

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آینه مطبوعات

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶



روابط عمومی

فهرست

۱

بنیاد بازی های رایانه ای به دنبال سهم بیشتر در بازار جهانی است



۲

ارتباط با ناشران بین المللی مهم ترین دلیل حضور بازی سازان ایرانی در تی جی سی



۳

ارتباط با ناشران بین المللی مهم ترین دلیل حضور بازی سازان ایرانی در تی جی سی



۴

ارتباط با ناشران بین المللی مهم ترین دلیل حضور بازی سازان ایرانی در «تی جی سی»



۵

مقایسه صنعت بازی ایران و گیمزهای ایرانی با سه قاره آمریکا، اروپا و آقیانوسیه



۶

تعامل جهانی پیش شرط تولید بازی های رایانه ای در ایران



۷

«خاله قزی» روی PS4 عرضه می شود



۸

قرارداد نشر بین المللی بازی ایرانی «خاله قزی» برای PS4 امضا شد



۹

قرارداد نشر بین المللی بازی ایرانی «خاله قزی» برای PS4 امضا شد



۱۰

قرارداد نشر بین المللی بازی ایرانی «خاله قزی» برای PS4 امضا شد



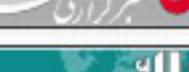
۱۱

ارتباط با ناشران بین المللی مهم ترین دلیل حضور بازی سازان ایرانی در تی جی سی



۱۲

بازی سازان ایرانی از دلایل و نتایج حضور در تی جی سی گفتند



۱۳

بازی سازان ایرانی از دلایل و نتایج حضور در تی جی سی گفتند



۱۴

نظرسنجی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نمایشگاه TGC تهران



۱۵

ارتباط با ناشران بین المللی مهم ترین دلیل حضور بازی سازان ایرانی در تی جی سی



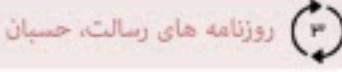
۱۶

راهنمای دریافت گواهینامه شرکت در کلاس های تخصصی TGC



۱۷

ساختار بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا مهرماه مشخص می شود



۱۴	تکلیف بنیاد ملی بازی های رایانه ای مشخص می شود	
۱۵	رضایت غرفه داران خارجی از حضور در رویداد TGC 2017	
۱۶	لبخند رضایت غرفه داران خارجی از حضور در رویداد TGC 2017	
۱۷	رضایت غرفه داران خارجی از حضور در رویداد TGC 2017	
۱۸	رضایت غرفه داران خارجی از حضور در رویداد TGC 2017	

تعداد محتوا : ۲۵



پایگاه خبری

روزنامه

خبرگزاری

۱۴

۸

۳



حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای بنیاد بازی های رایانه ای به دنبال سهم بیشتر در بازار جهانی است



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با اشاره به اینکه بنیاد ملی بازی های رایانه ای به دنبال فرهنگ سازی برای بازی رایانه است، گفت: این بنیاد به دنبال بهره گیری سهم بیشتر از بازار بازی های رایانه ای در جهان است. حسن کریمی قدوسی در چهارمین اجلاس سراسری مدیران کل فرهنگ

وارشاد اسلامی استان ها با بیان این مطلب افزود: امروز بازی های رایانه ای در بخش مذهبی، سیاسی، آموزش نظامی، انتقال فرهنگ، آموزش دانش آموزان و دانشجویان، پهداشت و درمان و ورزش در حال شکل گیری است. وی تأکید کرد: طبق آمار در ایران ۲۳ میلیون نفر بازیکن بازی های دیجیتال هستند، در ایران بازی های رایانه ای بیشتر به منظور پر کردن لوقات فراغت و بیکاری، جدید و مختلف بودن آن ها نسبت به سایر تفریحات، ارزان بودن و انجام کارهایی که انجام دادن آن ها در زندگی واقعی پرهزینه هستند، صورت می گیرد. کریمی قدوسی درباره وضعیت بازی های رایانه ای در ایران و جهان یادآور شد: امروز بازی های رایانه ای در میهمانی رفتن، رفتن به مکان های تفریحی عمومی، فعالیتهای ورزشی، خرید کردن و پاسارگردی، سفرهای داخل کشور، انجام بازی های غیر دیجیتال و رستوران گردی و... دیده می شود. وی افزود: جذابیت این صنعت موجب شده است تا روز به روز تعداد شرکت های بازی ساز افزایش یابد. اگرچه نکته ویژه در مورد این صنعت آن است که تعداد تیم های مستقل و ثبت نشده بازی سازی که معمولاً جوانان تازه کار در آن ها مشغول فعالیت هستند، کمتر از شرکت های ثبت شده نیست و بسیاری از بازی سازان به صورت تیمی و به ویژه در پلتفرم موبایل مشغول به تولید هستند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ابراز داشت: در ایران، بیش از ۱۰۰ شرکت بازی سازی، بیش از دو هزار بازی ساز، بیش از ۵۰۰ بازی در پلتفرم رایانه و بیش از هزار بازی در پلتفرم موبایل وجود دارد. کریمی قدوسی با اشاره به اهداف تعیین شده برای صنعت بازی خاطر نشان کرد: افزایش سهم در آمد بازار بازی های ایرانی در کشور، افزایش کمی و میزان فروش بازی های صادراتی، افزایش تعداد افراد آموزش دیده و متخصص و افزایش تعداد شرکت های بازی سازی جزء اهداف مهم بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. وی درباره راهبردهای این بنیاد بیان کرد: فرهنگ سازی استفاده صحیح از بازی های دیجیتال، جلب نظر مشتریان بزرگ و سایر صنایع، ارتقای زنجیره ارزش ایده تامحصول ابتدایی از طریق شتاب دهنده ها و مرآکز رشد، ارتقای توانمندی بازی سازان برای تولید صنعتی، ارتقای کیفی عرضه و توزیع بازی های دیجیتال و ارتقای کمی و کیفی آموزش های رسمی و تخصصی در صنعت بازی های دیجیتال بخشی از راهبردهای بنیاد به شمار می رود.

ارتباط با ناشران بین‌المللی مهم‌ترین دلیل حضور بازی‌سازان ایرانی در تی‌جی‌سی

نمایشگاه TGC شروع یک راه و اتفاق بزرگ برای صنعت بازی‌سازی ایران بود. اما قطعاً برای برگزاری سالانه چنین رویدادی استفاده از نظر شرکت‌کنندگان و افرادی که در این رویداد شرکت داشته‌اند یکی از کارهای مهمی است که باید صورت یابیم. به همین جهت در طول برگزاری رویداد از شرکت‌کنندگان داخلی و خارجی رویداد نظرسنجی شد. سوالات نظرسنجی به گونه‌ای بود که تمام زوایای برگزاری رویداد را پوشش می‌داد. در قسمت اول گزارش، تحلیلی از مجموع نظرات شرکت‌کنندگان داخلی رویداد تی‌جی‌سی ارائه خواهد شد. در قسمت دوم نیز به صراحت برسی نظر شرکت‌کنندگان خارجی خواهیم رفت. یکی از عده سوال‌هایی که قبل از برگزاری اکثر علاقه‌مندان از خود می‌پرسیدند این بود که هدف از شرکت در این رویداد چیست و تی‌جی‌سی از چه بابت می‌تواند مفید باشد. حال اغلب شرکت‌کنندگان داخلی بر این باور هستند که عده دلیل آن‌ها برای شرکت در این رویداد صحبت با ناشران خارجی و آشنازی و همکاری با دیگر گروه‌ها بوده است. البته علی نظرسنجی صورت گرفته غیر از این دو مورد، بیشتر افراد در صدد معرفی شرکت و محصولات خود نیز بوده‌اند. از دیگر مواردی که شرکت‌کنندگان به آن اشاره کرده‌اند کسب تجربه و ورود به بازارهای خارجی بوده است.

اما قطعاً مهم‌ترین موضوعی که از نظر شرکت‌کنندگان حائز اهمیت است؛ نقاط قوت و ضعف نمایشگاه است. بیشتر افرادی که در نمایشگاه شرکت داشته‌اند، عقیده دارند که حضور شرکت‌کنندگان خارجی در این نمایشگاه مهم‌ترین و بزرگ‌ترین نقطه قوت آن است. علاوه بر این، طراحی غرفه‌ها و نصب بنرهای یک دست از دیگر مواردی بود که از نظر شرکت‌کنندگان نکته مثبت به شمار می‌رفت. برنامه‌بریزی مناسب و انجام دقیق کلیه امور از دیگر مواردی بود که شرکت‌کنندگان داخلی از آن راضی بودند.

بخش‌هایی که توجه شرکت‌کنندگان را به خود جلب کرده بود بازدید وزاری محترم ارتباطات و فرهنگ و ارشاد اسلامی، ارتباط با ناشران خارجی، برگزاری کنفرانس‌ها و کلاس‌های تخصصی مانند کلاس آفای جلیلی و حضور شرکت‌های همچون Rovio و THQ Nordic است. این چند بخشی که به آن اشاره کردیم عده قسمت‌هایی که باعث جلب توجه شرکت‌کنندگان شده بود و از نظر آن‌ها بیشتر از همه به چشم آمده بودند توجه به نظرسنجی صورت گرفته، اغلب شرکت‌کنندگان داخلی به طور کلی از نمایشگاه TGC راضی بوده‌اند و امیدوارند که این نمایشگاه سالانه برگزار شود. پشتیبانی و اطلاع‌رسانی از بخش‌هایی بود که افرادی که در نمایشگاه حضور پیدا کرده بودند از آن رضایت کامل داشتند. تاریخ برگزاری رویداد نیز از دیگر بخش‌هایی بود که اکثر شرکت‌کنندگان از آن راضی بودند؛ اما بر این باور بودند که بهتر است در اوائل یا اواخر بهار برگزار شود. در کنار این نقاط قوت، نقاط ضعفی هم از نظر شرکت‌کنندگان وجود داشت. آن‌ها باور دارند که یکی از ضعف‌های تی‌جی‌سی، جانمایی غرفه‌ها بود. نکته بعدی که شرکت‌کنندگان در مورد غرفه‌ها ذکر کردند، میزان فضایی بود که به غرفه‌ها اختصاص یافته بود. شرکت‌کنندگان فضای غرفه‌ها را عموماً کوچک می‌دانستند که اجازه نمی‌داد ارائه خوبی از کار خود داشته باشند. قطعی بودن اینترنت، همزمانی کلاس‌ها و محل برگزاری از سایر مواردی بود که به عنوان ضعف تی‌جی‌سی اعلام شده است. موضوع دیگر که لازم است آن را ذکر کنیم، چگونگی آگاه شدن علاقه‌مندان از برپایی این نمایشگاه است.

