردادهای تجاری منتهی شود رویداد TGC، ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صنا و سیما برگزار می شود امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

اتهای پیام
منبع: ایستا



فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی (۰۰۰۲-۴۶/۰۷/۱۱)

پول نیوز - مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای تشریف در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات نزدیک تر کنند.

مهرداد آشیانی، رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC یا Tehran Game Convention را یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا Business Area a به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران یا ناشران بین المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین المللی حضور می یابند و می توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه گذاری خارجی داشته باشیم. این نخستین بار است که ما یک پتل با هدف فرصة های سرمایه گذاری تحت بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی درباره فرصت های سرمایه گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه می پردازند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً ناشرین خارجی به دنبال چطوری بازی هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان ناشر بازی داخل و خارج نگاه نمی کنیم، این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

آشیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به تحوی ای است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی تزدیک می شود اظهار کرد: ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است. به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می کند.

مدیر پروژه TGC اظهار کرد: این تماشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین المللی چه می گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و تظریات و پیشنهادهایشان برای بهبود بازی های ما جهت نشر در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی تزدیک شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موازی طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پژوهه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی پیش از ۴۰ مورد سخنرانی تراز اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می گذارند. امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از بهترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فرایون بنیاد و توسط هیأت مشاورین انتخاب شدند.

آشیانی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و پیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشتیم، بخشی از این رویداد به ملاقات های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می کنند که می تواند به قراردادهای تجاری منتهی شود رویداد TGC، ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صنا و سیما برگزار می شود امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تزریق کرند.

به گزارش صحنه، مهرداد آشتیانی در گفت و گو با ایسنا، رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC با این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترش دهند. این تجزیه ای این این است که برای اولین بار یک تعامل بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضای برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران یا تالشمن بین المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین المللی حضور می یابند و می توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه گذاری خارجی داشته باشیم. این تخصیص بار است که ما یک پلت با هدف فرصت های سرمایه گذاری تحت بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی درباره فرصت های سرمایه گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه من پرداختند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً تاثرین خارجی به دنبال چطور بازی هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی کنیم. این مارکت به مرور به یک مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

آشتیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به تحریک است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی تزریق می شود، اظهار کرد: ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در تیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است. به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می کند.

مدیر پروژه TGC اظهار کرد: این تماشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن تالشمن و سرمایه گذاران خارجی برای پیشنهادهایشان برای پیشنهاد بازی های ما چهت نشر در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی تزریق شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۴۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موازی طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می شود، گفت: از این ۴۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانان تراز اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می گذارند. امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از بزرگترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فراخوان بنیاد و توسط هیأت مشاورین انتخاب شدند.

آشتیانی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و بیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشتیم. بخشی از این رویداد به ملاقات های تجاری اخصوص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می کنند که می تواند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تزریق کرند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به جهانی و صادرات تزریق کرند.

مهرداد آشتیانی در گفت و گو با ایسنا، رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی های رایانه ای همایش بین المللی TGC با یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترش دهد. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضا برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند. وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا BusinessArea به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران یا ناشران بین المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین المللی حضور می یابند و می توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه گذاری خارجی داشته باشیم. این تخفیف بار است که ما یک پتل با هدف فرست های سرمایه گذاری تحت بازی Dariem، بدین ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی درباره فرست های سرمایه گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه می پردازند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً ناشرین خارجی به دنبال چطور بازی هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخلی و خارج نگاه نمی کنیم. این مارکت به مرور به یک مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

اشتبانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به تحریک است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی تزدیک می شود، اظهار کرد: ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است. به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می کند.

مدیر پروژه TGC اظهار کرد: این نمایشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای پیشنهادهایشان برای پیشنهادهایشان پیشنهاد بازی های ما جهت نشر در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی تزدیک شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۴۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موائزی طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می شود، گفت: از این ۴۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانان تراز اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می گذارند. امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از پهلوانی بازی سازان داخلی هستند که از طریق فرایون بنیاد و توسط هیأت مشاورین انتخاب شدند.

اشتبانی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقایس است و بیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشتم. بخشی از این رویداد به ملاقات های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می کنند که می توانند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد TGC، ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.



فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی (۱۵-۰۷-۱۴۰۵)

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تزدیک تر کنند.

