

۱۳۹۶/۰۳/۲۲

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی



قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▼ ۲	۳۲۴۵۶	دلار
▲ ۲۴	۳۶۳۶۳	یورو
▲ ۳۶	۴۱۳۹۹	پوند
▲ ۱۷	۲۹۴۳۲	سد ین
▼ ۱	۸۸۳۵	درهم امارات
▲ ۱۳	۳۳۴۹۹	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۷۲۹	دلار
۴۲۵۰	یورو
۴۸۴۵	پوند
۳۴۲۵	سد ین
۱۰۲۲	درهم امارات
۱۰۷۵	لیور ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۴۵۵۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۰۲۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۷۵۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۳۵۰۰۰	نیم سکه
۳۶۴۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	فرصت طلایی جذب سرمایه گذار و ورود به مارکت خارجی برای سازان داخلی	مناقصه مزایه
۲	برگزاری اولین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال	جام جام
۳	صنعت گیم و معضل های تقویت بخش خصوصی	صدا
۳	فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی	تعاون
۴	فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی	تعاون
۴	بازی سازان در زمینه تجارت بین المللی مشاوره حقوقی رایگان می گیرند	زیمبا
۴	فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی	بولتن سایت خبری تعلیمی
۵	اپلیکیشن ویژه نمایشگاه و همایش TGC منتشر شد	مرکز خبری
۶	اپلیکیشن ویژه نمایشگاه و همایش TGC منتشر شد	هفته روز خبر
۶	گپ لب، بهترین مرجع برای ارزیابی بازی های ایرانی است	گام ها
۸	اپلیکیشن ویژه نمایشگاه و همایش TGC منتشر شد	بیبک
۹	اپلیکیشن ویژه نمایشگاه و همایش TGC منتشر شد	قوانینوز
۹	اپلیکیشن قرآنی «شهر قصه» امشب در نمایشگاه قرآن رونمایی می شود	شهر قصه
۱۰	صنعت گیم و معضل های تقویت بخش خصوصی	صدا
۱۰	اپلیکیشن قرآنی «شهر قصه» امشب در نمایشگاه قرآن رونمایی می شود	artna
۱۱	رونمایی از اپلیکیشن قرآنی «شهر قصه» در نمایشگاه قرآن	نگار کتاب ایران IBNA
۱۱	اپلیکیشن قرآنی «شهر قصه» در نمایشگاه قرآن رونمایی می شود	خبرگزاری جمهوری اسلامی ایران
۱۱	«داستان راستان» شهید مطهری اپلیکیشن شد/ کودکان قاری قرآن می شوند	باشگاه خبرنگاران
۱۲	مصطفی رحماندوست: 15 جلد کتاب قصه سبک زندگی برای کودکان منتشر می شود	خبرگزاری جمهوری اسلامی ایران IRNA

تعداد محتوا : ۱۹



روزنامه

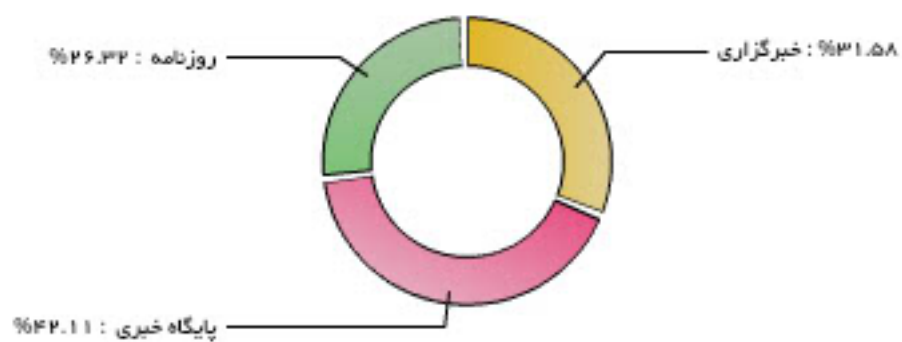
۵

پایگاه خبری

۸

خبرگزاری

۶



فرصت طلایی جذب سرمایه گذار و ورود به مارکت خارجی 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 در گفت و گو با ایسنا، رویداد TGC را پل ارتباطی بین بازی سازی خاور میانه 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 گذار، 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 با 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 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 پاره فرصت های سرمایه گذاری بازدید، به خصوص در ایران به گفت و گو و اشتراک تجربه می پردازند. مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شاخصه ای داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً ناشرین خارجی به دنبال چطور بازی هایی هستند، افزود: ما دیگر به مارکت به عنوان مارکت داخلی و خارج نگاه نمی کنیم. این مارکت به مرور به یک مارکت پیوسته تبدیل می شود که مارکت ایران هم بخشی از آن است. بازی سازهای ما نیز به مرور با نگاه به مارکت بین المللی بازی می سازند که ایران هم بخشی از آن است.



آشتیانی در ادامه با بیان این که هدف گذاری ساخت بازی به تحوی 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 قرار می دهند که 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 کند که در پاند 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. این که 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 این که محصولات ما به مرور زمان بیش تر به مارکت های جهانی نزدیک شود. وی با بیان این که TGC از ۶۰ سخنرانی در دوروز تشکیل شده است که در ۵ تورک موازی طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار بازی برگزار می شود، گفت: از این ۶۰ سخنرانی بیش از ۲۰ 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 هیأت 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 نداشته ایم. 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 رویداد عابری بازی سازها مفید باشد.

برگزاری اولین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال

مرکز پژوهشی دایرک از دو سال پیش و با هدف رونق فضای پژوهشی پیرامون بازی های دیجیتال و همچنین تهیه آمار و اطلاعات مرتبط به این حوزه در بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز به کار کرد. فعالیت هایی که این مرکز طی دو سال گذشته داشته، در نهایت به کنفرانس ملی تحقیقات بازی های رایانه ای ختم خواهد شد. به گفته نماینده بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این سازمان در سال های ۸۹، ۹۲ و ۹۴ پیمایش هایی را صورت داده که در هر سال با ۱۶، ۱۸ و ۲۳ میلیون مخاطب رو به رشد صنعت گیم روبه رو شده است. با گسترش موفقیت های ایران در حوزه گیم و حتی صادرات در این زمینه، تصمیم بر برگزاری این کنفرانس شده تا ظرفیت بالای این حوزه از حیث آکادمیک و علمی به نمایش درآمده و بین پژوهشگران این حیطه نیز شبکه سازی صورت بگیرد.

از آنجایی که قرار است از دوره دوم این نمایشگاه به صورت بین المللی برگزار شود، نام DGRC برای آن انتخاب شده که در عرصه بین الملل نمونه مشابهی نداشته باشد. دانشگاه علم و صنعت دوم آذر میزبان اولین دوره این کنفرانس خواهد بود. دایرک نیز به طور همزمان فعالیت خود را به عنوان دبیرخانه مستقر و ثابت این رویداد آغاز می کند.

