

۱۳۹۶/۰۴/۱۳

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینہ مطبوعات



روابط عمومی



JUL 04 2017

سه شنبه ۱۳
شهریور

۱۳
شهریور

اذان صبح ۴:۰۸ طلوع آفتاب ۵:۵۳ اذان ظهر ۱۳:۰۹ اذان مغرب ۲۰:۴۵



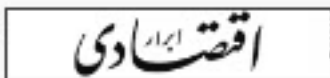
قیمت ارز مبادله ای (ریال)		
▲ ۱۵	۳۲۵۳۴	دلار
▼ ۱۱۰	۳۶۹۹۰	یورو
▼ ۱۸۱	۴۲۱۰۴	پوند
▼ ۱۹۳	۲۸۷۳۰	سدین
▲ ۶	۸۸۵۸	درهم امارات
▼ ۱۱۳	۳۳۷۷۷	فرانک

قیمت ارز (تومان)	
۳۷۸۲	دلار
۴۳۸۰	یورو
۴۹۰۵	پوند
۳۴۳۰	سدین
۱۰۳۱	درهم امارات
۱۰۹۳	لیر ترکیه

قیمت طلا و سکه (تومان)	
۱۱۵۲۶۰	یک گرم طلای ۱۸ عیار
۱۲۱۳۰۰۰	تمام سکه (طرح جدید)
۱۱۸۰۰۰۰	تمام سکه (طرح قدیم)
۶۵۰۰۰۰	نیم سکه
۳۸۰۰۰۰	ربع سکه

فهرست



۲	اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای جهانی	
۴	سامانه ملی بازی های رایانه ای راه اندازی می شود	
۶	سازوکارهای بازی های رایانه ای الکترونیکی می شود	
۷	رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی برگزار می شود	
۸	هدف از برگزاری تی جی سی اتصال بازی سازان ایران به بازار جهانی است	
۸	جایگاه تبلیغات بازی های رایانه ای در رونق تولید	
۹	برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین المللی بازی	
۱۰	صدور مجوز و حمایت از بازی سازان، الکترونیکی و شفاف می شود	
 روزنامه های قدس، رسالت، حمایت، هفت صبح، روزگار ما		
۱۱	رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی برگزار می شود	
۱۲	برگزاری رویداد TGC با حضور ناشران بین المللی	
۱۳	سامانه ملی بازی های رایانه ای راه اندازی می شود	
۱۴	ساز و کارهای بازی های رایانه ای الکترونیکی می شود	
۱۴	سامانه ملی بازی های رایانه ای راه اندازی می شود	
۱۵	سامانه ملی بازی های رایانه ای راه اندازی می شود	
۱۵	جمع بندی روز: یکشنبه، ۱۱ تیر ۱۳۹۶	
۱۶	صدور مجوز و حمایت از بازی سازان، الکترونیکی و شفاف می شود	
۱۷	به سوی جهانی شدن معرفی رویداد TGC 2017	
۲۲	راهنمایی: چگونه بهترین و منظم ترین حضور را در TGC 2017 تجربه کنیم	

۲۳	راهنمای قدم به قدم TGC 2017	
۲۴	10 قدم برای حضور بهتر و منظم تر در نمایشگاه TGC 2017 تهران	
۲۵	راهنمایی: چگونه بهترین و منظم ترین حضور را در TGC 2017 تجربه کنیم	
۲۷	راهنمایی: چگونه بهترین و منظم ترین حضور را در TGC 2017 تجربه کنیم	
۲۹	راهنمای قدم به قدم TGC 2017	
۳۱	تعامل بازی سازان ایرانی با دنیا محدود است	
۳۱	فرهنگ سازی، حلال مشکلات بازار بازی	
۳۲	بازار بازی های موبایلی داغ شد	
۳۳	رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین المللی برگزار می شود	

تعداد محتوا : ۳۵



روزنامه

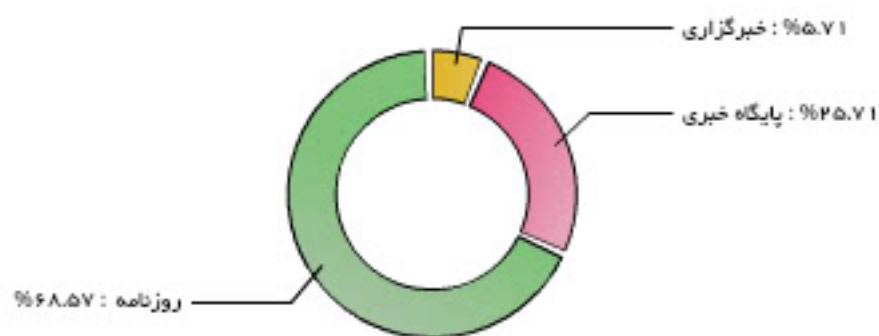
۲۴

پایگاه خبری

۹

خبرگزاری

۲



اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای جهانی

۲۲ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می کنند

موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش های بین المللی صداوسیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی سازان مستقل قرار گرفته است.

آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آنها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

مدیر پروژه TGC تاکید کرد: هر چند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی سازان داخلی معطوف بوده است، اما شعار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی سازی در خاور میانه و فضای بین الملل است و برای دوره های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی سازان از کشورهای خاور میانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

حسن کریمی قدوسی گفت: در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله اینکه از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهر پور ماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملاً روشن می شود و از پایین ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت های بزرگ بازی سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: در انستیتوی ملی بازی سازی ۱۰۰ کلاس در سطح یک و دو برگزار می شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های PowerUp انتخاب شده اند تا در دوره های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز کاملاً فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و همچنین دوره های بازی سازی دانش تاهمات در دانشگاه ها را از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه ها همواره این

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اعلام برگزاری نخستین همایش بین المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیر ماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی سازان ایرانی به بازار جهانی است. حسن کریمی قدوسی اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، Tehran Game Convention صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند.

وی با بیان اینکه می توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است، گفت: برای نخستین بار، به جای آنکه به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی های ویدئویی ایران موثر باشد.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان اینکه تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند، گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.

کریمی قدوسی با تاکید بر اینکه بازار بازی های رایانه ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است، گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می شود و باید برای اتصال بازی سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند. آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها ۶ کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین



از محصولات فرهنگی بالاتر بود. برای سال جاری نیز انجام ۵ پیمایش را در دستور کار داریم تا این آمارها را به روزرسانی کنیم.

وی با بیان اینکه هفتمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای امسال برگزار خواهد شد، گفت: با سازمان صداوسیما در حال مذاکره هستیم تا یک برنامه مختص بازی‌های رایانه‌ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاییز در تلویزیون داشته باشیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: استفتائات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی‌های رایانه‌ای به زودی منتشر می‌شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید و فروش برنامه‌های برطرف شود.

کریمی قدوسی با بیان اینکه در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده‌ها، مسئولان و بازی‌سازان هستیم، گفت: سایت نظام رده‌بندی سنی بازی (ESRA) ظرف دو هفته آینده رونمایی می‌شود و خانواده‌ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می‌توانند از عکس‌ها، توضیحات و رده‌بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه‌ای داشته باشند.

۳۵۰۰ بازی رده‌بندی می‌شوند
مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره برنامه‌های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: امسال رده‌بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه‌ای و کنسولی را در برنامه داریم.

وی با بیان اینکه برای تعیین تکلیف وضعیت بازی‌های موبایلی، از بهمن ماه با اکثر بازی‌سازان ایرانی جلسه داشته‌ایم، گفت: هم بخش خصوصی و هم ما مخالف جلوگیری از ورود بازی‌های خارجی هستیم، چرا که نمی‌خواهیم صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کرده و از لزوم افزایش کیفیت غافل شوند.

کریمی قدوسی افزود: با این حال ورود بازی‌های خارجی در یکی دو سال گذشته بی‌رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده‌اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی‌های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما ریزنی‌های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده‌ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی‌های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی‌های موبایلی هستیم که به دنبال ریزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول‌ها و بازی‌های اورجینال خارجی نیز هستیم، چرا که این بازی‌ها مشابه داخلی ندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

بوده که انستیتوی ملی بازی‌سازی و امکانات آن تنها در تهران مستقر است. امسال قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی‌سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود.

کریمی قدوسی با اعلام اینکه به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه‌مندان قرار خواهد گرفت، گفت: یکی دیگر از دغدغه‌های ما و بازی‌سازان، نبود زیرساخت مناسبی برای تحلیل داده‌های مرتبط با بازی‌های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداخته‌ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده‌های مصرف کاربران بازی‌ها ایجاد کرده و نتایج را در اختیار شرکت‌های بازی‌سازی قرار دهد.

وی درباره حضور بازی‌سازان ایرانی در نمایشگاه‌های خارجی هم توضیح داد: از ۲۳ تقاضای رسیده، با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام‌آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می‌کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیمز کاتکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می‌شود که به زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: در صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی ثبت‌نام کرده و سخنرانی آنها مورد تأیید قرار گیرد، هزینه‌های سفر سخنرانان با هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد.

کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و ۵ بازی کامپیوتری مرتبط با ارزش‌های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از ۴ بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت.

برنامه‌های جریان ساز بنیاد
مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره برنامه‌های این نهاد در بحث جریان‌سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه‌اندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش‌های حوزه بازی، انتشار نشریه درجه برای توزیع در دانشگاه‌ها، حمایت از ۶ پایان‌نامه و رونمایی از ۶ بازی جدید، از جمله برنامه‌های ما در حوزه جریان‌سازی است.

کریمی قدوسی با بیان اینکه پیمایش انجام شده در سال ۹۴، اطلاعات ارزشمندی درباره صنعت بازی در ایران به ما داد، گفت: آن پیمایش نشان داد ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می‌کنند که این عدد از سرانه مصرف بسیاری

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خبر داد

سامانه ملی بازی‌های رایانه‌ای راه‌اندازی می‌شود

حرفه‌ای در کشور داشته باشیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی‌سازی و همچنین دوره‌های بازی‌سازی دانش تا مهارت در دانشگاه‌ها را از دیگر برنامه‌های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه‌ها همواره این بوده که انستیتو ملی بازی‌سازی و امکانات آن تنها در تهران مستقر است. امسال قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی‌سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود.

کریمی قدوسی با اعلام این که به‌زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه‌مندان قرار خواهد گرفت گفت: یکی دیگر از دغدغه‌های ما و بازی‌سازان، نبود زیرساخت مناسبی برای تحلیل داده‌های مرتبط با بازی‌های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداخته‌ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده‌های مصرف کاربران بازی‌ها ایجاد کرده و نتایج را در اختیار شرکت‌های بازی‌سازی قرار دهد. وی درباره حضور بازی‌سازان ایرانی در نمایشگاه‌های خارجی هم توضیح داد: از ۲۳ تقاضای رسیده، با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نشستی خبری، برنامه‌های سال ۱۳۹۶ این نهاد را اعلام کرد و گفت: برنامه‌های بنیاد در سه بخش اصلی حمایت، نظارت و جریان‌سازی طبقه‌بندی شده است. حسن کریمی قدوسی گفت: در بخش حمایت چندین برنامه پیش‌بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت‌هایی که از شرکت‌های بازی‌سازی انجام می‌دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه‌های مختلف کاملاً روشن می‌شود و از پایین‌ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت. وی ادامه داد: در انستیتو ملی بازی‌سازی صد کلاس در سطح یک و دو برگزار می‌شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره‌های Power Up انتخاب شده‌اند تا در دوره‌های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس‌های بین‌المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی‌ساز کاملاً فعال و



خارجی هستیم چرا که نمی‌خواهیم صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کرده و از لزوم افزایش کیفیت غافل شوند.

کریمی قدوسی افزود: با این حال ورود بازی‌های خارجی در یکی دو سال گذشته بی‌رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده‌اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی‌های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما رایزنی‌های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده‌ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی‌های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی‌های موبایلی هستیم که به دنبال رایزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول‌ها و بازی‌های لورجینال خارجی نیز هستیم. چرا که این بازی‌ها مشابه داخل ندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

کریمی قدوسی با اعلام راه‌اندازی سامانه ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوزها تا فرایند اعطای انواع حمایت‌ها از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه‌ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند. قصد داریم با این کار تمام ساز و کارهایی که در صنعت می‌افتد را الکترونیکی کنیم تا در نهایت کاغذ را حذف کنیم. کار این سامانه دو سال است که شروع شده و به‌زودی شاهد بهره‌برداری از آن خواهیم بود. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازنویسی شرح وظایف و چارت سازمانی را از دیگر برنامه‌های بنیاد عنوان کرد و گفت: تا شهریورماه این بازنویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهند شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم ارایه تخفیف صدا و سیما و شهرداری‌ها برای تبلیغ بازی‌های رایانه‌ای گفت: با وجود مکاتبات فراوان، تاکنون موفق نشده‌ایم از این دو نهاد تخفیفی بگیریم. در نتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواستیم و امیدواریم با دخالت آن‌ها، این دو نهاد تخفیف‌های لازم را اعمال کنند.



این عدد از سرانه مصرف بسیاری از محصولات فرهنگی بالاتر بود. برای سال جاری نیز انجام ۵ پیمایش را در دستور کار داریم تا این آمارها را به روز رسانی کنیم. وی با بیان این که هفتمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای امسال برگزار خواهد شد گفت: با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا یک برنامه مختص بازی‌های رایانه‌ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاپیز در تلویزیون داشته باشیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: استفتانات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی‌های رایانه‌ای به زودی منتشر می‌شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه‌ای برطرف شود. کریمی قدوسی با بیان این که در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده‌ها، مسوولان و بازی‌سازان هستیم گفت: سایت نظام ردی بندی سنی بازی (ESRA) ظرف دو هفته آینده رونمایی می‌شود و خانواده‌ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می‌توانند از عکس‌ها، توضیحات و رده‌بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه‌ای داشته باشند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره برنامه‌های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: امسال رده‌بندی ۲۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه‌ای و کنسولی را در برنامه داریم. وی با بیان این که برای تعیین تکلیف وضعیت بازی‌های موبایلی، از بهمن ماه با اکثر بازی‌سازان ایرانی جلسه داشته‌ایم گفت: هم بخش خصوصی و هم ما مخالف جلوگیری از ورود بازی‌های

مواظفت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می‌کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می‌شود که به‌زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: در صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی ثبت‌نام کرده و سخنرانی آنها مورد تأیید قرار گیرد، هزینه‌های سفر سخنرانان یا هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد. کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و ۵ بازی کامپیوتر به‌مربوط با ارزش‌های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره برنامه‌های این نهاد در بحث جریان‌سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه‌اندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش‌های حوزه بازی، انتشار نشریه درجه برای توزیع در دانشگاه‌ها، حمایت از ۶ پایان‌نامه و رونمایی از ۶ بازی جدید از جمله برنامه‌های ما در حوزه جریان‌سازی است. کریمی قدوسی با بیان این که پیمایش انجام شده در سال ۹۴، اطلاعات ارزشمندی درباره صنعت بازی در ایران به ما داد گفت: آن پیمایش نشان داد ۲۳ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می‌کنند که

ساز و کارهای بازی های رایانه ای الکترونیکی می شود

پرداخته ایم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده های مصرف کاربران بازی ها ایجاد کرده و نتایج را در اختیار شرکت های بازی سازی قرار دهد.

وی درباره حضور بازی سازان ایرانی در نمایشگاه های خارجی هم توضیح داد: از ۲۲ تقاضای رسیده، با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می شود که به زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: در صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی ثبت نام کرده و سخنرانی آنها مورد تایید قرار گیرد، هزینه های سفر سخنرانان با هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد.

کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و ۵ بازی کامپیوتر بهمربط با ارزش های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت.

برنامه های جریان ساز بنیاد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی درباره برنامه های این نهاد در بحث جریان سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه اندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش های حوزه بازی، انتشار نشریه دریچه برای توزیع در دانشگاه ها، حمایت از ۶ پایان نامه و رونمایی از ۶ بازی جدید، از جمله برنامه های ما در حوزه جریان سازی است.

کریمی قدوسی با بیان این که پیمایش انجام شده در سال ۹۴، اطلاعات ارزشمندی درباره صنعت بازی در ایران به ما داد گفت: آن پیمایش نشان داد ۲۲ میلیون نفر روزانه ۷۸ دقیقه در کشور بازی می کنند که این عدد از سرانه مصرف پسیاری از محصولات فرهنگی بالاتر بود. برای سال جاری نیز انجام ۵ پیمایش را در دستور کار داریم تا این آمارها را به روز رسانی کنیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نشست خبری، برنامه های سال ۱۳۹۶ این نهاد را اعلام کرد و گفت: برنامه های بنیاد در سه بخش اصلی حمایت، نظارت و جریان سازی طبقه بندی شده است.

به گزارش ایلنا، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد بازی های رایانه ای در تشریح برنامه های بنیاد بازی های رایانه ای برای سال ۱۳۹۶ گفت: در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملاً روشن می شود و از پایین ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت های بزرگ بازی سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: در استیو ملی بازی سازی صد کلاس در سطح یک و دو برگزار می شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های Power Up انتخاب شده اند تا در دوره های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز کاملاً فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و همچنین دوره های بازی سازی دانش تا مهارت در دانشگاه ها را از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه ها همواره این بوده که استیو ملی بازی سازی و امکانات آن تنها در تهران مستقر است. امسال قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود.

کریمی قدوسی با اعلام این که به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه مندان قرار خواهد گرفت گفت: یکی دیگر از دغدغه های ما و بازی سازان، نبود زیرساخت مناسبی برای تحلیل داده های مرتبط با بازی های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی



وی با بیان این که هفتمین دوره جشنواره بازی‌های رایانه‌ای امسال برگزار خواهد شد گفت: با سازمان صدا و سیما در حال مذاکره هستیم تا یک برنامه مختص بازی‌های رایانه‌ای در مدت زمان ۴۰ دقیقه از ابتدای پاییز در تلویزیون داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خاطر نشان کرد: استغناات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی‌های رایانه‌ای به زودی منتشر می‌شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه‌ای برطرف شود.

کریمی قدوسی با بیان این که در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده‌ها، مسوولان و بازی‌سازان هستیم اعلام کرد: سایت نظام رده بندی سنی بازی (ESRA) ظرف دو هفته آینده رونمایی می‌شود و خانواده‌ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می‌توانند از عکس‌ها، توضیحات و رده‌بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه‌ای داشته باشند.

۳۵۰۰ بازی رده‌بندی می‌شوند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره برنامه‌های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: امسال رده‌بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه‌ای و کنسولی را در برنامه داریم.

وی با بیان این که برای تعیین تکلیف وضعیت بازی‌های موبایلی، از بهمن ماه با اکثر بازی‌سازان ایرانی جلسه داشته‌ایم گفت: هم بخش خصوصی و هم ما مخالف جلوگیری از ورود بازی‌های خارجی هستیم چرا که می‌خواهیم صنعت بازی ایران مانند برخی صنایع، تنها با خود رقابت کرده و از لزوم افزایش کیفیت غافل شوند.