وایمکس نیوز- مهرداد اشتباخت رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC با Tehran Game Convention ترا با یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضا برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا BusinessArea به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران یا ناشران بین المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین المللی حضور می یابند و می توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه گذاری خارجی داشته باشیم. این تخفیف بار است که ما یک پتل با هدف فرست های سرمایه گذاری تحت بازی Dariem، بدین ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی درباره فرست های سرمایه گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه می پردازند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً ناشرین خارجی به دنبال چطور بازی هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخلی و خارج نگاه نمی کنیم. این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

اشتبانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی داخلی نیز به تحریک است که ساخت بازی داخلی بتواند به بازی بین المللی تزدیک می شود، اظهار کرد: ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است. به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می کند. مدیر پروژه TGC اظهار کرد: این نمایشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) برای نشر یک محصول در فضای بین المللی چه می‌گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهایشان برای بهبود بازی های ما جهت نشر در بازار بین المللی چست. همه این موارد کمک می‌کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی تزریق شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موائز طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانان تراز اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می‌گذارند. امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از بهترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فرایخون بنیاد و توسط هیات مشاورین انتخاب شدند.

اشتباهی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و بیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشته‌یم. بخشی از این رویداد به ملاقات هایی تجاری اخصوص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می‌کنند که می‌تواند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

منبع: ایسنا

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تزریق کنند.

مهرداد اشتباختی در گفت و گو با ایسنا، رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC یا Tehran Game Convention را یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضایی محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران با ناشران بین المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین المللی حضور می یابند و می توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه گذاری خارجی داشته باشیم. این تخفیفیان بار است که ما یک پتل با هدف فرسته های سرمایه گذاری تحت بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی درباره فرسته های سرمایه گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه می پردازند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً ناشرین خارجی به دنبال چطوری بازی هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی کنیم. این مارکت به مرور یه یک مارکت تبدیل می شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

اشتباهی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری هایی بازی داخلي نیز به تدریج به بازی بین المللی تزریق می شود، اظهار کرد: ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است. به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می کند.

مدیر پروژه TGC اظهار کرد: این تماشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای تشریف یک محصول در فضای بین المللی چه می گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهایشان برای بهبود بازی های ما جهت نشر در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی تزریق شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موائز طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانان تراز اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می‌گذارند. امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از بهترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فرایخون بنیاد و توسط هیات مشاورین انتخاب شدند.

اشتباهی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و بیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشته‌یم. بخشی از این رویداد به ملاقات هایی تجاری اخصوص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می کنند که می تواند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تزریق کنند.

به گزارش اتفاق خیر، به نقل از ایسنا، مهرداد آشتیانی رویداد آشتیانی TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را با یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضای برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران یا ناشران بین المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین المللی حضور می یابند و می توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه گذاری خارجی داشته باشیم. این نخستین بار است که ما یک پلتال با هدف فرصت های سرمایه گذاری تحت بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی درباره فرصت های سرمایه گذاری بازدید پخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه می پردازند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً ناشرین خارجی به دنبال چطوری بازی هایی هستند، افزود: ما دیگر به عنوان مارکت داخلی و خارج نگاه نمی کنیم، این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است، بازی سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

آشتیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی تزریق می شود، اظهار کرد: ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است، به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می کند.

مدیر پروژه TGC اظهار کرد: این نمایشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین المللی چه می گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهای ناشران برای پیشنهاد بازی های ما چه می تصورند تا در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی تزریق شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موائزی طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانان تراز اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می گذارند. امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از بهترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فرایون بنیاد و توسط هیأت مشاورین انتخاب شدند.

آشتیانی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و بیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشتم، بخشی از این رویداد به ملاقات های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می کنند که می توانند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد ۱۵ TGC و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

انتهای پیام /

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تزریق کنند.

اقتصاد گردان - مهرداد آشتیانی، رویداد آشتیانی، روابط بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را با یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) همکاری های مشترک، ایجاد فضایی محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند و می بخواهد مدیر پژوهه TGC با اشاره به فضایی کسب و کار یا Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد بدین ترتیب خریداران یا ناشران بین المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین المللی حضور می یابند و می توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه گذاری خارجی داشته باشیم. این نخستین بار است که ما یک پنل با هدف فرست های سرمایه گذاری تحت بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی درباره فرست های سرمایه گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه می پردازند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً ناشرین خارجی به دنبال چطور بازی هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخلی و خارج نگاه نمی کنیم، این مارکت به مرور به یک مارکت ایران هم بخشی از آن است، بازی سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

اشتبانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به تحریق است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی تزدیک می شود اظهار کرد: ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است، به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می کند.