ارتباط با ناشران بین‌المللی مهم‌ترین دلیل حضور بازی‌سازان ایرانی در تی‌چی‌سی
نتیجه‌ی نظرسنجی از شرکت کنندگان داخلی ۱۷ تا شان داد:

که باست چلب بوجه شرکت گشته کن شده و در این شرکت ۴۰ هزار کارمند دارد
با وجود نمایندگی میراث گرفته اغلب شرکت گشته کن باعث
بهادر کی از نمایندگان VCK ۱۵٪ بخوبی می‌باشد و با این روند کافی نیست که
سالی اخیر گزاف شود یعنی واصله سازی از پیش هایی بود که افراد
که در نمایشگاه حضور می‌باشند از این نظر کاملاً متفاوت باشند. فریخ
بر گذشت و بعد از این دفعه بخشنده ای از پیش بودند که همین لست را با این روش برگزیر
راصی پوچند این ایجاد نمی‌باشد که همین لست را با این روش برگزیر
شود که اکنون اتفاق فومنفاطح معمولی هم اتفاق نشود که کنندگان وجود
دانش آموز های از این اتفاق نمی‌باشند که می‌توانند شرکت کنندگان
بودن که می‌توانند که شرکت گشته کن شرکت گشته کنندگان غریب نمایند
لطفی می‌بود که به غریبها اختصاص یافتند و بدین شرکت گشته کنندگان غریب
غرندهای اعموماً کوچک می‌باشند که اخراج این یادداشت خوب است. از



نمایشگاه TGC شرکت پرکار، فروشنده این محصول است. بازی های ایران پرداز این محصول را برگزیدن، آنرا به عنوان یکی از محبوب ترین و مبتدازترین محصولات در این ساله معرفی کردند. این محصول از نظر شرکت تکنوتکنولوژی ایران، یک محصول امن و مبتداز است که باید همراه با یک گیره و یک چشمی جزوی از این محصولات باشد. این محصول از نظر شرکت تکنوتکنولوژی ایران، یک محصول امن و مبتداز است که باید همراه با یک گیره و یک چشمی جزوی از این محصولات باشد. این محصول از نظر شرکت تکنوتکنولوژی ایران، یک محصول امن و مبتداز است که باید همراه با یک گیره و یک چشمی جزوی از این محصولات باشد. این محصول از نظر شرکت تکنوتکنولوژی ایران، یک محصول امن و مبتداز است که باید همراه با یک گیره و یک چشمی جزوی از این محصولات باشد. این محصول از نظر شرکت تکنوتکنولوژی ایران، یک محصول امن و مبتداز است که باید همراه با یک گیره و یک چشمی جزوی از این محصولات باشد.

رسالت

**نتیجه نظرسنجی از شرکت کنندگان داخلی
«تبی جی سی» ۲۰۱۷ نشان داد:**

نمایشگاه «تئی جی سی» شروع یک راه و اتفاق بزرگ برای صنعت ازی سازی ایران بود. اما قطعاً برای برگزاری سالانه چنین رویدادی مستغایه از نظر شرکت کنندگان و افرادی که در این رویداد شرکت ناشتائند یکی از کارهای مهمی است که باید صورت بگیرد. به همین جهت در طول برگزاری رویداد از شرکت کنندگان داخلی خارجی رویداد نظرسنجی شد. سوالات نظرسنجی به گونهای بود که تمام زوایایی برگزاری رویداد را پوشش می داد. در قسمت اول تقریباً، تحلیلی از مجموع نظرات شرکت کنندگان داخلی رویداد «تئی جی سی»، لایه خواهد شد. در قسمت دوم نیز به سرانجام بررسی نظر شرکت کنندگان خارجی خواهیم رفت.



مقایسه صنعت بازی ایران و گیمرهای ایرانی با سه قاره آمریکا، اروپا و آقیانوسیه

بازی های ویدیویی بین ایرانی ها به گزارش آمار و ارقام و مقایسه آن با دیگر کشورهای جهان، موضوع گزارش جدید موسسه دایرک است که زومجی نگاهی اختصاصی به آن داشته است.

مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک)، مجموعه ای زیبی از بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که به تحقیق در زمینه بازی های ویدیویی در ایران و مقایسه آن با دیگر کشورها می پردازد. موضوع جدیدترین گزارش این موسسه که برای اولین بار در جریان نمایشگاه **TGC** تهران معرفی شد، مقایسه آماری مصرف بازی های ویدیویی و رفاقت گیمرهای ایران با مخاطبان سه قاره آمریکای شمالی، اروپا و آقیانوسیه است. این گزارش به منظور انتشار و معرفی آن به بازدیدکنندگان خارجی نمایشگاه تجاری **TGC** به زبان انگلیسی و با عنوان "Digital Games in Motion" منتشر و در ۳۲ صفحه گردآوری شده است.

سیدحسین، مدیرعامل دایرک در پخشی از مقدمه این گزارش می گوید:

وقتی راجع به "بازی های دیجیتال" صحبت می کنیم؛ سخن از رسانه جدیدی به میان می آید که نسبت به سایر مدياهها، پیشتر است. رسانه ای که ارتباط تنگاتنگی با مخاطبین خود ایجاد کرده است، یک "هنر دیجیتال" که مرزهای هنر عرف را وسعت پخته و سرگرمی را با زیبایی شناسی آمیخته است؛ یک تکنولوژی همگرا که توانایی های پسر مدرن را فراتر از قابلیت های فیزیکی آن ارتقا می بخشد و وقتی راجع به "بازی های دیجیتال" صحبت می کنیم، در واقع سخن از "آنده" می گوییم.

گزارش دایرک و مقایسه رفتار بازیکنان ایرانی با ۲ قاره آمریکای شمالی، اروپا و آقیانوسیه گردآوری شده است. ایران با جمعیت تقریباً ۸۰ میلیونی و جوانی که دارد، ۳۹ میلیون و ۱۵۰ هزار نفر، جمعیت آتلاین دارد. این در حالی است که سرانه تولید ناخالص ملی به ازای هر ایرانی، ۴۸۷۷ دلار است. این رقم برای ایالات متحده آمریکا ۵۵ هزار و ۸۰۵ دلار و برای کانادا ۳۴,۳۲۲ دلار است.

ایرانی ۲۱ سال است که آن را در رده سنی جوان تری نسبت به ایالات متحده آمریکا و کانادا با میانگین سنی ۲۳ و ۲۵ سال قرار می دهد. میانگین سنی گیمرهای ایرانی آینده روشی را برای صنعت بازی های ویدیویی کانادایی قرار می دهد. میانگین سنی پایین تر گیمرهای ایرانی آینده روشی را برای صنعت بازی های ویدیویی در کشورمان را متصور می شود.

اما در قیاس جنسیتی گیمرها در ایران و دو کشور ایالات متحده آمریکا و کانادا، مردها با نسبت بیشتری در ایران به بازی کردن می پردازند. از ۲۳ میلیون گیمری که در ایران مخاطب بازی های ویدیویی هستند، ۳۶ درصد مرد و ۳۷ درصد زن هستند. این در حالی است که در دو کشور یاد شده، این درصدها بسیار به یکدیگر تزدیک هستند.

اما پخشی که گزارش دایرک هم بیشتر روی آن تاکید دارد، اقبال ایرانی ها به اسماارت فون ها و بازی روی این دستگاه ها است. ۷۷ درصد از جمعیت ۲۳ میلیونی گیمرهای ایرانی از تبلت ها و گوشی های هوشمند برای بازی کردن استفاده می کنند. این در حالی است که این رقم برای گیمرهای آمریکایی فقط ۳۶ درصد است.

صنعت بازی ما جوان است، جوانی آن هم نه تنها از میانگین سنی گیمرها بلکه از میزان سال هایی که به انجام بازی می پردازند، مشخص می شود. میانگین سال هایی که گیمرهای ایرانی به انجام بازی های ویدیویی می پردازند ۶ سال است، در حالی که این میانگین برای گیمرهای آمریکایی به ۱۳ سال می رسد. اما چند درصد از گیمرهای ایرانی با دیگران به انجام بازی می پردازند؟ اعداد و ارقام نشان می دهد ایرانی ها با اختلاف کمی نسبت به گیمرهای آمریکایی - به ترتیب ۴۹ در برابر ۵۴ درصد - با دیگران هم به بازی های ویدیویی مشغول می شوند. رشد اینترنت و بهبود زیرساخت های ارتباطی می تواند از دلایل این تزدیکی آمار باشد.

میزان آشنایی والدین از رده پندي سنی بازی ها هم بخش دیگری از این مقایسه است. آمار های موسسه دایرک نشان می دهد ۷۴ درصد از والدین ایرانی با نظام رده پندي سنی بازی ها آشنایی دارند. این رقم برای جامعه گیمرهای آمریکایی ۶۶ درصد است. از نقطه نظر میزان درآمد از بازی های ویدیویی اما ایران هنوز راه بسیار زیادی برای طی کردن دارد. ایرانی ها سالانه ۱۵۳ میلیون دلار از بازی های ویدیویی درآمد دارند. این در حالی است که درآمد سالانه آمریکایی از بازی های ویدیویی به عنوان یکی از قطب های این صنعت نوظهور به ۲۳ هزار و ۵۰۰ میلیون دلار می رسد. اگرچه این آمار و ارقام فاصله زیادی با یکدیگر دارند اما صنعت جوان بازی های ویدیویی ایران می تواند نوبت آینده روشی برای این حوزه در ایران را متصور شود.

گزارش موسسه دایرک که با عنوان "Digital Games in Motion" و مخصوص نمایشگاه **TGC** تهران تهیه شده، در دو بخش دیگر هم ادامه دارد که شامل مقایسه گیمرهای ایرانی با گیمرهای قاره اروپا و آقیانوسیه می شود. گزارش کامل موسسه دایرک به زبان اصلی را می توانید از اینجا بخوانید. از این پس با تفاهم تامه ای که بین زومجی و مرکز تحقیقات بازی های دیجیتال (دایرک) برقرار شده، می توانید گزارش های اختصاصی این مرکز را در زومجی بخوانید و در سریع ترین زمان ممکن از تحقیقات ارزشمند این مجموعه تحقیقاتی مطلع شوید. گزارشی که خواهد داشت، برای اولین بار به صورت دیجیتالی در زومجی برای خوانندگان به اشتراک گذاشته شده است. نظرات و پیشنهاد های خود درباره این گزارش، آمار و ارقام ارائه شده در آن و همکاری زومجی با دایرک را در بخش دیدگاه ها با ما و دست اندکاران دایرک در میان بگذارید.