کریمی قدوسی افزود: با این حال ورود بازی‌های خارجی در یکی دو سال گذشته بی‌رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده‌اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی‌های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما ریزش‌های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده‌ایم تا بحث دریافت

عوارض از بازی‌های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی‌های موبایلی هستیم که به دنبال ریزش برای کاهش عوارض واردات کنسول‌ها و بازی‌های اورجینال خارجی نیز هستیم. چرا که این بازی‌ها مشابه داخلی ندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

حذف کاغذ در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

کریمی قدوسی با اعلام راه‌اندازی سامانه ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوزها تا فرایند اعطای انواع حمایت‌ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه‌ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند. همچنین قصد داریم با این کار تمام ساز و کارهایی که در صنعت می‌افتد را الکترونیکی کنیم تا در نهایت کاغذ را حذف کنیم. کار این سامانه دو سال است که شروع شده و به‌زودی شاهد بهره‌برداری از آن خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، کریمی قدوسی بازنویسی شرح وظایف و چارت سازمانی را از دیگر برنامه‌های بنیاد عنوان کرد و خاطر نشان کرد: تا شهریور ماه این بازنویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهند شد.

تمکین نکردن صدا و سیما و شهرداری‌ها به ارائه تخفیف به بازی‌سازان ایرانی مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم ارائه تخفیف صدا و سیما و شهرداری‌ها برای تبلیغ بازی‌های رایانه‌ای گفت: با وجود مکاتبات فراوان، تاکنون موفق نشده‌ایم از این دو نهاد تخفیفی بگیریم. در نتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواست‌ایم و امیدواریم با دخالت آن‌ها، این دو نهاد تخفیف‌های لازم را اعمال کنند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نشست خبری:

رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین‌المللی برگزار می‌شود

فضای امنی که برای سرمایه‌گذاری وجود دارد، به همگامی با بازی‌سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می‌آید. کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی‌های رایانه‌ای در تمام دنیا بازار جهانی است گفت: بازار ۸۰۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می‌شود و باید برای اتصال بازی‌سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش همکاری کرد. حضور سفیران ایران در اولین بین‌المللی در TGC مهر داد استثنایی مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین‌المللی برای بازی‌سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

می‌توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین‌المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرامیشتی حیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران سپرده می‌شد، ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می‌آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران موثر باشد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بابیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین‌المللی در مقابل بازی‌های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه‌های خارجی شکست نمی‌شود و شرکت‌های خارجی با حضور در کشور و مشاهده

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با اعلام برگزاری رویداد Tehran Game Convention به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران در ۱۶ و ۱۵ تیرماه واقع در مرکز همایش‌های صدا و سیما گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد اتصال بازی‌سازان ایرانی به بازار جهانی است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسین کریمی قدوسی در نشست خبری که صبح روز یکشنبه ۱۶ تیرماه برگزار شد افزود: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت‌های خارجی در این رویداد خریدار محصول و ناشر هستند. وی بابیان این که

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

هدف از برگزاری تی جی سی اتصال بازی‌سازان ایران به بازار جهانی است

اول بین‌المللی هستند. آشنایی ادامه داد: به موزارت سخنرانی‌ها ۶ کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می‌شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت‌کنندگان قرار می‌دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد. دربارہ جزئیات برایایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت‌های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی‌سازان مستقل قرار گرفته است. آشنایی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن‌ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت‌های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می‌آیند.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ صبح آغاز می‌شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه‌ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه‌دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.



شرکت‌های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه‌گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی‌سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می‌آید. کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازی‌سازان ایرانی در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می‌شود و باید برای اتصال بازی‌سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم. مهاد آشتیانی مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین‌المللی برای بازی‌سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز

کریمی قدوسی با تشریح جزئیات برگزاری نخستین رویداد تجاری صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه هدف آن را اتصال بازی‌سازان ایرانی به بازار جهانی دانست. به نقل از روایت عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که صبح روز یکشنبه ۱۱ تیرماه برگزار شد، افزود: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت‌های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و تأثیر هستند. وی با بیان این که می‌توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین‌المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می‌آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی‌های ویدئویی ایران موثر باشد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است تأثیران بین‌المللی در مقابل بازی‌های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه‌های خارجی شکسته نمی‌شود و

جایگاه تبلیغات بازی‌های رایانه‌ای در رونق تولید



راديو اقتصاد در برنامه «اقتصاد حوالی فرهنگ» امروز سه‌شنبه ۱۳ تیرماه، به موضوع جایگاه تبلیغات بازی‌های رایانه‌ای در رونق تولید و درآمدزایی می‌پردازد.

محمد میرزایی؛ عضو هیات مدیره بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و نیز حمزه آزاد؛ مدیر عامل یک شرکت بازی‌ساز در این برنامه در مورد نقش و جایگاه تبلیغات بازی‌های رایانه‌ای در رونق تولید و درآمدزایی در این حوزه گفت‌وگویی خواهند داشت.

از دیگر موضوعات این برنامه می‌توان روند تبلیغات بازی‌های رایانه‌ای، شیوه‌های جذب مخاطب و بازاریابی و... را نام برد. برنامه «اقتصاد حوالی فرهنگ» کاری از گروه اقتصاد و جامعه به تهیه‌کنندگی فرزانه صادقیان شنبه تا پنج‌شنبه ساعت ۲۲ به مدت ۵۵ دقیقه از راديو اقتصاد پخش می‌شود.



برگزاری رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران بین‌المللی بازی

سطح یک و دو برگزار می‌شود همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره‌های Power Up انتخاب شده‌اند تا در دوره‌های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس‌های بین‌المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی‌ساز کاملاً فعال و حرفه‌ای در کشور داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی‌سازی و همچنین دوره‌های بازی‌سازی دانش تا مهارت در دانشگاه‌ها را از دیگر برنامه‌های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه‌ها همواره این بوده که استیو ملی بازی‌سازی و امکانات آن تنها در تهران متمرکز است. امسال قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی‌سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود. کریمی قدوسی با اعلام این که به زودی ۲۰۰ ساعت برنامه آموزشی بازی به صورت اینترنتی در اختیار علاقه‌مندان قرار خواهد گرفت گفت: یکی دیگر از دغدغه‌های ما و بازی‌سازان، نبود زیرساخت مناسب برای تحلیل داده‌های مرتبط با بازی‌های آنلاین بود. در این راه به حمایت از یک شرکت خصوصی پرداختیم تا زیرساخت قوی برای تحلیل داده‌های مصرف‌کنندگان بازی‌ها ایجاد کرده و نتایج را در اختیار شرکت‌های بازی‌سازی قرار دهد.

وی درباره حضور بازی‌سازان ایرانی در نمایشگاه‌های خارجی هم توضیح داد: ۲۳ تقاضای رسیده با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام‌المان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می‌کنند. غرقه ایران در نمایشگاه گیمز کانکشن فرانسه نیز در پاییز برپا می‌شود که بازودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ادامه داد: صورتی که فعالان صنعت گیم ایران در یک کنفرانس خارجی برای سخنرانی تیتنام کرده و سخنرانی آنها مورد تأیید قرار گیرد، هزینه‌های سفر سخنرانان با هدف گسترش علم و دانش در کشور پرداخت خواهد شد.

کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و پنج بازی کامپیوتر به‌مرتب با ارزش‌های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صادرات محور نیز که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت.

شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین‌المللی هستند.

آشنایی ادامه داد: به موازات سخنرانی‌ها شش کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می‌شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت‌کنندگان قرار می‌دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت‌های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی‌سازان مستقل قرار گرفته است.

آشنایی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن‌ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت‌های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می‌آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هر چند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی‌سازان داخلی معطوف بوده است، اما شعار محوری این رویداد ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی‌سازی در خاورمیانه و فضای بین‌الملل است و برای دوره‌های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی‌سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ آغاز می‌شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه‌ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه‌دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

حسن کریمی قدوسی گفت: در بخش حمایت چندین برنامه پیش‌بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت‌هایی که از شرکت‌های بازی‌سازی انجام می‌دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه‌های مختلف کاملاً روشن می‌شود و از پایین‌ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: در استیو ملی بازی‌سازی صد کلاس در

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با اعلام برگزاری نخستین همایش بین‌المللی در حوزه بازی به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی‌سازان ایرانی به بازار جهانی است.

حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که دیروز یکشنبه ۱۱ تیرماه برگزار شد، اظهار کرد: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، Tehran Game Convention، صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت‌های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند.

وی با بیان این که می‌توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین‌المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور قریب‌بینانه هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می‌آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی‌های ویدیویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین‌المللی در مقابل بازی‌های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه‌های خارجی شکسته نمی‌شود و شرکت‌های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه‌گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی‌سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می‌آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی‌های رایانه‌ای در تمام دنیا، بلزاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می‌شود و باید برای اتصال بازی‌سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین‌المللی در TGC مهرداد آشنایی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین‌المللی برای بازی‌سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار

منابع دیگر: روزنامه‌های قدس، رسالت، حمایت، هفت صبح، روزگار ما

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای:

صدور مجوز و حمایت از بازی‌سازان، الکترونیکی و شفاف می‌شود

رویداد TGC با حضور بیش از ۱۰۰ سخنران و ناشر بین‌المللی آخر هفته در تهران برپا می‌شود

دبیرکل در دانشگاه علم و صنعت، راهاندازی پورتال مرکز پژوهش با هدف انتشار مقالات و پژوهش‌های حوزه بازی- انتشار نشریه در بجه برای توزیع در دانشگاه‌ها، حمایت از ۶ پایانه و روزنامه از ۶ بازی جدید از جمله برنامه‌های ما در حوزه جریان‌سازی است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: استثنائات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی‌های رایانه‌ای به‌زودی منتشر می‌شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید و فروش برنام‌ها برطرف شود.

۳۵۰۰ بازی رایج‌بندی می‌شوند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره برنامه‌های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: اسامی رایج‌بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه‌ای و کنسولی را در برنامه داریم.

وی با بیان اینکه برای تعیین تکلیف وضعیت بازی‌های موبایل، از بهمن ماه با اکثر بازی‌سازان ایرانی جلسه داشته‌ایم گفت: ورود بازی‌های خارجی در یکی دو سال گذشته بی‌رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده‌اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی‌های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما ریزنی‌های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده‌ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی‌های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت ما درحالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی‌های موبایل هستیم که به دنبال رایونی برای کاهش عوارض واردات کنسول‌ها و بازی‌های لورجینال خارجی نیز هستیم چراکه این بازی‌ها مثله داخلی ندارند اما عوارض ۲۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

حذف کالاف در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

وی با اعلام راهاندازی سامانه ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد در اعطای مجوزها تا فرایند اعطای انواع حمایت‌ها از طریق این سامانه و به‌صورت الکترونیکی انجام خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازتوبسی شرح وظایف و جارت سازمانی را از دیگر برنامه‌های بنیاد عنوان کرد و گفت: تا شهریورماه این بازتوبسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهد شد.

تعمین نکردن صدا و سیما و شهرداری‌ها به قانون

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم رایج تخفیف صدا و سیما و شهرداری‌ها برای تبلیغ بازی‌های رایانه‌ای گفت: با وجود مشکلات فراوان، تاکنون موفق نشده‌ایم از این دو نهاد تخفیف بگیریم. درنتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواستیم و امیدواریم با دخالت آن‌ها این دو نهاد تخفیف‌های لازم را اعمال کنند.



بالاترین لایه یعنی شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: از میان ۶۰ متقاضی، ۲۲ نفر برای حضور در دوره‌های PowerUp انتخاب شدند تا در دوره‌های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس‌های بین‌المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی‌ساز کاملاً فعال و حرفه‌ای در کشور داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۲ کارگاه ملی بازی‌سازی و همچنین دوره‌های بازی‌سازی دانش تا مهارت در دانشگاه‌ها را از دیگر برنامه‌های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه‌ها همواره این بوده که استیو ملی بازی‌سازی و اشکالات آن فقط در تهران مستقر است. اسامی قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی‌سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود. وی درباره حضور بازی‌سازان ایرانی در نمایشگاه‌های خارجی هم توضیح داد: ۲۴ تقاضای رسیده با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می‌کنند. غرقه ایران در نمایشگاه گیمز کلکشن فرانسه نیز سیب‌باز برپا می‌شود که به‌زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد. گریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و ۵ بازی کامپیوتر مرتبط با ارزش‌های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صاف‌ترامجور که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت.

برنامه‌های جریان‌ساز بنیاد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره برنامه‌های این نهاد در بحث جریان‌سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی‌های

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با اعلام برگزاری Tehran Game Convention به‌عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه واقع در مرکز همایش‌های صدا و سیما گفت: ۹۹ درصد شرکت‌های خارجی در این رویداد خریدار محصول و نشر هستند.

فناوران - حسن کریمی قدوسی دیروز در یک نشست خبری با بیان اینکه تجربه به ما نشان داده است ناشران بین‌المللی در مقابل بازی‌های ایرانی گارد دارند، گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه‌های خارجی شکسته نمی‌شود و شرکت‌های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای آسنی که برای سرمایه‌گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی‌سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می‌آید.

وی ادامه داد: بیش از ۱۰۰ مهمان خارجی در این رویداد حضور خواهند داشت.

حضور سخنرانان بین‌المللی در TGC

مهرداد اشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین‌المللی برای بازی‌سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت سبیل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب‌وکار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تران اول بین‌المللی هستند.

اشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی‌ها ۶ کارگاه تخصصی یک‌روزه نیز در TGC برگزار می‌شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به‌صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت‌کنندگان قرار می‌دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد. اشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۲۰ درصد آن‌ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت‌های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می‌آیند.

اعلام برنامه‌های بنیاد در سال ۹۶

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همچنین برنامه‌های سال ۱۳۹۶ این نهاد را اعلام کرد و گفت: برنامه‌های بنیاد در سه بخش اصلی حمایت نظارت و جریان‌سازی طبقه‌بندی شده است.

کریمی قدوسی افزود: در بخش حمایت چندین برنامه پیش‌بینی شده است. از جمله اینکه از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت‌هایی که از شرکت‌های بازی‌سازی انجام می‌دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه‌های مختلف کاملاً روشن می‌شود و از پایین‌ترین لایه یعنی دانشجویان تا

رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین‌المللی برگزار می‌شود

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با اعلام برگزاری Tehran Game Convention به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه واقع در مرکز همایش‌های صدا و سیما گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی‌سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که صبح روز یکشنبه ۱۱ تیرماه برگزار شد، افزود: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت‌های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند.

وی با بیان این که می‌توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین‌المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیأتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می‌آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی‌های ویدئویی ایران موثر باشد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین‌المللی در مقابل بازی‌های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با

حضور در نمایشگاه‌های خارجی شکسته نمی‌شود و شرکت‌های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه‌گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی‌سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می‌آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی‌های رایانه‌ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می‌شود و باید برای اتصال بازی‌سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

مهرداد آشتیانی مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین‌المللی برای بازی‌سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین‌المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی‌ها ۶ کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می‌شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت‌کنندگان قرار می‌دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

برگزاری رویداد TGC با حضور ناشران بین‌المللی



مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با اعلام برگزاری Tehran Game Convention به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه واقع در مرکز همایش‌های صداوسیما گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی‌سازان ایرانی به بازار جهانی است. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که صبح روز یکشنبه برگزار شد، افزود: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت‌های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند. وی با بیان اینکه می‌توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین‌المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت آی‌سی‌تی است، گفت: برای نخستین بار، به جای آنکه به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می‌آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی‌های ویدئویی ایران موثر باشد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان اینکه تجربه به ما نشان داده است ناشران بین‌المللی در مقابل بازی‌های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه‌های خارجی شکسته نمی‌شود و شرکت‌های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه‌گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی‌سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می‌آید.

مدیرعامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای:

سامانه ملی بازی‌های رایانه‌ای راه‌اندازی می‌شود

فرهنگ/ صباکریمی | نشست خبری «برنامه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۹۶ و آخرین تحولات رویداد «TGC» با حضور حسن کریم‌قُدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای روز گذشته برگزار شد.



در ابتدای این نشست، کریم‌قُدوسی با اشاره به برنامه‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و تفکیک آن در سه بخش اظهار کرد: برنامه‌های ما به سه بخش حمایت، نظارت و جریان‌سازی تقسیم می‌شود و این سه مقوله‌ای است که برنامه‌های بنیاد براساس آن‌ها شکل می‌گیرد.

وی در ادامه افزود: در بخش حمایت، ما از سال گذشته مقدمات لازم را برای ایجاد حمایت از گروه‌های مختلف آغاز کردیم که کارها در نهایت شفافیت باشد و هر شرکتی با هر رتبه‌ای که دارد بتواند طی شرایط مشخصی از امکانات بنیاد استفاده کند. تدوین این هرم حمایت شهریورماه امسال انجام می‌شود و در پایین‌ترین بخش این هرم دانشجویانی هستند که در حوزه‌های بازی قصد ادامه تحصیل دارند. در کنار آن چند برنامه دیگر هم داریم، از جمله برپایی صد کلاس سطح یک و دو، برگزاری آزمون از ۶۰ نفر و پذیرش ۲۴ نفر که این برنامه در نوع خود یک دوره بسیار تخصصی در حوزه بازی‌سازی است. همچنین ۲۰ کلاس به‌صورت آنلاین و دوره‌های دانش تا مهارت در دانشگاه در کنار ۲۴ کارگاه ملی بازی‌سازی برگزار می‌شود. ضمن این‌که در تلاشیم تا به ۵ استان برتر نمایندگی انیستیتوی ملی بازی‌سازی را بدهیم.

کریم‌قُدوسی تأکید کرد: همچنین چهار رویداد تجربه بازی‌سازی داریم که هدفش ارتباط و شبکه‌سازی بین بازی‌سازان است. ازسوی دیگر محتوای آموزشی هم دغدغه ماست و بر همین اساس ۲۰۰ ساعت محتوای آموزشی داریم که در سایت آکادمی بازی قرار داده می‌شود و اپلیکیشن آن هم به‌زودی در دسترس قرار می‌گیرد. همچنین قرار است از ۲۰ بازی موبایل به ارزش ۹۰۰ میلیون تومان و ۴ بازی صادرات‌محور به ارزش ۱۵۰ میلیون تومان حمایت کنیم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در بخش دیگری از سخنان خود تصریح کرد: دو اتفاق مهم افتاده است که یکی راه‌اندازی سامانه ملی بازی‌های رایانه‌ای کشور است که طی آن تمام اتفاقات الکترونیکی می‌شود و دیگری بازنویسی اقدامات بنیاد است.

