

۱۳۹۶/۰۳/۲۰

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی



JUN 10 2017

شنبه ۲۰
خرداد

۱۲
۱۳
م
۶

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



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

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

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۱۶۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۰۰۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۷۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۳۵۰۰۰	نیم سکه
۳۶۵۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	قلب آموزش بازی سازی در ایران گُند می زند	نَظَر
۴	فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی	صبح اقتصاد
۵	فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی	آفتاب
۶	فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی	حُبان
۷	فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی	کسب و کار
۸	فرصت طلایی برای بازی ساز های داخلی	صنعت
۹	پروژه ملی GNAF؛ پسترساز تحقق دولت الکترونیکی	اقتصادی
۱۰	فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی	ویش
۱۱	گردهمایی ناشران بین المللی برای داوری بازی های ایرانی	روزگارما
۱۲	فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی	فرصت امروز
۱۲	افزایش تعامل بازی سازان داخلی با صنعت بازی سازی دنیا	عصر اقتصاد
(۷) روزنامه های آفتاب یزد، حُبان، صبح اقتصاد، کسب و کار، فرصت امروز، رویش ملت		
۱۳	بازی سازان در زمینه تجارت بین المللی مشاوره حقوقی رایگان می گیرند	روزگارما
۱۳	گردهمایی ناشران بین المللی برای داوری بازی های ایرانی	حُبان
(۴) روزنامه های عصر رسانه، کلید، صبح نو		
۱۴	بازی سازان در زمینه تجارت بین المللی مشاوره حقوقی رایگان می گیرند	حُبان
(۳) روزنامه های فناوران، عصر رسانه		
۱۴	گردهمایی ناشران بین المللی برای داوری بازی های ایرانی	کلید
۱۵	گردهمایی ناشران بین المللی برای داوری بازی های ایرانی	سپهر

۱۵	مشاوره حقوقی در زمینه تجارت بین الملل برای بازی سازان	اقتصادی
۱۶	مشاوره حقوقی در زمینه تجارت بین الملل برای بازی سازان	سپهر
۱۶	ارایه مشاوره رایگان حقوقی به بازی سازان	فناوران
۱۷	به خط شدن داوران بین المللی در همایش بازی های رایانه ای ایران	صبح نو
۱۷	بازی سازان در زمینه تجارت بین المللی مشاوره حقوقی رایگان می گیرند	حکیم اقتصاد
۱۸	بازی سازان در زمینه تجارت بین المللی مشاوره حقوقی رایگان می گیرند	ایران آنلاین
۱۸	بازی سازان در زمینه تجارت بین المللی مشاوره حقوقی رایگان می گیرند	تسلی
۱۹	ارایه مشاوره رایگان حقوقی به بازی سازان	فناوران
۱۹	مشاوره حقوقی در زمینه تجارت بین الملل برای بازی سازان	مرکز توانمندسازی و تسهیلگری کسب و کارهای نوپای طوا
۱۹	بازی سازان در زمینه تجارت بین المللی مشاوره حقوقی رایگان می گیرند	استاد احمدیان
۲۰	گرد همایی ناشران بین المللی برای داوری بازی های ایرانی	ICT
۲۰	فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی	خبرگزاری و پژوهشگران ایران ISNA
۲۱	فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی	ایران اقتصادی
۲۲	فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی	پول نیوز
۲۳	فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی	بازار
۲۳	فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی	بانکدار ایران
۲۴	فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی	وایه کس نیوز
۲۵	فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی	ICT
۲۶	فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی	ایران نیوز
۲۶	فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی	اقتصاد گردان
۲۷	فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی	فراسو