صنعت گیم و معضل های تقویت بخش خصوصی



سید آدمی مدیر هنر

سرمایه گذاری رغبت زیادی به ورود به این عرصه نداشته باشند و در نتیجه چشم بازی سازان همواره به دستان نهادهای دولتی و یا نیمه دولتی که از ردیف های بودجه برخوردار هستند دوخته می شود. پیوستن به کنوانسیون کپی رایت هم می دایم معضلات خودش را دارد یعنی به علت فراهم نبودن زیرساخت ها و امکانات تکنولوژی یک و نرم افزاری برای حضور در بازارهای جهانی، در صورت پیوستن به کنوانسیون دست کم تا ۱۰ سال نخست، ارزش زیادی از کشور خارج خواهد شد و در نتیجه معایب پیوستن به کنوانسیون، حداقل تازماتی که زیرساخت ها و اولیات این موضوع فراهم نشود بسیار بیشتر از مزایایش خواهد بود. پس تا آن زمان چه باید کرد؟ باید دست روی دست گذاشت تا بخش خصوصی به هر نحوی خودش بتواند روی پای خودش بایستد یا همچنان صنعت بازی سازی را به دخالت و حمایت های دولتی، معنادار نگاه داشت؟

در مباحث مربوط به اقتصاد هنر همواره این پرسشی است که پاسخ های گوناگون به آن داده اند این است که مرز دخالت اقتصادی دولت در امور هنری تا چه میزان می تواند باشد و تعادل میان دخالت و حمایت چگونه برقرار می شود تا نتیجه کارها دستوری و فرمایشی از آب در نیاید و صنعت گیم هم بتواند به مرور روی پای خودش بایستد؟ تنها راه حلی که در شرایط کنونی و خاصی که در آن قرار داریم منطقی به نظر می رسد افزایش حمایت مالی دولت از بازی سازان و کاهش دخالت محتوایی بر کار آنان است. تا زمینه بروز خلاقیت ها هر چه بیشتر فراهم شده و تاثیر گذاری آثار تولید شده روز به روز افزایش یابد. یعنی دولت به بخش خصوصی مورد اعتماد خودش آزادی عمل داده، امکانات و تسهیلات مکفی در اختیارش قرار دهد تا به مرور بخش خصوصی در این زمینه بتواند گام های موثرتری بردارد و نه آن که دولت به طور مستقیم از بازی سازان حمایت کند. تا چه پیش افتد چه در نظر آید.

بازی و صنعت گیم از آن پدیده هایی است که کنترل پذیری و هدایتش بسیار دشوار است و تجربه نشان داده هرگز نمی توان در مقابل جدیدترین عنوان های بازی که توسط کمپانی های بزرگ بازی سازی جهان تولید و عرضه می شوند ایستادگی کرد. هر چند که این بازی ها عامل ترویج خشونت در میان جوانان و علاقه مندان به بازی باشند و یا دیگر مشکلات را داشته باشند و هر چقدر که نهاد های کنترلی در این باره تلاش بکنند، این گونه بازی ها به علت جذابیت های فرمی و مضمونی که ایجاد می کنند مجرای عرضه غیر رسمی خودشان را در کشور پیدا می کنند. اما در این میان پرسش اساسی این است که راهکار های فعالیت ایجابی که تنها با تقویت توان اقتصادی و فنی بازی سازان به دست می آید چگونه حاصل می شود و چگونه می توان ساز و کار ها و فرآیندهایی تعبیه کرد که این راهکار ها عملی شوند؟

به رغم زحمات و تلاش هایی که در بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این زمینه تاکنون صورت گرفته است و همچنین فعالیت های فردی و خود جوشی که برخی علاقه مندان و بازی سازان در این باره انجام داده اند، کمتر کسی است که نداند مهم ترین معضل ها بر سر راه شکل گیری صنعت بازی سازی پویا در ایران و رسیدن به مرحله تاثیر گذاری فرهنگی در داخل و خارج از کشور و حتی ارزیابی چه مواردی هستند اولین معضل مسئله نیوستن ایران به کنوانسیون کپی رایت است که باعث می شود سرمایه گذاران به علت بالا رفتن ریسک

فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

مشاور امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه یکی از بزرگترین چالش های بازی سازان ایرانی این است که نمی دانند بازی شان باید چه شخصیتی داشته باشد که مناسب نشر بین المللی باشد و اصطلاحاً 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 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 پیش روی 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.



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 دوباره فرصت های سرمایه گذاری باز دید به خصوص در ایران به گردش و اشتراک تجربه می بردند.

استاد | 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 نزدیکتر کنند.

مهراد 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 و بی به عنوان مدیر پروژه TGC با اشاره به فضای کسب و کار یا Business Area به عنوان بخشی



فرصت طلایی برای بازی سازان داخلی

ایستاد 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 درباره فرصت های سرمایه گذاری بازدید به خصوص 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 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.

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 پیش روی 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.



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

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

به گزارش 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 و خارج از ایران

مشاوره در رابطه با انعقاد قراردادهای بین المللی

تأمینات 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

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.



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 (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.

مهرداد آشتیانی بولتن نیوز، 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 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 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.



ابلیکیشن ویژه نمایشگاه و همایش TGC منتشر شد (۱۳۹۶-۰۳-۲۲)

ابلیکیشن ویژه نخستین نمایشگاه و همایش تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention برای دو پلتفرم iOS و اندروید منتشر شد.

به گزارش خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نرم افزار اطلاع رسانی نمایشگاه TGC با نام این رویداد یعنی Tehran Game Convention ۲۰۱۷ هم اکنون در دو استور اپ استور و گوگل پلی درج شده است. علاقه مندان پس از دریافت این نرم افزار می توانند جزئیات برنامه این رویداد شامل کنفرانس ها و سخنرانان، غرفه داران، شرکت کنندگان در رویداد، اسپانسرها، اخبار و همچنین نقشه محل برگزاری را مشاهده کنند.

در بخش برنامه، ساعت و محل دقیق هر سخنرانی در دو روز برگزاری رویداد مشخص و قابلیت انتخاب و ذخیره سازی سخنرانی های مورد علاقه در اختیار کاربران گذاشته شده است. بدین صورت کسانی که در این رویداد شرکت کرده اند می توانند برنامه منظمی جهت حضور در کنفرانس ها تهیه کنند. همچنین در بخش سخنرانان، اطلاعات بیش از ۶۰ سخنران داخلی و خارجی کنفرانس های TGC همراه با موضوعات سخنرانی و بیوگرافی سخنران قرار داده شده است.