سازوکارهای بازی‌های رایانه‌ای الکترونیکی می‌شود

ظرف دو هفته آینده رونمایی می‌شود و خانواده‌ها از طریق این سایت، پیش از خرید هر بازی می‌توانند از عکس‌ها، توضیحات و رده‌بندی سنی آن بازی مطلع شده تا خرید هوشمندانه‌ای داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره برنامه‌های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: امسال رده‌بندی ۳ هزار بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه‌ای و کنسولی را در برنامه داریم. وی پایان این که برای تعیین تکلیف وضعیت بازی‌های موبایلی، از بهمن ماه با اکثر بازی‌سازان ایرانی جلسه داشته‌ایم ادامه داد: ورود بازی‌های خارجی در یکی دو سال گذشته بی‌رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده‌اند؛ به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی‌های خارجی در نظر گرفته شده است. وی تصریح کرد: در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی‌های موبایلی هستیم که به دنبال رابینز برای کاهش عوارض واردات کنسول‌ها و بازی‌های لور جیتال خارجی نیز هستیم، چراکه این بازی‌ها مشابه داخلی ندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

کریمی قدوسی با اعلام راه‌اندازی سامانه ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوزها تا فرآیند اعطای انواع حمایت‌ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه‌ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند. قصد داریم با این کار تمام سازوکارهایی که در صنعت می‌افتد را الکترونیکی کنیم تا در نهایت کاغذ را حذف کنیم. کار این سامانه دو سال است که شروع شده و به‌زودی شاهد بهره‌برداری از آن خواهیم بود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نشست خبری، برنامه‌های سال ۱۳۹۶ این نهاد را اعلام کرد و گفت: برنامه‌های بنیاد در سه بخش اصلی حمایت، نظارت و جریان‌سازی طبقه‌بندی شده است.

حسن کریمی قدوسی اظهار کرد: در بخش حمایت چندین برنامه پیش‌بینی شده است؛ از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت‌هایی که از شرکت‌های بازی‌ساز انجام می‌دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهر یورماه میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه‌های مختلف کاملاً روشن می‌شود و از پایین‌ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت. وی درباره برنامه‌های این نهاد در بحث جریان‌سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه‌اندازی پورتال مرکز پژوهش‌ها، انتشار مقالات و پژوهش‌های حوزه بازی، انتشار نشریه در پیچ برای توزیع در دانشگاه‌ها، حمایت از ۶ پایان‌نامه و رونمایی از ۶ بازی جدید از جمله برنامه‌هایی ما در حوزه جریان‌سازی است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای خاطر نشان کرد: استفتائات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی‌های رایانه‌ای به‌زودی منتشر می‌شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه‌ای برطرف شود.

کریمی قدوسی پایان این که در حال ایجاد برند سواد بازی برای افزایش آگاهی خانواده‌ها، مسئولان و بازی‌سازان هستیم گفت: سایت نظام رده‌بندی سنی بازی (ESRA)



سامانه ملی بازی‌های رایانه‌ای راه‌اندازی می‌شود



مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نشست خبری، برنامه‌های سال ۹۶ این نهاد را اعلام کرد و گفت: برنامه‌های بنیاد در سه بخش اصلی حمایت، نظارت و جریان‌سازی طبقه‌بندی شده است.

کریمی قدوسی با اعلام راه‌اندازی سامانه ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینده نزدیک، گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوزها تا فرآیند

اعطای انواع حمایت‌ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد. علاوه بر این داشبورد مدیریتی در اختیار مرکز ملی فضای مجازی، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و دیگر نهادها در صورت نیاز قرار خواهد گرفت تا به صورت لحظه‌ای امکان رصد اتفاقات این حوزه را داشته باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای:

سامانه ملی بازی‌های رایانه‌ای راه‌اندازی می‌شود

برنامه پیش‌بینی شده است. از جمله این که از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت‌هایی که از شرکت‌های بازی‌سازی انجام می‌دهیم، کاملاً شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه‌های مختلف کاملاً روشن می‌شود و از پایین‌ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی، تحت پوشش قرار خواهند گرفت. وی ادامه داد: در انستیتو ملی بازی‌سازی صد کلاس در سطح یک و دو برگزار می‌شود. همچنین از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره‌های Power Up انتخاب شده‌اند تا در دوره‌های کاملاً تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس‌های بین‌المللی تخصصی حمایت شوند.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در نشست خبری، برنامه‌های سال ۱۳۹۶ این نهاد را اعلام کرد و گفت: برنامه‌های بنیاد در سه بخش اصلی حمایت، نظارت و جریان‌سازی طبقه‌بندی شده است. سامانه ملی بازی‌های رایانه‌ای راه‌اندازی می‌شود به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی قدوسی گفت: در بخش حمایت چندین

دیجیاتو

جمع بندی روز: یکشنبه، ۱۱ تیر ۱۳۹۶

روزی نیست که در دنیای دانش و تکنولوژی اتفاق تازه ای رخ ندهد و ما نیز در دیجیاتو همواره در تلاش و تکاپو هستیم تا تمامی جزئیات این دست از رویدادها را به سمع و نظر شما برسانیم. در طی ۲۴ ساعت گذشته مطالب متعددی در این وبسایت منتشر شده اند که می توانید عنوان مهم ترین آنها را در ادامه ی مطلب مطالعه کرده و بسیار سریع تر از همیشه از مهم ترین وقایع عرصه فناوری آگاه شوید.

دستکاری در ویندوز؛ چگونه کارایی کامپیوتر را برای اجرای بازی ها بالا ببریم نوشته پویا پورنصیر - ۱۰ ساعت پیش
اگر تا به حال فهرست کارها یا همان Task List کامپیوتر خانگی را بعد از اعمال دستور Ctrl-Alt-Del دیده باشید، حتماً با لیست انبوهی از پردازش های پس زمینه (Background Process) که از کامپیوتر شما کار می کشند آشنایی دارید. حتی نصب یک ویندوز تازه روی دستگاه موجب به روی کار آمدن تعداد زیادی اپلیکیشن، سرویس، وظیفه و دستورهای مختلف... ادامه مطلب

گزارش دیجیاتو از نشست خبری برنامه عملیاتی بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ و TGC نوشته پدram بهادری - ۱۰ ساعت پیش
صبح امروز، ۱۱ تیر ماه، نشست خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شد تا اطلاعات بیشتری از برنامه های این سازمان در سال جاری و به خصوص در راستای همایش TGC در اختیار اصحاب رسانه قرار بگیرد. برنامه های بنیاد ملی بازی های رایانه ای در سال ۹۶ در راه تحقق سه هدف حمایت... ادامه مطلب
بررسی دیجیاتو: نوکیا ۳ نوشته سینا گلستانه - ۱۱ ساعت پیش

جار و جنجال تولید مجدد نوکیا ۳۳۱۰ (بررسی دیجیاتو) که در نمایشگاه موبایل بارسلون فروکش کرد، کم کم توجه ها به تلفن های هوشمند جدید این شرکت جلب شد که این بار سرانجام همگی مبتنی بر اندروید هستند. نوکیا روزگاری یگانه حکمران بازار موبایل به حساب می آمد و در جایگاه ابل و سامسونگ امروزی قرار داشت، اما با ظهور... ادامه مطلب

مروری بر مشهورترین صحنه های تصادف در مجموعه تاپ گیر [تماشا کنید] نوشته سعید علیپور - ۱۲ ساعت پیش
تصادف اخیر ریچارد هموند هنگام ضبط سکانس هایی از بررسی ایرخودروی الکتریکی ریماک کانسپت وان برای مجموعه گرند تور بار دیگر نشان داد در کنار لذت و هیجانی که سه مجری معروف تجربه می کنند، چه حوادث خطرناکی ممکن است برای آنها رخ بدهد. اگر چه این اتفاق پیش بینی نشده بود اما کلا تصادف... ادامه مطلب

مگا پورشه: ۹ نکته جالب در مورد مدل جدید GT۲ RS ۹۱۱ نوشته تیم خودرو - ۱۸ ساعت پیش
پورشه ۹۱۱ به نوعی نماد مهندسی در دنیای اتومبیل و سوپراسپرت سازی به سبک آلمان ها به حساب می آید و به تازگی اطلاعات و تصاویری از قدرتمندترین محصول تولیدی پورشه از سری ۹۱۱ به رسانه ها درز کرده، خودرویی که گل سرسبد سری ۹۱۱ محسوب می شود و با پسوند GT۲ RS به عنوان یک... ادامه مطلب

احتمال رفع فیلترینگ یوتوب و بلاگ اسپات در دانشگاه های کشور نوشته محسن خوشنود - ۱۸ ساعت پیش
فیلترینگ اینترنت به دلایل مختلف تقریباً در تمامی کشورهای دنیا وجود داشته و دولت ها با استفاده از آن، دسترسی به بخشی از محتویات اینترنتی را (ادامه

(ادامه خبر ...) برای شهروندان خود محدود می کنند. اما بعضی از وبسایت ها نیز هستند که به دلیل ماهیت خود، کاربردی دو گانه داشته و بسته به نوع استفاده می توانند... ادامه مطلب

دی اس های هوشمند در راهند؛ تکنولوژی رانندگی خودکار به سبک فرانسوی نوشته تیم خودرو - ۲۳ ساعت پیش
تا پیش از ورود برخی از محصولات DS به کشورمان، نام و نشان این برند لوکس فرانسوی برای بسیاری از هموطنان عزیزمان ناشناخته مانده بود. پس از حضور پررنگ محصولات این شرکت در بازار داخلی ایران، نام DS بیشتر بر سر زبان ها بویژه علاقمندان به خودرو افتاده است. DS برند برتر و زیرمجموعه گروه خودروسازی پژو... ادامه مطلب

خلاصه کنفرانس خبری ایراتسل؛ از کاهش تعرفه مکالمه تا ارائه بسته یک ترابایتی اینترنت نوشته امیر مستکین - ۲۳ ساعت پیش
روز گذشته ایراتسل میزبان اصحاب رسانه در شرکت خود بود و با حضور خبرنگاران، طرح ها و تعرفه های تازه ای را معرفی نمود. دیروز این کنفرانس را برای شما از مقر ایراتسل به شکل زنده وبلاگ نویسی کردیم و حالا می خواهیم در قالب یک مقاله، نگاهی داشته باشیم به رویدادهای مهم این نشست... ادامه مطلب
ژاپن می خواهد نخستین فضاپرواز خود را تا سال ۲۰۳۰ و قبل از چین به ماه بفرستد نوشته محسن خوشنود - یکشنبه، ۱۱ تیر
آژانس فضایی ژاپن (JAXA) طرح بلند پروازانه ای را در وزارت آموزش، فرهنگ، ورزش، علم و فناوری این کشور ثبت کرده و می خواهد تا سال ۲۰۳۰ میلادی، نخستین شهروند ژاپنی را روی تنها قمر کره زمین فرود بیاورد. سازمان مذکور به احتمال زیاد این طرح را در رقابت با پروژه کشور چین برای سفر به... ادامه مطلب



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای: صدور مجوز و حمایت از بازی سازان، الکترونیکی و شفاف می شود

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اعلام برگزاری Tehran Game Convention به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه واقع در مرکز همایش های صدا و سیما گفت: ۹۹ درصد شرکت های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند.

فناوران - حسن کریمی قنوسی دیروز در یک نشست خبری با بیان اینکه تجربه به ما نشان داده است ناشران بین المللی در مقابل بازی های ایرانی گارد دارند، گفت: حل این مشکل صرفا با حضور در نمایشگاه های خارجی شکسته نمی شود و شرکت های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می آید.
وی ادامه داد: بیش از ۱۰۰ مهمان خارجی در این رویداد حضور خواهند داشت.

حضور سخنرانان بین المللی در TGC
مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین المللی برای بازی سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسایل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی ها ۶ کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت کنندگان قرار می دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می آیند.

اعلام برنامه های بنیاد در سال ۹۶

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین برنامه های سال ۱۳۹۶ این نهاد را اعلام کرد و گفت: برنامه های بنیاد در سه بخش اصلی حمایت، نظارت و جریان سازی طبقه بندی شده است.

کریمی قنوسی افزود: در بخش حمایت چندین برنامه پیش بینی شده است. از جمله اینکه از سال گذشته مقدمات لازم را برای تدوین هرم حمایت در بنیاد شروع کردیم تا حمایت هایی که از شرکت های بازی سازی انجام می دهیم، کاملا شفاف شود. با تدوین و انتشار این هرم حمایتی تا شهریورماه، میزان و نحوه حمایت بنیاد از گروه های مختلف کاملا روشن می شود و از پایین ترین لایه یعنی دانشجویان تا بالاترین لایه یعنی شرکت های بزرگ بازی سازی تحت پوشش قرار خواهند گرفت.

وی ادامه داد: از میان ۶۰ متقاضی، ۲۴ نفر برای حضور در دوره های Power Up انتخاب شده اند تا در دوره های کاملا تخصصی و سطح بالا شرکت کرده و برای حضور در کنفرانس های بین المللی تخصصی حمایت شوند. انتظار ما این است که پس از یک سال، ۲۴ نفر نیروی بازی ساز کاملا فعال و حرفه ای در کشور داشته باشیم.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزاری ۲۰ کلاس آنلاین، ۲۴ کارگاه ملی بازی سازی و همچنین دوره های بازی سازی دانش تا مهارت در دانشگاه ها را از دیگر برنامه های حمایتی بنیاد دانست و گفت: یکی از دغدغه ها همواره این بوده که انستیتو ملی بازی سازی و امکانات آن فقط در تهران مستقر است. امسال قصد داریم به ۵ استان برتر در حوزه بازی سازی نیز نمایندگی بدهیم تا این مشکل تا حدود زیادی برطرف شود. وی درباره حضور بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سازان ایرانی در نمایشگاه‌های خارجی هم توضیح داد: ۲۳ تقاضای رسیده، با حضور ۹ تیم در نمایشگاه گیمز کام آلمان موافقت شده و آخر مردادماه این افراد با حمایت بنیاد در این نمایشگاه شرکت می‌کنند. غرفه ایران در نمایشگاه گیمز کانکشن فرانسه نیز سپایز برپا می‌شود که به زودی فراخوان آن نیز منتشر خواهد شد. کریمی قدوسی با اعلام حمایت از ۲۰ بازی موبایل و ۵ بازی کامپیوتر مرتبط با ارزش‌های فرهنگی ایران به مبلغ ۹۰۰ میلیون تومان گفت: از چهار بازی صادرات محور که در مسابقه Development Awards رویداد TGC معرفی خواهند شد، ۱۵۰ میلیون تومان حمایت صورت خواهد گرفت. برنامه‌های جریان ساز بنیاد

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره برنامه‌های این نهاد در بحث جریان سازی توضیح داد: برگزاری کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال در دانشگاه علم و صنعت، راه اندازی پورتال مرکز پژوهش یا هدف انتشار مقالات و پژوهش‌های حوزه بازی، انتشار نشریه دریچه برای توزیع در دانشگاه‌ها، حمایت از ۶ پایان نامه و روتمایی از ۶ بازی جدید از جمله برنامه‌های ما در حوزه جریان سازی است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: استفتائات مختلفی از مراجع در موضوعات مختلف صنعت گیم کسب شده و احکام فقهی بازی‌های رایانه‌ای به زودی منتشر می‌شود. امیدواریم با انتشار این کتاب، برخی شبهات در حوزه بازی از جمله خرید درون برنامه‌ای برطرف شود. ۳۵۰۰ بازی رده بندی می‌شوند

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره برنامه‌های بنیاد در بخش نظارت نیز گفت: امسال رده بندی ۳۰۰۰ بازی موبایل و ۵۰۰ بازی رایانه‌ای و کنسولی را در برنامه داریم.

وی با بیان اینکه برای تعیین تکلیف وضعیت بازی‌های موبایلی، از بهمن ماه با اکثر بازی سازان ایرانی جلسه داشته ایم گفت: ورود بازی‌های خارجی در یکی دو سال گذشته بی‌رویه بوده و حجم بزرگی از بازار را از آن خود کرده‌اند. به این منظور بحث اعطای مجوز به بازی‌های خارجی در نظر گرفته شده است. همچنین ما رابزنی‌های خود را از همین الان با سازمان برنامه آغاز کرده ایم تا بحث دریافت عوارض از بازی‌های خارجی را در بودجه ۱۳۹۷ بگنجانند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای گفت: ما در حالی که به دنبال ایجاد عوارض برای بازی‌های موبایلی هستیم که به دنبال رابزنی برای کاهش عوارض واردات کنسول‌ها و بازی‌های اورجینال خارجی نیز هستیم؛ چراکه این بازی‌ها مشابه داخلی ندارند اما عوارض ۴۰ درصدی سبب قاچاق گسترده این محصولات شده است.

حذف کاغذ در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

وی با اعلام راه اندازی سامانه ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینده نزدیک گفت: تمام خدمات بنیاد، از اعطای مجوز‌ها تا فرایند اعطای انواع حمایت‌ها، از طریق این سامانه و به صورت الکترونیکی انجام خواهد شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بازنویسی شرح وظایف و چارت سازمانی را از دیگر برنامه‌های بنیاد عنوان کرد و گفت: تا شهریورماه این بازنویسی تکمیل شده و تغییرات تا پایان سال اجرایی خواهند شد.

تکمیل نکردن صدا و سیما و شهرداری‌ها به قانون

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای درباره وضعیت اجرای یکی از مصوبات شورای عالی فضای مجازی مبنی بر لزوم آرایه تخفیف صدا و سیما و شهرداری‌ها برای تبلیغ بازی‌های رایانه‌ای گفت: با وجود مکاتبات فراوان، تاکنون موفق نشده ایم از این دو نهاد تخفیفی بگیریم؛ در نتیجه برای اجرای این مصوبه از مرکز ملی فضای مجازی کمک خواسته ایم و امیدواریم با دخالت آن‌ها، این دو نهاد تخفیف‌های لازم را اعمال کنند.



به سوی جهانی شدن | معرفی رویداد TGC ۲۰۱۷

همگی از وضعیت صنعت گیم در کشورمان با خبریم. می‌دانیم بازی سازهای غربی و ژاپنی در حال حاضر چه وضعی دارند و وضعیت بازی‌های خودمان چگونه است. شاید بسیاری از ما دلایل وجود این اختلاف سطح را بدانیم. شاید هم هنوز به دنبال دلیل می‌گردیم. فرقی نمی‌کند در هر صورت وضعیت ما همین است و هر دلیلی که موجبش شده باشد فقط و فقط می‌توان یک راه حل برایش متصور شد. کار و تلاش بی‌وقفه و تکیه بر اراده‌ای استوار. درست است که جوانان سرزمینمان از کمبودها رنج می‌برند. درست است که نقشه‌های دشمنان بیرونی و درونی عرصه را برایشان تنگ کرده، اما آنان هنوز ایستاده‌اند. با اراده‌ای استوار و با اهدافی درخشان. هم اکنون زمان نتیجه دادن مجموعه‌ای از تلاش‌های شبانه روزی است. آری. بالاخره اولین جرعه‌های جهانی شدن صنعت گیم ایران در حال درخشیدن هستند.