بسته اخبار اقتصادی ایسنا در روز جمعه

خبرگزاری دانشجویان ایران ISNA

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

ایروزم اکتونمیت

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

کسب و کار

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

ارتباطات برتر

Entrepreneur Partner

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

اقتصاد وطن

پارک آفرین اقتصادی ایران

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

پسته پرتو

Harvest Partner

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

پارک آفرین اقتصادی ایران

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

خودرو برتر

Motor Partner

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

ICT

پارک آفرین اقتصادی ایران

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

پارک آفرین اقتصادی ایران

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

مرکز توانمندسازی و تسهیلگری
کسب و کارهای نوپای طوا

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

قوانینوز

تعداد محتوا : ۶۲



پایگاه خبری

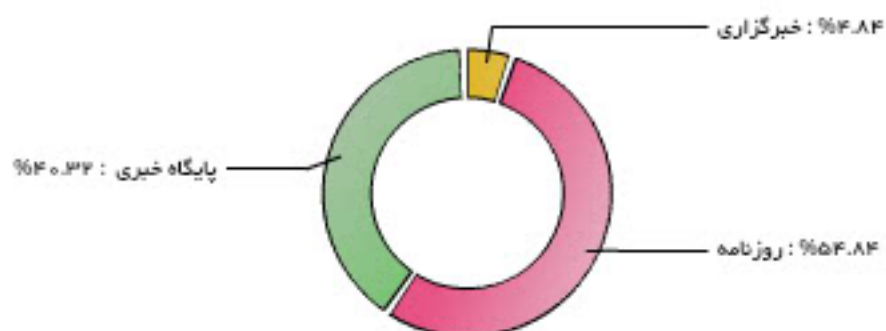
۲۵

روزنامه

۳۴

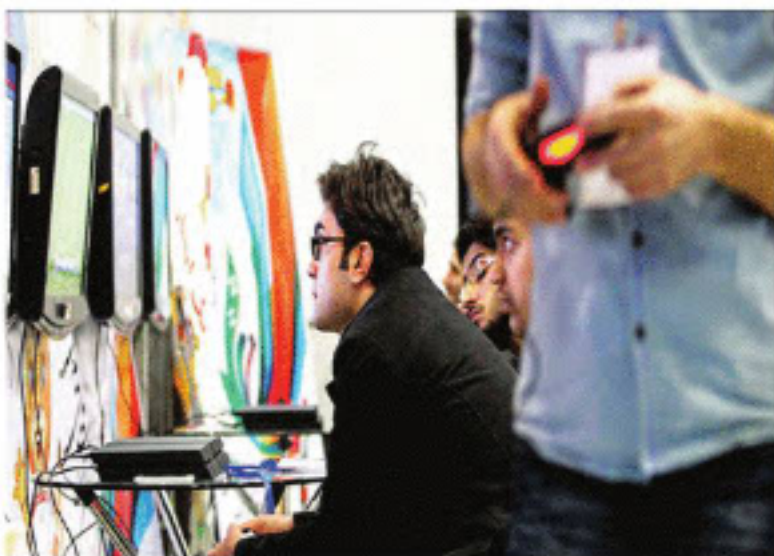
خبرگزاری

۳





بررسی ضرورت تأسیس رشته دانشگاهی بازی‌های رایانه‌ای قلب آموزش بازی‌سازی در ایران کند می‌زند



فرهنگ / زهره کهن‌دل | صنعت بازی‌سازی

یکی از پرشناپ‌ترین هنر-صنعت‌های جهان است که مشتری‌های پر و پا قرصی هم دارد. بر اساس آخرین آمار، ۲۲ میلیون گیمر در ایران وجود دارد و این موضوع نیاز به تولید بازی‌های رایانه‌ای را بیش از پیش می‌کند اما آنچه در این میان جایش خالی است آموزش‌های تخصصی برای تربیت نیروی انسانی قوی در این عرصه است. مهدی بهرامی، بازی‌ساز ایرانی که برای تحصیل در رشته بازی‌سازی به هلند رفته، می‌گوید: من در رشته نرم‌افزار دانشگاه صنعتی اصفهان مشغول به تحصیل بودم که از آنجا امیرالف دادم و به خاطر تحصیل در رشته بازی‌سازی به هلند رفتم.

به گفته او، این رشته در هلند چندان قدمتی ندارد و شاید ۱۰ سال سابقه داشته باشد. آنجا هم در حال آزمون و خطا هستند به‌طوری که در طول دوره تحصیلی، چند بار نحوه آموزش و چینی‌ها تغییر کرد چون منابع آموزشی به‌روز می‌شود. بهرامی می‌گوید: بازی‌سازی یک هنر-صنعت است و دانش‌آموختگان رشته هنر یا برنامه‌نویس‌ها و گرافیک‌های خوب می‌توانند در کنار هم یک تیم قوی را تشکیل دهند. اگر مرکزی تخصصی برای بازی‌سازی وجود داشته باشد، تمام این افراد و تخصص‌ها می‌توانند در کنار هم جمع شوند. سازنده بازی «فرش» خاطرنشان می‌کند: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یک تستیو ملی بازی‌سازی دارد که خیلی خوب است اما بهتر اینکه، اساتید کارآمد و متخصص را برای تدریس دعوت کنند. در هلند به تدریج اساتید خوبی را برای تدریس آوردند. دانشگاهی که ما در آن درس می‌خواندیم، دانشگاهی بین‌المللی بود که ۲۰ درصد دانشجویانش خارجی بودند.

او می‌گوید: در صنعت بازی‌سازی ایران افراد شناخته‌شده و موفقی هستند اما لازم است که از تجربیات و دانش کشورهای موفق هم در این باره استفاده شود. می‌توان اساتید ایرانی خارج از کشور را جذب کرد که برای برگزاری دوره‌های آموزشی به ایران بیایند.

بزرگ‌ترین چالش صنعت بازی‌سازی

مهرداد آشتیانی، مشاور امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که دکترای رشته نرم‌افزار دارد، در این باره به خبرنگار ما می‌گوید: در بسیاری از دانشگاه‌های کشورهای آمریکایی و اروپایی که در صنعت بازی‌سازی پیشرو هستند، آموزش بازی‌سازی به‌صورت تخصصی دنبال می‌شود. این آموزش‌ها می‌تواند در دانشگاه باشد یا مؤسسات آموزشی خصوصی ولی به هر حال ضربان قلب آموزش در آن کشورها می‌زند ولی در ایران چنین نیست.