معرفی شرکت های حاضر در نمایشگاه TGC، نقشه سالن های نمایشگاهی، اطلاعات اسپانسرها و خبرها از دیگر بخش های این نرم افزار است. همچنین علاقه مندان می توانند از طریق این نرم افزار، افراد شرکت کننده در نمایشگاه TGC را مشاهده کرده و درخواست ملاقات خود را برای آن ها ارسال کنند یا با پیام رسان داخل برنامه با آن ها گفت و گو کنند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) علاقه مندان برای دریافت این اپلیکیشن می توانند از طریق گوگل پلی یا اپ استور نسبت به دریافت آن اقدام نمایند. براساس این گزارش نخستین نمایشگاه و همایش TGC در کم تر از یک ماه دیگر با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود.



صفحه روز خبر

اپلیکیشن ویژه نمایشگاه و همایش TGC منتشر شد (۱۳۹۶-۰۳/۰۴/۲۱)

اپلیکیشن ویژه نخستین نمایشگاه و همایش تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention برای دو پلتفرم iOS و اندروید منتشر شد.

به گزارش هفت روز خبر به نقل از خبرگزاری مهر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نرم افزار اطلاع رسانی نمایشگاه TGC با نام این رویداد یعنی Tehran Game Convention ۲۰۱۷ هم اکنون در دو استور اپ استور و گوگل پلی درج شده است. علاقه مندان پس از دریافت این نرم افزار می توانند جزئیات برنامه این رویداد شامل کنفرانس ها و سخنرانان، غرفه داران، شرکت کنندگان در رویداد، اسپانسرها، اخبار و همچنین نقشه محل برگزاری را مشاهده کنند. در بخش برنامه، ساعت و محل دقیق هر سخنرانی در دو روز برگزاری رویداد مشخص و قابلیت انتخاب و ذخیره سازی سخنرانی های مورد علاقه در اختیار کاربران گذاشته شده است. بدین صورت کسانی که در این رویداد شرکت کرده اند می توانند برنامه منظمی جهت حضور در کنفرانس ها تهیه کنند. همچنین در بخش سخنرانان، اطلاعات بیش از ۶۰ سخنران داخلی و خارجی کنفرانس های TGC همراه با موضوعات سخنرانی و بیوگرافی سخنران قرار داده شده است.

معرفی شرکت های حاضر در نمایشگاه TGC، نقشه سالن های نمایشگاهی، اطلاعات اسپانسرها و خبرها از دیگر بخش های این نرم افزار است. همچنین علاقه مندان می توانند از طریق این نرم افزار، افراد شرکت کننده در نمایشگاه TGC را مشاهده کرده و درخواست ملاقات خود را برای آن ها ارسال کنند یا با پیام رسان داخل برنامه با آن ها گفت و گو کنند.

علاقه مندان برای دریافت این اپلیکیشن می توانند از طریق گوگل پلی یا اپ استور نسبت به دریافت آن اقدام نمایند. براساس این گزارش نخستین نمایشگاه و همایش TGC در کم تر از یک ماه دیگر با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود.



گامی

گپ لب، بهترین مرجع برای ارزیابی بازی های ایرانی است (۱۳۹۶-۰۳/۰۴/۲۱)

در حالی که کمیت بازی های رایانه ای و موبایلی امروزه افزایش قابل توجهی داشته است، معیار اصلی انتخاب مخاطب «کیفیت» بازی است. احتمالاً در سال های گذشته که فراوانی محصول در بازار ایران تا این اندازه نبود، مخاطبین برای دسترسی به حداقل های سرگرمی در پلتفرم های در دسترس خود ناچار به استفاده و استقبال از بازی هایی بودند که مشکلات متعدد در کیفیت ساخت و نیز کیفیت سرگرم کنندگی گریبان آن ها را گرفته بود. به هر حال تجربه ی کم نقص و با کیفیت تر، به مرور زمان در بازی های داخلی هم ایجاد شد و خود با وجود این که تا به امروز از افزایش روزافزون استودیوهای بازی سازی و تعداد بازی های تولید شده برای هر پلتفرم بود، دلیلی برای به وجود آمدن آزمایش های کنترل کیفی و شکل گیری یک نظام عیب یابی در بازی سازی ایران شد. «گپ لب» به صورت حرفه ای وارد این میدان شد و در واقع کامل ترین نمونه برای مرجع تضمین کیفیت بازی ها به حساب می آید.

اما رسیدن به این مهم کاری ساده و بی هزینه نبوده است. در حالی که بازی سازان اهمیت و ضرورت رسیدگی به کیفیت بازی خود و حل مشکلات آن پیش از انتشار را تا حد زیادی درک کرده اند، معمولاً ساز و کار درستی برای تحقق این هدف پیش نمی گیرند. آن چه تا قبل از معرفی آزمایشگاه بازی یا همان گپ لب به بازی سازان مرسوم بود، ایجاد تیم های متشکل از بازی کنندگان اطراف سازندگان و درخواست عیب یابی از طرف آن ها بود که ایراد و آفات اساسی داشت و به همین خاطر کفایت نمی کرد. از جمله به ثمر نرسیدن گزارش ها و غیر قابل استناد بودن ارزشیابی کاربران که به هر صورت نقطه نظر آن ها محسوب شده و طبق معیار صحیح و اصول مندی ارائه نمی شد. نارسایی های متعدد این سیستم ارزیابی کیفی که به کشت دیم شباهت دارد، بر ضرورت تغییر قاعده مند کنترل کیفیت بازی ها دلالت دارد. ضمن این که تضمین کیفیت بازی ها کم کم و به طور طبیعی به یکی از ارکان توجه و اهمیت در انتخاب بازی های رایانه ای توسط مخاطب و قاعدتاً سرمایه گزاران (برای انتشار یا همکاری در ساخت بازی های بعدی) تبدیل شد. فاکتوری که شاید تا پیش از پست اندازی آن چه امروز می توانیم به راحتی عنوان «صنعت» را به آن اطلاق کنیم ایداً مورد قبول نبود. حال که این نیازها از طرف بازی سازان درک شده است، گپ لب با سرمایه گذاری در این حوزه، زمینه ی تحقق کنترل و تضمین کیفیت بازی ها را فراهم کرده است. قدم بعدی این است که بازی سازان از این امکانات استفاده کنند.