TGC ۲۰۱۷

TGC چیست؟

یکی از مهم‌ترین کارها و فعالیت‌هایی که در راستای پیشرفت صنعت بازی سازی کشورمان انجام شده برگزاری رویداد TGC است. اگر در جریان فرایند ساخت بازی‌های داخلی قرار گرفته باشید می‌دانید که یکی از مهمترین و چالش برانگیزترین مراحل کار پیدا کردن بازار فروش و تبلیغات و شناساندن محصول به جامعه‌ی هدف است. این مرحله به قدری مهم است که رسماً اگر به درستی انجام نشود مهم نیست که بازی شما پاپوشاک باشد یا دزد بی‌مزد. با یک برچسب "عدم موفقیت" از شما پذیرایی شده و براحتی کنار گذاشته می‌شود. این مورد به قدری برای سازان وطنی دشوار است که بازی‌های ساخته شده در حدود ۹۰ درصد مواقع یا شکست می‌خورند و یا آنطور که باید به سود دهی نمی‌رسند. دلیل این اتفاق وجود نداشتن بازار خوب است. متأسفانه در ایران تنها پلتفرمی که تا حدی می‌توان روی بازارش حساب کرد پلتفرم‌های دستی و گوشی‌های هوشمند هستند که آن‌ها نیز محدودیت‌ها و نکات منفی خودشان را دارند. از طرفی به علت مشکلات قفل‌ها و سد‌های بی‌نهایتی که جلوی پای متخصصان قرار می‌گیرد عرضه‌ی بازی برای کنسول‌ها و پلتفرمی چون استیم کاری است که اگر غیر ممکن نباشد بسیار دشوار و طاقت فرسا است. به همین خاطر همیشه دسترسی به بازارهای بیرون از ایران برای توسعه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دهندگان کشورمان کاری دشوار بوده.

رویداد TGC قرار است پلی باشد میان سازندگان ایرانی و ناشران و خریداران خارجی. TGC می‌کوشد تا بستری را فراهم کند که صنعت گیم سازی کشورمان بتواند تعاملاتش را با دنیای بیرون افزایش دهد و راه دستیابی ایران به بازارهای جهانی را هموارتر کند. با این اتفاق نه تنها تولیدکنندگان و جوانانی که در داخل کشورمان در حوزه ی ویدئو گیم فعالیت می‌کنند به تجربه‌ها و گفته‌های ارزنده ی کارگشتگان این زمینه دستیابی پیدا می‌کنند، بلکه توجه سرمایه‌گذاران و توزیع‌کنندگان غربی را نیز به بازارهای ناب ایران جلب می‌کند. با آشنایی بیشتر این افراد با بازار گیم ایران و شناخته شدن این صنعت در عرصه ی جهانی می‌توان امیدوار بود که تعاملاتمان با بازارهای خارجی بسیار بیشتر شده و وضعیتمان در حوزه‌های مختلف بهبود چشمگیری یابد.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حال امضای قرار داد همکاری.

همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و Game Connection

نمایشگاه و همایش بین‌المللی Tehran Game Convention اولین رویداد تجاری B2B (تجارت به تجارت) بی‌المللی با موضوعیت بازی‌های ویدئویی است که با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و یک رویداد گیمینگ فرانسوی با نام Game Connection در جمهوری اسلامی ایران برگزار می‌شود. گیم کانکشن از بزرگترین رویدادهای بین‌المللی ویدئو گیم است که بیش از دو هزار و هفتصد توسعه‌دهنده، ناشر و فعال صنعت گیم در آن شرکت کرده و از فرصت‌هایی که فراهم می‌کند استفاده می‌کنند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای موسسه‌ی فرهنگی و غیر وابسته به دولت است که با هدف حمایت هر چه بیشتر از فعالان، توسعه‌دهندگان و ناشران صنعت بازی سازی جمهوری اسلامی ایران است و از افراد با تجربه و کارگشته ی این صنعت تشکیل شده است.

همکاری بنیاد و گیم کانکشن منجر شده تا یکی از بزرگترین رویدادهای وابسته به ویدئو گیم در منطقه ی خاور میانه کلید بخورد.

حضور گیم کانکشن دو فرصت بسیار عالی را در اختیار بنیاد و این رویداد قرار داده است که می‌تواند موفقیت آن را تضمین کند. نخست آن که با توجه به همکاری بسیاری از کمپانی‌های مطرح و بزرگ صنعت ویدئو گیم با گیم کانکشن، افرادی از بزرگ‌ترین و تأثیرگذارترین کمپانی‌های صنعت گیم در این رویداد حضور خواهند داشت و این برای شرکت‌کنندگان فرصتی بی‌همتا است. بزرگترین ناشران و خریداران صنعت گیم در آنجا به دنبال استعدادها و نیروهای خلاق و با تجربه‌اند تا قرارداد هایشان را با آنان بنویسند. لذا این امر فرصتی را در اختیار جوانان ما قرار می‌دهد تا خود را نشان داده و هر آنچه در چنته دارند را رو کنند. حضور ایران در گیمز کام.

اپلیکیشن گیم کانکشن برای تنظیم کارآمد تر قرارهای ملاقات

گیم کانکشن همچنین اپلیکیشن اختصاصی تنظیم قرارهای ملاقات خود را در اختیار شرکت‌کنندگان در این رویداد قرار داده است تا آن‌ها بتوانند با سریع‌ترین روش ممکن پیش از برگزاری رویداد، قرارهای خود را تنظیم کنند. اگر شما یکی از شرکت‌کنندگان هستید می‌توانید به این اپلیکیشن دسترسی داشته باشید. به لطف این اپلیکیشن، دیگر لازم نیست برای ترتیب دادن ملاقات بعدی‌تان در کف سالن نمایشگاه پرسه بزنید و به دنبال اشخاص مورد نظرتان بگردید. این گونه تنظیم قرارها به طرز اعجاب‌آوری سریع‌تر پیش رفته و می‌توانید از وقت بسیار محدودی که در این رویداد در اختیارتان هست بهینه‌ترین استفاده را بکنید. با این اپلیکیشن قادرید تا پانزده روز قبل از روز تنظیم کنید. همچنین شما می‌توانید تمامی اطلاعات لازم برای شرکت در این رویداد را از طریق این اپلیکیشن مشاهده کنید. این که چه اشخاص و کمپانی‌هایی در آن شرکت می‌کنند و این که اصلاً کار، هدف و پروژه‌ای که آن‌ها به دنبال آن هستند چیست، شما می‌توانید برای هر یک از این اشخاص درخواست ملاقات ارسال کنید. و یا این که با توجه به برنامه ریزی خود به درخواست ملاقات دیگران پاسخ دهید. همچنین زمانبندی کامل برنامه‌های رویداد نیز از طریق این اپلیکیشن برایتان قابل مشاهده است و لازم نیست ساعت‌ها و تاریخ‌ها را از قیل یادداشت کنید.

Game Connection

اهداف برگزاری رویداد TGC

اصلی‌ترین هدف از برگزاری این رویداد ایجاد ارتباط میان فعالان صنعت گیم ایران و ناشران و سرمایه‌گذاران بین‌المللی است. صنعت بازی سازی در کشورمان با توفیقات بسیاری همراه بوده و جوانان پر شور و تلاشگر ایران زمین تاحال موفقیت‌های زیادی را در این عرصه به دست آورده‌اند. اما آثار و حاصل تلاش‌های آنان همواره آن گونه که باید و شاید مورد توجه قرار نگرفته و دیده نشده‌اند. یکی از عوامل این ناکامی عدم حضور بازی‌های ایرانی در بازارهای جهانی است. از این رو رویداد TGC و موارد شبیه به آن می‌توانند پلی باشند برای ارتباط بیشتر و بهتر ایران با بازارهای جهانی ویدئو گیم. ایران همچنین در زمینه ی بازار نیز از مهمترین کشور های منطقه است. از این رو با برگزاری رویداد های از این دست می‌توانیم توجه ناشران و سرمایه‌گذاران را به بازار ایران و طیف وسیع و پر تعداد مخاطبین ویدئو گیم در این کشور جلب کنیم.

بخش دایوری رویداد TGC

ساختار کلی رویداد

رویداد TGC از چهار بخش اصلی تشکیل شده است: فضای رویداد های تجاری (B2B)، کنفرانس ها، فضای مخصوص بازی سازان مستقل و روز ناشران.

فضای رویداد های B2B

این بخش از چند شاخه ی مختلف تشکیل شده است که آن‌ها را می‌توان این گونه طبقه بندی کرد:

بخش قرارهای ملاقات عمومی و VIP

فضای نمایشگاه

فضاهای مخصوص استراحت و پذیرایی

دسترسی شرکت‌کنندگان به اپلیکیشن تنظیم قرارهای ملاقات

کنفرانس ها

در این بخش سخنرانان و اساتید برجسته‌ای که از سراسر جهان دعوت شده‌اند در زمینه‌های گیم دیزاین، مباحث تکنیکی، هنری، تولید و مدیریت و تجارت در حوزه ی بازی‌های ویدئویی به ایراد سخن خواهند پرداخت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) فضای مخصوص به بازیسازان مستقل

این بخش مخصوص بازی سازان مستقل است که برای توسعه ی محصول خود نیازمند ناشر مناسب هستند. در این بخش این امکان برای آن ها فراهم است تا در فضا هایی جدا گانه با ناشران، سرمایه گذاران و ارائه دهندگان سرویس های مختلف ملاقات کرده و آثار و عناوین خود را به آن ها نشان دهند و درباره ی همکاری و سایر موضوعات سخن بگویند.

روز ناشران

در این بخش بیش از پنجاه توسعه دهنده ی بازی های ویدئویی در منطقه ی منا (Middle East and North Africa) آثار خود را در حضور ناشران بزرگ بین المللی معرفی خواهند کرد.

چرا باید به TGC توجه کرد؟

همانطور که پیشتر نیز گفتیم صنعت بازی سازی در کشورمان گرچه هنوز آنطور که باید و شاید شکفته نشده است اما پتانسیل های شگفت انگیزی درون خود دارد. طراحان و سازندگان با استعداد بسیار زیادی در این مرز و بوم وجود دارند که هنوز استعدادشان را کسی تشناخته و هنوز فرصتی نیافته اند تا توانایی های شگفت انگیزشان را نشان دهند. رویداد هایی همانند TGC به سازندگان جوان این امکان را می دهد که برای اولین بار به جوامع جهانی از نزدیک آشنا شده و بتوانند قابلیت هایشان را در سطح های جهانی نشان دهند. این رویداد فرصت های فوق العاده ای را برای سازنده های جوان فراهم می کند تا بتوانند با ناشران و سرمایه گذاران ملاقات کنند، در بازار های بین المللی حضور داشته باشند، با خواسته ها و استانداردهای مد نظر ناشران بزرگ و بین المللی آشنا شوند و با حدود دو هزار نفر از بازی سازان و داخلی و خارجی تعاملات داشته و بیشتر و بهتر با فضای ساخت ویدئو گیم در جهان آشنا شوند.

این رویداد مناسب چه کسانی است؟

بر خلاف چیزی که در اولین برخورد ممکن است به ذهنتان برسد نمایشگاه TGC یک رویداد عمومی نیست. یعنی این که دلیلی وجود ندارد که هر کس علاقه ای به دنیای ویدئو گیم دارد در این رویداد نیز چیز به درد بخوری بکند. همانطور که از نام B2B (Business to Business) پیداست کسانی که در این رویداد شرکت می کنند فعالان حوزه ی گیم هستند. کسانی که از فعالیت در این عرصه کسب در آمد می کنند و یا این که کار و تجارتشان ارتباطی با صنعت گیم دارد. از این رو اگر صرفا به گیم علاقه دارید شرکت در این رویداد برایتان جذاب است اما نباید انتظار خاصی از آن داشته باشید. جدای از بحث عموم، این نمایشگاه برای تمام فعالان عرصه ی گیم و حتی آی تی تدارک دیده شده و بسیاری از برنامه نویسان، طراحان و توسعه دهندگان ویدئو گیم کشور و سراسر جهان در آن حضور خواهند داشت.

چه کسانی سخنرانی خواهند کرد؟

در این رویداد به منظور آشنایی هرچه بیشتر و استفاده حضار از اساتید و چهره های با تجربه ی صنعت گیم سخنرانی هایی ترتیب داده شده تا قوت و فن ها و تجاربی که طی سال ها تجربه توسط این اساتید جمعآوری شده در اختیار جوانان کشورمان قرار گیرد. حسن بزرگ این نمایشگاه آن است که تعداد زیادی از افراد سرشناس و با تجربه ی ویدئو گیم در آن شرکت می کنند افرادی که اتفاقا نام کمپانی های بسیار بزرگی را نیز بدک می کشند لذا می توان در این فرصت دو روزه از سخنرانی ها و کلاس های تخصصی رویداد بهره ی فراوانی برد. نکته ی مهم درباره ی این سخنرانی ها این است که در صورتی که زبان انگلیسی تان خوب نیست نباید نگران باشید زیرا که ترجمه ی همزمان به زبان فارسی نیز انجام می شود. البته در کلاس های تخصصی (Master Class ها) به علت سطح بالای کلاس ها و مدت زمان طولانی شان، امکان ترجمه همزمان مطالب آن ها وجود ندارد. لذا برای شرکت در این کلاس ها می بایست با دقت اقدام کنید.

سخنرانان مطرح بخش برنامه نویسی و تکنولوژی:

Mike Acton

کمپانی: Insomniac Games

موضوع: راه حل هایی برای برخی از مشکلات برنامه نویسان انجین

Christophe Riccio

کمپانی: Unity

موضوع: هدف گیری بازی هایی با کیفیت گرافیکی بالا، با اکوسیستمی بزرگ و میان پلتفرمی

Tony Albrecht

کمپانی: Riot Games

موضوع: بهینه سازی جامع، اشتباهات متداول در برنامه نویسی شیءگرا

Behrang Khoshmood

کمپانی: Ubisoft

موضوع: سفر به دنیای میلیون ها کاربر همزمان استفاده کننده

Yaser Zhian

کمپانی: Dead Mage Game Studio

موضوع: نوعی سیستم کارآمد برای C++

Peter Walsh

کمپانی: VFS

موضوع: چالش های برنامه نویسی و توسعه ی عناوین بزرگ و AAA

سخنرانان مطرح بخش هنری (Art): (ادامه دارد ...)

Julian Kenning (... ادامه خبر)

کمپانی: Character Art Manager at Natural Motion

موضوع: طراحی هنری در بازی های موبایلی علیه بازی های کنسولی

Richard Kemp

کمپانی: Natural Motion

موضوع: طراحی هنری در محیط های بازی Dawn of Titans

Peter Ridgway

کمپانی: King

موضوع: اتصال دنیا های هنری با استفاده از شبکه های لوله ای

Henry LaBounta

کمپانی: Zynga

موضوع: تمرینی برای درست دیدن

Amir Hossein Erfani

کمپانی: Space Fox

موضوع: چگونه به یک گیم آرتیست تبدیل شویم

Hani Abu-Ghazaleh

کمپانی: Art Director at Ubisoft Abu Dhabi

موضوع: کارگردانی هنری در بازی های موبایل و کنسول

سختناران مطرح بخش Game Design

David Baron

کمپانی: Groovy Pulse

موضوع: آیا می توان تکنیک های گیم دیزاین را برای فهمیدن بیماری های ذهنی به کار گرفت؟

Wolfgang Walk

کمپانی: Walk Game Productions

موضوع: معنا و اصول طراحی

Rayna Anderson

کمپانی: Eidos-Montréal

موضوع: گسترش دادن جهان های موجود

Brie Code

کمپانی: TruLuv Media

موضوع: بازی های ویدئویی خسته کننده اند!

Aidin Zolghadr

کمپانی: Shotgun Surgeons

موضوع: چگونه بازی های Free ۲ Play برای پول سازی طراحی شده اند؟

سختناران مطرح بخش تولید و مدیریت پروژه:

Diego Garzon

تخصص: Technical Art Director

موضوع: همه می توانند بازی های AAA و هالیوودی بسازند - توانمند سازی تمدن ها برای ثابت کردن خودشان

Keith Fuller

کمپانی: Fuller Game Production

موضوع: چیز هایی که ای کاش یک نفر یاد می داد!

Henry Faber

کمپانی: Gamma Space

موضوع: مدیریت بهتر پروژه های تیم های کوچک

Luke Muscat

کمپانی: Prettygreat

موضوع: طراحی بخش چند نفره برای بازی های موبایل و دیوانه نشدن!

Mojan Ahmadi

کمپانی: DigiPen Institute of Technology (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) موضوع: توسعه دهندگان و کارآموزان - چگونه درباره ی توانایی های کارمندانمان اشتباه می کنیم؟

Farzam Molkara

کمپانی: Zorvan Game Studio

موضوع: "... که عشق آسان نمود اول ولی افتاد مشکل ها..."

سخنرانان مطرح بخش بازار پایی و تجارت:

Ben Kuchera

از: Polygon

موضوع: چگونه رسانه ها را وادار کنیم بازی ما را پوشش دهند؟

Baris Ozistek

کمپانی: Netmarble EMEA

موضوع: توسعه ی بازی های موبایل با کیفیت بالا

Caglar Eger

کمپانی: Goodgame Studios

موضوع: کدام ناشران به دنبال بازی شما می گردند؟

Hasan Mehdiasl

کمپانی: Sourena Game Studio

موضوع: معرفی بازی تان در سی دقیقه

Karol Zajackowski

کمپانی: bit studios ۱۱

موضوع: چگونه یک قلب را بشکنیم؟! - احساسات اصلی ترین فاکتور تبلیغاتی This War of Mine هستند.

کلاس های تخصصی (Master Class ها)

Mike Acton

کمپانی: Insomniac

کارگاه طراحی داده محور

Hamid Jalili

کمپانی: Phoenix Song

موضوع: طراحی و ساخت کارکترها برای نسل بعدی بازی ها

Henry Labounta

کمپانی: Zynga

موضوع: کارگردانی هنری هدفمند

Pascal Luban

کمپانی: The Game design studio

موضوع: طراحی Freemium در سطح پیشرفته

Keith Fuller

کمپانی: Fuller Game Production

موضوع: رهبری و هدایت

Martin Talbot

کمپانی: Fuller Game Production

موضوع: تست کار آمدی و بازی کردن

زمان و مکان

نمایشگاه TGC در روز های ششم و هفتم جولای ۲۰۱۷ یعنی در تاریخ پانزدهم و شانزدهم تیر ماه سال ۱۳۹۶ در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما

در شهر تهران برگزار می شود. شما می توانید زمانبندی دقیق برنامه های نمایشگاه را از طریق این لینک مشاهده کنید.

موقعیت مکانی نمایشگاه در شهر تهران

موقعیت مکانی نمایشگاه در شهر تهران

رویداد در ساعت هشت صبح روز پنجشنبه پانزدهم تیر ماه آغاز شده و در ساعت ۲۰ روز جمعه، شانزدهم تیر ماه پایان می یابد.