مدیر پژوهه TGC اظهار کرد: این تماشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین المللی چه می گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد، اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهای اینها برای پیشنهادهای اینها بسیار مفید باشد.

وی با بیان اینکه TGC از ۴۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موائزی طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پژوهه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می شود، گفت: از این ۴۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانان تراز اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می گذارند، امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از پهلوانی بازی سازان داخلی هستند که از طریق فرایون بنیاد و توسط هیأت مشاورین انتخاب شدند.

اشتبانی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و بیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشتم، بخشی از این رویداد به ملاقات های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می کنند که می توانند به قراردادهای تجاری منتهی شود، رویداد ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

فراسو

فرصت طلایی برای سازان داخلی (۱۴۰۰-۰۲/۰۷/۰۱)

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تزدیک تر کنند.

به گزارش فراسو، مهرداد اشتباخی رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC یا Tehran Game Convention تراز اول بین المللی ایجاد کرد، این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترکه ایجاد فضای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

وی به عنوان مدیر پژوهه TGC با اشاره به فضایی کسب و کار یا Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران بین المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین المللی حضور می یابند و می توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه گذاری خارجی داشته باشیم، این نخستین بار است که ما یک پنل با هدف فرست های سرمایه گذاری تحت بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی درباره فرست های سرمایه گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه می پردازند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً ناشرین خارجی به دنبال چطور بازی هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخلی و خارج نگاه نمی کنیم، این مارکت به مرور به یک مارکت ایران هم بخشی از آن است، بازی سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

اشتبانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به تحریق است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی تزدیک می شود اظهار کرد: ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است، به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می کند.

مدیر پژوهه TGC اظهار کرد: این تماشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین المللی چه می گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد، اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهای اینها برای پیشنهادهای اینها مفید دارد...

خبر اسوس

(ادامه خبر ...) های جهانی تزدیک شود. وی با بیان اینکه TGC از ۲۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موائزی طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می شود، گفت: از این ۴۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانی تراز اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می گذارند. امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از پهلوانی بازی سازان داخلی هستند که از طریق فرایون بنیاد و توسط هیأت مشاورین انتخاب شدند. آشتیانی در پایان خاطرنشان کرد این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقایس است و بیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشته‌یم. بخشی از این رویداد به ملاقات‌های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می کنند که می تواند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش‌های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

بازار گزاری و اخبار ایسنا

بسته اخبار اقتصادی ایسنا در روز جمعه (۱۳۹۶/۰۳/۲۹)

"بن بست توزیع یارانه نقدي در میان مردم"، "آخرین تحولات ترخ کارمزدهای بانکی"، "بر صنعت و معدن طی ۴ سال چه گذشت؟"، "جزییات لایحه احیای وزارت بازرگانی + سند"، "فرصت طلازی برای بازی سازان داخلی"، "وزارت راه و ترابری احیاء می شود" عنوان برخی از مهمترین اخبار و گزارش‌های اقتصادی امروز ایسنا بود.

۲۸

به گزارش ایسنا، برخی از اخبار اقتصادی امروز (جمعه ۱۹ خرداد) در ادامه آمده است که با کلیک روی هر تیتر، متن کامل آن در دسترس خواهد بود.

بن بست توزیع یارانه نقدي در میان مردم ۵۸ درصد آرای شرکت کنندگان در انتخابات ریاست جمهوری سال ۱۳۹۶ به سبد تامزدی ریخت که وعده افزایش یارانه های نقدي را تقدی را تقدی و تهم اقتصادی آن با مردود دانستن روش توزیع پول نقدي میان افراد جامعه خواهان به کار بستن شیوه های اصولی افزایش رفاه عمومی از راه اقدامات لازم برای افزایش رشد اقتصادی و بالا رفتن درآمد ملی بودند. موضوعی که به زعم کارشناسان راه و برای دولت روش کرده است و باید اکنون با جسارت یارانه تروتمندان را حذف کند.