او با بیان اینکه بزرگ‌ترین چالش صنعت بازی‌سازی و صنعت نرم‌افزار، نیروی انسانی متخصص است، خاطرنشان می‌کند: ضعف و خلأ نظام آموزشی در حوزه بازی‌سازی مشهود است. هنوز به مقوله‌های پایه‌ای همچون گرافیک کامپیوتری که جزء پایه‌ای‌ترین دروس مرتبط با بازی‌سازی هست، نمی‌پردازیم و چنین درسی در میان دروس کارشناسی و کارشناسی ارشد ما وجود خارجی ندارد.

به باور آشتیانی، این موارد باعث شده که

آنچه می‌خوانید

برخی کارشناسان ضمن مخالفت با تأسیس رشته دانشگاهی بازی‌سازی در ایران، می‌گویند در صورت تأسیس این رشته شاهد افزایش بی‌کاری خواهیم بود چون دانش‌آموختگان این رشته، اگر در یک شرکت بازی‌ساز کار پیدا نکنند، جای دیگری برایشان کار نیست.

بازی‌سازها به‌صورت خودآموز و با آزمون و خطا پیش بروند که باعث می‌شود کسب دانش در این حوزه، تجربی باشد نه آکادمیک و ساختارمند. وی با اشاره به دلایل راه‌نیافتن رشته تخصصی بازی‌سازی در دانشگاه‌ها، یادآور می‌شود: تأمین هیئت علمی و منابع درسی این رشته بسیار زمان‌بر است اما دیر یا زود باید این رشته دانشگاهی تأسیس شود چون یک ضرورت است.

تخصصی دانشگاهی باشد ولی الان نیازی به تأسیس این رشته نیست.

به گفته جلی، در حال حاضر جوئان 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 بازی ساز کار پیدا نکنند، جای دیگری برایشان کار نیست.

او با تأکید بر اینکه باید روی آموزش تخصصی نیروهای فعال در عرصه بازیسازی سرمایه‌گذاری کرد، خاطر نشان 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 انبوه به این تخصص دارند. اما اگر رشته دانشگاهی بازیسازی در ایران تأسیس شود، احتمالاً شاهد خروج سالانه چند هزار بازی ساز از کشور خواهیم بود. در حالی که نیاز این صنعت در کشور ما شاید 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 آموزش دیده به مراتب قوی‌تر خواهند بود چون برای بخش خصوصی، خروجی قوی مهم‌تر از پذیرش جدید است.

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

تا بتوان جریان تزریق نیروی متخصص در صنعت بازی را سرعت بخشید، زمانی که این جریان متوقف شود، صنعت بازیسازی رو به افول می‌رود زیرا شرکت‌های بازی ساز 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 پروژه و دیگر موارد مرتبط با صنعت بازیسازی دچار مشکل هستیم. تصور می‌شود فقط بخش فنی مهم است و نیاز به مهندس نرم افزار داریم در حالی که همین افراد هم باید آموزش تخصصی ببینند؛ چه رسد به اینکه روی طراحی بازی، محتوا و هنر ساخت بازی هم باید توجه شود.

نیازی به تأسیس رشته دانشگاهی نیست

صادق جلی، سازنده بازی‌های رایانه‌ای که دانش آموخته رشته فناوری اطلاعات است، در این باره نظر دیگری دارد و می‌گوید: اگر چه در حوزه آموزش بازیسازی خلأهای زیادی داریم اما با تأسیس رشته دانشگاهی بازیسازی موافق نیستیم.

او آموزش مناسب و کاربردی را لازمه صنعت بازیسازی دانسته و می‌افزاید: شرکت‌های خصوصی در حوزه آموزشی باید فعال شوند. دانش آموختگان رشته‌های نرم افزار، آی تی، 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 بازی سازان داخلی

می‌کند.

مدیر پروژه TGC اظهار کرد: این نمایشگاه می‌تواند به بازی‌سازها کمک را بکند که در بلند در ذهن ناشران و سرمایه‌گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین‌المللی چه می‌گذرد و چه پازمترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهاشان 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 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 می‌شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی بیش از ۲۰ مورد سخنرانان 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. ۲۰ سخنران نیز از بهترین بازی‌سازان داخلی هستند که از طریق فراخوان بنیاد و توسط هیات مشاورین انتخاب شدند.

آشنایی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد اولین تجربه بنیاد با این مفیلس است و پیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشته‌ایم. بخشی از این رویداد به ملاقات‌های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت بازی‌سازی، جلسه 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 باشد.



چه شاخص‌های داشته باشد که مناسب نشر بین‌المللی باشد و اصطلاحاً ناشرین خارجی به دنبال چه‌طور 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 به مرور با نگاه به مارکت بین‌المللی بازی می‌سازند که ایران هم بخشی از آن است.

آشنایی 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 و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است. به همین خاطر اغلب بازی‌سازهای پیشروی ما کم‌کم هدف را روی مارکت بین‌المللی می‌گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم نشر پیدا

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 می‌یابند 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 بازی داریم. بدین ترتیب چندین سرمایه‌گذار بزرگ کشور با چند سرمایه‌گذار خارجی درباره فرصت‌های سرمایه‌گذاری بازدید مخصوص در ایران به گفتگو و اشتراک تجربه می‌پردازند.