نقشه طبقه اول نمایشگاه

نقشه طبقه دوم نمایشگاه

گیمفا در ۲۰۱۷ TGC

وبسایت خبری تحلیلی گیمفا همواره از مهمترین حامیان صنعت بازی سازی کشور بوده و در دوره های مختلف، حمایت های گسترده ای از توسعه (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دهنگان، سازنده های جوان و رویداد ها و نمایشگاه های مختلف ایرانی کرده است. این رویه در نمایشگاه TGC سال ۲۰۱۷ نیز ادامه خواهد داشت و گیمفا به عنوان یکی از بزرگ ترین رسانه های ویدئو گیم فارسی زبان، این رویداد را پوشش خواهد داد. از تمامی شما دوستان و هواداران عزیز دعوت می کنیم تا در این نمایشگاه از غرفه ی وبسایت گیمفا دیدن کنید. تیم گیمفا از جمله مدیریت مجموعه، سردبیر، شماری از اعضای تحریریه و تیم خبرنگاران در این غرفه حضور خواهند داشت و پذیرای شما عزیزان خواهند بود. به امید دیدار!



راهنمایی: چگونه بهترین و منظم ترین حضور را در TGC ۲۰۱۷ تجربه کنیم (۱۳۹۶-۰۴-۱۳)

نمایشگاه و همایش بین المللی ۲۰۱۷ Tehran Game Convention پس از یک سال زحمت فراوان، بالاخره و به زودی در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. از آنجایی که رویدادی با این لی آوت (مدل برگزاری) در ایران منحصر به فرد است و تقریباً اکثر کسانی که در رویداد شرکت می کنند تجربه ی مشابهی نداشته اند، می خواهیم به شما در ۱۰ گام توضیح دهیم که دقیقاً چگونه می توانید بهترین حضور را در TGC ۲۰۱۷ تجربه کنید. سعی کنید حتماً به نکاتی که در ادامه ذکر می شود دقت کنید. نیازی به آوردن پرینت ایمیل ارسالی پس از خرید یا بلیت ایوند نیست. نام شما در سیستم حراست مرکز همایش های صدا و سیما ثبت شده و کارت های ورود شما نیز چاپ شده است. کارت ورود شما تنها با ارائه ی کارت شناسایی معتبر (ترجیحاً کارت ملی) در هنگام ورود به شما اعطا می شود. اگر در نظر دارید وسیله یا تجهیزات خاصی را به همراه خود بیاورید یا این که جهت دریافت غرفه خود یا تجهیزات داخل غرفه اطلاعات کسب کنید، با شماره ۸۸۳۱۰۲۲۲ داخلی ۲۴۵ آقای پختیار تماس گرفته و این موارد را با وی هماهنگ کنید تا مطمئن شوید وسیله ای که می خواهید به همراه بیاورید از نظر حراست مرکز همایش ها مشکلی نداشته باشد. همایش TGC ۲۰۱۷ شامل بیش از ۶۰ کنفرانس متنوع، ۳ پل و ۶ کلاس تخصصی می شود. مشخصاً تعداد بالای رویدادها باعث می شود که برنامه ریزی برای حضور در رویداد سخت باشد. پس بهتر است با دریافت و نصب اپلیکیشن TGC از طریق یا کار خودتان را راحت تر کنید. با استفاده از این برنامه می توانید تقویم کاری برای خود تعیین کنید و کنفرانس ها و نشست هایی که قصد شرکت در آن ها را دارید در تقویمی مشخص انتخاب کرده و در نتیجه هنگام حضور در رویداد دقیقاً بدانید که در چه ساعتی باید در چه رویدادی شرکت کنید. این کار باعث می شود که حضور بسیار مفیدتر و بهینه تری در TGC ۲۰۱۷ را تجربه کنید و از سردرگمی رهایی یابید. علاوه بر آن می توانید نقشه سالن های نمایشگاهی، شرکت های حاضر در نمایشگاه، اطلاعات سخنرانان، اخبار و ... را از طریق اپلیکیشن مشاهده کنید و همیشه همراه خود داشته باشید. اگر جزو شرکت کنندگان تجاری رویداد TGC ۲۰۱۷ هستید، فراموش نکنید تا با مراجعه به Meeting App قرار ملاقات های تجاری خود را زودتر ثبت کنید تا بتوانید در نهایت بهترین و مفیدترین حضور تجاری را در رویداد تجربه کنید. دقت کنید اگر شرکت کننده ی تجاری نیستید، به دنبال برقراری قرار ملاقات تجاری نباشید چون وجهه خوبی نه برای شما خواهد داشت نه برای رویداد. از طرف دیگر به احتمال بسیار زیاد تلاش شما به شکست می انجامد. آدرس محل برگزاری رویداد: اتوبان چمران به سمت ولیعصر، روبه روی خیابان ولنجک، مرکز همایش های صدا و سیما. از آنجا که ممکن است برای اولین بار به این مرکز بیاید، کروکی روبه رو را بررسی کنید. پس از ورود از درب اتوبان چمران، بایستی تا درب اصلی مرکز همایش ها حرکت کنید. اگر کارت پارکینگ دارید، می توانید ماشین خود را در پارکینگ مرکز پارک نمایید. پس از رسیدن به درب اصلی بایستی از درب گیت حراست وارد شده و کارت خود را تحویل گرفته و برای روز دوم نیز احراز هویت شوید. پس از ورود و ن هایی جهت حمل و نقل شرکت کنندگان در نظر گرفته شده که با آن ها می توانید به مرکز همایش ها بروید. به صورت پیاده نیز نهایتاً ۵ دقیقه از درب ورودی مرکز تا محل برگزاری رویداد فاصله دارید. دقت کنید به دلایلی امنیتی عبور و مرور فراتر از محل برگزاری رویداد ممنوع است و جدا از رفتن به دیگر محل های سازمان صدا و سیما خودداری نمایید. در غیر این صورت عواقب تخطی از قوانین حراست سازمان پای خودتان خواهد بود. حتماً مجموعه TGC ۲۰۱۷، شما می توانید از طریق نصب این اپلیکیشن برای رفت و آمد خود به TGC از تخفیف برخوردار شوید. در اپلیکیشن کارپینو با استفاده از کد تخفیف tgc_15 یک سفر رایگان تا سقف ۱۰ هزار تومان هدیه می گیرید و برای سفرهای بعدی نیز با استفاده از کد tgc تا سقف ۳۰۰۰ تومان برای رفت و آمد به TGC ۲۰۱۷ تخفیف خواهید گرفت. با توجه به تعداد قابل توجه شرکت کنندگان رویداد و این که صبح روز اول رویداد کارت های ورودی تمام شرکت کنندگان به آن ها اعطا می شود، لازم است جهت گرفتن به موقع کارت خود از در محل ورودی مرکز همایش ها حضور داشته باشید. عدم حضور به موقع و دریافت کارت به معنی از دست دادن برنامه هایی خواهد بود که از ساعت ۹:۳۰ شروع می شوند. رویداد TGC ۲۰۱۷ در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه برگزار می شود. ساعت شروع روز اول به دلیل اعطای کارت های شرکت کنندگان از ساعت ۸ صبح خواهد بود. به طور خلاصه برنامه ی کاری و زمانی دو روز رویداد به صورت زیر خواهد بود: نمایشگاه و همایش TGC جزو آن دسته از رویدادهایی است که در هر دو روز آن انرژی بسیار زیادی از شما می گیرد. از صبح تا عصر برنامه های علمی و تخصصی در جریان است که اگر انرژی مکفی نداشته باشید ممکن است سرما خسته شوید. در نتیجه روز قبل رویداد حتماً به اندازه ی کافی استراحت کرده تا بتوانید با انرژی کامل از تمام برنامه های رویداد بهره ببرید. از آنجایی که استقبال از کلاس های تخصصی رویداد TGC ۲۰۱۷ که تسلط برترین اساتید و بازی سازان مطرح بین المللی برگزار می شود، فوق العاده بوده است، اولویت شرکت در کلاس های تخصصی یا کسانی است که تنها بلیت این کلاس ها را خریداری کرده اند. در صورتی که ظرفیت سالن اجازه می داد، به کسانی که بلیت تجاری خریده اند اجازه داده خواهد شد تا در کلاس ها شرکت کنند. تیم برگزاری TGC ۲۰۱۷ در یک سال گذشته زحمت بسیاری کشیده اند تا این رویداد به ثمر بنشیند. مطمئناً شما با انتشار تجربه های خود از رویداد TGC در شبکه های اجتماعی تان با هشتگ TGC ۲۰۱۷# و منشن کردن اکانت TehranGameCon@ در تمام شبکه های اجتماعی می توانید در توسعه و گسترش این رویداد مهم کمک کرده و تیم برگزاری را بهتر از تجربیات خود آگاه کنید تا در دوره های بعدی همه چیز بهتر و بهتر شود. منتظر سلفی ها و متون زیبای شما هستیم!

راهنمای قدم به قدم TGC ۲۰۱۷

خبرگزاری آریا - نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention ۲۰۱۷ به زودی در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود.

از آنجایی که رویدادی با این لی اوت (مدل برگزاری) در ایران منحصر به فرد است و تقریباً اکثر کسانی که در رویداد شرکت می کنند تجربه ی مشابهی نداشته اند، می خواهیم به شما در ۱۰ گام توضیح دهیم که دقیقاً چگونه می توانید بهترین حضور را در TGC ۲۰۱۷ تجربه کنید.

قدم اول: کارت شناسایی=گرفتن کارت ورود

نیازی به آوردن پرینت ایمیل ارسالی پس از خرید یا بلیت ایوند نیست. نام شما در سیستم حراست مرکز همایش های صدا و سیما ثبت شده و کارت های ورود شما نیز چاپ شده است. کارت ورود شما تنها با ارائه ی کارت شناسایی معتبر (ترجیحاً کارت ملی) در هنگام ورود به شما اعطا می شود.

قدم دوم: وسایل مورد نیاز یا تحویل غرفه

اگر در نظر دارید وسیله یا تجهیزات خاصی را به همراه خود بیاورید یا این که جهت دریافت غرفه خود یا تجهیزات داخل غرفه اطلاعات کسب کنید، با شماره ۸۸۳۱۰۲۲۲ داخلی ۲۴۵ آقای بختیار تماس گرفته و این موارد را با وی هماهنگ کنید تا مطمئن شوید وسیله ای که می خواهید به همراه بیاورید از نظر حراست مرکز همایش ها مشکلی نداشته باشد.

قدم سوم: اپلیکیشن TGC را نصب کنید

همایش TGC ۲۰۱۷ شامل بیش از ۶۰ کنفرانس متنوع، ۳ پنل و ۶ کلاس تخصصی می شود. مشخصاً تعداد بالای رویدادها باعث می شود که برنامه ریزی برای حضور در رویداد سخت باشد. پس بهتر است با دریافت و نصب اپلیکیشن TGC از طریق گوگل پلی یا اپ استور کار خودتان را راحت تر کنید.

با استفاده این برنامه می توانید تقویم کاری برای خود تعیین کنید و کنفرانس ها و نشست هایی که قصد شرکت در آن ها را دارید در تقویمی مشخص انتخاب کرده و در نتیجه هنگام حضور در رویداد دقیقاً بدانید که در چه ساعتی باید در چه رویدادی شرکت کنید. این کار باعث می شود که حضور بسیار مفیدتر و بهینه تری در TGC ۲۰۱۷ را تجربه کنید و از سردرگمی رهایی یابید. علاوه بر آن می توانید نقشه سالن های نمایشگاهی، شرکت های حاضر در نمایشگاه، اطلاعات سخنرانان، اخبار و... را از طریق اپلیکیشن مشاهده کنید و همیشه همراه خود داشته باشید.

قدم چهارم: تنظیم قرار ملاقات های تجاری را فراموش نکنید

اگر جزو شرکت کنندگان تجاری رویداد TGC ۲۰۱۷ هستید، فراموش نکنید تا با مراجعه به Meeting App قرار ملاقات های تجاری خود را زودتر ثبت کنید تا بتوانید در نهایت بهترین و مفیدترین حضور تجاری را در رویداد تجربه کنید.

دقت کنید اگر شرکت کننده ی تجاری نیستید، به دنبال برقراری قرار ملاقات تجاری نباشید چون وجهه خوبی نه برای شما خواهد داشت نه برای رویداد. از طرف دیگر به احتمال بسیار زیاد تلاش شما به شکست می انجامد.

ورود به Meeting App

قدم پنجم: نحوه رفت و آمد خود را مشخص کنید / استفاده از کارپینو یا تخفیف ویژه

آدرس محل برگزاری رویداد: اتوبان چمران به سمت ولیعصر، روبه روی خیابان ولنجک، مرکز همایش های صدا و سیما.

از آنجا که ممکن است برای اولین بار به این مرکز بیایید، کروکی بالا را بررسی کنید. پس از ورود از درب اتوبان چمران، بایستی تا درب اصلی مرکز همایش ها حرکت کنید. اگر کارت پارکینگ دارید، می توانید ماشین خود را در پارکینگ مرکز پارک نمایید. پس از رسیدن به درب اصلی بایستی از درب گیت حراست وارد شده و کارت خود را تحویل گرفته و برای روز دوم نیز احراز هویت شوید. پس از ورود ون هایی جهت حمل و نقل شرکت کنندگان در نظر گرفته شده که با آن ها می توانید به مرکز همایش ها بروید. به صورت پیاده نیز نهایتاً ۵ دقیقه از درب ورودی مرکز تا محل برگزاری رویداد فاصله دارید.

دقت کنید به دلایلی امنیتی عبور و مرور فراتر از محل برگزاری رویداد ممنوع است و جنا از رفتن به دیگر محل های سازمان صدا و سیما خودداری نمایید. در غیر این صورت عواقب تخطی از قوانین حراست سازمان پای خودتان خواهد بود.

طی همکاری مجموعه کارپینو با TGC ۲۰۱۷، شما می توانید از طریق نصب این اپلیکیشن برای رفت و آمد خود به TGC از تخفیف برخوردار شوید.

در اپلیکیشن کارپینو با استفاده از کد تخفیف tgc_۱st یک سفر رایگان تا سقف ۱۰ هزار تومان هدیه می گیرید و برای سفرهای بعدی نیز با استفاده از کد tgc تا سقف ۳۰۰۰ تومان برای رفت و آمد به TGC ۲۰۱۷ تخفیف خواهید گرفت.

دریافت کارپینو از گوگل پلی

دریافت کارپینو از اپ استور

دریافت کارپینو از کافه بازار

قدم ششم: روز اول به موقع حضور یابید

با توجه به تعداد قابل توجه شرکت کنندگان رویداد و این که صبح روز اول رویداد کارت های ورودی تمام شرکت کنندگان به آن ها اعطا می شود، لازم است جهت گرفتن به موقع کارت خود از ساعت ۸ صبح پنج شنبه در محل ورودی مرکز همایش ها حضور داشته باشید. عدم حضور به موقع و دریافت کارت به معنی از دست دادن برنامه هایی خواهد بود که از ساعت ۹:۳۰ شروع می شوند.

قدم هفتم: برنامه کاری رویداد را مرور کنید

رویداد TGC ۲۰۱۷ در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه برگزار می شود. ساعت شروع روز اول به دلیل اعطای کارت های شرکت کنندگان از ساعت ۸ صبح خواهد بود. به طور خلاصه برنامه ی کاری و زمانی دو روز رویداد به صورت زیر خواهد بود:

روز اول:

ساعت ۸:۰۰ الی ۹:۳۰ - شروع اعطای کارت های ورود و صبحانه ساعت ۹:۳۰ - شروع کنفرانس ها ساعت ۱۰:۴۰ - شروع کلاس های تخصصی ساعت ۱۲:۴۰ الی ۱۴:۱۰ - ناهار ساعت ۱۷:۴۰ - اتمام کلاس های تخصصی ساعت ۱۸:۳۰ - اتمام کنفرانس ها و کلاس ها ساعت ۱۸:۳۰ الی ۱۹:۰۰ - عصرانه (ادامه)

(ادامه خبر ...) دوم ساعت ۸:۰۰ الی ۹:۴۰ - صبحانه ساعت ۹:۴۰ - شروع کنفرانس ها ساعت ۱۰:۴۰ - شروع کلاس های تخصصی ساعت ۱۲:۴۰ الی ۱۰:۰۰ - ۱۴ تا ۱۷ ساعت ۱۷:۴۰ - اتمام کلاس های تخصصی ساعت ۱۸:۲۰ - اتمام کنفرانس ها و کلاس ها ساعت ۱۷:۲۰ الی ۱۷:۴۵ - عصرانه ساعت ۱۷:۵۴ الی ۲۰:۳۰ - اختتامیه و اعطای جوایز Development Awards برنامه کامل کنفرانس ها و کلاس ها

قدم هشتم: استراحت کنید

نمایشگاه و همایش TGC جزو آن دسته از رویدادهایی است که در هر دو روز آن انرژی بسیار زیادی از شما می گیرد. از صبح تا عصر برنامه های علمی و تخصصی در جریان است که اگر انرژی مکفی نداشته باشید ممکن است سرپا خسته شوید. در نتیجه روز قبل رویداد حتما به اندازه ی کافی استراحت کرده تا بتوانید با انرژی کامل از تمام برنامه های رویداد بهره ببرید.

قدم نهم: نکته ای مهم درباره کلاس های تخصصی

از آنجایی که استقبال از کلاس های تخصصی رویداد TGC۲۰۱۷ که تسلط برترین اساتید و بازی سازان مطرح بین المللی برگزار می شود، فوق العاده بوده است؛ اولویت شرکت در کلاس های تخصصی با کسانی است که تنها بلیت این کلاس ها را خریداری کرده اند. در صورتی که ظرفیت سالن اجازه می داد، به کسانی که بلیت تجاری خریده اند اجازه داده خواهد شد تا در کلاس ها شرکت کنند.

قدم دهم: تجربه خود را به اشتراک بگذارید / هشتگ #TGC۲۰۱۷ را فراموش نکنید

تیم برگزاری TGC۲۰۱۷ در یک سال گذشته زحمت بسیاری کشیده اند تا این رویداد به ثمر بنشیند. مطمئنا شما با انتشار تجربه های خود از رویداد TGC شبکه های اجتماعی تان با هشتگ #TGC۲۰۱۷ و منشن کردن اکانت @TehranGameCon در تمام شبکه های اجتماعی می توانید در توسعه و گسترش این رویداد مهم کمک کرده و تیم برگزاری را بهتر از تجربیات خود آگاه کنید تا در دوره های بعدی همه چیز بهتر و بهتر شود. منتظر سلفی ها و متون زیبای شما هستیم.

منبع خبر: کلیک



۱۰ قدم برای حضور بهتر و منظم تر در نمایشگاه TGC ۲۰۱۷ تهران (۱۳۹۶-۰۵/۰۵/۱۳۹۶)

اگر قصد شرکت در نمایشگاه TGC را دارید این ۱۰ قدم می تواند شما را برای حضوری بهتر و منظم تر در این رویداد کمک کند.

نمایشگاه و همایش بین المللی تهران گیم کنونشن ۲۰۱۷ یا به اختصار TGC روزهای ۱۵ و ۱۶ تیرماه در محل همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود. همایش تجاری TGC به همت بنیاد ملی بازی های رایانه ای و با همکاری شرکت گیم کانکشن فرانسه برگزار خواهد شد.