عصر اقتصاد

عامل جهانی پیش شرط تولید بازی های رایانه ای در ایران

هاتف فرج الله

عصر اقتصاد: صنعت سرگرمی سازی علی الخصوص بازی های کامپیوترا در دنیا به صنعت بسیار پول ساز و توافق مبدل شده است. صنعت که در ایران همواره با تقابل همراه بوده است. چرا که همچنان اقتصاد کشور ما دچار نوعی سنت گرانی است که آن را از مدنی شدن و امنی دارد به قولی در زمانی که جهان به دنبال پیشرفت بوده است ما همچنان به گذشته چند می زیم و آن را رها نمی کنیم.

این موضوع در تمام جنبه های سیاسی و اقتصادی می تواند کشور را به ازدواج برد. چرا که عدم تعامل به ارتباط و پیشرفت عاملی است برای توقف اقتصاد اما مساله خاص بازی های رایانه ای که این روز ها صنعتی بسیار پول ساز و سرمایه برا است در جهان نمود خاصی پیدا کرده و حتی در برخی اوقات می توان گفت که جایگاهی بالاتر از فیلم سازی در صنعت اینترنت یافته است. این موضوع را از آنجا می توان درک کرد که سرمایه گذاری های چن صد میلیون دلاری برای ساخت یک بازی هم اکنون توسط شرکت های بزرگ بازی سازی به امری معمول تبدیل شده است. برای مثال شرکت بزرگ یوبی سافت فقط برای تبلیغات یکی از نسخه های Assassins Creed حدود ۸۰ میلیون دلار هزینه کرده است.

اما این منبع درآمد در کشور ایران جایگاه خاصی ندارد و با این که ما تکنولوژی مربوط به ساخت چنین بازی هایی نداریم، تمایلی هم برای مراوده با شرکت های بزرگ جهانی وجود ندارد. البته این موضوع که ارتباط خوبی میان شرکت های دست اندک ایرانی و بازی سازان بزرگ جهان وجود ندارد نیاز به نوعی آسیب شناسی دارد.

یکی از عواملی که به صورت مشهود برای تعامل ایران و جهان در صنعت بازی محدودیت ایجاد می کند، میل به بومی سازی همه چیز است که این رویکرد در خصوص حوزه هایی تکنولوژی اینچنان جواب گو نخواهد بود. چرا که عمر بازی سازی در کشور ما نهایتاً به ۵ سال برسد و شرکت تیستندو که با سرمایه ای حدود ۶.۲ میلیارد دلار یکی از ثروتمند ترین شرکت های بازی سازی دنیا است، کار خود را از سال ۱۸۸۹ یعنی ۱۲۸ سال قبل آغاز کرده است. این به آن معنی است که این شرکت تجربه اش ۱۲۰ سال بیشتر از ما است.

با این حال مستولین ما بر این باورند که ما با این توانایی کم باید به جهان بازی صادر کنیم و واردات خود را محدود کنیم. به قولی از این رو از تعامل با شرکت های خارجی می هراسد که میادا به جای این که ما به بازار آنها وارد کنیم آنها بازار تنشه کشور ما را به خود اختصاص دهند. البته گفتی است که بازار کشور ما از این رو تشنگ خواهد می شود که به دلیل دسترسی ارزان به بازی ها میل روز افزونی برای تست بازی های جدید به وجود آمده است و به قولی شخص پیش از این که بازی قبلی خود را به اتمام برساند سراغ یک بازی جدید می رود.

عامل دیگری که با تعامل جهانی ما مقابله می کند، قانون کمی رایت در ایران پاکت شده است تا اعتماد لازم برای کار در ایران در شرکت های بزرگ خارجی وجود نداشته باشد. چرا که وقتی مثلاً یک سرمایه گذاری یک میلیارد دلاری در صنعت بازی یک کشور انجام دهنده و شک نداشته باشد که فروش مطلوبی وجود نخواهد داشت. اقدام به همچنین عملی عاقلانه نخواهد بود. از طرفی هم بازار ایران توانایی داد و ستد این گونه کالا را ندارد. برای مثال هم اکنون شخصی که در ایران به دنبال بازی های روز نمای است، با هزینه ای در حدود ۱۰ تا ۲۰ هزار تومان این بازی ها را به دست می آورد اما اگر این قیمت به ۲۰۰ هزار تومان برسد میزان فروش این گونه محصول به صورت شدیدی کاهش خواهد یافت و این خود اصلی است برای مقابله با رعایت قانون کمی رایت در ایران.

حال تا حدودی به پاسخ این سوال که چرا تعامل مناسبی در صنعت بازی سازی ایران و جهان وجود ندارد رسیده ایم. در همین راستا مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای چندی پیش گفت: باید زمینه تعامل بازی سازان ایرانی با خارجی را فراهم کنیم، بدون تعاملات بین المللی بازی سازی در هر کشوری محکوم به شکست است.

حسن کریمی قدوسی در گفت و گو ایران اتفاق داشت: بازار بازی های رایانه ای یک بازار جهانی است، ولی در ایران به خاطر وجود تحریم ها، بازار داخلی ایجاد شده است.

کریمی قدوسی با اشاره به اینکه بازی سازان باید استانداردهای ساخت شان را به استانداردهای بازار جهان تزدیک کنند، گفت: باید امید داشت به خاطر ظهور بازی های جدید در دنیا این اتفاق خلی خارج از دسترس نیست.

وی افزود: زمانی مباحثن بازی خلی خیزی بر بود اما الان بازی های موقتی که روی گوشی های هوشمند، تبلت، بازی های موبایلی است، هزینه ساخت بالایی ندارد و داشت فنی زیادی نمی خواهد.

کریمی قدوسی بیان داشت: بازی های موبایلی، بازی های آنلاین بیشتر تبدیل به سرویس شده اند تا بازی. بحث درآمد زایی از بازی ها مانند گذشته نیست که با تحويل یک بازی به جامعه پول دریافت می کردید. باید یک محصول بسازید و سه سال روزانه چکش بزنید تا به روز شود و آن قدر اصلاح کنید تا به فروش برود.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ادامه داد: ایندوارم که بتولیم بازی سازان خارجی تعامل برقرار کنیم و بازی ها را در بازار محلی و جهانی منتشر کنیم، چون بازار ایران محدود است و فروش از یک حدی بیشتر نمی شود.

وی با اشاره به اینکه چند نکته لازم است تا بازی های ایرانی جهانی شود، افزود: بازی سازان نباید فقط به بازار ایران کفایت کنند و به سمتی بروند که استانداردهای بین المللی در بازی هایشان رعایت نمود.

کریمی قدوسی ادامه داد: با توجه به اختلافات بازار، باید بیشتر به سمت بازی های آنلاین برویم که قابلیت حک شدن ندارند. البته بازی های کنسولی یا کامپیوترا نباید حذف شود.

وی با اشاره به اینکه آینده بازی های رایانه ای در ایران روش است، گفت: وقتی بازی های رایانه ای ایران را در مقایسه با سایر محصولات فرهنگی می بینم احسان می کنم با کمترین میزان حمایت و دخالت دولت ها در همه جای دنیا بازی سازان خلی خوب کار می کنند.

وی ادامه داد: در مقایسه با صنایع مثل صنعت اینمیشن که یک صنعت سفارشی است و بعد از سفارش محصول می سازند و پول می گیرید، صنعت بازی به لطف بازار جدید، بازی را به مخاطب ارائه می دهد و مخاطب سعی می کند از این بازی استفاده کند که رشد خوبی به صنعت بازی می کند (ادامه دارد...).

عصر اقتصاد

(ادامه خبر...) در نتیجه می‌توان این گونه دریافت که با وجود پتانسیل بالای بازی سازی در ایران، این صنعت پیشرفت چنانی نداشته است، چرا که با وجود دسترسی مردم به بازی‌های با کیفیت روز جهان، تعامل به خوبی بازی‌های گران قیمت و کم کیفیت ایرانی بسیار پایین خواهد بود. بر این اساس لزوم پیشرفت سطح کیفی بازی‌های داخلی به استاندارد های جهانی به جد حق می شود. بنابراین، با توجه به این که صنعت بازی سازی علاوه بر رشد اقتصادی، می‌تواند قدرت فرهنگ سازی را با تکیه بر تالیر گذاری در قشر کودک و نوجوان، در کشور به صورت قابل توجهی افزایش دهد، باید پیش نیاز های رشد این صنعت ایجاد شود. یکی از کار هایی که می‌توان در این راستا به انجام رساند، توسعه تعاملات جهانی است که در نتیجه آن پیشرفت مطلوبی در بازی سازی ایجاد خواهد شد. که نهایتاً منجر به رشد اقتصادی و فرهنگی کشور می شود و اگر این کار صورت نگیرد آینده صنعت بازی سازیمان بدون شک شکست خواهد بود و تعامل جوانان همچنان به سمت محصولات غربی خواهد بود که این موضوع بدون شک فرهنگ غربی را به جوانان ایران تحمل خواهد کرد.