گپ لب با استفاده از ابزارها و امکانات مختلف بازی ها را در پارامترهای مختلفی به صورت تخصصی و با جزئیات کامل بررسی کرده و گزارش ارائه می دهد. این نوع از بررسی کیفیت و چگونگی اجرای بازی در پلتفرم های مختلف، در آزمایشگاه کنترل کیفی بازی ها و نرم افزارها در سراسر دنیا (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مرسوم است، گپ لب می تواند خدمات خود را به دو صورت «حضوری» و «آزمون توسط تیم گپ لب» ارائه دهد. در حالت حضوری متقاضی می تواند با مراجعه به آزمایشگاه کنترل کیفی گپ لب آزمون های مورد نیاز خود را بر روی بازی یا برنامه ی مورد نظر انجام دهد. مدت زمان اجاره ی دستگاه ها برای متقاضیان سه ساعت در ساعات کاری است. در حالت دیگر نیز، متقاضی درخواست می کند تا تیم گپ لب این آزمون ها را بر روی بازی یا برنامه ی مورد نظر انجام داده و نتیجه را گزارش دهد. در این حالت نیاز است تا بازی برای تیم گپ لب ارسال شود. در حال حاضر آزمون هایی که در گپ لب انجام می شوند عبارت اند از:

۱۰ آزمون سازگاری و اتوماسیون

در این آزمون بازی بر روی دستگاه های مختلف نصب و اجرا می شود. همان طور که از عنوان این آزمون مشخص است، به بررسی سازگاری بازی یا برنامه یا سخت افزارهای موجود در بازار و عملکرد آن در دستگاه های مختلف می پردازد. هر گونه مشکل یا اختلالی در این زمینه با توجه به وسعت سخت افزارهای موجود در بازار به متقاضی گزارش داده می شود. نتایج این آزمون در زمان مشخص به صورت جزئی در عملکرد پردازنده ی مرکزی (CPU)، پردازنده ی گرافیکی (GPU)، حافظه ی دستگاه (RAM) و ... ارائه می شوند. در گزارشی که گپ لب از آزمون سازگاری برای بازی یا برنامه ی مورد نظر ارائه می دهد این پارامترها لحاظ می شوند:

نصب

اجرا

بخش آموزشی

کرش

پسته شدن اجباری بازی

فریز کردن

پارامترهایی که در گزارش آزمون اتوماسیون به سازنده گزارش می شوند عبارت اند از:

نصب

اجرا

مقدار CPU استفاده شده

مقدار RAM استفاده شده

مقدار GPU استفاده شده

مقدار استفاده شده از باتری

بخش آموزشی

نرخ فریم

مقدار زمان اجرا کردن بازی در اتوماسیون

کرش

پسته شدن اجباری بازی

فریز

مشکلاتی که علاوه بر موارد ۱۰-۱۱-۱۲ دیده شود.

ورژن OS

آزمون در اتوماسیون علاوه بر مواردی که در آزمون سازگاری دیده شده و گزارش می شود:

در بخش های ۳ تا ۶ مقدار استفاده شده از منابع گفته شده

در بخش ۹ نرخ فریم کلی در بازی

مشکلات دیگر (باگ ها)

ورژنی OS که بازی بروی آن آزمون شده

۲۰ آزمون عملکردی

نتایج این آزمون، لیستی از باگ ها و مشکلات دیده شده در بازی را به متقاضی ارائه می دهند. با در نظر گرفتن گزارش نتایج این آزمون سازندگان می توانند در کم ترین زمان ممکن در صدد رفع ایرادات ریز و درشت بازی و برنامه ی خود و مخصوصا باگ های اساسی بآید. بازی ها معمولا پس از گذراندن این آزمون می توانند از مرحله ی بتا عبور کرده و با رفع مشکلات و باگ ها به مرحله ی نهایی پیش از انتشار برسند. این آزمون توسط جعبه ی سیاه و با شبیه سازی رفتار کاربران نهایی انجام می شود. متقاضی همچنین می تواند از گپ درخواست بررسی امکانات و ویژگی های خاصی از برنامه یا بازی را کرده و بدین ترتیب پروسه ی آزمون را تخصصی تر کند. مواردی که در گزارش این آزمون به متقاضی ارائه می شوند در ادامه آمده است:

کد مشکل یا باگ

درجه اهمیت یا شدت باگ گزارش شده

توضیحات در مورد باگ که چگونه اتفاق افتاده است.

مکان یا مرحله ای که باگ یا مشکل اتفاق افتاده است.

قابل تولید بودن باگ

دقت تکرار باگ (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دسته بندی مشکل یا باگ اتفاقی افتاده

VISUAL

AUDIO

DESIGN

AI

PHYSICS

STABILITY

PERFORMANCE

NETWORKING

COMPATIBILITY

اسکرین شات نمایش باگ های استاتیک

ویدئو برای نمایش دادن باگ های دینامیک

۲۰ آزمون بازی کردن

آزمون نهایی است که در کنار مباحث فنی و آزمایشات تخصصی عملکرد و اتوماسیون، به بررسی کیفیت بازی در مقوله هایی همچون «گیم پلی» می پردازد. در این آزمون، بازی به کاربرهای عادی ارائه می شود و آن ها پس از بازی کردن پرسشنامه ای شامل سوالاتی درباره گیم پلی و سایر موارد مورد اهمیت در ارزش گذاری بازی (بیشتر از نگاه بازی کنندگان و منتقدین) از آزمایش کنندگان پرسیده شده است. هدف نهایی از این آزمون سنجش سطح کیفی سرگرم کنندگی و میزان کشش و جذابیت بازی یا برنامه ی مورد نظر است. نتایج این آزمون به بهتر شدن تجربه ی بازی کمک خواهند کرد.

گپ لب برای انجام این آزمون ها از تجهیزات کامل و به روزی استفاده می کند که البته همواره در حال تکمیل و به روزرسانی هستند. در حال حاضر، تعداد ۶۳ دستگاه اندرویدی و iOS در آزمایشگاه گپ وجود دارند و قابل استفاده هستند. گپ لب با برندهای «سامسونگ»، «سونی»، «هواوی»، «آل جی»، «موتورولا»، «اچ تی سی»، «ایسوس» و «لنووو» تجهیز شده است که تقریباً تمام برندهای موجود در بازار را شامل می شود و بازی ها و برنامه ها بر روی دستگاه های مختلفی از این برندها آزمایش می شوند. همچنین در حال حاضر تعداد ۹ دستگاه از برند «اپل» در آزمایشگاه وجود دارند و بازی ها و برنامه های iOS بر روی این دستگاه ها تست می شوند.

در حال حاضر همچنین ۲۰ کاربر می توانند به طور همزمان از اینترنت گپ برای انجام آزمون ها بر روی بازی ها استفاده کنند.

کنترل کیفیت تنها خدمتی که این آزمایشگاه بازی ارائه می دهد نیست، بلکه تیم تخصصی گپ لب متشکل از افراد با سابقه در زمینه ی بازی و بازی سازی به مشتریان خدمات مشاوره ای نیز ارائه می دهند. مشاوره و همراهی تیم پشتیبان در تمام مراحل ساخت بازی یا اپلیکیشن یک خدمت ویژه برای یک آزمایشگاه بازی به شمار می رود.