پیش از این در زومجی و در قالب اینم ویدیویی زوم گست به تشریح این نمایشگاه و هر چه که باید درباره آن بدانید، پرداختیم. پیشنهاد می کنیم قبل از مطالعه ادامه مقاله، زوم گست زومجی درباره این رویداد را تماشا کنید:

برای دانلود ویدیو از سایت آپارات اقدام کنید | تماشا در یوتیوب

اما حالا که گیم کن در حال نزدیک شدن به روزهای برگزاری این نمایشگاه هستیم، فرصت مناسبی است تا با هم، به مرور راه ها و قدم هایی بپردازیم که می تواند شما را برای حضوری بهتر و البته باکیفیت تر در این رویداد کمک کنند:

قدم اول: دریافت کارت ورود با کارت شناسایی برای ورود به نمایشگاه، نیازی به همراه داشتن پرینت ایمیل ارسالی یا بلیت خریداری شده نیست. ثبت نام شما در سیستم حراست مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما انجام شده و کارت های ورود شما به نمایشگاه هم چاپ شده است. این نکته را مدنظر داشته باشید که دریافت کارت ورود به نمایشگاه تنها با ارائه کارت شناسایی معتبر (ترجیحا کارت ملی) امکان پذیر است.

قدم دوم: هماهنگی برای همراه داشتن تجهیزات خاصاگر قصد آوردن وسیله ای خاص به محل برگزاری نمایشگاه را دارید یا می خواهید برای دریافت غرفه خود اقدام کنید باید با شماره تلفن ۰۲۲-۸۸۳۱۰۲۲۲ - ۰۲۱ و با داخلی ۳۴۵ تماس برقرار کرده و موارد یاد شده را هماهنگ کنید تا از اینکه وسیله مورد نظرتان از نظر حواست مرکز همایش ها مشکلی ندارد، مطمئن شوید.

قدم سوم: نصب اپلیکیشن TGC نمایشگاه و همایش TGC شامل بیش از ۶۰ کنفرانس متنوع، ۳ پل و ۶ کلاس تخصصی می شود. تعداد بالای فعالیت هایی که در ۲ روز برگزاری نمایشگاه انجام می شود، بهترین دلیل برای نصب اپلیکیشن مخصوص این رویداد است. با نصب اپلیکیشن TGC برای اندروید و iOS می توانید تقویم کاری برای خودتان تعیین کنید و از برنامه ای که برای این رویداد دارید، باخبر شوید.

علاوه بر این، نقشه سالن های نمایشگاهی، شرکت های حاضر در نمایشگاه، اطلاعات مربوط به سخنران ها و اخبار و دیگر اطلاعات مربوط به این نمایشگاه با استفاده از اپلیکیشن مخصوص TGC قابل دسترسی است تا حضوری بهتر و بهینه تر را در این رویداد تجربه کنید.

قدم چهارم: تنظیم قرار ملاقات های تجاری اپلیکیشن تنظیم قرار ملاقات های تجاری TGC باعث می شود تا بتوانید حضوری مفید و خوب در این رویداد را داشته باشید. البته این نکته را هم فراموش نکنید که اگر شرکت کننده تجاری نیستید، به دنبال برقراری قرار ملاقات تجاری نباشید چون ممکن است وجهه خوبی نداشته باشد و البته در نهایت به شکست منجر شود.

ورود به Meeting App

قدم پنجم: مرور نحوه رفت و آمد به نمایشگاه و استفاده از تخفیف ویژه نمایشگاه TGC در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما به آدرس اتوبان چمران به سمت خیابان ولیعصر، رویه روی خیابان ولنجک برگزار می شود (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این گروه می تواند شما را در شناخت هر چه بهتر مسیر و نحوه ورودتان برای دریافت کارت کمک کند. بعد از ورود از درب اتوبان چمران، باید تا درب اصلی مرکز همایش ها حرکت کنید. در صورتی که کارت پارکینگ دارید، می توانید وسیله نقلیه تان را در پارکینگ این مرکز پارک کنید. بعد از تحویل کارت و احراز هویت، می توانید سوار ون های مخصوص محل و نقل شرکت کنندگان شوید. البته اگر به ورزش و سلامتی اعتقاد دارید، می توانید این مسیر را با یک پیاده روی ۵ دقیقه ای طی کنید.

این موضوع را هم مدنظر داشته باشید که عبور و مرور و تردد فراتر از محل برگزاری رویداد ممنوع است. از رفتن به دیگر محل های صدا و سیما خودداری کنید. طی همکاری که TGC با کارپینو داشته، شما می توانید با نصب اپلیکیشن کارپینو، با تخفیف ویژه به محل رویداد رفت و آمد کنید. در اپلیکیشن کارپینو می توانید با استفاده از کد تخفیف TGC_1st یک سفر رایگان تا سقف ۱۰ هزار تومان هدیه بگیرید و برای سفرهای بعدی هم با استفاده از کد TGC تا سقف ۲۰۰۰ تومان برای رفت و آمد به TGC ۲۰۱۷ تخفیف خواهید گرفت.

قدم ششم: قرار ما، روز اول ساعت ۸ صبح با توجه به تعداد بالای شرکت کنندگان و این موضوع که کارت های ورود تمام شرکت کنندگان در روز اول اعطا می شود، برای گرفتن به موقع کارت و البته ورود به موقع به رویداد، ساعت ۸ صبح پنج شنبه در محل ورودی مرکز همایش ها حضور داشته باشید. با حضور دیروقت ممکن است با تاخیر در دریافت کارت ورود، برخی از برنامه های این نمایشگاه را از دست بدهید.

قدم هفتم: برنامه کاری TGC ۲۰۱۷ نمایشگاه TGC ۲۰۱۷ در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه برگزار می شود. ساعت شروع روز اول به دلیل اعطای کارت شرکت کنندگان از ساعت ۸ صبح خواهد بود. برنامه کاری رویداد به صورت زیر است:

روز اول:

ساعت ۸:۰۰ الی ۹:۳۰ - شروع اعطای کارت های ورود و صبحانه

ساعت ۹:۳۰ - شروع کنفرانس ها

ساعت ۱۰:۴۰ - شروع کلاس های تخصصی

ساعت ۱۲:۴۰ الی ۱۴:۱۰ - ناهار

ساعت ۱۷:۴۰ - اتمام کلاس های تخصصی

ساعت ۱۸:۲۰ - اتمام کنفرانس ها و کلاس ها

ساعت ۱۸:۲۰ الی ۱۹:۰۰ - عصرانه

روز دوم:

ساعت ۸:۰۰ الی ۹:۳۰ - صبحانه

ساعت ۹:۳۰ - شروع کنفرانس ها

ساعت ۱۰:۴۰ - شروع کلاس های تخصصی

ساعت ۱۲:۴۰ الی ۱۴:۱۰ - ناهار

ساعت ۱۷:۴۰ - اتمام کلاس های تخصصی

ساعت ۱۸:۲۰ - اتمام کنفرانس ها و کلاس ها

ساعت ۱۷:۲۰ الی ۱۷:۴۵ - عصرانه

ساعت ۱۷:۵۴ الی ۲۰:۳۰ - اختتامیه و اعطای جوایز Development Awards

برنامه کامل کنفرانس ها و کلاس ها

قدم هشتم: استراحت کنید! حضور در نمایشگاه ها به خصوص نمایشگاه های تجاری و فشرده ای مانند TGC، انرژی زیادی را می طلبد. برای اینکه بتوانید با بالاترین توان تان در این نمایشگاه شرکت و از آن استفاده کنید، پیشنهاد می کنیم حتما روز قبل را به خوبی استراحت کرده تا بتوانید با انرژی کامل از برنامه های TGC استفاده کنید.

قدم نهم: ظرفیت کلاس های تخصصیه دلیل استقبال زیاد از کلاس های تخصصی نمایشگاه TGC ۲۰۱۷ که توسط بازی سازان مطرح این حوزه برگزار می شود، اولویت شرکت در این کلاس ها با کسانی است که تنها بلیط این کلاس ها را خریداری کرده اند. در صورتی که ظرفیت سالن تکمیل نبود، به کسانی که بلیط تجاری خریده اند اجازه داده خواهد شد تا در کلاس ها شرکت کنند.

قدم آخر: لحظات را ثبت کنید! قدرت شبکه های اجتماعی را نادیده بگیرید. TGC ۲۰۱۷ حاصل تلاش یک ساله برگزار کنندگان آن است. بدون شک با انتشار تجربه های شما از این رویداد در شبکه های اجتماعی با هشتگ #TGC2017 و منشن کردن اکانت @TehranGameCon در شبکه های اجتماعی می توانید در توسعه و گسترش این رویداد مهم کمک کنید، تجربیات تان را به اشتراک بگذارید تا به برگزاری بهتر این همایش در دوره های بعدی کمک کنید.



راهنمایی: چگونه بهترین و منظم ترین حضور را در TGC ۲۰۱۷ تجربه کنیم (۱۳۹۶-۱۰/۰۹/۱۳)

نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention ۲۰۱۷ پس از یک سال زحمت فراوان، بالاخره و به زودی در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود.

از آنجایی که رویدادی با این لی آوت (مدل برگزاری) در ایران منحصر به فرد است و تقریباً اکثر کسانی که در رویداد شرکت می کنند تجربه ی مشابهی نداشته اند، می خواهیم به شما در ۱۰ گام توضیح دهیم که دقیقاً چگونه می توانید بهترین حضور را در TGC ۲۰۱۷ تجربه کنید (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سعی کنید حتما به نکاتی که در ادامه ذکر می شود دقت کنید.

قدم اول: کارت شناسایی=گرفتن کارت ورود

نیازی به آوردن پرینت ایمیل ارسالی پس از خرید یا بلیت ایوند نیست. نام شما در سیستم حراست مرکز همایش های صدا و سیما ثبت شده و کارت های ورود شما نیز چاپ شده است. کارت ورود شما تنها با ارائه ی کارت شناسایی معتبر (ترجیحا کارت ملی) در هنگام ورود به شما اعطا می شود.

قدم دوم: وسایل مورد نیاز یا تحویل گرفته

اگر در نظر دارید وسیله یا تجهیزات خاصی را به همراه خود بیاورید یا این که جهت دریافت غرفه خود یا تجهیزات داخل غرفه اطلاعات کسب کنید، با شماره ۸۸۳۱۰۲۲۲ داخلی ۲۴۵ آقای پختیار تماس گرفته و این موارد را با وی هماهنگ کنید تا مطمئن شوید وسیله ای که می خواهید به همراه بیاورید از نظر حراست مرکز همایش ها مشکلی نداشته باشد.

قدم سوم: اپلیکیشن TGC را نصب کنید

همایش TGC۲۰۱۷ شامل بیش از ۶۰ کنفرانس متنوع، ۲ پل و ۶ کلاس تخصصی می شود. مشخصا تعداد بالای رویدادها باعث می شود که برنامه ریزی برای حضور در رویداد سخت باشد. پس بهتر است با دریافت و نصب اپلیکیشن TGC از طریق گوگل پلی یا اپ استور کار خودتان را راحت تر کنید. با استفاده این برنامه می توانید تقویم کاری برای خود تعیین کنید و کنفرانس ها و نشست هایی که قصد شرکت در آن ها را دارید در تقویمی مشخص انتخاب کرده و در نتیجه هنگام حضور در رویداد دقیقا بدانید که در چه ساعتی باید در چه رویدادی شرکت کنید.

این کار باعث می شود که حضور بسیار مفیدتر و بهینه تری در TGC۲۰۱۷ را تجربه کنید و از سردرگمی رهایی یابید. علاوه بر آن می توانید نقشه سالن های نمایشگاهی، شرکت های حاضر در نمایشگاه، اطلاعات سخنرانان، اخبار و... را از طریق اپلیکیشن مشاهده کنید و همیشه همراه خود داشته باشید.

قدم چهارم: تنظیم قرار ملاقات های تجاری را فراموش نکنید

اگر جزو شرکت کنندگان تجاری رویداد TGC۲۰۱۷ هستید، فراموش نکنید تا با مراجعه به Meeting App قرار ملاقات های تجاری خود را زودتر ثبت کنید تا بتوانید در نهایت بهترین و مفیدترین حضور تجاری را در رویداد تجربه کنید.

دقت کنید اگر شرکت کننده ی تجاری نیستید، به دنبال برقراری قرار ملاقات تجاری نباشید چون وجهه خوبی نه برای شما خواهد داشت نه برای رویداد. از طرف دیگر به احتمال بسیار زیاد تلاش شما به شکست می انجامد.

ورود به Meeting App

قدم پنجم: نحوه رفت و آمد خود را مشخص کنید / استفاده از کارپینو یا تخفیف ویژه

آدرس محل برگزاری رویداد: اتوبان چمران به سمت ولیعصر، روبه روی خیابان ولنجک، مرکز همایش های صدا و سیما.

محل برگزاری در گوگل مپ

از آنجا که ممکن است برای اولین بار به این مرکز بیایید، کرویکی روبه رو را بررسی کنید. پس از ورود از درب اتوبان چمران، بایستی تا درب اصلی مرکز همایش ها حرکت کنید. اگر کارت پارکینگ دارید، می توانید ماشین خود را در پارکینگ مرکز پارک نمایید. پس از رسیدن به درب اصلی بایستی از درب گیت حراست وارد شده و کارت خود را تحویل گرفته و برای روز دوم نیز احراز هویت شوید. پس از ورود ون هایی جهت حمل و نقل شرکت کنندگان در نظر گرفته شده که با آن ها می توانید به مرکز همایش ها بروید. به صورت پیاده نیز نهایتا ۵ دقیقه از درب ورودی مرکز تا محل برگزاری رویداد فاصله دارید. دقت کنید به دلایلی امنیتی عبور و مرور فراتر از محل برگزاری رویداد ممنوع است و جدا از رفتن به دیگر محل های سازمان صدا و سیما خودداری نمایید. در غیر این صورت عواقب تخطی از قوانین حراست سازمان پای خودتان خواهد بود.

طی همکاری مجموعه کارپینو با TGC۲۰۱۷، شما می توانید از طریق نصب این اپلیکیشن برای رفت و آمد خود به TGC از تخفیف برخوردار شوید.

در اپلیکیشن کارپینو با استفاده از کد تخفیف tgc_1st یک سفر رایگان تا سقف ۱۰ هزار تومان هدیه می گیرید و برای سفرهای بعدی نیز با استفاده از کد tgc تا سقف ۳۰۰۰ تومان برای رفت و آمد به TGC۲۰۱۷ تخفیف خواهید گرفت.

دریافت کارپینو از گوگل پلی

دریافت کارپینو از اپ استور

دریافت کارپینو از کافه بازار

قدم ششم: روز اول به موقع حضور یابید

با توجه به تعداد قابل توجه شرکت کنندگان رویداد و این که صبح روز اول رویداد کارت های ورودی تمام شرکت کنندگان به آن ها اعطا می شود، لازم است جهت گرفتن به موقع کارت خود از ساعت ۸ صبح پنج شنبه در محل ورودی مرکز همایش ها حضور داشته باشید. عدم حضور به موقع و دریافت کارت به معنی از دست دادن برنامه هایی خواهد بود که از ساعت ۹:۳۰ شروع می شوند.

قدم هفتم: برنامه کاری رویداد را مرور کنید

رویداد TGC۲۰۱۷ در روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه برگزار می شود. ساعت شروع روز اول به دلیل اعطای کارت های شرکت کنندگان از ساعت ۸ صبح خواهد بود. به طور خلاصه برنامه ی کاری و زمانی دو روز رویداد به صورت زیر خواهد بود:

روز اول:

ساعت ۸:۰۰ الی ۹:۳۰ - شروع اعطای کارت های ورود و صبحانه

ساعت ۹:۳۰ - شروع کنفرانس ها

ساعت ۱۰:۴۰ - شروع کلاس های تخصصی

ساعت ۱۲:۴۰ الی ۱۴:۱۰ - ناهار (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) ساعت ۱۷:۴۰ - اتمام کلاس های تخصصی

ساعت ۱۸:۲۰ - اتمام کنفرانس ها و کلاس ها

ساعت ۱۸:۲۰ الی ۱۹:۰۰ - عصرانه

روز دوم:

ساعت ۸:۰۰ الی ۹:۲۰ - صبحانه

ساعت ۹:۳۰ - شروع کنفرانس ها

ساعت ۱۰:۴۰ - شروع کلاس های تخصصی

ساعت ۱۲:۴۰ الی ۱۴:۱۰ - ناهار

ساعت ۱۷:۴۰ - اتمام کلاس های تخصصی

ساعت ۱۸:۲۰ - اتمام کنفرانس ها و کلاس ها

ساعت ۱۷:۲۰ الی ۱۷:۴۵ - عصرانه

ساعت ۱۷:۵۴ الی ۲۰:۳۰ - اختتامیه و اعطای جوایز Development Awards

برنامه کامل کنفرانس ها و کلاس ها

قدم هشتم: استراحت کنید

نمایشگاه و همایش TGC جزو آن دسته از رویدادهایی است که در هر دو روز آن انرژی بسیار زیادی از شما می گیرد از صبح تا عصر برنامه های علمی و تخصصی در جریان است که اگر انرژی مکفی نداشته باشید ممکن است سرپا خسته شوید. در نتیجه روز قبل رویداد حتما به اندازه ی کافی استراحت کرده تا بتوانید با انرژی کامل از تمام برنامه های رویداد بهره ببرید.

قدم نهم: نکته ای مهم درباره کلاس های تخصصی

از آنجایی که استقبال از کلاس های تخصصی رویداد TGC۲۰۱۷ که تسلط برترین اساتید و بازی سازان مطرح بین المللی برگزار می شود، فوق العاده بوده است؛ اولویت شرکت در کلاس های تخصصی با کسانی است که تنها بلیت این کلاس ها را خریداری کرده اند. در صورتی که ظرفیت سالن اجازه می داد، به کسانی که بلیت تجاری خریده اند اجازه داده خواهد شد تا در کلاس ها شرکت کنند.

قدم دهم: تجربه خود را به اشتراک بگذارید / هشتگ #TGC۲۰۱۷ را فراموش نکنید

تیم برگزاری TGC۲۰۱۷ در یک سال گذشته زحمت بسیاری کشیده اند تا این رویداد به ثمر بنشیند. مطمئنا شما با انتشار تجربه های خود از رویداد TGC شبکه های اجتماعی تان با هشتگ #TGC۲۰۱۷ و منشن کردن اکانت @TehranGameCon در تمام شبکه های اجتماعی می توانید در توسعه و گسترش این رویداد مهم کمک کرده و تیم برگزاری را بهتر از تجربیات خود آگاه کنید تا در دوره های بعدی همه چیز بهتر و بهتر شود. منتظر سلفی ها و متون زیبای شما هستیم!



راهنمایی: چگونه بهترین و منظم ترین حضور را در TGC ۲۰۱۷ تجربه کنیم (۱۴:۱۵-۱۶:۱۵)

نمایشگاه و همایش بین المللی TGC ۲۰۱۷ Tehran Game Convention پس از یک سال زحمت فراوان، بالاخره و به زودی در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود.

از آنجایی که رویدادی با این لی آوت (مدل برگزاری) در ایران منحصر به فرد است و تقریبا اکثر کسانی که در رویداد شرکت می کنند تجربه ی مشابهی نداشته اند، می خواهیم به شما در ۱۰ گام توضیح دهیم که دقیقا چگونه می توانید بهترین حضور را در TGC۲۰۱۷ تجربه کنید.