مشاور امور بین‌الملل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش‌های بازی‌سازان ایرانی این است که نمی‌توانند بازی‌شان باید

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 گفتگو 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 Tehran Game Convention را با یک هدف برگزار 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 فضا برای

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 مارکتهای جهانی و صادرات نزدیکتر 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 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 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 به خصوص 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 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

مارکتهای جهانی نزدیک 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 ۴۰۰ مورد سخنران 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 فراخوان بنیاد و توسط هیئت مشاورین انتخاب شدند.

آشتیانی 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 صدا و سیما برگزار می شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

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 چه طور 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 نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی نزدیک 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 برای شان داشته باشد که در کنار آن در

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 نزدیک تر کنند.

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 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 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 نخستین بار است که ما یک هتل 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 مخصوص 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 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 نزدیک 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 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 نزدیک 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 بهترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فراخوان بنیاد و توسط هیات مشاورین انتخاب شدند. آشتیانی در پایان خاطر نشان 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 صدا و سیما برگزار می شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

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 نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی نزدیک 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 دلیل اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برای شان 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 کند که در یابند 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 شان برای بهبود بازی های ما جهت نشر در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند پس اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی نزدیک 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 بهترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فراخوان بنیاد و توسط هیات مشاوران انتخاب شدند.

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



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 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 نخستین 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 نخستین بار است که ما یک پل با هدف فرصت های سرمایه گذاری تحت بازی داریم. بدین ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی در باره فرصت های سرمایه گذاری بازدید به ویژه در ایران به گفتگو و اشتراک تجربه می پردازند.

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 نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً ناشران خارجی به دنبال چطور بازی هایی

با توجه به برگزاری همایش بین المللی TGC مطرح شد

فرصت طلایی برای بازی سازهای داخلی

گروه صنعت

industry@sanatnewsaper.com

بدین ترتیب چندین سرمایه گذار بزرگ کشور با چند سرمایه گذار خارجی درباره فرصت های سرمایه گذاری بازدید به ویژه در ایران، گفت و گو و تبادل تجربه می کنند.

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازهای ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و به اصطلاح ناشران 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. آشنایی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی نزدیک می شود، اظهار کرد: ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است، در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است.

به همین دلیل اغلب بازی سازهای پیش روی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برای شان داشته باشد که در کنار آن در

مارکت ایران هم نشر پیدا می کنند. مدیر پروژه TGC اظهار کرد: این نمایشگاه می تواند به بازی سازها کمک کند 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 نظرها و پیشنهاد های شان برای بهبود بازی های ما به منظور نشر در بازار بین المللی چیست. همه این موارد کمک می کند به اینکه محصولات ما به مرور زمان بیشتر به مارکت های جهانی نزدیک شود.

وی با بیان اینکه TGC از ۶۰ سخنرانی در دو روز تشکیل شده است که در ۵ ترک موازی طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می شود، گفت: از این ۶۰ سخنران بیش از ۴۰ سخنران تراز اول بین المللی هستند که تجربه ساخت بازی خود را با ما در میان می گذارند. امیدواریم بازی سازهای خوب داخلی بتوانند در این رویداد از این تجربه ها استفاده کنند. ۲۰ سخنران نیز از بهترین بازی سازهای داخلی هستند که از طریق فراخوان بنیاد و از سوی هیأت مشاوران انتخاب شدند. آشنایی در پایان خاطرنشان کرد: این رویداد نخستین 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 کند که می تواند به قراردادهای تجاری منتهی شود. رویداد TGC، ۱۵ و ۱۶ نیز در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار خواهد شد. امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

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 امکان 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 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؛ اینکه برای نخستین بار 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 قضا برای محیط های کسب و کار شرکت ها و نشر بازی های ایرانی در خارج از کشور 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: به این 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 جذب سرمایه گذاری خارجی داشته باشیم. این نخستین بار است که ما یک پنل با هدف فرصت های سرمایه گذاری 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.

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 ما کم‌کم 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 نمایشگاه می‌تواند به بازی‌سازها کمک را بکند که دریابند 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 پیشنهادهایشان 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 بیان اینکه TGC از ۶۰ سفرانی در دو روز تشکیل شده است که در پنج ترک مولزی طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کاری بازی برگزار می‌شود، گفت: از این ۶۰ سفرانی بیش از ۴۰ مورد سخنرانان 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. ۲۰ سخنران نیز از بهترین 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 پیش از این تجربه مشابهی در این حوزه نداشتیم. بخشی از این رویداد به ملاقات‌های تجاری اختصاص دارد که در آن شرکت بازی‌سازی، جلسه 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 باشد.