آخرین تحولات ترخ کارمزدهای بانکی پانک مرکزی در تازه ترین اقدام خود بخشنامه ای را به بانک ها اعلام کرده که براساس آن حداقل ترخ های قابل وصول کارمزد خدمات بانکی را در برخی حوزه ها تغییرات داده است. این در شرایطی است که در مدت گذشته باز هم دستورالعمل هایی برای تدبیرات ترخ کارمزد و افزایش آن به شbekه بانکی اعلام شده بود.

بر صنعت و معدن طی ۴ سال چه گذشت؟ روند رشد منطقی صنعت و معدن علی رغم رکود شدید در سال ۱۳۹۲ مثبت و به ترتیب این دو بخش از رشد ۶۷٪ و ۹٪ درصدی برخوردار شدند. این در حالی بود که بخش صنعت در میانهای ۱۳۹۴ تا ۱۳۹۶ با رشد منطقی نشش دهم درصدی مواجه بود.

جزییات لایحه احیای وزارت بازرگانی + سند لایحه اصلاح بخشی از ساختار دولت یا همان احیای وزارت بازرگانی با اعضاء رسیس جمهوری دو روز پیش به مجلس شورای اسلامی پیشنهاد شد که در میان آن قانون تمرکز وظایف بازرگانی بخش کشاورزی به طور کامل تنو و وزارت بازرگانی مانند گذشته احیا می شود.

فرصت طلازی برای بازی سازان داخلی مشاور امور بین الملل بنیاد طی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می دارد و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به بازارک های جهانی و صادرات نزدیک تر کنند.

وزارت راه و ترابری احیاء می شود پردازش اصلاح بخشی از ساختار دولت با عنوان "اصلاح بخشی از ساختار دولت"، وزارت راه و ترابری هم مانند وزارت بازرگانی احیاء می شود و دوباره وزارت‌خانه های مسکن و راه و ترابری از یکدیگر جدا می شوند.

فشار عرضه و نگرانی از بروز ریسکهای سیستماتیک در بورس تهران سرمایه گذاران بورسی در آخرین روز معمالاتی هفته ای که گذشت نگران از ریسکهای سیستماتیک بازار، اقدام به فروش سهام های خود کردند. در سه روز کاری گذشته فشار عرضه در بسیاری از گروه ها باعث شد قیمت‌های تابلو شرایط کاهشی را تجربه کند.



ایلام اکنونست

فرصت طلازی برای بازی سازان داخلی (۱۳۹۶/۰۳/۲۹)

مشاور امور بین الملل بنیاد طی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) بازی سازی دنیا می‌داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می‌دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین‌المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت‌های جهانی و صادرات تزدیک تر کنند.

ایران اکتونومیست - مهرداد آشتیانی، رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی های پارانه ای همایش بین‌المللی TGC را با یک هدف برگزار می‌کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین‌المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین‌المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه‌گذاری، حرکت به سمت همکاری‌های مشترک، ایجاد فضای محيط‌های کسب و کار شرکت‌ها و نشر بازی‌های ایرانی در خارج کمک می‌کند وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران یا ناشران بین‌المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین‌المللی حضور می‌باشد و می‌تواند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه‌گذاری خارجی داشته باشیم. این تحسین باز است که ما یک پل با هدف فرست‌های سرمایه‌گذاری تحت بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه‌گذار بزرگ کشور را چند سرمایه‌گذار خارجی درباره فرست‌های سرمایه‌گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه می‌پردازند.

مشاور امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش‌های بازی سازان ایرانی این است که نمی‌دانند بازی‌شان باید چه شاخصه‌ای داشته باشد که مناسب نشر بین‌المللی باشد و اصطلاحاً تاثرین خارجی به دنبال چطور بازی‌هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی‌کنیم، این مارکت به مرور به یک مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین‌المللی بازی می‌سازند که ایران هم بخشی از آن است.

آشتیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین‌المللی تزدیک می‌شود اظهار کرد: ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است. به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین‌المللی می‌گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می‌کند.

مدیر پروژه TGC اظهار کرد: این تماشگاه می‌تواند به بازی سازها کمک را بکند که در پایانه ای از تخفیف خود را در ذهن ناشران و سرمایه‌گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین‌المللی چه می‌گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و تظرفات و پیشنهادهای اینها برای بهبود بازی‌های ما جهت نشر در بازار بین‌المللی چیست. همه این موارد کمک می‌کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت‌های جهانی تزدیک شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موازی طراحی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می‌شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانان تراز اول بین‌المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با میان میان می‌گذارند. امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از پهلوانی بازی سازان داخلی هستند که از طریق فرایون بنیاد و توسط هیأت مشاورین انتخاب شدند.