سعی کنید حتما به نکاتی که در ادامه ذکر می شود دقت کنید.

قدم اول: کارت شناسایی=گرفتن کارت ورود

نیازی به آوردن پرینت ایمیل ارسالی پس از خرید یا بلیت ایوند نیست. نام شما در سیستم حراست مرکز همایش های صدا و سیما ثبت شده و کارت های ورود شما نیز چاپ شده است. کارت ورود شما تنها با ارائه ی کارت شناسایی معتبر (ترجیحا کارت ملی) در هنگام ورود به شما اعطا می شود.

قدم دوم: وسایل مورد نیاز یا تحویل گرفته

اگر در نظر دارید وسیله یا تجهیزات خاصی را به همراه خود بیاورید یا این که جهت دریافت غرفه خود یا تجهیزات داخل غرفه اطلاعات کسب کنید، با شماره ۸۸۳۱۰۲۲۲ داخلی ۳۴۵ آقای پختیار تماس گرفته و این موارد را با وی هماهنگ کنید تا مطمئن شوید وسیله ای که می خواهید به همراه بیاورید از نظر حراست مرکز همایش ها مشکلی نداشته باشد.

قدم سوم: اپلیکیشن TGC را نصب کنید

همایش TGC۲۰۱۷ شامل بیش از ۶۰ کنفرانس متنوع، ۳ پل و ۶ کلاس تخصصی می شود. مشخصا تعداد بالای رویدادها باعث می شود که برنامه ریزی برای حضور در رویداد سخت باشد. پس بهتر است با دریافت و نصب اپلیکیشن TGC از طریق گوگل پلی یا اپ استور کار خودتان را راحت تر کنید. با استفاده این برنامه می توانید تقویم کاری برای خود تعیین کنید و کنفرانس ها و نشست هایی که قصد شرکت در آن ها را دارید در تقویمی مشخص انتخاب کرده و در نتیجه هنگام حضور در رویداد دقیقا بدانید که در چه ساعتی باید در چه رویدادی شرکت کنید.

این کار باعث می شود که حضور بسیار مفیدتر و بهینه تری در TGC۲۰۱۷ را تجربه کنید و از سردرگمی رهایی یابید.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) علاوه بر آن می توانید نقشه سالن های نمایشگاهی، شرکت های حاضر در نمایشگاه، اطلاعات سخنرانان، اخبار و... را از طریق اپلیکیشن مشاهده کنید و همیشه همراه خود داشته باشید.

قدم چهارم: تنظیم قرار ملاقات های تجاری را فراموش نکنید

اگر جزو شرکت کنندگان تجاری رویداد TGC2017 هستید، فراموش نکنید تا با مراجعه به Meeting App قرار ملاقات های تجاری خود را زودتر ثبت کنید تا بتوانید در نهایت بهترین و مفیدترین حضور تجاری را در رویداد تجربه کنید.

دقت کنید اگر شرکت کننده ی تجاری نیستید، به دنبال برقراری قرار ملاقات تجاری نباشید چون وجهه خوبی نه برای شما خواهد داشت نه برای رویداد. از طرف دیگر به احتمال بسیار زیاد تلاش شما به شکست می انجامد.

ورود به Meeting App

قدم پنجم: نحوه رفت و آمد خود را مشخص کنید / استفاده از کارپینو با تخفیف ویژه

آدرس محل برگزاری رویداد: اتوبان چمران به سمت ولیعصر، روبه روی خیابان ولنجک، مرکز همایش های صدا و سیما.

محل برگزاری در گوگل مپ

از آنجا که ممکن است برای اولین بار به این مرکز بیایید، کرویکی روبه رو را بررسی کنید. پس از ورود از درب اتوبان چمران، بایستی تا درب اصلی مرکز همایش ها حرکت کنید. اگر کارت پارکینگ دارید، می توانید ماشین خود را در پارکینگ مرکز پارک نمایید. پس از رسیدن به درب اصلی بایستی از درب گیت حراست وارد شده و کارت خود را تحویل گرفته و برای روز دوم نیز احراز هویت شوید. پس از ورود ون هایی جهت حمل و نقل شرکت کنندگان در نظر گرفته شده که با آن ها می توانید به مرکز همایش ها بروید. به صورت پیاده نیز نهایتاً ۵ دقیقه از درب ورودی مرکز تا محل برگزاری رویداد فاصله دارید.

دقت کنید به دلایلی امنیتی عبور و مرور فراتر از محل برگزاری رویداد ممنوع است و جدا از رفتن به دیگر محل های سازمان صدا و سیما خودداری نمایید. در غیر این صورت عواقب تخطی از قوانین حراست سازمان پای خودتان خواهد بود.

طی همکاری مجموعه کارپینو با TGC2017، شما می توانید از طریق نصب این اپلیکیشن برای رفت و آمد خود به TGC از تخفیف برخوردار شوید.

در اپلیکیشن کارپینو با استفاده از کد تخفیف tgc_1st یک سفر رایگان تا سقف ۱۰ هزار تومان هدیه می گیرید و برای سفرهای بعدی نیز با استفاده از کد tgc تا سقف ۳۰۰۰ تومان برای رفت و آمد به TGC2017 تخفیف خواهید گرفت.

دریافت کارپینو از گوگل پلی

دریافت کارپینو از اپ استور

دریافت کارپینو از کافه بازار

قدم ششم: روز اول به موقع حضور یابید

با توجه به تعداد قابل توجه شرکت کنندگان رویداد و این که صبح روز اول رویداد کارت های ورودی تمام شرکت کنندگان به آن ها اعطا می شود، لازم است جهت گرفتن به موقع کارت خود از ساعت ۸ صبح پنجشنبه در محل ورودی مرکز همایش ها حضور داشته باشید. عدم حضور به موقع و دریافت کارت به معنی از دست دادن برنامه هایی خواهد بود که از ساعت ۹:۳۰ شروع می شوند.

قدم هفتم: برنامه کاری رویداد را مرور کنید

رویداد TGC2017 در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه برگزار می شود. ساعت شروع روز اول به دلیل اعطای کارت های شرکت کنندگان از ساعت ۸ صبح خواهد بود. به طور خلاصه برنامه ی کاری و زمانی دو روز رویداد به صورت زیر خواهد بود:

روز اول:

ساعت ۸:۰۰ الی ۹:۳۰ - شروع اعطای کارت های ورود و صبحانه

ساعت ۹:۳۰ - شروع کنفرانس ها

ساعت ۱۰:۴۰ - شروع کلاس های تخصصی

ساعت ۱۲:۴۰ الی ۱۴:۱۰ - ناهار

ساعت ۱۷:۴۰ - اتمام کلاس های تخصصی

ساعت ۱۸:۲۰ - اتمام کنفرانس ها و کلاس ها

ساعت ۱۹:۰۰ الی ۱۹:۲۰ - عصرانه

روز دوم:

ساعت ۸:۰۰ الی ۹:۳۰ - صبحانه

ساعت ۹:۳۰ - شروع کنفرانس ها

ساعت ۱۰:۴۰ - شروع کلاس های تخصصی

ساعت ۱۲:۴۰ الی ۱۴:۱۰ - ناهار

ساعت ۱۷:۴۰ - اتمام کلاس های تخصصی

ساعت ۱۸:۲۰ - اتمام کنفرانس ها و کلاس ها

ساعت ۱۷:۲۰ الی ۱۷:۴۵ - عصرانه

ساعت ۱۷:۵۴ الی ۲۰:۳۰ - اختتامیه و اعطای جوایز Development Awards

برنامه کامل کنفرانس ها و کلاس ها

قدم هشتم: استراحت کنید! (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نمایشگاه و همایش TGC جزو آن دسته از رویدادهایی است که در هر دو روز آن انرژی بسیار زیادی از شما می گیرد. از صبح تا عصر برنامه های علمی و تخصصی در جریان است که اگر انرژی نداشته باشید ممکن است سریعا خسته شوید. در نتیجه روز قبل رویداد حتما به اندازه ی کافی استراحت کرده تا بتوانید با انرژی کامل از تمام برنامه های رویداد بهره ببرید.

قدم نهم: نکته ای مهم درباره کلاس های تخصصی از آنجایی که استقبال از کلاس های تخصصی رویداد TGC۲۰۱۷ که تسلط برترین اساتید و بازی سازان مطرح بین المللی برگزار می شود، فوق العاده بوده است؛ اولویت شرکت در کلاس های تخصصی با کسانی است که تنها بلیت این کلاس ها را خریداری کرده اند. در صورتی که ظرفیت سالن اجازه می داد، به کسانی که بلیت تجاری خریده اند اجازه داده خواهد شد تا در کلاس ها شرکت کنند.

قدم دهم: تجربه خود را به اشتراک بگذارید / هشتگ #TGC۲۰۱۷ را فراموش نکنید تیم برگزاری TGC۲۰۱۷ در یک سال گذشته زحمت بسیاری کشیده اند تا این رویداد به ثمر بنشیند. مطمئنا شما با انتشار تجربه های خود از رویداد TGC شبکه های اجتماعی تان با هشتگ #TGC۲۰۱۷ و منشن کردن اکانت @TehranGameCon در تمام شبکه های اجتماعی می توانید در توسعه و گسترش این رویداد مهم کمک کرده و تیم برگزاری را بهتر از تجربیات خود آگاه کنید تا در دوره های بعدی همه چیز بهتر و بهتر شود. منتظر سلفی ها و متون زیبای شما هستیم!



click

راهنمای قدم به قدم TGC ۲۰۱۷

کلیک - نمایشگاه و همایش بین المللی Tehran Game Convention ۲۰۱۷ به زودی در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود.

از آنجایی که رویدادی با این لی آوت (مدل برگزاری) در ایران منحصر به فرد است و تقریبا اکثر کسانی که در رویداد شرکت می کنند تجربه ی مشابهی نداشته اند، می خواهیم به شما در ۱۰ گام توضیح دهیم که دقیقا چگونه می توانید بهترین حضور را در TGC۲۰۱۷ تجربه کنید.

قدم اول: کارت شناسایی=گرفتن کارت ورود نیازی به آوردن پرینت ایمیل ارسالی پس از خرید یا بلیت ایوند نیست. نام شما در سیستم حراست مرکز همایش های صدا و سیما ثبت شده و کارت های ورود شما نیز چاپ شده است. کارت ورود شما تنها با ارائه ی کارت شناسایی معتبر (ترجیحا کارت ملی) در هنگام ورود به شما اعطا می شود.

قدم دوم: وسایل مورد نیاز یا تحویل غرفه اگر در نظر دارید وسیله یا تجهیزات خاصی را به همراه خود بیاورید یا این که جهت دریافت غرفه خود یا تجهیزات داخل غرفه اطلاعات کسب کنید، با شماره ۸۸۳۱۰۲۲۲ داخلی ۲۴۵ آقای بختیار تماس گرفته و این موارد را با وی هماهنگ کنید تا مطمئن شوید وسیله ای که می خواهید به همراه بیاورید از نظر حراست مرکز همایش ها مشکلی نداشته باشد.

قدم سوم: اپلیکیشن TGC را نصب کنید همایش TGC۲۰۱۷ شامل بیش از ۶۰ کنفرانس متنوع، ۳ پل و ۶ کلاس تخصصی می شود. مشخصا تعداد بالای رویدادها باعث می شود که برنامه ریزی برای حضور در رویداد سخت باشد. پس بهتر است با دریافت و نصب اپلیکیشن TGC از طریق گوگل پلی یا اپ استور کار خودتان را راحت تر کنید.

با استفاده این برنامه می توانید تقویم کاری برای خود تعیین کنید و کنفرانس ها و نشست هایی که قصد شرکت در آن ها را دارید در تقویمی مشخص انتخاب کرده و در نتیجه هنگام حضور در رویداد دقیقا بدانید که در چه ساعتی باید در چه رویدادی شرکت کنید. این کار باعث می شود که حضور بسیار مفیدتر و بهینه تری در TGC۲۰۱۷ را تجربه کنید و از سردرگمی رهایی یابید. علاوه بر آن می توانید نقشه سالن های نمایشگاهی، شرکت های حاضر در نمایشگاه، اطلاعات سخنرانان، اخبار و ... را از طریق اپلیکیشن مشاهده کنید و همیشه همراه خود داشته باشید.

قدم چهارم: تنظیم قرار ملاقات های تجاری را فراموش نکنید اگر جزو شرکت کنندگان تجاری رویداد TGC۲۰۱۷ هستید، فراموش نکنید تا با مراجعه به Meeting App قرار ملاقات های تجاری خود را زودتر ثبت کنید تا بتوانید در نهایت بهترین و مفیدترین حضور تجاری را در رویداد تجربه کنید.

دقت کنید اگر شرکت کننده ی تجاری نیستید، به دنبال برقراری قرار ملاقات تجاری نباشید چون وجهه خوبی نه برای شما خواهد داشت نه برای رویداد. از طرف دیگر به احتمال بسیار زیاد تلاش شما به شکست می انجامد.

ورود به Meeting App قدم پنجم: نحوه رفت و آمد خود را مشخص کنید / استفاده از کارپینو یا تخفیف ویژه

آدرس محل برگزاری رویداد: اتوبان چمران به سمت ولیعصر، روبه روی خیابان ولنجک، مرکز همایش های صدا و سیما. از آنجا که ممکن است برای اولین بار به این مرکز بیایید، کروکی بالا را بررسی کنید. پس از ورود از درب اتوبان چمران، بایستی تا درب اصلی مرکز همایش ها حرکت کنید. اگر کارت پارکینگ دارید، می توانید ماشین خود را در پارکینگ مرکز پارک نمایید. پس از رسیدن به درب اصلی بایستی از درب گیت حراست وارد شده و کارت خود را تحویل گرفته و برای روز دوم نیز احراز هویت شوید. پس از ورود ون هایی جهت حمل و نقل شرکت کنندگان در نظر گرفته شده که با آن ها می توانید به مرکز همایش ها بروید. به صورت پیاده نیز نهایتا ۵ دقیقه از درب ورودی مرکز تا محل برگزاری رویداد فاصله دارید. دقت کنید به دلالی امنیتی عبور و مرور فراتر از محل برگزاری رویداد ممنوع است و جدا از رفتن به دیگر محل های سازمان صدا و سیما خودداری نمایید. در غیر این صورت عواقب تخطی از قوانین حراست سازمان پای خودتان خواهد بود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) طی همکاری مجموعه کارپینو با TGC۲۰۱۷، شما می توانید از طریق نصب این اپلیکیشن برای رفت و آمد خود به TGC از تخفیف برخوردار شوید.

در اپلیکیشن کارپینو با استفاده از کد تخفیف **tec_1st** یک سفر رایگان تا سقف ۱۰ هزار تومان هدیه می گیرید و برای سفرهای بعدی نیز با استفاده از کد **tec** تا سقف ۳۰۰۰ تومان برای رفت و آمد به TGC۲۰۱۷ تخفیف خواهید گرفت.

دریافت کارپینو از گوگل پلی

دریافت کارپینو از اپ استور

دریافت کارپینو از کافه بازار

قدم ششم: روز اول به موقع حضور یابید

با توجه به تعداد قابل توجه شرکت کنندگان رویداد و این که صبح روز اول رویداد کارت های ورودی تمام شرکت کنندگان به آن ها اعطا می شود، لازم است جهت گرفتن به موقع کارت خود از ساعت ۸ صبح پنج شنبه در محل ورودی مرکز همایش ها حضور داشته باشید. عدم حضور به موقع و دریافت کارت به معنی از دست دادن برنامه هایی خواهد بود که از ساعت ۹:۳۰ شروع می شوند.

قدم هفتم: برنامه کاری رویداد را مرور کنید

رویداد TGC۲۰۱۷ در دو روز ۱۵ و ۱۶ تیر ماه برگزار می شود. ساعت شروع روز اول به دلیل اعطای کارت های شرکت کنندگان از ساعت ۸ صبح خواهد بود. به طور خلاصه برنامه ی کاری و زمانی دو روز رویداد به صورت زیر خواهد بود:

روز اول:

ساعت ۸:۰۰ الی ۹:۳۰ - شروع اعطای کارت های ورود و صبحانه

ساعت ۹:۳۰ - شروع کنفرانس ها

ساعت ۱۰:۴۰ - شروع کلاس های تخصصی

ساعت ۱۲:۴۰ الی ۱۴:۱۰ - ناهار

ساعت ۱۷:۴۰ - اتمام کلاس های تخصصی

ساعت ۱۸:۲۰ - اتمام کنفرانس ها و کلاس ها

ساعت ۱۸:۲۰ الی ۱۹:۰۰ - عصرانه

روز دوم:

ساعت ۸:۰۰ الی ۹:۳۰ - صبحانه

ساعت ۹:۳۰ - شروع کنفرانس ها

ساعت ۱۰:۴۰ - شروع کلاس های تخصصی

ساعت ۱۲:۴۰ الی ۱۴:۱۰ - ناهار

ساعت ۱۷:۴۰ - اتمام کلاس های تخصصی

ساعت ۱۸:۲۰ - اتمام کنفرانس ها و کلاس ها

ساعت ۱۷:۲۰ الی ۱۷:۴۵ - عصرانه

ساعت ۱۷:۵۴ الی ۲۰:۳۰ - اختتامیه و اعطای جوایز Development Awards

برنامه کامل کنفرانس ها و کلاس ها

قدم هشتم: استراحت کنید

نمایشگاه و همایش TGC جزو آن دسته از رویدادهایی است که در هر دو روز آن انرژی بسیار زیادی از شما می گیرد. از صبح تا عصر برنامه های علمی و تخصصی در جریان است که اگر انرژی مکفی نداشته باشید ممکن است سرپا خسته شوید. در نتیجه روز قبل رویداد حتما به اندازه ی کافی استراحت کرده تا بتوانید با انرژی کامل از تمام برنامه های رویداد بهره ببرید.

قدم نهم: نکته ای مهم درباره کلاس های تخصصی

از آنجایی که استقبال از کلاس های تخصصی رویداد TGC۲۰۱۷ که تسلط برترین اساتید و بازی سازان مطرح بین المللی برگزار می شود، فوق العاده بوده است؛ اولویت شرکت در کلاس های تخصصی با کسانی است که تنها بلیت این کلاس ها را خریداری کرده اند. در صورتی که ظرفیت سالن اجازه می داد، به کسانی که بلیت تجاری خریده اند اجازه داده خواهد شد تا در کلاس ها شرکت کنند.

قدم دهم: تجربه خود را به اشتراک بگذارید / هشتگ #TGC۲۰۱۷ را فراموش نکنید

تیم برگزاری TGC۲۰۱۷ در یک سال گذشته زحمت بسیاری کشیده اند تا این رویداد به ثمر بنشیند. مطمئنا شما با انتشار تجربه های خود از رویداد TGC در شبکه های اجتماعی تان با هشتگ #TGC۲۰۱۷ و منشن کردن اکانت @TehranGameCon در تمام شبکه های اجتماعی می توانید در توسعه و گسترش این رویداد مهم کمک کرده و تیم برگزاری را بهتر از تجربیات خود آگاه کنید تا در دوره های بعدی همه چیز بهتر و بهتر شود. منتظر سلفی ها و متون زیبای شما هستیم.