فن‌آر

«حاله قزی» روی PS4 عرضه می شود

مدیرعامل استودیو بازی سازی آنو اعلام کرد: امضای قرارداد نشر بین المللی بازی «حاله قزی» با ناشری اسپانیایی بسته شد

فناوران - مصطفی کیوانیان با بیان این که این قرارداد حاصل حضور در نمایشگاه گیمزکام سال گذشته با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای است گفت: در این نمایشگاه با ناشر اسپانیایی صحبت های خوبی انجام شد و آن ها از بازی ما خوششان آمد. پس از آن و در یک سال گذشته به صورت ایمیلی و اسکایپی با آن ها در تماس بودیم تا به مرحله عقد قرارداد برسیم. وی درباره قرارداد توضیح داد: از قراردادی که امضا شده بسیار راضی هستیم. شرایط بسیار خوبی در قرارداد وجود دارد و بسیاری از کارها نیز بر عهده آن هاست. به طور مثال تمام امور پورت کردن بازی، هزینه های لوکالایز و غیره را آن ها منتقل شده اند. کیوانیان افزود: پیش بینی ما این است که این بازی می‌تواند در اروپا و امریکا به تعداد دانلود قابل قبولی برسد و ما نیز امیدواریم به این هدف برسیم. زمان انتشار هنوز معلوم نیست ولی مباید تا پایان شهريور پروره را برای انتشار آماده کنیم. سازنده بازی «حاله قزی» درباره آینده همکاری با این ناشر گفت: این ناشر در ساخت بازی حاله قزی ۲ به صورت مستقیم حضور خواهد داشت و سرمایه گذاری خواهد کرد. حاله قزی در اینجا به صورت دیجیتالی منتشر خواهد شد و بعد اگر به تعداد دانلود قابل قبولی برسد به صورت فیزیکی نیز منتشر می شود. اما هنوز برای صحبت درباره آن زود است. براساس این گزارش بازی حاله قزی داستان روتایی را روایت می کند که روزی تمام بچه های آن توسط نیرویی شر تاپیدید می شوند. حال بازیکن در نقش حاله قزی ۱۹۹۱ ساله برای یافتن آن ها پا به سفری طولانی و پرخطر می گذرد که در آن با حوادث و اتفاقات عجیب رو به رو می شود.

سبک بازی حاله قزی، پلتفرم (سکو بازی) است و بازیکن علاوه بر رد کردن موانع باید با دشمنان متنوعی در مسیر خود مبارزه کند و از موانع و تله های سر راه جان سالم به در ببرد. همچنین بازی تشكیل شده است از مراحلی متنوع هم از لحظات گیم پلی و هم از لحظات گرافیک. این بازی پیشتر روی کنسول PC عرضه شده است.

ساحت افلار

قرارداد نشر بین المللی بازی ایرانی «حاله قزی» برای PS4 امضا شد

مصطفی کیوانیان مدیرعامل استودیو بازی سازی آنو از امضای قرارداد نشر بین المللی بازی «حاله قزی» با ناشری اسپانیایی خبر داد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کیوانیان با اشاره به این که این قرارداد حاصل حضور در نمایشگاه گیمزکام سال گذشته با حمایت بنیاد است گفت: در این نمایشگاه با ناشر اسپانیایی صحبت های خوبی انجام شد و آن ها از بازی ما خوششان آمد. پس از آن و در یک سال گذشته به صورت ایمیلی و اسکایپی با آن ها در تماس بودیم تا به مرحله عقد قرارداد برسیم.

وی در مورد قرارداد توضیح داد: از قراردادی که امضا شده بسیار راضی هستیم. شرایط بسیار خوبی در قرارداد وجود دارد و بسیاری از کارها نیز بر عهده آن هاست. به طور مثال تمام امور پورت (Port) کردن بازی، هزینه های لوکالایز و غیره را آن ها منتقل شده اند. مصطفی کیوانیان افزود: پیش بینی ما این است که این بازی می‌تواند در اروپا و امریکا به تعداد دانلود قابل قبولی برسد و ما نیز امیدواریم به این هدف برسیم. زمان انتشار هنوز معلوم نیست ولی مباید تا پایان شهريور پروره را برای انتشار آماده کنیم. سازنده بازی «حاله قزی» به آینده همکاری با این ناشر اشاره کرد و گفت: این ناشر در ساخت بازی حاله قزی ۲ به صورت مستقیم حضور خواهد داشت و سرمایه گذاری خواهد کرد. حاله قزی در اینجا به صورت دیجیتالی منتشر خواهد شد و بعد اگر به تعداد دانلود قابل قبولی برسد به صورت فیزیکی نیز منتشر می شود. اما هنوز برای صحبت درباره آن زود است.(ادامه دارد...)

سحت افزار

(ادامه خبر ...) وی در پایان با تشکر از کسانی که وی را در این راه کمک کردند گفت: از تهیه کنندگان شرکت آتو، مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بابت حمایت حضور در گیمزکام و اعضای سازنده بازی تشکر ویژه ای دارم که بدون آن ها امکان عقد قراردادی این چنینی ممکن نمی شد.



قرارداد نشر بین المللی بازی ایرانی «خاله قزی» برای PS4 امضا شد (۱۴۰۰-۰۷-۱۵)

مصطفقی کیوانیان مدیرعامل استودیو بازی سازی آتو از امضای قرارداد نشر بین المللی بازی «خاله قزی» با ناشر اسپایرانی خبر داد. کیوانیان با اشاره به این که این قرارداد حاصل حضور در نمایشگاه گیمزکام سال گذشته با حمایت بنیاد است گفت: در این نمایشگاه با ناشر اسپایرانی صحبت های خوبی انجام شد و آن ها از بازی ما خوششان آمد. پس از آن و در یک سال گذشته به صورت ایمیلی و اسکایپی با آن ها در تعامل بودیم تا به مرحله عقد قرارداد برسیم. وی در مورد قرارداد توضیح داد از قراردادی که امضا شده بسیار راضی هستیم. شرایط بسیار خوبی در قرارداد وجود دارد و بسیاری از کارها نیز بر عهده ای آن هاست. به طور مثال تمام امور پورت (Port) کردن بازی، هزینه های لوکالایز و غیره را آن ها منتقل شده اند. مصطفقی کیوانیان افزود: پیش بینی ما این است که این بازی می تواند در اروپا و امریکا به تعداد دانلود قابل قبولی برسد و ما نیز امیدواریم به این هدف برسیم. زمان انتشار هنوز معلوم نیست ولی مایا باید تا پایان شهریور پروژه را برای انتشار آماده کنیم. سازنده بازی «خاله قزی» به آینده همکاری با این ناشر اشاره کرد و گفت: این ناشر در ساخت بازی خاله قزی ۲ به صورت مستقیم حضور خواهد داشت و سرمایه گذاری خواهد کرد خاله قزی در اینجا به صورت دیجیتالی منتشر خواهد شد و بعد اگر به تعداد دانلود قابل قبولی برسد به صورت فیزیکی نیز منتشر می شود. اما هنوز برای صحبت درباره ای آن زود است. وی در پایان با تشکر از کسانی که وی را در این راه کمک کردند گفت: از تهیه کنندگان شرکت آتو، مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بابت حمایت حضور در گیمزکام و اعضای سازنده بازی تشکر ویژه ای دارم که بدون آن ها امکان عقد قراردادی این چنینی ممکن نمی شد.



قرارداد نشر بین المللی بازی ایرانی «خاله قزی» برای PS4 امضا شد قرارداد نشر بین المللی بازی ایرانی «خاله قزی» برای PS4 امضا شد (۱۴۰۰-۰۷-۱۵)

مصطفقی کیوانیان مدیرعامل استودیو بازی سازی آتو از امضای قرارداد نشر بین المللی بازی «خاله قزی» با ناشر انتیجه حضور در گیمزکام ۲۰۱۶ آلمان با حمایت بنیاد اسپایرانی خبر داد. به گزارش پایگاه خبری آذینه تو به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، کیوانیان با اشاره به این که این قرارداد حاصل حضور در نمایشگاه گیمزکام سال گذشته با حمایت بنیاد است گفت: در این نمایشگاه با ناشر اسپایرانی صحبت های خوبی انجام شد و آن ها از بازی ما خوششان آمد. پس از آن و در یک سال گذشته به صورت ایمیلی و اسکایپی با آن ها در تعامل بودیم تا به مرحله عقد قرارداد برسیم. وی در مورد قرارداد توضیح داد از قراردادی که امضا شده بسیار راضی هستیم. شرایط بسیار خوبی در قرارداد وجود دارد و بسیاری از کارها نیز بر عهده ای آن هاست. به طور مثال تمام امور پورت (Port) کردن بازی، هزینه های لوکالایز و غیره را آن ها منتقل شده اند. مصطفقی کیوانیان افزود: پیش بینی ما این است که این بازی می تواند در اروپا و امریکا به تعداد دانلود قابل قبولی برسد و ما نیز امیدواریم به این هدف برسیم. زمان انتشار هنوز معلوم نیست ولی مایا باید تا پایان شهریور پروژه را برای انتشار آماده کنیم. سازنده بازی «خاله قزی» به آینده همکاری با این ناشر اشاره کرد و گفت: این ناشر در ساخت بازی خاله قزی ۲ به صورت مستقیم حضور خواهد داشت و سرمایه گذاری خواهد کرد خاله قزی در اینجا به صورت دیجیتالی منتشر خواهد شد و بعد اگر به تعداد دانلود قابل قبولی برسد به صورت فیزیکی نیز منتشر می شود. اما هنوز برای صحبت درباره ای آن زود است. وی در پایان با تشکر از کسانی که وی را در این راه کمک کردند گفت: از تهیه کنندگان شرکت آتو، مدیریت بنیاد ملی بازی های رایانه ای بابت حمایت حضور در گیمزکام و اعضای سازنده بازی تشکر ویژه ای دارم که بدون آن ها امکان عقد قراردادی این چنینی ممکن نمی شد.

نتیجه نظرسنجی از شرکت کنندگان داخلی TGC ۲۰۱۷ نشان داد؛ ارتباط با ناشران بین المللی مهم ترین دلیل حضور بازی سازان ایرانی در تی جی سی

نمایشگاه TGC شروع یک راه و اتفاق بزرگ برای صنعت بازی ایران بود. اما قطعاً برای برگزاری سالانه چنین رویدادی استفاده از نظر شرکت کنندگان و افرادی که در این رویداد شرکت داشته اند یکی از کارهای مهمی است که باید صورت بگیرد. به همین جهت در طول برگزاری رویداد از شرکت کنندگان داخلی و خارجی رویداد نظرسنجی شد. سوالات نظرسنجی به گونه ای بود که تمام زوایایی برگزاری رویداد را پوشش می داد.

به گزارش گروه علم و فناوری آتا به تقلیل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در قسمت اول گزارش، تحلیلی از مجموع نظرات شرکت کنندگان داخلی رویداد تی جی سی ارائه خواهد شد در قسمت دوم نیز به سراج بررسی نظر شرکت کنندگان خارجی خواهیم رفت.

یکی از عده سوال هایی که قبل از برگزاری اکثر علاقه مندان از خود می پرسیدند این بود که هدف از شرکت در این رویداد چیست و تی جی سی از چه بابت می تواند مفید باشد. حال اغلب شرکت کنندگان داخلی بر این باور هستند که عده دلیل آنها برای شرکت در این رویداد صحبت با ناشران خارجی و آشنایی و همکاری با دیگر گروه ها بوده است. البته حل نظرسنجی صورت گرفته غیر از این دو مورد، بیشتر افراد در صدد معرفی شرکت و محصولات خود نیز بوده اند از دیگر مواردی که شرکت کنندگان به آن اشاره کرده اند کسب تجربه و ورود به بازارهای خارجی بوده است.