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 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 Tehran Game Convention را با یک هدف برگزار 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 فضا 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 می‌یابند 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 بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه‌گذار بزرگ کشور با چند سرمایه‌گذار خارجی درباره فرصت‌های سرمایه‌گذاری بازدید مخصوص 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 نمی‌دانند بازی‌شان باید چه شاخصه‌ای داشته باشد که مناسب نشر بین‌المللی باشد و اصطلاحاً ناشرین خارجی به دنبال چهطور 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 بازی سازان 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. آشنایی 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 ما کم‌کم 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 نمایشگاه می‌تواند به بازی‌سازها کمک را بکند که دریابند در ذهن ناشران و سرمایه‌گذاران خارجی برای نشر یک محصول در فضای بین‌المللی چه می‌گذرد و چه پارامترهایی برای آنها 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 می‌یابند 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 بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه‌گذار بزرگ کشور با چند سرمایه‌گذار خارجی درباره فرصت‌های سرمایه‌گذاری بازدید مخصوص 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 نمی‌دانند بازی‌شان باید چه شاخصه‌ای داشته باشد که مناسب نشر بین‌المللی باشد و اصطلاحاً ناشرین خارجی به دنبال چه‌طور بازی‌هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخل و خارج نگاه نمی‌کنیم. این مارکت به مرور

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 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 فضا برای محیط‌های کسب و کار شرکت‌ها و نشر بازی‌های ایرانی در خارج کمک می‌کند. وی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره

داوران مسابقه 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 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 هیات مشاوران و دبیرخانه برگزاری نمایشگاه TGC، ۲۱ نفر 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 افرادی چون Samuel Gatte از نامکو باندای، Peter Ridgway از کینگ، Nikola Cavic از شرکت Active gaming media، Risa Nordeus از شرکت Square Enix، Phil Elliot از شرکت RCProductions و 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 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 دبیرخانه‌ی این مسابقه بیش از ۱۰۰ اثر ارسال شده است.

منابع دیگر: روزنامه‌های آفتاب یزد، حسین، صبح اقتصاد، کسب و کار، فرصت امروز، رویش ملت

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 نشر در بازار بین‌المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت‌های جهانی و صادرات نزدیک‌تر کنند.

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 Tehran Game Convention را با یک هدف برگزار 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 فضا برای محیط‌های کسب‌وکار شرکت‌ها و نشر بازی‌های ایرانی در خارج کمک می‌کند. وی به‌عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب‌وکار یا Business Area به‌عنوان بخشی دیگر از رویداد بیان کرد: بدین ترتیب خریداران یا 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 اشتراک تجربه می‌پردازند.

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 باشد که مناسب نشر بین‌المللی باشد و اصطلاحاً ناشران خارجی به دنبال چه ویژگی‌هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به‌عنوان 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 به مرور 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 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 Tehran Game Convention را با یک هدف برگزار 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 فضا 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 می‌یابند 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 بازی داریم، بدین ترتیب چندین سرمایه‌گذار بزرگ کشور با چند سرمایه‌گذار خارجی درباره فرصت‌های سرمایه‌گذاری بازدید به‌خصوص در ایران به گفت‌وگو و اشتراک تجربه می‌پردازند.

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 رای به خدمات خود افزود.
- به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان و ناشرانی که در حال حاضر و در آینده ای نزدیک قصد ورود به بازار های خارجی را دارند می توانند در زمینه های مختلفی از این مشاوره بهره مند شوند.
- 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
 ۳. پیگیری ناقضان حقوق کپی 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 عبداله زاده مشاور حقوق بین الملل بنیاد از طریق آدرس ایمیل abdollahzadeh@ircg.ir ارتباط حاصل فرمایند.

منابع دیگر: روزنامه های عصر رسانه، کلید، صبح نو

گردهمایی 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 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 TGC، ۲۱ نفر 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، Peter Ridgway از کینگ، Nikola Cavic از شرکت Nordeus، Robert Pantow از شرکت Risa Cohen، Active gaming media، Phil Elliot از شرکت Square Enix به چشم می خورد.

برای آشنایی با تمام داوران این مسابقه می توانید به نشانی tehrangamecon.com/juries مراجعه کنید. در نخستین دوره برگزاری این مسابقه، بازی های ایرانی که بیشتر در استورهای خارجی (Steam, App Store, Google Play) منتشر شده اند، به داوری گذاشته می شوند.

بازی‌سازان در زمینه تجارت بین‌المللی مشاوره حقوقی رایگان می‌گیرند

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 و در آینده‌ای نزدیک قصد 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

۲. ثبت‌نام تجاری در خارج از ایران

۳. پیگیری ناقضان حقوق کپی 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. راه‌حل‌های 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 خواهند 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 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 افرادی چون Samuel Gatte از نامکو باتندای، Peter Ridgway از کینگ، Nikola Cavic از شرکت Nordeus، Robert Pantow از شرکت Active gaming media، Risa Cohen از شرکت RCProductions و Phil Elliot 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 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 دبیرخانه‌ی این مسابقه بیش از ۱۰۰ اثر ارسال شده است.



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 Tehran Game Convention برگزار می‌شود، قضاوت خواهند 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 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 این نمایشگاه، ۲۱ نفر 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 افرادی چون Samuel Gatte از نامکو باندای، Peter Ridgway از کینگ، Nikola Cavic از شرکت Nordeus، Robert Pantow از شرکت Active gaming media، Risa Cohen از شرکت RCProductions و Phil Elliot 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 بیشتر 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 تعیین‌شده برای ارسال اثر به دبیرخانه این مسابقه بیش از ۱۰۰ اثر ارسال شده است.

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 گزارش ایسنا 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 با ناشران خارجی، مشاوره در امور مربوط به تحریم‌ها، انتقال پول به داخل کشور، راه‌حل‌های کاهش مالیات در خارج از کشور و دیگر مسائل حقوقی مربوطه اشاره کرد.