آزمایش کنترل و تضمین کیفیت بازی ها امر بسیار مهمی است و یکی از ملزومات موفقیت بازی ها و برنامه ها به شمار می رود. خدماتی که گپ لب در حال حاضر ارائه می دهد پیشرفته و تقریباً کامل است و می تواند موفقیت بازی ها و برنامه ها را توید دهد. در حالی که بازی های بسیار خوبی در حال حاضر با مشکلات فنی و نواقص زیادی روانه ی بازار می شوند و سازندگان بدون اطلاع از ایرادات بازی یا برنامه ی خود دچار معضلات زیادی می شوند، ارائه ی گواهینامه ی تضمین کیفیت و سازگاری بازی یا برنامه توسط گپ لب می تواند یاری دهنده ی سازندگان در جذب سرمایه گزار و مخاطب باشد. گپ لب این خدمت را با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارائه می دهد و در حال حاضر تنها مرجع تضمین کیفیت بازی در ایران است. برای تعامل اولیه با گپ لب می توانید به وبسایت این آزمایشگاه به آدرس www.gapplab.com مراجعه کنید.



بیبک

اپلیکیشن ویژه نمایشگاه و همایش TGC منتشر شد (۱۳۹۶-۰۳-۲۲)

اپلیکیشن ویژه نخستین نمایشگاه و همایش تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention برای دو پلتفرم iOS و اندروید منتشر شد.

به گزارش بی باک به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ترم افزار اطلاع رسانی نمایشگاه TGC با نام این رویداد یعنی Tehran Game Convention ۲۰۱۷ هم اکنون در دو استور اپ استور و گوگل پلی درج شده است.

علاقه مندان پس از دریافت این نرم افزار می توانند جزئیات برنامه این رویداد شامل کنفرانس ها و سخنرانان، غرفه داران، شرکت کنندگان در رویداد، اسپانسر ها، اخبار و همچنین نقشه محل برگزاری را مشاهده کنند.

در بخش برنامه، ساعت و محل دقیق هر سخنرانی در دو روز برگزاری رویداد مشخص و قابلیت انتخاب و ذخیره سازی سخنرانی های مورد علاقه در اختیار کاربران گذاشته شده است. بدین صورت کسانی که در این رویداد شرکت کرده اند می توانند برنامه منظمی جهت حضور در کنفرانس ها تهیه کنند.

همچنین در بخش سخنرانان، اطلاعات بیش از ۶۰ سخنران داخلی و خارجی کنفرانس های TGC همراه با موضوعات سخنرانی و بیوگرافی سخنران قرار داده شده است (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) معرفی شرکت های حاضر در نمایشگاه TGC، نقشه سالن های نمایشگاهی، اطلاعات اسپانسرها و خبرها از دیگر بخش های این ترم افزار است. همچنین علاقه مندان می توانند از طریق این ترم افزار، افراد شرکت کننده در نمایشگاه TGC را مشاهده کرده و درخواست ملاقات خود را برای آن ها ارسال کنند یا با پیام رسان داخل برنامه با آن ها گفت و گو کنند.

علاقه مندان برای دریافت این اپلیکیشن می توانند از طریق گوگل پلی یا اپ استور نسبت به دریافت آن اقدام نمایند.

براساس این گزارش نخستین نمایشگاه و همایش TGC در کم تر از یک ماه دیگر با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود.

فوانیوز

اپلیکیشن ویژه نمایشگاه و همایش TGC منتشر شد (۱۳۹۶-۰۳-۲۲)

اپلیکیشن ویژه نخستین نمایشگاه و همایش تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران Tehran Game Convention برای دو پلتفرم iOS و اندروید منتشر شد.

به گزارش فوانیوز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ترم افزار اطلاع رسانی نمایشگاه TGC با نام این رویداد یعنی Tehran Game Convention هم اکنون در دو استور اپ استور و گوگل پلی درج شده است.

علاقه مندان پس از دریافت این ترم افزار می توانند جزئیات برنامه این رویداد شامل کنفرانس ها و سخنرانان، غرفه داران، شرکت کنندگان در رویداد، اسپانسرها، اخبار و همچنین نقشه محل برگزاری را مشاهده کنند.

در بخش برنامه، ساعت و محل دقیق هر سخنرانی در دو روز برگزاری رویداد مشخص و قابلیت انتخاب و ذخیره سازی سخنرانی های مورد علاقه در اختیار کاربران گذاشته شده است. بدین صورت کسانی که در این رویداد شرکت کرده اند می توانند برنامه منظمی جهت حضور در کنفرانس ها تهیه کنند.

همچنین در بخش سخنرانان، اطلاعات بیش از ۶۰ سخنران داخلی و خارجی کنفرانس های TGC همراه با موضوعات سخنرانی و بیوگرافی سخنران قرار داده شده است.

معرفی شرکت های حاضر در نمایشگاه TGC، نقشه سالن های نمایشگاهی، اطلاعات اسپانسرها و خبرها از دیگر بخش های این ترم افزار است. همچنین علاقه مندان می توانند از طریق این ترم افزار، افراد شرکت کننده در نمایشگاه TGC را مشاهده کرده و درخواست ملاقات خود را برای آن ها ارسال کنند یا با پیام رسان داخل برنامه با آن ها گفت و گو کنند.

علاقه مندان برای دریافت این اپلیکیشن می توانند از طریق گوگل پلی یا اپ استور نسبت به دریافت آن اقدام نمایند.

براساس این گزارش نخستین نمایشگاه و همایش TGC در کم تر از یک ماه دیگر با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت Game Connection فرانسه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود.



با حضور چهره های سیاسی و فرهنگی کشور اپلیکیشن قرآنی «شهر قصه» امشب در نمایشگاه قرآن رونمایی

می شود (۱۳۹۶-۰۳-۲۲)

مراسم رونمایی از اپلیکیشن قرآنی شهر قصه دوشنبه ۲۲ خرداد با حضور برخی از شخصیت های سیاسی و فرهنگی کشور در سالن همایش های بیست و پنجمین نمایشگاه بین المللی قرآن کریم برگزار می شود.

به گزارش خبرنگار فرهنگی باشگاه خبرنگاران پویا، مراسم رونمایی از اپلیکیشن قرآنی شهر قصه دوشنبه ۲۲ خرداد با حضور برخی از شخصیت های سیاسی و فرهنگی کشور در سالن همایش های بیست و پنجمین نمایشگاه بین المللی قرآن کریم برگزار می شود.