آشتیانی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و بیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشته‌یم، بخشی از این رویداد به ملاقات‌های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می‌کند که می‌تواند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد ۱۵ TGC و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما برگزار می‌شود امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

کشته و کمر

مشاور امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای بیان کرد فرست‌های سرمایه‌گذاری بازی سازان داخلی

مشاور امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای همایش بین‌المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی دنیا می‌داند.

و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می‌دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین‌المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت‌های جهانی و صادرات تزدیک تر کنند.

به گزارش کسب و کار نیوز به نقل از ایسنا، مهرداد آشتیانی رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای همایش بین‌المللی TGC را با یک هدف برگزار می‌کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین‌المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین‌المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه‌گذاری، حرکت به سمت همکاری‌های مشترک، ایجاد فضای محيط‌های کسب و کار شرکت‌ها و نشر بازی‌های ایرانی در خارج کمک می‌کند.

وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران بین‌المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین‌المللی حضور می‌باشد و می‌توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه‌گذار خارجی داشته باشیم. این تحسین باز است که ما یک پل با هدف فرست‌های سرمایه‌گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه می‌پردازند.

مشاور امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش‌های بازی سازان ایرانی این است که نمی‌دانند (ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) بازی شان باید چه شاخصه‌ای داشته باشد که مناسب تشریفین بین المللی باشد و اصطلاحاً تاثیرین خارجی به دنبال چطور بازی هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخلی و خارج نگاه نمی کنیم، این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است.

بازی سازهایی ما تیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است. اشتیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گناری ساخت بازی به تحریق است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی تزدیک می شود، اظهار کرد:

ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است. به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می کند.

مدیر پژوهه TGC اظهار کرد: این نمایشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای نشر یک محصول

در فضای بین المللی چه می گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و تظریات و پیشنهادهایشان برای پیشینه بازی های ما جهت نشر در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی تزدیک شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موائز طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پژوهه و توسعه کسب و کار بازی

برگزار می شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانی تراز اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می گذارند.

امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از پیشینه بازی سازان داخلی هستند که از طریق فرایخون

بنیاد و توسط هیأت مشاورین انتخاب شدند.

اشتیانی در پایان خاطرنشان کرد این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و پیش از این تجربه مشایعی در این حوزه نداشتم، بخشی از این رویداد به

ملاقات های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می کنند که می تواند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد TGC، ۱۵

تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تزدیک تر کنند.

به گزارش بازار خبر، مهدداد آشتیانی رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC یا Tehran Game Convention را با یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

وی به عنوان مدیر پژوهه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا BusinessArea به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران با ناشران بین المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین المللی حضور می یابند و می توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه گذاری خارجی داشته باشیم. این نخستین بار است که ما یک پلت با هدف فرصت های سرمایه گذاری تحت بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی درباره فرصت های سرمایه گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه می پردازند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً تاثیرین خارجی به دنبال چطور بازی هایی هستند، افزود: ما دیگر به عنوان مارکت داخلی و خارج نگاه نمی کنیم. این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهایی ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

اشتیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گناری ساخت بازی به تحریق است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی تزدیک می شود، اظهار کرد:

ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است. به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می کند.

مدیر پژوهه TGC اظهار کرد: این نمایشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای نشر یک محصول

در فضای بین المللی چه می گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و تظریات و پیشنهادهایشان برای

پیشینه بازی های ما جهت نشر در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی تزدیک شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موائز طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پژوهه و توسعه کسب و کار بازی

برگزار می شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانی تراز اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می گذارند.

امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از پیشینه بازی سازان داخلی هستند که (ادامه دارد...)



(ادامه خبر ...) از طریق فراخوان بنیاد و توسط هیات مشاورین انتخاب شدند.

اشتبانی در پایان خاطرنشان کرد این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و پیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشتیم، بخشی از این رویداد به ملاقات های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می کنند که می تواند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد TGC، ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

ایستا

ارتباطات بین‌المللی Cultural Relations

فرصت طلابی برای بازی سازان داخلی (۱۷۰۸-۱۴۰۷/۰۳/۲۰)

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرستی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تزدیک کر کنند.