اما قطعاً مهم ترین موضوعی که از نظر شرکت کنندگان حائز اهمیت است: نقاط قوت و ضعف نمایشگاه است. بیشتر افرادی که در نمایشگاه شرکت داشته اند عقیده دارند که حضور شرکت کنندگان خارجی در این نمایشگاه مهم ترین و بزرگ ترین نقطه قوت آن است. علاوه بر این، طراحی غرفه ها و نصب بنرهای یک دست از دیگر مواردی بود که از نظر شرکت کنندگان نکته مثبت به شمار می رفت. برتابه ریزی مناسب و انجام دقیق کلیه امور از دیگر مواردی بود که شرکت کنندگان داخلی از آن راضی بودند.

بخش هایی که توجه شرکت کنندگان را به خود جلب کرده بود بازدید وزاری محترم ارتباطات و فرهنگ و ارشاد اسلامی، ارتباط با ناشران خارجی، برگزاری کنفرانس ها و کلاس های تخصصی مانند کلاس آفای جلیلی و حضور شرکت های همچون HQ Nordic و Rovio است. این چند بخشی که به آن اشاره کردیم عده قسمت هایی که باعث جلب توجه شرکت کنندگان شده بود و از نظر آن ها بیشتر از همه به چشم آمده بود.

با توجه به نظرسنجی صورت گرفته، اغلب شرکت کنندگان داخلی به طور کلی از نمایشگاه سالانه برگزار شود پشتیبانی و اطلاع رسانی از بخش هایی بود که افرادی که در نمایشگاه حضور پیدا کرده بودند از آن رضایت کامل داشتند. تاریخ برگزاری رویداد نیز از دیگر بخش هایی بود که اکثر شرکت کنندگان از آن راضی بودند؛ اما بر این باور بودند که بهتر است در اوایل یا اواخر بهار برگزار شود.

در کنار این نقاط قوت، نقاط ضعفی هم از نظر شرکت کنندگان وجود داشت. آنها باور دارند که یکی از ضعف های تی جی سی، جانعایی غرفه ها بود. نکته بعدی که شرکت کنندگان در مورد غرفه ها ذکر کردن، میزان فضایی بود که به غرفه ها اختصاص یافته بود شرکت کنندگان فضای غرفه ها را عموماً کوچک می دانستند که اجازه نمی داد ارائه خوبی از کار خود داشته باشند. قطعی بودن اینترنت، همزمانی کلاس ها و محل برگزاری از سایر مواردی بود که به عنوان ضعف تی جی سی اعلام شده است.

موضوع دیگر که لازم است آن را ذکر کنیم، چگونگی آگاه شدن علاقه مندان از پایانی این نمایشگاه است. وب سایت تی جی سی، تیم برگزاری، اینترنت و شبکه های اجتماعی موثر ترین بخش هایی هستند که علاقه مندان به این رویداد را آگاه کرده اند.

بخش پایانی این گزارش را نیز به راهکارهای پیشنهادی چهت پیشنهادی میزان این رویداد اختصاص می دهیم. حضور گسترده تر ناشرین، شرکت های خارجی و بازی سازان مستقل خارجی اولین موردی بود که تمام شرکت کنندگان به آن اشاره می کردند. غیر از این موضوع، برگزاری کلاس های بیشتر موردی بود که نسبت به آن تقاضای زیادی شد.

پیشنهاد عده ای که شرکت کنندگان در راستای پیشتر شدن نمایشگاه اعلام می کردد، تفکیک درست و اصولی غرفه ها بود. شرکت کنندگان اذعان داشتند در صورتی که نمایشگاه ملاقات باید ماختار باشند تر شود و مشکلاتی که در دوره تخفیف شاهد آن بودیم دوباره تکرار نشود. محل برگزاری قرارهای ملاقات باید مراقبت شود و مشکلاتی که در دوره تخفیف شاهد آن بودیم دوباره تکرار نشود. با این اوصاف و نظرات داده شده به تقریر می رسد اولین دوره از نمایشگاه TGC قدم اول خود را محاکم برداشته و اغلب شرکت کنندگان مهر رضایت را پایی آن زده اند. تیم برگزاری این رویداد نیز در حال بررسی نقاط ضعف و قوت (کالبدشکافی) رویداد است تا در سال آتی مشکلات رویداد به حداقل برسد.



در نظرسنجی بنیاد بازی های رایانه ای؛ بازی سازان ایرانی از دلایل و نتایج حضور در تی جی سی گفته شد

(۱۱۱)-۴۸/۱۶/۱۸)

براساس نظرسنجی رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارتباط با ناشران بین المللی مهم ترین دلیل حضور بازی سازان ایرانی در تی جی سی بوده است.

به گزارش خبرگزاری مهر، نمایشگاه TGC شروع یک راه و اتفاق بزرگ برای صنعت بازی ایران بود. اما قطعاً برای برگزاری سالانه چنین رویدادی استفاده از نظر شرکت کنندگان و افرادی که در این رویداد شرکت داشته اند یکی از کارهای مهمی است که باید صورت بگیرد. به همین جهت در طول (آنامه دارد...)

(دامنه خبر ...) برگزاری رویداد از شرکت کنندگان داخلی و خارجی رویداد نظرسنجی شد. سوالات نظرسنجی به گونه‌ای بود که تمام زوایای برگزاری رویداد را پوشش می‌داد.

یکی از عده سوال‌هایی که قبل از برگزاری اکثر علاقه مندان از خود می‌پرسیدند این بود که هدف از شرکت در این رویداد چیست و تی جی سی از چه بابت می‌تواند مفید باشد. حال اغلب شرکت کنندگان داخلی بر این باور هستند که عمدۀ دلیل آن ها برای شرکت در این رویداد صحبت با ناشرخان خارجی و آشنایی و همکاری با دیگر گروه‌ها بوده است. البته حل نظرسنجی صورت گرفته غیر از این دو مورد، بیشتر افراد در صدد معرفی شرکت و محصولات خود نیز بوده اند از دیگر مواردی که شرکت کنندگان به آن اشاره کرده اند کسب تجربه و ورود به بازارهای خارجی بوده است.

اما قطعاً مهم‌ترین موضوعی که از نظر شرکت کنندگان حائز اهمیت است: نقاط قوت و ضعف نمایشگاه است. بیشتر افرادی که در نمایشگاه شرکت داشته‌اند، عقیده دارند که حضور شرکت کنندگان خارجی در این نمایشگاه مه‌هم ترین نقطه قوت آن است. علاوه بر این، طراحی غرفه‌ها و نصب بنرهای یک دست از دیگر مواردی بود که از نظر شرکت کنندگان تکثه مثبت به شمار می‌رفت. برتابه ریزی مناسب و انجام دقیق کلیه امور از دیگر مواردی بود که شرکت کنندگان داخلی از آن راضی بودند.

بخش‌هایی که توجه شرکت کنندگان را به خود جلب کرده بود بازدید وزاری محترم ارتباطات و فرهنگ و ارشاد اسلامی، ارتباط با ناشرخان خارجی، برگزاری کنفرانس‌ها و کلاس‌های تخصصی مانند کلاس آقای جلیلی و حضور شرکت‌هایی همچون THQ Nordic و Rovio است. این چند بخشی که به آن اشاره کردیم عده قسمت‌هایی که باعث جلب توجه شرکت کنندگان شده بود و از نظر آن ها بیشتر از همه به چشم آمده بود.

با توجه به نظرسنجی صورت گرفته، اغلب شرکت کنندگان داخلی به طور کلی از نمایشگاه سالانه برگزار شود پشتیبانی و اطلاع رسانی از بخش‌هایی بود که افرادی که در نمایشگاه حضور بیندازند از آن رضایت کامل داشتند. تاریخ برگزاری رویداد تیز از دیگر بخش‌هایی بود که اکثر شرکت کنندگان از آن راضی بودند؛ اما بر این باور بودند که بهتر است در اوایل یا اواخر بهار برگزار شود. در کنار این نقاط قوت، ضعفی هم از نظر شرکت کنندگان وجود داشت. آن ها باور دارند که یکی از ضعف‌های تی جی سی، چنان‌مانی غرفه‌ها بود. نکته بعدی که شرکت کنندگان در مورد غرفه‌ها ذکر کردند، میزان فضایی بود که به غرفه‌ها اختصاص یافته بود. شرکت کنندگان فضایی غرفه‌ها را عموماً کوچک می‌دانستند که اجازه نمی‌داد ارائه خوبی از کار خود داشته باشد. قطعی بودن اینترنت، هم‌زمانی کلاس‌ها و محل برگزاری از سایر مواردی بود که به عنوان ضعف تی جی سی اعلام شده است. موضوع دیگر که لازم است آن را ذکر کنیم، چگونگی آغاز شدن علاقه مندان از بربایان این نمایشگاه است. و بسایت تی جی سی، تیم برگزاری، اینترنت و شبکه‌های اجتماعی موثرترین بخش‌هایی هستند که علاقه مندان به این رویداد را آغاز کرده اند.

بخش پایانی این گزارش را تیز به راهکارهای پیشنهادی جهت بهبود برگزارش این رویداد اختصاص می‌دهیم. حضور گسترده‌تر ناشرین، شرکت‌های خارجی و بازی‌سازان مستقل خارجی اولین موردی بود که تمام شرکت کنندگان به آن اشاره می‌کردند. غیر از این موضوع، برگزاری کلاس‌های بیشتر موردی بود که تسبیب به آن تقاضای زیادی شد. پیشنهاد عده ای که شرکت کنندگان در راستای بهتر شدن نمایشگاه اعلام می‌کردند، تدقیک درست و اصولی غرفه‌ها بود. شرکت کنندگان اذعان داشتند در صورتی که نمایشگاه بخواهد به صورت مالانه و منظم برگزار شود، بهتر است تا استقرار غرفه‌ها شرایط بهتری داشته باشد. همین طور بر این عقیده بودند که محل برگزاری قرارهای ملاقات باید ساختاریافته تر شود و مشکلاتی که در دوره نخست شاهد آن بودیم دوباره تکرار نشود. با این اوصاف و نظرات داده شده به نظر می‌رسد اولین دوره از نمایشگاه TGC قدم اول خود را محکم برداشته و اغلب شرکت کنندگان مهر رضایت را پایی آن زده اند. تیم برگزاری این رویداد نیز در حال بررسی نقاط ضعف و قوت (کالیدشکافی) رویداد است تا در سال آتی مشکلات رویداد به حداقل برسد.