در این مراسم، شخصیت های فرهنگی و سیاسی همچون محمدرضا عارف، مهدی شیخ، فاطمه ذوالقدر، اصغر مسعودی، طیبه سیاوشی و پروانه سلحشوری از نمایندگان مجلس شورای اسلامی، محمود صلاحی رئیس سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرتضی طلایی و ابراهیم امینی از اعضای دوره چهارم و پنجم شورای اسلامی شهر تهران، علی نوذر پور رییس جامعه مهندسان شهرساز، مصطفی رحمان دوست شاعر و نویسنده کودک و نوجوان و مریم نشیا گوینده قدیمی رادیو حضور خواهند داشت.

این اپلیکیشن حاوی مطالبی از کتاب «داستان راستان» شهید مطهری با اجرای مریم نشیا و بازنویسی مصطفی رحمان دوست است که فضایی تعاملی را برای افزایش سطح مشارکت کودکان در آموزش و یادگیری ایجاد کرده است.

گفتنی است این محصول با حمایت و مشارکت معاونت قرآن و عترت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی توسط شرکت «بوگن دیزاین» (نمای نوین) به عنوان تنها مجموعه دانش بنیان شرکت کننده در بیست و پنجمین نمایشگاه بین المللی قرآن کریم عرضه شده است.

صنعت گیم و معضل های تقویت بخش خصوصی (۱۳۹۶-۰۳-۲۲)

سهیل آدم عارف - دبیر هنر

بازی و صنعت گیم از آن پدیده هایی است که کنترل پذیری و هدایتش بسیار دشوار است و تجربه نشان داده هرگز نمی توان در مقابل جدیدترین عنوان های بازی که توسط کمپانی های بزرگ بازی سازی جهان تولید و عرضه می شوند ایستادگی کرد. هرچند که این بازی ها عامل ترویج خشونت در میان جوانان و علاقه مندان به بازی باشند و یا دیگر مشکلات را داشته باشند و هرچقدر که نهادهای کنترلی در این باره تلاش بکنند، این گونه بازی ها به علت جذابیت های فرمی و مضمونی که ایجاد می کنند مجرای عرضه غیررسمی خودشان را در کشور پیدا می کنند. اما در این میان پرسش اساسی این است که راهکارهای فعالیت ایجابی که تنها با تقویت توان اقتصادی و فنی بازی سازان به دست می آید چگونه حاصل می شود و چگونه می توان سازوکارها و فرآیندهایی تمییز کرد که این راهکارها عملی شوند؟ به رغم زحمات و تلاش هایی که در بنیاد ملی بازی های رایانه ایدر این زمینه تاکنون صورت گرفته است و همچنین فعالیت های فردی و خودجوشی که برخلاف علاقه مندان و بازی سازان در این باره انجام داده اند، کمتر کسی است که نداند مهم ترین معضل ها بر سر راه شکل گیری صنعت بازی سازی پویا در ایران و رسیدن به مرحله تاثیرگذاری فرهنگی در داخل و خارج از کشور حتی ارزآوری، چه مواردی هستند. اولین معضل مسئله نبودن ایران به کنوانسیون کپی رایت است که باعث می شود سرمایه گذاران به علت بالا رفتن ریسک سرمایه گذاری رغبت زیادی به ورود به این عرصه نداشته باشند و در نتیجه چشم بازی سازان همواره به دستاوردهای دولتی و یا نیمه دولتی که از ردیف های بودجه برخوردار هستند دوخته می شود. پیوستن به کنوانسیون کپی رایت هم می دانی معضلات خودش را دارد؛ یعنی به علت فراهم نبودن زیرساخت ها و امکانات تکنولوژیک و نرم افزاری برای حضور در بازارهای جهانی، در صورت پیوستن به کنوانسیون دست کم تا ۱۰ سال نخست، ارز زیادی از کشور خارج خواهد شد و در نتیجه مایب پیوستن به کنوانسیون، حداقل تا زمانی که زیرساخت ها و اولیات این موضوع فراهم نشود بسیار بیشتر از مزایایش خواهد بود. پس تا آن زمان چه باید کرد؟ باید دست روی دست گذاشت تا بخش خصوصی به هر نحوی خودش بتواند روی پای خودش ایستد یا همچنان صنعت بازی سازی را به دخالت و حمایت های دولتی، معنادار نگاه داشت؟

در مباحث مربوط به اقتصاد هنر همواره این پرسشی است که پاسخ های گوناگون به آن داده اند این است که مرز دخالت اقتصادی دولت در امور هنری تا چه میزان می تواند باشد و تعادل میان دخالت و حمایت چگونه برقرار می شود تا نتیجه کارها دستوری و فرمایشی از آب درنیاید و صنعت گیم هم بتواند به مرور روی پای خودش ایستد؟ تنها راه حلی که در شرایط کنونی و خاصی که در آن قرار داریم منطقی به نظر می رسد افزایش حمایت مالی دولت از بازی سازان کاهش دخالت محتوایی بر کار آنان است. تا زمینه بروز خلاقیت ها هرچه بیشتر فراهم شده و تاثیرگذاری آثار تولید شده روز به روز افزایش یابد. یعنی دولت به بخش خصوصی مورد اعتماد خودش آزادی عمل داده، امکانات و تسهیلات مکفی در اختیارش قرار دهد تا به مرور بخش خصوصی در این زمینه بتواند گام های موثرتری بردارد و نه آن که دولت به طور مستقیم از بازی سازان حمایت کند تا چه پیش افتد چه در نظر آید.

با حضور چهره های سیاسی و فرهنگی کشور؛ ایلکیشن قرآنی «شهر قصه» امشب در نمایشگاه قرآن رونمایی

می شود (۱۳۹۶-۰۳-۲۲)

آرتنا: مراسم رونمایی از ایلکیشن قرآنی شهر قصه دوشنبه ۲۲ خرداد با حضور برخی از شخصیت های سیاسی و فرهنگی کشور در سالن همایش های بیست و پنجمین نمایشگاه بین المللی قرآن کریم برگزار می شود.

به گزارش سرویس نشر و چاپ «آرتنا» مراسم رونمایی از ایلکیشن قرآنی شهر قصه دوشنبه ۲۲ خرداد با حضور برخی از شخصیت های سیاسی و فرهنگی کشور در سالن همایش های بیست و پنجمین نمایشگاه بین المللی قرآن کریم برگزار می شود.

در این مراسم، شخصیت های فرهنگی و سیاسی همچون محمدرضا عارف، مهدی شیخ، فاطمه ذوالقدر، اصغر مسعودی، طیبه سیاوشی و پروانه سلحشوری از نمایندگان مجلس شورای اسلامی، محمود صلاحی رئیس سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرتضی طلایی و ابراهیم امینی از اعضای دوره چهارم و پنجم شورای اسلامی شهر تهران، علی نوذر پور رئیس جامعه مهندسان شهرساز، مصطفی رحمان دوست شاعر و نویسنده کودک و نوجوان و مریم نشیا گوینده قدیمی رادیو حضور خواهند داشت.