مشاوره حقوقی در زمینه تجارت بین الملل برای بازی سازان

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 با ناشران خارجی، مشاوره در امور مربوط به تحریم‌ها، انتقال پول به داخل کشور، راه‌حل‌های 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 از طریق آدرس ایمیل abdollahzadeh@ircg.ir 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 پول به داخل کشور، راه‌حل‌های 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 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. 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 دبیرخانه برگزاری این نمایشگاه، ۲۱ نفر از فعالان مطرح بین‌المللی را که در حوزه انتشار و خرید بازی‌های رایانه‌ای نیز فعال هستند به عنوان داور این رویداد برگزیده است. در نخستین دوره برگزاری این مسابقه، بازی‌های ایرانی که بیشتر 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.

بازی سازان در زمینه تجارت بین‌المللی مشاوره حقوقی رایگان می‌گیرند

خبرایران: 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 خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بازی سازان و ناشرانی که در حال حاضر و در آینده‌ای نزدیک قصد ورود به بازارهای خارجی را دارند می‌توانند در زمینه‌های مختلفی از این مشاوره بهره‌مند 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 ناقضان حقوق کپی 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 کاهشی 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@irc.gir ارتباط حاصل فرمایند.



بازی سازان در زمینه تجارت بین المللی مشاوره حقوقی رایگان می گیرند (۱۳۹۶-۰۳/۰۴/۱۷)

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 نزدیک 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 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

۳. پیگیری ناقضان حقوق کپی 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 تیما عبدالله زاده مشاور حقوق بین الملل بنیاد از طریق آدرس ایمیل abdollahzadeh@ircgir 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 نزدیک 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 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

۳. پیگیری ناقضان حقوق کپی 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 تیما عبدالله زاده مشاور حقوق بین الملل بنیاد از طریق آدرس ایمیل abdollahzadeh@ircgir ارتباط حاصل فرمایند.



بازی سازان در زمینه تجارت بین المللی مشاوره حقوقی رایگان می گیرند (۱۳۹۶-۰۳/۰۴/۱۷)

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 نزدیک 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 نیاز 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 ناقضان حقوق کپی رایت در داخل (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و خارج از ایران مشاوره در رابطه با انعقاد قراردادهای بین المللی، تاملات 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 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@ircg.ir ارتباط حاصل فرمایند.



ارابه 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 بازی های رایانه ای - بازی سازان و ناشرانی که در حال حاضر و در آینده ای نزدیک 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 خارج از کشور، ثبت نام تجاری در خارج از ایران، پیگیری ناقضان حقوق کپی رایت در داخل و خارج از ایران، مشاوره در رابطه با انعقاد قراردادهای بین المللی، تاملات 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 حقوق بین الملل بنیاد از طریق آدرس ایمیل abdollahzadeh@ircg.ir ارتباط حاصل کنند.



مشاوره حقوقی در زمینه تجارت بین الملل برای بازی سازان (۱۳۹۶-۱۰/۴/۱۳۹۷)

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 نزدیک 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 خارج از کشور، ثبت نام تجاری در خارج از ایران، پیگیری ناقضان حقوق کپی رایت در داخل و خارج از ایران، مشاوره در رابطه با انعقاد قراردادهای بین المللی، تاملات 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 حقوق بین الملل بنیاد از طریق آدرس ایمیل abdollahzadeh@ircg.ir ارتباط حاصل کنند.



بازی سازان در زمینه تجارت بین المللی مشاوره حقوقی رایگان می گیرند (۱۳۹۶-۱۰/۴/۱۳۹۷)

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 نو به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی سازان و ناشرانی که در حال حاضر و در آینده ای نزدیک 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 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 ناقضان حقوق کپی 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 این نشانی پست الکترونیک در برابر spambot ها و هرزنامه ها محافظت می شود. برای مشاهده آن شما نیازمند فعال بودن جاوااسکریپت هستید ارتباط حاصل فرمایند.



کرد همایی ناشران بین المللی برای داوری بازی های ایرانی (۲۰۱۵-۱۴/۱۳/۹۶)

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 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 برگزیده است.

در میان داوران مسابقه Development Awards، نام افرادی چون Samuel Gatte از نامکو باندای، Peter Ridgway از کینگ، Nikola Cavic از شرکت Nordeus، Robert Pantow از شرکت Active gaming media، Risa Cohen از شرکت RCProductions و Phil Elliot از شرکت Square Enix به چشم می خورد. برای آشنایی با تمام داوران این مسابقه می توانید به نشانی telrangamecon.com/juries 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 دبیرخانه ی این مسابقه بیش از ۱۰۰ اثر ارسال شده است.



فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی (۲۰۱۵-۱۴/۱۳/۹۶)

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 تشر 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 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 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 تأثیرین 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 نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی نزدیک 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 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 نزدیک 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 بهترین بازی سازان 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 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 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.



اقتصاد

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی (۱۳۹۶-۰۳-۱۵)

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 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 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 مخصوص 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 تأثیرین 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 نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی نزدیک 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 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 نزدیک 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 بهترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فراخوان بنیاد و توسط هیات مشاورین انتخاب شدند.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آشنایی 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 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
منبع: ایسنا



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

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 نشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات نزدیک تر کنند.