آنچه باید

بازی سازان ایرانی از دلایل و نتایج حضور در تی جی سی گفتند

براساس نظرسنجی رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ارتباط با ناشرخان بین‌المللی مهم‌ترین دلیل حضور بازی سازان ایرانی در تی جی سی بوده است.

براساس نظرسنجی رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ارتباط با ناشرخان بین‌المللی مهم‌ترین دلیل حضور بازی سازان ایرانی در تی جی سی بوده است. به گزارش بین باکه نمایشگاه TGC شروع یک راه و اتفاق بزرگ برای صنعت بازی سازی ایران بود. اما قطعاً برای برگزاری سالانه چنین رویدادی استفاده از نظر شرکت کنندگان و افرادی که در این رویداد شرکت داشته‌اند یکی از کارهای مهمی است که باید صورت بگیرد. به همین جهت در طول برگزاری رویداد از شرکت کنندگان داخلی و خارجی رویداد نظرسنجی شد. سوالات نظرسنجی به گونه‌ای بود که تمام زوایای برگزاری رویداد را پوشش می‌داد.

یکی از عده سوال‌هایی که قبل از برگزاری اکثر علاقه مندان از خود می‌پرسیدند این بود که هدف از شرکت در این رویداد چیست و تی جی سی از چه بابت می‌تواند مفید باشد. حال اغلب شرکت کنندگان داخلی بر این باور هستند که عمدۀ دلیل آن ها برای شرکت در این رویداد صحبت با ناشرخان خارجی و آشنایی و همکاری با دیگر گروه‌ها بوده است. البته حل نظرسنجی صورت گرفته غیر از این دو مورد، بیشتر افراد در صدد معرفی شرکت و محصولات خود نیز بوده اند از دیگر مواردی که شرکت کنندگان به آن اشاره کرده اند کسب تجربه و ورود به بازارهای خارجی بوده است.

اما قطعاً مهم‌ترین موضوعی که از نظر شرکت کنندگان حائز اهمیت است: نقاط قوت و ضعف نمایشگاه است. بیشتر افرادی که در نمایشگاه شرکت داشته‌اند، عقیده دارند که حضور شرکت کنندگان خارجی در این نمایشگاه مه‌هم ترین نقطه قوت آن است. علاوه بر این، طراحی غرفه‌ها و نصب بنرهای یک دست از دیگر مواردی بود که از نظر شرکت کنندگان تکثه مثبت به شمار می‌رفت. برتابه ریزی مناسب و انجام دقیق کلیه امور از دیگر مواردی بود که شرکت کنندگان داخلی از آن راضی بودند.

بخش‌هایی که توجه شرکت کنندگان را به خود جلب کرده بود بازدید وزاری محترم ارتباطات و فرهنگ و ارشاد اسلامی، ارتباط با ناشرخان خارجی، (دامنه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برگزاری کنفرانس‌ها و کلاس‌های تخصصی مانند کلاس آقای جلیلی و حضور شرکت‌های همچون THQ Nordic و Rovio است. این چند بخشی که به آن اشاره کردیم عده قسمت‌هایی که باعث جلب توجه شرکت کنندگان شده بود و از نظر آن‌ها بیشتر از همه به چشم آمدند بود با توجه به نظرسنجی صورت گرفته، اغلب شرکت کنندگان داخلی به طور کلی از نمایشگاه TGC راضی بودند و امیدوارند که این نمایشگاه سالانه برگزار شود پشتیبانی و اطلاع رسانی از بخش‌هایی بود که افرادی که در نمایشگاه حضور بودند از آن رضایت کامل داشتند. تاریخ برگزاری رویداد تیز از دیگر بخش‌هایی بود که اکثر شرکت کنندگان از آن راضی بودند؛ اما بر این باور بودند که بهتر است در اوایل یا اواخر بهار برگزار شود در کنار این نقاط قوت، نقاط ضعفی هم از نظر شرکت کنندگان وجود داشت. آن‌ها باور دارند که یکی از ضعف‌های تی جی سی، جانمایی غرفه‌ها بود نکته بعدی که شرکت کنندگان در مورد غرفه‌ها ذکر کردند میزان فضایی بود که به غرفه‌ها اختصاص یافته بود. شرکت کنندگان فضای غرفه‌ها را عموماً کوچک می‌دانستند که اجازه نمی‌داد ارائه خوبی از کار خود داشته باشند. قطعه بودن اینترنت، هم‌زمانی کلاس‌ها و محل برگزاری از سایر مواردی بود که به عنوان ضعف تی جی سی اعلام شده است. موضوع دیگر که لازم است آن را ذکر کنیم، چگونگی آگاه شدن علاقه مندان از برپایی این نمایشگاه است. وب سایت تی جی سی، تیم برگزاری، اینترنت و شبکه‌های اجتماعی موثرترین بخش‌هایی هستند که علاقه مندان به این رویداد را آگاه کرده‌اند.

بخش پایانی این گزارش را تیز به راهکارهای پیشنهادی چهت پیش برگزار شدن این رویداد اختصاص می‌دهیم. حضور گسترده‌تر ناشرین، شرکت‌های خارجی و بازی‌سازان مستقل خارجی اولین موردی بود که تمام شرکت کنندگان به آن اشاره می‌کردند. غیر از این موضوع، برگزاری کلاس‌های بیشتر موردی بود که نسبت به آن تقاضای زیادی شد پیشنهاد عده ای که شرکت کنندگان در راستای پیش شدن نمایشگاه اعلام می‌کردند، تدقیک درست و اصولی غرفه‌ها بود. شرکت کنندگان اذعان داشتند در صورتی که نمایشگاه بخواهد به صورت سالانه و منظمه برگزار شود، بهتر است تا استقرار غرفه‌ها شرایط پیشتری داشته باشد. همین طور بر این عقیده بودند که محل برگزاری قرارهای ملاقاتی باید ساختاریاتیت شود و مشکلاتی که در دوره نخست شاهد آن بودندم دوباره تکرار نشود. با این اوصاف و نظرات داده شده به نظر می‌رسد اولین دوره از نمایشگاه TGC قدم اول خود را محکم برداشته و اغلب شرکت کنندگان مهر رضایت را پایی آن زده‌اند. تیم برگزاری این رویداد نیز در حال بررسی نقاط ضعف و قوت (کالبدشکافی) رویداد است تا در سال آتی مشکلات رویداد به حداقل برسد.

بازی سازان ایرانی از دلایل و نتایج حضور در تی جی سی گفتند

اقتصاد ایران: براساس نظرسنجی رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ارتباط با ناشران بین‌المللی مهم‌ترین دلیل حضور بازی سازان ایرانی در تی جی سی بوده است.

به گزارش خبرگزاری مهر، نمایشگاه TGC شروع یک راه و اتفاق بزرگ برای صنعت بازی ایران بود. اما قطعاً برای برگزاری سالانه چنین رویدادی استفاده از نظر شرکت کنندگان و افرادی که در این رویداد شرکت داشته‌اند یکی از کارهای مهمی است که باید صورت یگردد به همین جهت در طول برگزاری رویداد از شرکت کنندگان داخلی و خارجی رویداد نظرسنجی شد سوالات نظرسنجی به گونه‌ای بود که تمام زوایای برگزاری رویداد را پوشش می‌داد. یکی از عده سوال‌هایی که قبل از برگزاری اکثر علاقه مندان از خود می‌پرسیدند این بود که هدف از شرکت در این رویداد چیست و تی جی سی از چه بابت می‌تواند مفید باشد. حال اغلب شرکت کنندگان داخلی بر این باور هستند که عده دلیل آن‌ها برای شرکت در این رویداد صحبت با ناشران خارجی و آشنایی و همکاری با دیگر گروه‌ها بوده است. البته حل نظرسنجی صورت گرفته غیر از این دو مورد، بیشتر افراد در صدد معرفی شرکت و محصولات خود نیز بوده‌اند از دیگر مواردی که شرکت کنندگان به آن اشاره کرده‌اند کسب تجربه و ورود به بازارهای خارجی بوده است. اما قطعاً مهم‌ترین موضوعی که از نظر شرکت کنندگان حائز اهمیت است نقاط قوت و ضعف نمایشگاه است. بیشتر افرادی که در نمایشگاه شرکت داشته‌اند عقیده دارند که حضور شرکت کنندگان خارجی در این نمایشگاه مهم‌ترین و بزرگ ترین نقطه قوت آن است. علاوه بر این، طراحی غرفه‌ها و نصب بذرگانی یک دست از دیگر مواردی بود که از نظر شرکت کنندگان نکته مثبت به شمار می‌رفت. برنامه ریزی مناسب و انجام دقیق کلیه امور از دیگر مواردی بود که شرکت کنندگان داخلی از آن راضی بودند.