مهرداد اشتبانی در گفت و گو با ایستا، رویداد TGC را بیل ارتباخی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را با یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای این بازی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضای برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار Business Area تا زمانی که از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران یا ناشران بین المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین المللی حضور می یابند و می توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه گذاری خارجی داشته باشیم. این نخستین بار است که ما یک پنل با هدف فرست های سرمایه گذاری تحت بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی درباره فرست های سرمایه گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه می پردازند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً ناشرین خارجی به دنبال چطور بازی هایی هستند افزود. از وود ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخلی و خارج نگاه نمی کنیم. این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

اشتبانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به تحوی از تدریج به بازی بین المللی تزدیک می شود اظهار کرد: ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است. به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می کند.

مدیر پروژه TGC اظهار کرد: این تماشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین المللی چه می گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهای ایشان برای پیمود بازی های ما جهت نشر در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی تزدیک شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موازی طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانان تراز اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می گذارند. امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از پیشترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فراخوان بنیاد و توسط هیات مشاورین انتخاب شدند.

اشتبانی در پایان خاطرنشان کرد این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و پیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشتیم، بخشی از این رویداد به ملاقات های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می کنند که می تواند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد TGC، ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایستا

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرستنی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تزریق کنند.

مهرداد آشتیانی در گفت و گو با ایسنا، رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را با یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضای برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کاری Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران یا ناشران بین المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین المللی حضور می یابند و می توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه گذاری خارجی داشته باشیم. این تخفیفیان بار است که ما یک پلتل با هدف فرستنی های سرمایه گذاری تحت بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی درباره فرستنی های سرمایه گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه من پرداختند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً تاثرین خارجی به دنبال چطور بازی هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی کنیم. این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

آشتیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به تحریک است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی تزریق می شود، اظهار کرد: ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در تیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است. به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می کند.

مدیر پروژه TGC اظهار کرد: این تماشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای شهود بازی های ما چهت نشر در بازار بین المللی چیست. همه این مواد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی تزریق شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موازی طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کارهای برگزار می شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانان تراز اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می گذارند. امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از بزرگترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فرایخون بنیاد و توسط هیأت مشاورین انتخاب شدند.

آشتیانی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و بیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشتم، بخشی از این رویداد به ملاقات های تجاری اخصاص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می کنند که می تواند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد ۱۵ TGC و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

انتهای پایام

منبع: خبرگزاری ایسنا

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرستنی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تزریق کنند.

مهرداد آشتیانی در گفت و گو با ایسنا، رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را با یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضای برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.(ادامه دارد...)

(ادامه خبر...) وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان گردید بدين ترتیب خریداران یا ناشران بین المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین المللی حضور می یابند و می توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه گذاری خارجی داشته باشیم. این نخستین بار است که ما یک پنل با هدف فرست های سرمایه گذاری تحت بازی داریم، بدين ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی درباره فرست های سرمایه گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه می پردازند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً تاثرین خارجی به دنبال چطور بازی هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی کنیم، این مارکت به مرور به یک مارکت ایران هم بخشی از آن است، بازی سازهای ما نیز به مرور با

نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

آنستیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی تزدیک می شود، اظهار گرد: ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است، به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می کند.

مدیر پروژه TGC اظهار گرد: این نمایشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین المللی چه می گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد، اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهایشان برای بهبود بازی های ما جهت نشر در بازار بین المللی چیست، همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی تزدیک شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موازی طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانان تراز اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می گذارند، امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند، ۲۰ سخنران نیز از پیشترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فرایخون بنیاد و توسط هیات مشاورین انتخاب شدند.

آنستیانی در پایان خاطرنشان کرد این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و بیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشتم، بخشی از این رویداد به ملاقات های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می کنند که می توانند به قراردادهای تجاری منتهی شود، رویداد ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

انتهایی پیام

منبع: خبرگزاری ایسا

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تزدیک تر کنند.