این ایلکیشن حاوی مطالبی از کتاب «داستان راستان» شهید مطهری با اجرای مریم نشیا و بازنویسی مصطفی رحمان دوست است که فضایی تعاملی را برای افزایش سطح مشارکت کودکان در آموزش و یادگیری ایجاد کرده است.

گفتنی است این محصول با حمایت و مشارکت معاونت قرآن و عترت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی توسط شرکت «بوگن دیزاین» (نمای نوین) به عنوان تنها مجموعه دانش بنیان شرکت کننده در بیست و پنجمین نمایشگاه بین المللی قرآن کریم عرضه شده است.



رونمایی از اپلیکیشن قرآنی «شهر قصه» در نمایشگاه قرآن (۱۳۹۶-۰۳/۰۲/۲۲)

آیین رونمایی از اپلیکیشن قرآنی «شهر قصه» دوشنبه ۲۲ خرداد با حضور شخصیت های سیاسی و فرهنگی کشور در نمایشگاه قرآن برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری کتاب ایران (ایبنا) آیین رونمایی از اپلیکیشن قرآنی «شهر قصه» ساعت ۲۲ امشب (دوشنبه ۲۲ خرداد) با حضور شخصیت های سیاسی و فرهنگی کشور در سالن همایش های بیست و پنجمین نمایشگاه بین المللی قرآن کریم برگزار می شود.

شخصیت های فرهنگی و سیاسی همچون محمدرضا عارف، مهدی شیخ، فاطمه ذوالقدر، اصغر مسعودی، طلیه سیاوشی و پروانه سلحشوری از نمایندگان مجلس شورای اسلامی، محمدعلی ابطحی، رئیس مؤسسه گفتگوی ادیان و از اعضای مجمع روحانیون مبارز، محمود صلاحی، رئیس سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرتضی طالایی و ابراهیم امینی از اعضای دوره چهارم و پنجم شورای اسلامی شهر تهران، علی نوذر پور، رئیس جامعه مهندسان شهرساز، مصطفی رحماندوست، شاعر و نویسنده کودک و نوجوان و مریم تشیبا، گوینده قدیمی رادیو از حاضران در این برنامه خواهند بود.

این اپلیکیشن حاوی مطالبی از کتاب «داستان راستان» استاد شهید مطهری با اجرای مریم تشیبا و بازنویسی مصطفی رحماندوست است که فضایی تعاملی را برای افزایش سطح مشارکت کودکان در آموزش و یادگیری ایجاد کرده است.

این محصول با حمایت و مشارکت معاونت قرآن و عترت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، از سوی شرکت «یوگن دیزاین» (تمای نوین) به عنوان تنها مجموعه دانش بنیان شرکت کننده در بیست و پنجمین نمایشگاه بین المللی قرآن کریم عرضه شده است.



اپلیکیشن قرآنی «شهر قصه» در نمایشگاه قرآن رونمایی می شود (۱۳۹۶-۰۳/۰۲/۲۲)

آیین رونمایی از اپلیکیشن قرآنی «شهر قصه» امروز دوشنبه ۲۲ خرداد با حضور شخصیت های سیاسی و فرهنگی کشور در نمایشگاه قرآن برگزار می شود.

به گزارش ایسکاتپوز به نقل از مدیر کمیته روابط عمومی بیست و پنجمین نمایشگاه بین المللی قرآن کریم، آیین رونمایی از اپلیکیشن قرآنی «شهر قصه» ساعت ۲۲ امشب (دوشنبه ۲۲ خرداد) با حضور شخصیت های سیاسی و فرهنگی کشور در سالن همایش های بیست و پنجمین نمایشگاه بین المللی قرآن کریم برگزار می شود.

شخصیت های فرهنگی و سیاسی همچون محمدرضا عارف، مهدی شیخ، فاطمه ذوالقدر، اصغر مسعودی، طلیه سیاوشی و پروانه سلحشوری از نمایندگان مجلس شورای اسلامی، محمدعلی ابطحی، رئیس مؤسسه گفتگوی ادیان و از اعضای مجمع روحانیون مبارز، محمود صلاحی، رئیس سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرتضی طالایی و ابراهیم امینی از اعضای دوره چهارم و پنجم شورای اسلامی شهر تهران، علی نوذر پور، رئیس جامعه مهندسان شهرساز، مصطفی رحماندوست، شاعر و نویسنده کودک و نوجوان و مریم تشیبا، گوینده قدیمی رادیو از حاضران در این برنامه خواهند بود.

این اپلیکیشن حاوی مطالبی از کتاب «داستان راستان» استاد شهید مطهری با اجرای مریم تشیبا و بازنویسی مصطفی رحماندوست است که فضایی تعاملی را برای افزایش سطح مشارکت کودکان در آموزش و یادگیری ایجاد کرده است.

این محصول با حمایت و مشارکت معاونت قرآن و عترت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، از سوی شرکت «یوگن دیزاین» (تمای نوین) به عنوان تنها مجموعه دانش بنیان شرکت کننده در بیست و پنجمین نمایشگاه بین المللی قرآن کریم عرضه شده است.

۵۰۲



«داستان راستان» شهید مطهری اپلیکیشن شد / کودکان قاری قرآن می شوند (۱۳۹۶-۰۳/۰۲/۲۲)

یک کار آفرین جوان از ساخت اپلیکیشنی با نام شهر قصه بر اساس داستان های شهید مطهری خبر داد.

به گزارش حوزه قرآن و عترت گروه فرهنگی باشگاه خبرنگاران جوان؛ صبح واحد زاده طراح و سازنده اپلیکیشن قرآنی «شهر قصه» که با همت معاونت قرآن و عترت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ساخته شده است؛ با اشاره به این که این اپلیکیشن به شیوه یک کتاب تعاملی بر اساس کتاب داستان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) راستان شهید مطهری است، گفت: با توجه به این که نیاز بود این کتاب با نیازهای نسل امروز همخوانی داشته باشد، بازنویسی توسط مصطفی رحمان دوست نویسنده موفق کودک و نوجوان از این کتاب انجام شد.

وی با اشاره به این که توانستیم با استفاده از صدای ماندگار مریم نشیا گوینده قدیمی رادیو، یک پل بین خاطرات نسل دیروز و امروز برقرار کنیم، اظهار کرد: با نگاهی به خروجی کار می بینیم بازنویسی و صدای اپلیکیشن برای کودکان جذابیت ویژه ای دارد.