بخش هایی که توجه شرکت کنندگان را به خود جلب کرده بود بازدید وزاری محترم ارتباطات و فرهنگ و ارشاد اسلامی، ارتباط با ناشران خارجی، برگزاری کنفرانس‌ها و کلاس‌های تخصصی مانند کلاس آقای جلیلی و حضور شرکت‌های همچون THQ Nordic و Rovio است. این چند بخشی که به آن اشاره کردیم عده قسمت‌هایی که باعث جلب توجه شرکت کنندگان شده بود و از نظر آن‌ها بیشتر از همه به چشم آمدند بود با توجه به نظرسنجی صورت گرفته، اغلب شرکت کنندگان داخلی به طور کلی از نمایشگاه TGC راضی بودند و امیدوارند که این نمایشگاه سالانه برگزار شود. پشتیبانی و اطلاع رسانی از بخش‌هایی بود که افرادی که در نمایشگاه حضور بودند از آن رضایت کامل داشتند. تاریخ برگزاری رویداد تیز از دیگر بخش‌هایی بود که اکثر شرکت کنندگان وجود داشت. آن‌ها باور دارند که بهتر است در اوایل یا اواخر بهار برگزار شود در کنار این نقاط قوت، نقاط ضعفی هم از نظر شرکت کنندگان وجود داشت. آن‌ها باور دارند که یکی از ضعف‌های تی جی سی، جانمایی غرفه‌ها بود نکته بعدی که شرکت کنندگان در مورد غرفه‌ها ذکر کردند میزان فضایی بود که به غرفه‌ها اختصاص یافته بود. شرکت کنندگان فضای غرفه‌ها را عموماً کوچک می‌دانستند که اجازه نمی‌داد ارائه خوبی از کار خود داشته باشند. قطعه بودن اینترنت، هم‌زمانی کلاس‌ها و محل برگزاری از سایر مواردی بود که به عنوان ضعف تی جی سی اعلام شده است. موضوع دیگر که لازم است آن را ذکر کنیم، چگونگی آگاه شدن علاقه مندان از برپایی این نمایشگاه است. وب سایت تی جی سی، تیم برگزاری، اینترنت و شبکه‌های اجتماعی موثرترین بخش‌هایی هستند که علاقه مندان به این رویداد را آگاه کرده‌اند. بخش پایانی این گزارش را نیز به راهکارهای پیشنهادی چهت پیش برگزار شدن این رویداد اختصاص می‌دهیم. حضور گسترده‌تر ناشرین، (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شرکت های خارجی و بازی سازان مستقل خارجی اولین موردی بود که تمام شرکت کنندگان به آن اشاره می کردند. غیر از این موضوع، برگزاری کلاس های پیشتر موردی بود که نسبت به آن تقاضای زیادی شد پیشنهاد عمده ای که شرکت کنندگان در راستای پیشتر شدن نمایشگاه اعلام می کردند، تفکیک درست و اصولی غرفه ها بود. شرکت کنندگان اذعان داشتند در صورتی که نمایشگاه بخواهد به صورت مالانه و منظم برگزار شود، پیشتر است تا استقرار غرفه ها شرایط پیشتری داشته باشد. همین طور بر این عقیده بودند که محل برگزاری قرارهای ملاقات باشد ساختاری اتفاق تر شود و مشکلاتی که در دوره نخست شاهد آن بودیم دوباره تکرار نشود.

با این اوصاف و نظرات داده شده به نظر می رسد اولین دوره از نمایشگاه TGC قدم اول خود را محکم برداشته و اغلب شرکت کنندگان مهر رضایت را پایی آن زده اند. تیم برگزاری این رویداد نیز در حال بررسی نقاط ضعف و قوت (کالبدشکافی) رویداد است تا در سال آتی مشکلات رویداد به حداقل برسد.

خبر اقتصادی

نظرسنجی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره نمایشگاه TGC تهران (۰۷/۰۹/۱۵-۰۸/۰۸)

براساس نظرسنجی رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارتباط با ناشران بین المللی مهم ترین دلیل حضور بازی سازان ایرانی در تی جی سی بوده است. نمایشگاه TGC شروع یک راه و اتفاق بزرگ برای صنعت بازی سازی ایران بود. اما قطعاً برای برگزاری سالانه چنین رویدادی استفاده از نظر شرکت کنندگان و افرادی که در این رویداد شرکت داشته اند یکی از کارهای [...]

براساس نظرسنجی رسمی بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارتباط با ناشران بین المللی مهم ترین دلیل حضور بازی سازان ایرانی در تی جی سی بوده است. نمایشگاه TGC شروع یک راه و اتفاق بزرگ برای صنعت بازی سازی ایران بود. اما قطعاً برای برگزاری سالانه چنین رویدادی استفاده از نظر شرکت کنندگان و افرادی که در این رویداد شرکت داشته اند یکی از کارهای مهمی است که باید صورت یگیرد به همین جهت در طول برگزاری رویداد از شرکت کنندگان داخلی و خارجی رویداد نظرسنجی شد. سوالات نظرسنجی به گونه ای بود که تمام زوایای برگزاری رویداد را پوشش می داد. یکی از عده سوال هایی که قبل از برگزاری اکثر علاقه مندان از خود می پرسیدند این بود که هدف از شرکت در این رویداد چیست و تی جی سی از چه بابت می تواند مفید باشد. حال اغلب شرکت کنندگان داخلی بر این باور هستند که عده دلیل آن ها برای شرکت در این رویداد صحبت با ناشران خارجی و آشنایی و همکاری با دیگر گروه های بوده است. البته علی نظرسنجی صورت گرفته غیر از این دو مورد، پیشتر افراد درصد معرفی شرکت و محصولات خود نیز بوده اند از دیگر مواردی که شرکت کنندگان به آن اشاره کرده اند کسب تجربه و ورود به بازارهای خارجی بوده است.

اما قطعاً مهم ترین موضوعی که از نظر شرکت کنندگان حائز اهمیت است: نقاط قوت و ضعف نمایشگاه است. پیشتر افرادی که در نمایشگاه شرکت داشته اند، عقیده دارند که حضور شرکت کنندگان خارجی در این نمایشگاه مهم ترین و بزرگ ترین نقطه قوت آن است. علاوه بر این، طراحی غرفه ها و نصب بذرگانی یک دست از دیگر مواردی بود که از نظر شرکت کنندگان نکته مثبت به شمار می رفت. برخلاف ریزی مناسب و انجام دقیق کلیه امور از دیگر مواردی بود که شرکت کنندگان داخلی از آن راضی بودند.

بعض هایی که توجه شرکت کنندگان را به خود جلب کرده بود بازدید وزاری محترم ارتباطات و فرهنگ و ارشاد اسلامی، ارتباط با ناشران خارجی، برگزاری کنفرانس ها و کلاس های تخصصی مانند کلاس آفای جلیلی و حضور شرکت هایی همچون THQ Nordic و Rovio است. این چند بخشی که به آن اشاره کردیم عده قسمت هایی که باعث جلب توجه شرکت کنندگان شده بود و از نظر آن ها پیشتر از همه به چشم آمدند بودند. با توجه به نظرسنجی صورت گرفته، اغلب شرکت کنندگان داخلی به طور کلی از نمایشگاه سالانه برگزار شود پشتیبانی و اطلاع رسانی از بخش هایی بود که افرادی که در نمایشگاه حضور بینند از آن رضایت کامل داشتند. تاریخ برگزاری رویداد نیز از دیگر بخش هایی بود که اکثر شرکت کنندگان از آن راضی بودند؛ اما بر این باور بودند که بهتر است در اوایل یا اواخر بهار برگزار شود. در کنار این نقاط قوت، نقاط ضعفی هم از نظر شرکت کنندگان وجود داشت. آن ها باور دارند که یکی از ضعف های تی جی سی، جانمایی غرفه ها بود نکته بعدی که شرکت کنندگان در مورد غرفه ها ذکر کردند، میزان فضایی بود که به غرفه ها اختصاص یافته بود. شرکت کنندگان فضای غرفه ها را عموماً کوچک می دانندند که اجازه نمی داد ارائه خوبی از کار خود داشته باشند. قطعه بودن اینترنت، همزنمانی کلاس ها و محل برگزاری از سایر مواردی بود که به عنوان ضعف تی جی سی اعلام شده است. موضوع دیگر که لازم است آن را ذکر کنیم، چگونگی آگاه شدن علاقه مندان از برپایی این نمایشگاه است. وب سایت تی جی سی، تیم برگزاری، اینترنت و شبکه های اجتماعی موثرترین بخش هایی هستند که علاقه مندان به این رویداد را آگاه کرده اند.

بعض پایانی این گزارش را نیز به راهکارهای پیشنهادی جهت پیشنهادی می دهیم. حضور گسترده تر ناشرین، شرکت های خارجی و بازی سازان مستقل خارجی اولین موردی بود که تمام شرکت کنندگان به آن اشاره می کردند. غیر از این موضوع، برگزاری کلاس های پیشتر موردی بود که نسبت به آن تقاضای زیادی شد پیشنهاد عمده ای که شرکت کنندگان در راستای پیشتر شدن نمایشگاه اعلام می کردند، تفکیک درست و اصولی غرفه ها بود. شرکت کنندگان اذعان داشتند در صورتی که نمایشگاه بخواهد به صورت مالانه و منظم برگزار شود، پیشتر است تا استقرار غرفه ها شرایط پیشتری داشته باشد. همین طور بر این عقیده بودند که محل برگزاری قرارهای ملاقات باشد ساختاری اتفاق تر شود و مشکلاتی که در دوره نخست شاهد آن بودیم دوباره تکرار نشود. با این اوصاف و نظرات داده شده به نظر می رسد اولین دوره از نمایشگاه TGC قدم اول خود را محکم برداشته و اغلب شرکت کنندگان مهر رضایت را پایی آن زده اند. تیم برگزاری این رویداد نیز در حال بررسی نقاط ضعف و قوت (کالبدشکافی) رویداد است تا در سال آتی مشکلات رویداد به حداقل برسد.

قاوانیز

ارتباط با ناشران بین المللی مهم ترین دلیل حضور بازی سازان ایرانی در تی جی سی

تمایشگاه **TGC** شروع یک راه و اتفاق بزرگ برای صنعت بازی ایران بود. اما قطعاً برای برگزاری سالانه چنین رویدادی استفاده از نظر شرکت کنندگان و افرادی که در این رویداد شرکت داشته اند یکی از کارهای مهمی است که باید صورت یگیرد. به همین جهت در طول برگزاری رویداد را پوشش می داد و گزارش فاؤنیز به نقل از آن، به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در قسمت اول گزارش، تحلیلی از مجموع نظرات شرکت کنندگان داخلی رویداد تی جی سی ارائه خواهد شد در قسمت دوم نیز به سراج بررسی نظر شرکت کنندگان خارجی خواهیم رفت.

یکی از عده سوال هایی که قبل از برگزاری اکثر علاقه مندان از خود می پرسیدند این بود که هدف از شرکت در این رویداد چیست و تی جی سی از چه بابت می تواند مفید باشد. حال اغلب شرکت کنندگان داخلی بر این باور هستند که عده دلیل آنها برای شرکت در این رویداد صحبت با ناشران خارجی و آشنایی و همکاری با دیگر گروه ها بوده است. البته حل نظرسنجی صورت گرفته غیر از این دو مورد، بیشتر افراد درصد معرفی شرکت و محصولات خود نیز بوده اند از دیگر مواردی که شرکت کنندگان به آن اشاره کرده اند کسب تجربه و ورود به بازارهای خارجی بوده است.