مهرداد آنستیانی در گفت و گو با ایسنا، رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند، این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضا برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان گرد: بدين ترتیب خریداران یا ناشران بین المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین المللی حضور می یابند و می توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه گذاری خارجی داشته باشیم، این نخستین بار است که ما یک پنل با هدف فرست های سرمایه گذاری تحت بازی داریم، بدين ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی درباره فرست های سرمایه گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه می پردازند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً تاثرین خارجی به دنبال چطور بازی هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی کنیم، این مارکت به مرور به یک مارکت ایران هم بخشی از آن است، بازی سازهای ما نیز به مرور با

نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

آنستیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به تحویل است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی تزدیک می شود، اظهار گرد: ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است، به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) کند مدیر پروژه TGC اظهار کرد: این نمایشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین المللی چه می گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهایشان برای بهبود بازی های ما جهت نشر در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی تزریق شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۲۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موازی طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کاری برگزار می شود، گفت: از این ۴۰ مورد سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانی تراز اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می گذارند. امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از بهترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فرایخون بنیاد و توسط هیأت مشاورین انتخاب شند.

اشتبانی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و پیش از این تجربه مشاپه در این حوزه نداشتم. بخشی از این رویداد به ملاقات های تجاری اخصاص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می کنند که می تواند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

انتهای پیام

منبع: خبرگزاری ایسا

خودرو پاپر

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی (۰۷۸۹-۰۵/۰۷/۲۰)

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تزریق کنند.

مهرداد آشتیانی در گفت و گو با ایسا، رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC یا Tehran Game Convention را یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضا برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران یا ناشران بین المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین المللی حضور می یابند و می توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه گذاری خارجی داشته باشیم. این تخفیفیان بار است که ما یک پتل با هدف فرست های سرمایه گذاری تحت بازی Darium، بدین ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی دریاره فرصت های سرمایه گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه می پردازند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً ناشرین خارجی به دنبال چطور بازی هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی کنیم. این مارکت به یک مارکت به مرور به یک پیوسته تبدیل می شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

آشتیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به تحریک است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی تزریق می شود، اظهار کرد: طرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در تتجیجه برگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می کند. کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می کند.

مدیر پروژه TGC اظهار کرد: این نمایشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای پیشنهادهایشان برای بهبود بازی های ما جهت نشر در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی تزریق شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۲۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موازی طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کاری برگزار می شود، گفت: از این ۴۰ مورد سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانی تراز اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می گذارند. امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از بهترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فرایخون بنیاد و توسط هیأت مشاورین انتخاب شند.

آشتیانی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و پیش از این تجربه مشاپه در این حوزه نداشتم. بخشی از این رویداد به ملاقات های تجاری اخصاص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می کنند که می تواند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.(ادامه دارد...)



فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی (۰۷۰۵۹-۰۵/۰۲/۰۱)

ICTPRESS - مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرستی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می دارد و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تزدیک کر کنند.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS مهرداد آشتیانی، رویداد TGC را ببل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفته بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC یا Tehran Game Convention را یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضای برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

وی به عنوان مدیر پژوهه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران یا ناشران بین المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین المللی حضور می یابند و می توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه گذاری خارجی داشته باشیم. این تخصیص بار است که ما یک پتل با هدف فرست های سرمایه گذاری تحت بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی درباره فرصت های سرمایه گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه می پردازند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شخصیتی داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً تاثریں خارجی به دنبال چطور بازی هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی کنیم. این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

آشتیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی تزدیک می شود اظهار کرد ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است. به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی گذازند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می کند.

مدیر پژوهه TGC اظهار کرد: این نمایشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای پیشنهادهایشان برای بهبود بازی های ما جهت نشر در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی تزدیک شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۴۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موازی طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پژوهه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می شود، گفت: از این ۴۰ سخنرانی بیش از ۲۰ مورد سخنرانی تراز اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می گذارند. امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از پیشترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فرایخون بنیاد و توسط هیأت مشاورین انتخاب شدند.

آشتیانی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و بیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشتم، بخشی از این رویداد به ملاقات های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می کنند که می توانند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد ۱۵ و TGC ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی (۱۳۹۶-۰۳/۲۰)



۱۰

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تزریق کرند.

جمهوریت: مهرداد آشتیانی رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای ترازو اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضای بازی محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران یا ناشران بین المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین المللی حضور می یابند و می توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه گذاری خارجی داشته باشیم. این تخفیف بار است که ما یک پتل با هدف فرصت های سرمایه گذاری تحت بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی درباره فرصت های سرمایه گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه من پرداختند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً تاثرین خارجی به دنبال چطور بازی هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی کنیم، این مارکت به مرور به یک مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

آشتیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به تحریک ای بازی سازی داخلي نیز به تدریج به بازی بین المللی تزریق می شود، اظهار کرد: ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در تیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است. به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می کند.