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 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 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 مخصوص 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 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 نزدیک 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 تشر 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 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 پیشنهادهاشان 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 نزدیک 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 بهترین بازی سازان 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 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 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 نزدیک تر کنند.

به گزارش صبحانه، 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 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 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 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 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 نزدیک 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 کنند.

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 پیشنهادهاشان 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 نزدیک 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 بهترین بازی سازان 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 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 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 نزدیک تر کنند.

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 مارکت های جهانی و صادرات نزدیک تر 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 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 (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 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 پل 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 مخصوص 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 تأثیرین 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.

آشنیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی نزدیک 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 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 پیشنهادهايشان 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 نزدیک 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 بهترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فراخوان بنیاد و توسط هیات مشاورین انتخاب شدند.

آشنیانی 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 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 (۱۳۹۶-۰۳/۰۳/۱۳۹۷)

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.

وایمکس نیوز- مهرداد آشنیانی 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 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 مخصوص 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 تأثیرین 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.

آشنیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی نزدیک 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 می گذرد و چه پارامترهایی برای آنها اهمیت دارد. اینکه یک بازی چه استانداردهایی باید داشته باشد و نظرات و پیشنهادهاشان 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 نزدیک 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 یا 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 فراخوان بنیاد و توسط هیات مشاورین انتخاب شدند.

آشنایی 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 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.

منبع: ایسنا



فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی (۱۳۹۶-۹۲/۰۴/۰۱)

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 نزدیک تر 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 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 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 مخصوص 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 مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است.

آشتیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به تدریج به بازی بین المللی نزدیک 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 تشر 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 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 پیشنهادهاشان 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 نزدیک 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 یا 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 فراخوان بنیاد و توسط هیات مشاورین انتخاب شدند.

آشتیانی 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 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 (۱۳۹۶-۹۶/۰۳/۲۰)

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

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.

به گزارش اتاق خبر، به نقل از ایستاد، 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 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 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 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 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.

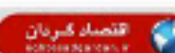
آشتیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به تدریج به بازی بین المللی نزدیک می شود اظهار کرد: ظرفیت مارکت داخلی ما محدود است و در نتیجه برگشت سرمایه از نشر بازی در این مارکت نیز محدود است. به همین خاطر اغلب بازی سازهای پیشروی ما کم کم هدف را روی مارکت بین المللی می گذارند که بازگشت سرمایه خوبی برایشان داشته باشد که در کنار آن در مارکت ایران هم تشر 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 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 نزدیک 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 بهترین بازی سازان 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 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 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 (۱۳۹۶-۹۶/۰۳/۲۰)

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 نزدیک تر کنند.

اقتصادگردان - 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 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 (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 مخصوص 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 تأثیرین 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.

آشنایی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی نزدیک 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 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 پیشنهادهاشان 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 نزدیک 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 بهترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فراخوان بنیاد و توسط هیات مشاورین انتخاب شدند.

آشنایی 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 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.



فراسو

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی (۱۳۹۱-۹۲/۰۳/۲۰)

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 نزدیک تر کنند.

به گزارش فراسو، مهرداد آشنایی 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 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 مخصوص 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 تأثیرین 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.

آشنایی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی نزدیک 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 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 پیشنهادهاشان 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 (ادامه دارد ...)

فرا سو

(ادامه خبر ...) های جهانی نزدیک 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 بهترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فراخوان بنیاد و توسط هیات مشاورین انتخاب شدند.

آشنایی 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 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.



بخش خبری و پژوهشی ایران ISNA

بسته اخبار اقتصادی ایسنا در روز جمعه (۱۳۹۶-۰۳-۰۳)

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

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

بن بست توزیع یارانه نقدی در میان مردم

۵۸ درصد آرای شرکت کنندگان در انتخابات ریاست جمهوری سال ۱۳۹۶ به سید نامزدی ریخت که وعده افزایش یارانه های نقدی را نداد و تیم اقتصادی آن با مردود دانستن روش توزیع پول نقد 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 را برای دولت روشن کرده است و باید اکنون با جسارت یارانه ثروتمندان را حذف کند.

آخرین تحولات نرخ کارمزدهای بانکی

بانک مرکزی در تازه ترین اقدام خود بخشنامه ای را به بانک ها اعلام کرده که براساس آن حداکثر نرخ 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 تغییرات نرخ کارمزد و افزایش آن به شبکه بانکی اعلام شده بود. بر صنعت و معدن طی ۴ سال چه گذشت؟

روند رشد منفی صنعت و معدن علی رغم رکود شدید در سال ۱۳۹۳ مثبت و به ترتیب این دو بخش از رشد ۶.۸ و ۹.۸ درصدی برخوردار شدند. این در حالی بود که بخش صنعت در سالهای ۱۳۹۰ تا ۱۳۹۴ با رشد منفی شش دهم درصدی مواجه بود.

جزئیات لایحه احیای وزارت بازرگانی + سند

لایحه اصلاح بخشی از ساختار دولت یا همان احیای وزارت بازرگانی با امضاء رئیس جمهوری دو روز پیش به مجلس شورای اسلامی پیشنهاد شد که در پی آن قانون تمرکز وظایف بازرگانی بخش کشاورزی به طور کامل لغو و وزارت بازرگانی مانند گذشته احیا می شود.