این کارآفرین جوان با اشاره به این که کودکان می توانند انیمیشن های این اپلیکیشن را خودشان اجرا کنند، خاطرنشان کرد: همچنین دفترچه نقاشی که در این اپ طراحی شده است به کودکان امکان را این می دهد که شخصیت های داستان را رنگ آمیزی کرده و به مرور دوباره داستان بپردازند.

وی ادامه داد: کودکان همچنین می توانند در این اپلیکیشن از بازی ای که مرتبط با داستان است نیز استفاده کنند.

واحد زاده با اشاره به این که در انتها آیه مرتبط با داستان برای کودکان نمایش داده می شود، گفت: بچه های عزیز می توانند با صدای خودشان این آیه را بخوانند و ارسال کنند تا بهترین صوت ارائه شده به عنوان قاری اپلیکیشن بعدی در نظر گرفته شود.

وی با بیان این که این اپ در مجموع در ۱۰ بخش طراحی شده است، عنوان کرد: در حال حاضر دو بخش از این مجموعه طراحی و اجرا شده که در مراسم رونمایی که امشب در نظر گرفته شده از دو بخش تهیه شده، رونمایی انجام می شود.

وی با اشاره به این که ساخت و اجرای این اثر فرهنگی بدون حمایت های معاونت قرآن و عترت وزارت ارشاد و شخص حجت الاسلام و المسلمین محمدرضا حشمتی امکان پذیر نبود، اظهار کرد: طراحی و ساخت این اپلیکیشن توسط شرکت بوگن دیزاین توسط بنده و آقای سینا عادل انجام شده است.

این کارآفرین جوان در پایان ضمن تاکید بر استفاده هر چه بیشتر از پتانسیل های شرکت های دانش بنیان در توسعه فرهنگ ایرانی - اسلامی، خاطرنشان کرد: در مراسم رونمایی این اپلیکیشن که در ساعت ۲۲ امشب ۲۲ خرداد در سالن افتتاحیه نمایشگاه بین المللی قرآن کریم در مصلی تهران برگزار می شود محمد رضا عارف، مهدی شیخ، فاطمه ذوالقدر، اصغر مسعودی، طحیه سیاوشی و پروانه سلحشوری از نمایندگان مجلس شورای اسلامی، محمد علی ابطحی رئیس مؤسسه گفتگوی ادیان و از اعضای مجمع روحانیون مبارز، محمود صلاحی رئیس سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرتضی طلایی و ابراهیم امینی از اعضای دوره چهارم و پنجم شورای اسلامی شهر تهران، علی نوذر پور رئیس جامعه مهندسان شهرساز، مصطفی رحمان دوست شاعر و نویسنده کودک و نوجوان و مریم نشیا گوینده قدیمی رادیو حضور خواهند داشت.



خبرهایی از نمایشگاه قرآن؛ مصطفی رحماندوست: ۱۵ جلد کتاب قصه سبک زندگی برای کودکان منتشر می

شود (۱۳۹۶-۰۳-۲۲)

تهران - ایرنا - مصطفی رحماندوست شاعر و نویسنده حوزه کودک و نوجوان از انتشار یک مجموعه ۱۵ جلدی خبر داد که شامل قصه هایی برای سبک زندگی کودکان در سال اول دبستان است.

به گزارش روز دوشنبه گروه فرهنگی ایرنا از بیست و پنجمین نمایشگاه قرآن کریم رحماندوست گفت: یک کتاب هفت جلدی به تازگی منتشر کرده ام که کودکان می توانند در مهد کودک یا منزل نمایشنامه هایی را اجرا کنند.

وی درباره اپلیکیشنی که در آن، داستان های شهید مطهری با بازنویسی او در حال ارائه است، گفت: حدود چهار سال پیش پیشنهاد کارهایی را برای کودکان دادم و امسال دو تن از همکاران، نمونه ای از این مدل را ساختند و در نمایشگاه ارائه دادند.

رحماندوست همچنین گفت: چنین برنامه ریزی که بتواند بازی های رایانه ای را به همراه خود داشته باشد بسیار کار سختی است.

وی برای بهتر شدن نمایشگاه در سال های آینده گفت: من معتقد به گستردگی نمایشگاه نیستم. چون فقط بخشی از کودکان شهر های ایران می توانند از آن استفاده کنند و به نظرم باید به این قضیه بیشتر پرداخته شود.

این نویسنده کودک و نوجوان به پرداختن بیشتر فضای مجازی به کودکان اشاره کرد و خاطر نشان کرد: پرداختن بیشتر به فضای مجازی مانند اپلیکیشن های موجود در نمایشگاه می تواند بسیار موثر باشد تا تمامی کودکان ایران بتوانند از مفاهیم قرآنی بهره ببرند.

●● اپلیکیشن «شهر قصه»

مراسم رونمایی از اپلیکیشن قرآنی شهر قصه ساعت ۲۲ امشب با حضور برخی از شخصیت های سیاسی و فرهنگی کشور در سالن همایش های بیست و پنجمین نمایشگاه قرآن کریم برگزار می شود.

در این همایش محمدرضا عارف، مهدی شیخ، فاطمه ذوالقدر، اصغر مسعودی، طحیه سیاوشی و پروانه سلحشوری از نمایندگان مجلس شورای اسلامی، محمدعلی ابطحی رئیس مؤسسه گفتگوی ادیان و محمود صلاحی رئیس سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران حضور دارند.

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مرتضی طلایی و ابراهیم امینی از اعضای دوره چهارم و پنجم شورای اسلامی شهر تهران، علی نوذرپور رئیس جامعه مهندسان شهرساز، مصطفی رحمان دوست شاعر و نویسنده کودک و نوجوان و مریم نشیا گوینده قدیمی رادیو نیز در این مراسم حضور دارند.

این اپلیکیشن حاوی مطالبی از کتاب «داستان راستان» شهید مطهری با اجرای مریم نشیا و بازنویسی مصطفی رحمان دوست است که فضایی تعاملی را برای افزایش سطح مشارکت کودکان در آموزش و یادگیری ایجاد کرد.

این محصول با حمایت و مشارکت معاونت قرآن و عترت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی توسط شرکت «بوگن دیزاین» (نمای توپین) به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) عنوان تنها مجموعه دانش بنیان شرکت کننده در بیست و پنجمین نمایشگاه قرآن کریم عرضه شده است.
 بیست و پنجمین نمایشگاه قرآن کریم با شعار «قرآن، اخلاق و زندگی» از هشتم خردادماه آغاز به کار کرده و تا ۲۶ خرداد از ساعت ۱۷ تا ۲۴ در مصلای امام خمینی (ره) میزبان علاقه مندان است.
 قراهنک*۱۰۰۳*۱۸۲۲ دریافت: محمدرضا جعفرملک** انتشار: طاهره نبی الهی

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۳/۲۲