مدیر پروژه TGC اظهار کرد: این تماشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بخشد که در دنیا ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین المللی چه می گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و تظرفات و پیشنهادهایشان برای بهبود بازی های ما چهت نشر در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی تزریق شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موازی طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانان ترازو اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می گذارند. امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از بزرگترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فرایخون بنیاد و توسط هیأت مشاورین انتخاب شدند.

آشتیانی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و بیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشتم، بخشی از این رویداد به ملاقات های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می کنند که می توانند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد ۱۵ TGC و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.



فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی (۱۳۹۶-۰۳/۲۰)

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تزریق کرند.

مهرداد آشتیانی رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گسترده بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای ترازو اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران یا ناشران بین المللی باهدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین المللی حضور می یابند و می توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه گذاری خارجی داشته باشیم. این تخفیف بار است که ما یک پتل باهدف فرصت های سرمایه گذاری تحت بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی درباره فرصت های سرمایه گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه من پرداختند. (ادامه دارد...)



(ادامه خبر ...) مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگ ترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که تمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً تاثرین خارجی به دنبال چطور بازی هایی هستند، افزود ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی کنیم. این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

اشتباهی در ادامه با بیان اینکه هدف گناری ساخت بازی به تحریق است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی تزدیک می شود اظهار کرد ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در تبیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است. به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا می کند.

مدیر پروژه TGC اظهار کرد: این تماشگاه می تواند به بازی سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین المللی چه می گذرد و چه پارامترهایی برای آن ها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهایشان برای بهبود بازی های ما جهت نشر در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی تزدیک شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موائز طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانی تراز اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می گذارند. امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از پیشترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فراخون بنیاد و توسط هیئت مشاورین انتخاب شدند.

اشتباهی در پایان خاطرنشان کرد این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و پیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشتم. بخشی از این رویداد به ملاقات های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می کنند که می تواند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدلوسیما برگزار می شود امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

قاوانیز

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC را فرصتی برای تعامل بازی سازهای داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهای داخلی این امکان را می دهد که با استانداردهای نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات تزدیک تر کنند.

به گزارش فاوایپوز به نقل از ایستاده مهرداد اشتباهی در گفت و گو با ایستاده رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاورمیانه و ایران و صنعت بازی سازی دنیا دانست و گفت: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همایش بین المللی TGC یا Tehran Game Convention را یک هدف برگزار می کند و آن این است که برای اولین بار یک تعامل بین المللی گستره بین بازی سازهای داخلی و بازی سازهای تراز اول بین المللی ایجاد کند. این کار به جذب سرمایه گذاری، حرکت به سمت همکاری های مشترک، ایجاد فضای برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج کمک می کند.

وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا Business Area به عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران با ناشران بین المللی با هدف کمک به نشر محصولات ایرانی در بازار بین المللی حضور می یابند و می توانند به ما کمک کنند صادرات بازی و همین طور جذب سرمایه گذاری خارجی داشته باشیم. این تخفیفی بار است که ما یک پتل با هدف فرصت های سرمایه گذاری تحت بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی دریاره فرصت های سرمایه گذاری بازدید بخصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه می پردازند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که تمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً تاثرین خارجی به دنبال چطور بازی هایی هستند، افزود ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی کنیم. این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

اشتباهی در ادامه با بیان اینکه هدف گناری ساخت بازی به تحریق است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی تزدیک می شود اظهار کرد ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در تبیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است. به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین المللی چه می گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهایشان برای بهبود بازی های ما جهت نشر در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی تزدیک شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک موائز طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانی تراز اول بین المللی هستند که تجربیات ساخت بازی خود را با ما در میان می گذارند. امیدواریم بازی سازان خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربیات استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از پیشترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فراخون بنیاد و توسط هیأت مشاورین انتخاب شدند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آشیانی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مقیاس است و بیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشتم، بخشی از این رویداد به ملاقات‌های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت بازی سازی، جلسه برگزار می‌کند که من تواند به قراردادهای تجاری منتهی شود رویداد TGC، ۱۵ و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما برگزار می‌شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه



۳

۴



بروزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

فراآنی خبر

۵

بریده جراید در روزنامه

محل قرارگیری

جئو ثبت گیری محتوا

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۳/۲۰