مدیر رویداد بین المللی گیم تهران: تعامل بازی سازان ایرانی با دنیا محدود است

خبرگزاری شبستان: مهرداد آشتیانی گفت: تعامل بازی سازان ایرانی با دنیا محدود است، با برگزاری TGC می خواهیم به دنیا نشان بدهیم که ما هم صنعت بازی سازی داریم و حداقل این که شرکت های فعال بازی سازی و محتوای خوبی برای عرضه در بازارهای جهانی داریم.

مهرداد آشتیانی، مدیر پروژه بین المللی TGC درباره مشکلاتی که در راه برگزاری اولین نمایشگاه بازی های رایانه ای با آن مواجه شدند به خبرنگار فرهنگی خبرگزاری شبستان گفت: به هر حال مشکلاتی بود، نگرانی ها و دغدغه هایی وجود داشت که اگر شما این شرکت های خارجی را می آوردید قضیه برعکس نشود یعنی به جای کمک به ورود بازی های ایرانی به بازارهای جهانی و بین المللی، پای بازی های خارجی به کشور باز شود. خوشبختانه توانستیم این دغدغه ها را برطرف کنیم.

وی در مورد میزان بازخورد برگزاری این رویداد در سطح بین الملل گفت: بازخورد بسیار بالایی داشته است. اگر در گوگل و توئیتر سرچ کنید می بینید که تعداد زیادی از آدم های طراز اول و بین المللی در حال صحبت درباره رویداد TGC هستند. خیلی ها برایشان عجیب است و می پرسند مگر ایران هم صنعت بازی سازی دارد. کمینه دستاوردی که TGC می تواند داشته باشد این است که به دنیا نشان بدهد که ما هم صنعت بازی سازی داریم و حداقل این که شرکت های فعال بازی سازی و محتوای خوبی برای عرضه در بازارهای جهانی داریم.

آشتیانی همچنین درباره بزرگ ترین هدف بنیاد از برگزاری رویداد TGC گفت: فکر می کنم بزرگ ترین دستاورد می تواند روتین شدن تعاملات بین المللی بازی سازان ایرانی باشد. هیچ وقت در خلا نمی توانیم بزرگ شده و رشد کنیم. با دنیا باید تعامل کنیم و این تعامل در ایران مقداری محدود است؛ هزینه های شرکت در نمایشگاه های بین المللی خارجی بالا است و همه شرکت ها نمی توانند در آنها حضور داشته باشند. برگزاری چنین اتفاقی در کشور خودمان و آن همه به صورت روتین سالیانه می تواند این امر را عادی کند و شرکت ها یاد بگیرند و بلد شوند چطور با دنیا تعامل داشته باشند.

گفتنی است رویداد TGC، نخستین رویداد تجاری صنعت بازی های رایانه ای ایران است که در ۱۵ و ۱۶ تیرماه توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برگزار می شود و هدف اصلی و قطعی بنیاد ملی بازی های رایانه ای از برگزاری "Tehran Game Convention" "صادرات بازارهای ایرانی است و ۹۹ درصد شرکت های خارجی حاضر در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند.

هدف اصلی رویداد TGC برقراری ارتباط میان فعالان صنعت بازی های رایانه ای در ایران با سرمایه گذاران و ناشران بین المللی است. صنعت بازی های رایانه ای در ایران بیش از ۱۰ سال قدمت داشته و صدها بازی جذاب در این حوزه تولید شده است. با این حال، آن طور که شایسته توانمندی های بازی سازان ایرانی بوده، بازی های کشورمان فرصت حضور و خودنمایی در بازارهای بین المللی را پیدا نکرده اند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای می گوشتد رویداد TGC، بستر ورود بازی سازان ایرانی به بازارهای جهانی را فراهم آورد.



تجارت

فرهنگ سازی، حلال مشکلات بازار بازی

سارا رشادی زاده: هرچند که بازار بازی در ایران نسبت به بازارهای جهانی مشابه، هنوز در ابتدای راه قرار دارد، اما نسبت به چند سال قبل پیشرفت خوبی را تجربه کرده است. بازی سازان ایرانی که روزگاری از تعداد انگشتان یک دست تجاوز نمی کردند امروزه به قدری زیاد شده اند که شمار دقیق آنان از دست خارج شده است.

افزایش شمار بازی سازان باعث شد تا مسئولان دولتی همچون بنیاد ملی بازی های رایانه ای بیش از پیش به این حوزه توجه نشان بدهند و با بررسی نقاط ضعف و قوت این حوزه در گام نخست به دنبال راهی برای رقابت با بازی های خارجی موجود در بازار داخلی و پس از آن حضور در بازارهای صادراتی باشند. کارشناسان بخش خصوصی معتقدند روند حمایت های فعلی این بنیاد به ویژه در بخش آموزش، روندی موثر است، اما هنوز هم در مراحل مانند جذب سرمایه گذار، تولید و حتی توزیع بازی ها با مشکلاتی مواجهیم که همگی نیاز به فرهنگ سازی دارد.

تا ۷ سال پیش صنعت بازی ایران تنها به سوی بازی های شخصی میل می کرد، اما با توسعه فناوری، بازار بازی به سوی انواع بازی های دیجیتالی و موبایلی میل کرد به طوری که این روزها درصد فروش بازی های آنلاین و موبایلی از درصد فروش بازی های رایانه ای پیشی گرفته است. در این میان بازی هایی با پرداخت درون برنامه ای بیشتر از سایر انواع بازی ها مورد استقبال قرار گرفت. براساس آخرین آماري که در بحث درآمد و فروش وجود دارد، در سال ۱۳۹۵ به طور تقریبی ۷۰ تا ۸۰ میلیارد ریال درآمد محتوای دیجیتال شامل اپلیکیشن و بازی توسط کاربران ایرانی برای محصولات بوده که کاربران باید آن را از ابتدا خریداری می کردند، که در اصطلاح به آن پرمیموم گفته می شود، در حالی که حدود ۶۴۰ میلیارد ریال فروش درون برنامه ای برای اپلیکیشن و بازی بوده است. به دنبال افزایش توجه ها به بازار بازی های دیجیتالی، چندی پیش حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از نیازهای بازار بازی های دیجیتالی سخن گفت. وی معتقد است افزایش پهنای باند باعث شده مردم بیشتر بازی کنند، اما این فقط به این معنا نیست که تمام زمانی که بازی می کنند مربوط به بازی ایرانی است. به همین دلیل برای رونق بخشیدن به بازار بازی های رایانه ای باید به کمک افزایش زیرساخت ها و بهبود کیفیت بازی های بومی راهی یافت که در کنار بازی های خارجی مردم از بازی های بومی نیز استفاده کنند.

همکاری سازمانی در مسیر افزایش تولید بومی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) سعید رسول اف، رئیس سندیکای تولیدکنندگان نرم افزارهای تلفن همراه در گفت و گو با روزنامه «گسترش تجارت» با اشاره به رشد بازار بازی های موبایلی می گوید: به عقیده من، نگاهی به بازار بازی نشان می دهد روند رشد این بازار بسیار سریع است. با توجه به استقبال بالا از این بازار و حلیف گسترده مخاطبان بازی، این بازار به لحاظ درآمدزایی نیز توانسته از بازار اپلیکیشن های کاربردی و آموزشی پیشی بگیرد. بر همین اساس هم فعالیت بازی سازان ایرانی در حوزه تولید بازی افزایش یافت.

در این میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز به کمک آنان آمد و توانست زمینه رونق هرچه بیشتر را برای آنان فراهم آورد. وی در ادامه سخنان خود می افزاید: این روزها ما شاهد حضور بازی سازان متعدد هستیم و می بینیم برای تسهیل فعالیت آنان سازمان های مختلفی دست به کار شده اند. به عنوان نمونه شاهد آن هستیم که در روند صدور مجوزهای لازم بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی همکاری های نزدیکی را آغاز کرده اند.

رسول اف پیش از این هم درباره وضعیت بازی های موبایلی در ایران به اظهار نظر پرداخته بود و به لزوم افزایش سرمایه گذاری بر این حوزه اشاره کرده بود. وی معتقد است: سرمایه گذاری در این بخش در کشور ما کم است و هنوز خیلی از شرکت ها جرات نکرده اند به این حوزه وارد شوند چون رقابت در این حوزه سخت است و بازی چون زبان مشترک همه است ساخت آن مشکل تر می شود و می طلبد که کمی روی آن سرمایه گذاری شود.

تشکیل تیم دشوار است

مهدی نیازی، کارشناس و فعال حوزه بازی های موبایلی در بررسی وضعیت بازار داخلی بازی های موبایلی به «گسترش تجارت» می گوید: مهم ترین چالش در مسیر تولید بازی های موبایلی تشکیل تیم است که به طور تقریبی می توان گفت به دلیل پراکنده بودن خبرگان این حوزه در ایران روند سخت و دشواری به شمار می آید. علاوه بر این می بینیم که به طور معمول تیم ها نمی توانند داستانی را که در ذهن دارند به دقت پیاده سازی کنند. به همین دلیل کیفیت بازی پایین می آید و به دنبال آن میزان فروش نیز کاهش می یابد. این فعال حوزه بازی های موبایلی در ادامه سخنان خود با اشاره به چند شرکت برتر در این حوزه می افزاید: چند شرکت محدود در ایران وجود دارد که بازی های باکیفیتی را راهی بازارهای فروش می کنند، اما سایر شرکت ها به دلایلی که پیش از این اشاره شد، با افت کیفیت در محصولات شان مواجه می شوند. علاوه بر این ما در بحث عرضه و توزیع نیز با چالش هایی دست به گریبان هستیم. در ایران حجم اپلیکیشن ها و بازی های در دسترس بسیار بالاست و به دلیل یکسان بودن شیوه توزیع، در بسیاری از مواقع بازی های باکیفیت دیده نمی شوند. وی همچنین به بازار بازی های واقعیت افزوده اشاره می کند و می گوید: ما حدود دو سال است که در این حوزه فعال شده ایم. لوایل فعالان این حوزه انگشت شمار بودند اما حالا به مرور تعداد فعالان این حوزه افزایش یافته و می بینیم در شهرهای تهران، مشهد و اصفهان پراکندگی تولیدکنندگان واقعیت افزوده بیشتر از پیش شده است. با این حال هنوز کارایی صنعت بازی چندان در ایران شناخته نشده و هنوز باید در این زمینه اطلاع رسانی بیشتری انجام داد. نیازی همچنین بحث تبلیغات را محور قرار می دهد و می گوید: همان طور که می دانید تبلیغات تاثیر بسیار بالایی در روند فروش دارد و باید به آن با دقت نظر بیشتری توجه کرد. علاوه بر این ما در بحث صادرات نیز با چالش هایی دست به گریبان هستیم. یکی از این چالش ها آن است که بازی برای ورود به بازار صادراتی باید به صورت دوزبانه تولید شود، قابلیتی که بسیاری از بازی های ایرانی از آن بی بهره هستند.

سخن پایانی

بازار بازی های دیجیتال و به ویژه بازی های موبایلی در ایران هنوز در ابتدای راه قرار دارد. هرچند نسبت به سال های گذشته با پیشرفت خوبی مواجه شده ایم، اما هنوز راه زیادی باقی مانده تا بتوانیم خود را به میانگین های جهانی برسانیم. نگاهی کلی به سخنان و درد دل های فعالان حوزه بازی که همگی به همت سرمایه گذار خصوصی وارد این عرصه شده اند نشان می دهد مهم ترین نیاز این حوزه پس از جذب سرمایه گذار، فراهم کردن سازوکاری برای ایجاد فرهنگ کار تیمی، تغییر شیوه عرضه بازی ها و تمرکز بیشتر بر تبلیغات است. البته نباید فراموش کرد که برای قدرتمندتر شدن در بازار بازی نباید به بازار بومی اکتفا کرد و باید راهی برای افزایش شمار بازی های صادراتی پیدا کرد؛ راهی که در گام نخست نیازمند برنامه ریزی دقیق، سرمایه گذاری و آموزش است.



بازار بازی های موبایلی داغ شد (۱۳۹۶/۰۴/۱۳)

رئیس سندیکای تولیدکنندگان نرم افزارهای تلفن همراه معتقد است بازار بازی های موبایلی از نظر درآمدزایی از بازار اپلیکیشن های کاربردی و آموزشی پیشی گرفته است.

به گزارش پایگاه خبری گسترش، سعید رسول اف در گفت و گو با روزنامه «گسترش تجارت» با اشاره به رشد بازار بازی های موبایلی اظهار کرد: نگاهی به بازار بازی نشان می دهد روند رشد این بازار بسیار سریع است. با توجه به استقبال بالا از این بازار و حلیف گسترده مخاطبان بازی، این بازار به لحاظ درآمدزایی نیز توانسته از بازار اپلیکیشن های کاربردی و آموزشی پیشی بگیرد. بر همین اساس هم فعالیت بازی سازان ایرانی در حوزه تولید بازی افزایش یافت. در این میان بنیاد ملی بازی های رایانه ای نیز به کمک آنان آمد و توانست زمینه رونق هرچه بیشتر را برای آنان فراهم آورد.

وی افزود: این روزها ما شاهد حضور بازی سازان متعدد هستیم و می بینیم برای تسهیل فعالیت آنان سازمان های مختلفی دست به کار شده اند. به عنوان نمونه شاهد آن هستیم که در روند صدور مجوزهای لازم بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی همکاری های نزدیکی را آغاز کرده اند.

رسول اف پیش از این هم درباره وضعیت بازی های موبایلی در ایران به اظهار نظر پرداخته بود و به لزوم افزایش سرمایه گذاری بر این حوزه اشاره کرده بود. وی معتقد است سرمایه گذاری در این بخش در کشور ما کم است و هنوز خیلی از شرکت ها جرات نکرده اند به این حوزه وارد شوند چون رقابت در این حوزه سخت است و بازی چون زبان مشترک همه است ساخت آن مشکل تر می شود و می طلبد که کمی روی آن سرمایه گذاری شود.

رویداد TGC با حضور خریداران و ناشران مطرح بین‌المللی برگزار می‌شود (۱۴۰۰-۱۴۰۱-۱۴۰۲)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با اعلام برگزاری Tehran Game Convention به عنوان نخستین رویداد تجاری صنعت بازی‌های رایانه‌ای ایران در ۱۵ و ۱۶ تیرماه واقع در مرکز همایش‌های صدا و سیما گفت: هدف ما از برگزاری این رویداد، اتصال بازی‌سازان ایرانی به بازار جهانی است.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، حسن کریمی قدوسی در نشست خبری که صبح روز یکشنبه ۱۱ تیرماه برگزار شد، افزود: هدف قطعی ما از برگزاری TGC، صادرات بازارهای ایرانی است و در این راه ۹۹ درصد شرکت‌های خارجی در این رویداد، خریدار محصول و ناشر هستند.

وی با بیان این که می‌توان ادعا کرد TGC نخستین همایش بین‌المللی نه تنها در حوزه بازی که در صنعت ICT است گفت: برای نخستین بار، به جای آن که به طور فرمایشی هیاتی از طرف یک دولت خارجی به ایران بیاید، بیش از ۱۰۰ نفر از فعالان صنعت گیم از بخش خصوصی واقعی کشورهای مختلف جهان به ایران می‌آیند و امیدواریم حضور این افراد در رشد و توسعه صنعت بازی‌های ویدئویی ایران موثر باشد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که تجربه به ما نشان داده است ناشران بین‌المللی در مقابل بازی‌های ایرانی گارد دارند گفت: حل این مشکل صرفاً با حضور در نمایشگاه‌های خارجی شکسته نمی‌شود و شرکت‌های خارجی با حضور در کشور و مشاهده فضای امنی که برای سرمایه‌گذاری وجود دارد، به همکاری با بازی‌سازان ایرانی تشویق شده و اعتماد لازم به وجود می‌آید.

کریمی قدوسی با تأکید بر این که بازار بازی‌های رایانه‌ای در تمام دنیا، بازاری جهانی است گفت: بازار ۸۰ میلیون نفری ایران، برای توسعه صنعت بازی، بازار کوچکی محسوب می‌شود و باید برای اتصال بازی‌سازان ایرانی به بازارهای خارجی بیش از پیش بکوشیم.

حضور سخنرانان تراز اول بین‌المللی در TGC

مهرداد آشتیانی مدیر پروژه رویداد TGC نیز در این نشست خبری گفت: هدف از برگزاری این رویداد افزایش تعاملات بین‌المللی برای بازی‌سازان داخلی و ارتقای تجربه و دانش آنهاست.

وی افزود: در نخستین رویداد TGC قرار است ۶۰ سخنرانی با محوریت مسائل اصلی صنعت بازی شامل طراحی بازی، فنی، هنری، مدیریت پروژه و توسعه کسب و کار برگزار شود که نیمی از این سخنرانان، اساتید باتجربه و تراز اول بین‌المللی هستند.

آشتیانی ادامه داد: به موازات سخنرانی‌ها ۶ کلاس تخصصی یک روزه نیز در TGC برگزار می‌شود و اساتید خارجی و داخلی تجربیات و دانش خود را به صورت فشرده در موضوعات تخصصی در اختیار شرکت‌کنندگان قرار می‌دهند. همچنین موضوعات مرتبط با حوزه گیم در سه پنل تخصصی در این رویداد به بحث گذاشته خواهد شد.

وی درباره جزئیات برپایی نمایشگاه TGC نیز توضیح داد: ۱۱۰۰ متر مربع فضای نمایشگاهی در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما وجود دارد که از این میزان ۷۵۰ متر مربع در اختیار شرکت‌های تجاری و ۳۵۰ متر مربع در اختیار بازی‌سازان مستقل قرار گرفته است.

آشتیانی گفت: ۱۲۰ شرکت در این رویداد حاضر خواهند شد که ۳۰ درصد آن‌ها خارجی هستند. بخشی از این شرکت‌های خارجی نیز به دعوت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و با توجه به اهداف TGC به این رویداد می‌آیند.

مدیر پروژه TGC تأکید کرد: هرچند در دوره نخست TGC بیشتر نگاه ما به حمایت از بازی‌سازان داخلی معطوف بوده است، اما شعار محوری این رویداد، ایجاد پل ارتباطی بین صنعت بازی‌سازی در خاورمیانه و فضای بین‌الملل است و برای دوره‌های بعد تلاش خواهیم کرد با حضور بیشتر بازی‌سازان از کشورهای خاورمیانه، یک گام به جلو برداریم.

وی افزود: برنامه کاری رویداد در روز اول از ساعت ۸:۳۰ صبح آغاز می‌شود و تا ۱۸:۳۰ خواهد بود و روز دوم نیز مراسم اختتامیه‌ای برای اهدای جوایز مسابقه جایزه توسعه‌دهندگان تا ساعت ۲۰:۰۰ برگزار خواهد شد.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

جهت گیری محتوا

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

فراوانی خبر

عنوان خبر
منابع دیگر: منبع ۱ | منبع ۲ | منبع ۳ | ...
محل قرارگیری خلاصه خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۴/۱۳