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 نزدیک تر کنند.

وزارت راه و ترابری احیاء می شود

براساس لایحه پیشنهادی 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 معاملاتی هفته ای که گذشت نگران از ریسکهای سیستماتیک بازار، اقدام به فروش سهم های خود کردند. در سه روز کاری گذشته فشار عرضه در بسیاری از گروه ها باعث شد قیمتهای تابلو شرایط کاهشی را تجربه کند.



بخش خبری و پژوهشی ایران ISNA

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

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

(ادامه خبر ...) 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.

ایران اکونومیست - 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 یارانه 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 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 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 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 نزدیک 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 تشر 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 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 پیشنهادهاشان 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 نزدیک 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 بهترین بازی سازان 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 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 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.



مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیان کرد 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 نزدیک تر کنند.

به گزارش کسب و کار نیوز به نقل از ایستادگانه 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 یارانه 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 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً تأثیرین 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 سازهایی ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

آشنیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی نزدیک 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 سازهایی 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 سازهایی 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 پیشنهادهايشان 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 نزدیک 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 بهترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فراخوان بنیاد و توسط هیات مشاورین انتخاب شدند.

آشنیانی 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 ۱۵ TGC و ۱۶ تیمراه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی سازهایی 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 سازهایی داخلی با صنعت بازی سازی دنیا می داند و معتقد است این رویداد به بازی سازهایی 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.

به گزارش بازار خبر، مهرداد آشنیانی 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 سازهایی داخلی و بازی سازان 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 مخصوص 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 تأثیرین 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 سازهایی ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.

آشنیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی نزدیک 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 سازهایی 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 سازهایی 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 پیشنهادهايشان 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 نزدیک 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 بهترین بازی سازان داخلی هستند که (ادامه دارد ...)



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

آشنیانی 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 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.

ایسنا



ارتباطات برتر
Outlinks Center

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی (۱۳۹۶-۹۵/۰۳/۲۰)

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 تشر در بازار بین المللی آشنا شوند و محصولات خود را به مارکت های جهانی و صادرات نزدیک تر کنند.

مهررداد آشنیانی 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 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 مخصوص 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 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.

آشنیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی نزدیک 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 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 پیشنهادهاشان 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 نزدیک 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 بهترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فراخوان بنیاد و توسط هیات مشاورین انتخاب شدند.

آشنیانی 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 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

منبع: خبرگزاری ایسنا

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

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 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 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 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 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 نزدیک 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 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 پیشنهادهاشان 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 نزدیک 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 بهترین بازی سازان 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 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 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

منبع: خبرگزاری ایسنا

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

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 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 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(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 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 پل 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 مخصوص 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 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.

آشنیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی نزدیک 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 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 پیشنهادهاشان 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 نزدیک 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 بهترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فراخوان بنیاد و توسط هیات مشاورین انتخاب شدند.

آشنیانی 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 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

منبع: خبرگزاری ایسنا



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 نزدیک تر کنند.

مهرداد آشنیانی 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 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 مخصوص 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 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.

آشنیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی نزدیک 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 (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 پیشنهادهايشان 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 نزدیک 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 بهترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فراخوان بنیاد و توسط هیات مشاورین انتخاب شدند.

آشنیانی 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 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

منبع: خبرگزاری 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 نزدیک تر کنند.

مهرداد آشنیانی 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 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 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 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.

آشنیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به تدریج به بازی بین المللی نزدیک 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 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 پیشنهادهايشان 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 نزدیک 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 بهترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فراخوان بنیاد و توسط هیات مشاورین انتخاب شدند.

آشنیانی 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 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. (ادامه دارد ...)



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

ICTPRESS - 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.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS، 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 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 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 مخصوص 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 تأثیرین 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 نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی نزدیک 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 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 پیشنهادهاشان 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 نزدیک 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 بهترین 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 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 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 نزدیک تر کنند.

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 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 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 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 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 نزدیک 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 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 پیشنهادهاشان 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 نزدیک 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 بهترین بازی سازان 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 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 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 نزدیک تر کنند.

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 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 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 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 می پردازند.(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 نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً تأثیرین 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.

آشنیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی نزدیک 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 تشر 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 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 نزدیک 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 بهترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فراخوان بنیاد و توسط هیئت مشاورین انتخاب شدند.

آشنیانی 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 ۱۵ TGC و ۱۶ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدوسیما برگزار می شود. امیدواریم این رویدادها برای بازی سازها مفید باشد.

قوانینوز

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 نزدیک تر کنند.

به گزارش فائاتیوز به نقل از ایستا، مهرداد آشنیانی در گفت و گو با ایستا، 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 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 نخستین بار است که ما یک پل 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 مخصوص 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 تأثیرین 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.

آشنیانی در ادامه با بیان اینکه هدف گذاری ساخت بازی به نحوی است که ساخت بازی داخلی نیز به تدریج به بازی بین المللی نزدیک 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 تشر 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 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 نزدیک 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 بهترین بازی سازان داخلی هستند که از طریق فراخوان بنیاد و توسط هیئت مشاورین انتخاب شدند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) آشنیانی 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 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.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۳/۲۰