اما قطعاً مهم ترین موضوعی که از نظر شرکت کنندگان حائز اهمیت است: نقاط قوت و ضعف نمایشگاه است. بیشتر افرادی که در نمایشگاه شرکت داشته اند عقیده دارند که حضور شرکت کنندگان خارجی در این نمایشگاه مهم ترین و بزرگ ترین نقطه قوت آن است. علاوه بر این، طراحی غرفه ها و نصب بزرگ های یک دست از دیگر مواردی بود که از نظر شرکت کنندگان نکته مثبت به شمار می رفت. برنامه ریزی مناسب و انجام دقیق کلیه امور از دیگر مواردی بود که شرکت کنندگان داخلی از آن راضی بودند.

پخش هایی که توجه شرکت کنندگان را به خود جلب کرده بود بازدید وزاری محترم ارتباطات و فرهنگ و ارشاد اسلامی، ارتباط با ناشران خارجی، برگزاری کنفرانس ها و کلاس های تخصصی مانند کلاس آفای جلیلی و حضور شرکت های همچون **Rovio HQ Nordic** است. این چند بخشی که به آن اشاره کردیم عده قسمت هایی که باعث جلب توجه شرکت کنندگان شده بود و از نظر آن ها بیشتر از همه به چشم آمده بود.

با توجه به نظرسنجی صورت گرفته، اغلب شرکت کنندگان داخلی به طور کلی از نمایشگاه سالیانه برگزار شود پشتیبانی و اطلاع رسانی از بخش هایی بود که افرادی که در نمایشگاه حضور پیدا کرده بودند از آن رضایت کامل داشتند. تاریخ برگزاری رویداد نیز از دیگر پخش هایی بود که اکثر شرکت کنندگان از آن راضی بودند؛ اما بر این باور بودند که بهتر است در اوایل یا اواخر بهار برگزار شود.

در کنار این نقاط قوت، نقاط ضعفی هم از نظر شرکت کنندگان وجود داشت. آنها باور دارند که یکی از ضعف های تی جی سی، جانعایی غرفه ها بود. نکته بعدی که شرکت کنندگان در مورد غرفه ها ذکر کردند، میزان فضایی بود که به غرفه ها اختصاص یافته بود شرکت کنندگان فضای غرفه ها را عموماً کوچک می دانستند که اجازه نمی داد ارائه خوبی از کار خود داشته باشند. قطعی بودن اینترنت، همزمانی کلاس ها و محل برگزاری از سایر مواردی بود که به عنوان ضعف تی جی سی اعلام شده است.

موضوع دیگر که لازم است آن را ذکر کنیم، چگونگی آگاه شدن علاقه مندان از پایانی این نمایشگاه است. وب سایت تی جی سی، تیم برگزاری، اینترنت و شبکه های اجتماعی موثرترین بخش هایی هستند که علاقه مندان به این رویداد را آگاه کرده اند.

بخش پایانی این گزارش را نیز به راهکارهای پیشنهادی چهت پیشنهادی جهت بهتر برگزار شدن این رویداد اختصاص می دهیم. حضور گسترده تر ناشرین، شرکت های خارجی و بازی سازان مستقل خارجی اولین موردی بود که تمام شرکت کنندگان به آن اشاره می کردند. غیر از این موضوع، برگزاری کلاس های بیشتر موردی بود که نسبت به آن تقاضای زیادی شد.

پیشنهاد عده ای که شرکت کنندگان در راستای بهتر شدن نمایشگاه اعلام می کردند، تفکیک درست و اصولی غرفه ها بود. شرکت کنندگان اذعن داشتند در صورتی که نمایشگاه ملاقات باید ماختار یافته تر شود و مشکلاتی که در دوره نخست شاهد آن بودیم دوباره تکرار نشود.

با این اوصاف و نظرات داده شده به تنظر می رسد اولین دوره از نمایشگاه **TGC** قدم اول خود را محکم برداشت و اغلب شرکت کنندگان مهر رضایت را پایی آن زده اند. تیم برگزاری این رویداد نیز در حال بررسی نقاط ضعف و قوت (کالبدشکافی) رویداد است تا در سال آتی مشکلات رویداد به حداقل برسد.

قاوانیز

راهنمای دریافت گواهینامه شرکت در کلاس های تخصصی **TGC**

گواهینامه شرکت در کلاس های تخصصی رویداد **TGC ۲۰۱۷** آماده شده و شرکت کنندگان می توانند جهت دریافت آن اقدام نمایند. به گزارش فاؤنیز به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نخستین نمایشگاه و همایش بین المللی **TGC ۲۰۱۷** با حضور بیش از ۲۲۰۰ شرکت کننده برگزار شد که آن را تبدیل مهم ترین و بزرگ ترین رویداد تجاری منطقه گردید.

در این رویداد ۵ کلاس تخصصی در چهار موضوع طراحی بازی، مدیریت پروژه، هنری و تکنولوژی برگزار شد. استاید این ۵ کلاس آقایان پاسکال لوبلن، مایک اکتون، کیت فولر، هنری لاپوتا و حمید جلیلی بودند که با مسطح بالای کلاس ها رضایت کامل شرکت کنندگان را به همراه داشت.

گواهینامه های شرکت در کلاس های تخصصی که در طول برگزاری رویداد به امضا اسایید رسید، هم اکتون آماده ی تحويل به شرکت کنندگان است. شرکت کنندگانی که ساکن تهران هستند می توانند با مراجعت به واحد امور بین الملل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گواهینامه خود را دریافت کنند. شرکت کنندگانی نیز که ساکن تهران نیستند می توانند آدرس دقیق پستی پهنهای خود را به (آدامه دارد ...)

قاواینیوز

(ادامه خبر ... contact@tehrangamecon.com) ارسال کرده تا برای آن ها پست شود



گزارش اخبار
International Quran News Agency

کریمی قدوسی: ساختار بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا مهرماه مشخص می شود (۱۴۰۰/۰۷/۰۳)

گروه شبکه های اجتماعی؛ مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ساختار بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا مهرماه بر اساس قوانین مربوطه مشخص خواهد شد که این تغییر به نفع صنعت گیم خواهد بود.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در گفت و گو با خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکانا)، با اشاره به تغییر ساختار بنیاد، اظهار کرد: این تغییرات تا مهرماه مشخص خواهد شد و جای نگرانی نیست چراکه این تغییرات به نفع صنعت گیم خواهد بود. وی افزود: تغییر ساختار، تصمیم گیری سختی است و ممکن است بنیاد به جای آنکه یک نهاد تخصصی باشد، تنها قانونی شود و یا ممکن است تنها یک نهاد تخصصی باشد و قانونی نشود هنوز هیچ تصمیمی گرفته نشده است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: مهرماه نتیجه نهایی مشخص خواهد شد و در این تصمیم گیری امیدوارم حق بازی سازان داخلی محفوظ باشد و این گروه از جامعه آسیبی از تصمیم نگیرند. وی یاف: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همیشه در هر ساختاری از بازی های ارزشی، انتقالی حمایت های خود را خواهد داشت و این حمایت ها حتی پس از تغییر ساختار بنیاد هم ادامه دارد و جای هیچگونه تغییراتی نیست.



مهران
Mehrān

تکلیف بنیاد ملی بازی های رایانه ای مشخص می شود (۱۴۰۰/۰۷/۰۳)

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای از تعیین تکلیف ساختار بنیاد ملی بازی های رایانه ای تا مهر ماه خبر داد.

ایران آنلاین / حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با اشاره به تغییر ساختار بنیاد اظهار کرد: این تغییرات تا مهرماه مشخص خواهد شد و جای نگرانی نیست چراکه این تغییرات به نفع صنعت گیم خواهد بود. وی افزود: تغییر ساختار، تصمیم گیری سختی است و ممکن است بنیاد به جای آنکه یک نهاد تخصصی باشد، تنها قانونی شود و یا ممکن است تنها یک نهاد تخصصی باشد و قانونی نشود هنوز هیچ تصمیمی گرفته نشده است. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای تصریح کرد: مهرماه نتیجه نهایی مشخص خواهد شد و در این تصمیم گیری امیدوارم حق بازی سازان داخلی محفوظ باشد و این گروه از جامعه آسیبی از تصمیم نگیرند. وی یاف: بنیاد ملی بازی های رایانه ای همیشه در هر ساختاری از بازی های ارزشی، انتقالی حمایت های خود را خواهد داشت و این حمایت ها حتی پس از تغییر ساختار بنیاد هم ادامه دارد و جای هیچگونه تغییراتی نیست. / ایکانا



تکلیف بنیاد
TGC

نتیجه نظرسنجی از غرفه داران خارجی ۲۰۱۷ TGC نشان داد؛ رضایت فرفره داران خارجی از حضور در رویداد (۱۴۰۰/۰۷/۱۲-۰۷/۱۴)

خبر ایران: در قسمت قبلی این سری گزارش، نظر شرکت کنندگان داخلی را مورد بررسی قرار دادیم، بر آن اساس مهم ترین دلیل حضور شرکت کنندگان داخلی در تی جی سی، ارتباط با ناشران بین المللی بوده است. حال همان سوال ها و نظرسنجی ها از تعدادی از غرفه داران خارجی رویداد نیز پرسیده شده که در ادامه گزارش به آن ها می پردازیم.

عمده دلیلی که یاف: شده بود تا شرکت کنندگان خارجی در تی جی سی حضور پیدا کنند آشنایی و آگاه شدن از صنعت بازی سازی ایران است. اکثر غرفه داران خارجی معتقد بودند که حضور در این نمایشگاه می تواند به آن ها کمک کند تا در یک پیشتری نسبت به ایران و فرهنگ بازی سازی آن پیدا کنند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر) الیته غیر از این آن ها عقیده داشتند که این نمایشگاه باعث شده تا بازی سازان مستقل جدیدی آشنا شوند و حتی به فروش بازی های ایرانی نیز فکر کنند.

نمودار ۱

نکته مهمی که اغلب غرفه داران خارجی آن را ذکر می کردند این بود که سطح برگزاری تی جی سی از چیزی که آن ها فکر کش را می کردند بالاتر بوده و از نحوه برگزاری شگفت زده شده اند. حضور گسترده شرکت های مختلف از کشورهای گوناگون و حضور وسیع بازی سازهای داخلی از نکاتی بود که اکثر شرکت کنندگان خارجی آن را نکته مثبت تلقی می کردند.

غرفه های اوایلی، ESRA و ایرانسل نیز از غرفه هایی بودند که در نظر غرفه داران خارجی جالب بودند و به عنوان غرفه های موفق از آن ها تام بوده اند. موضوعی که لازم می دانیم به آن اشاره کنیم این است که شرکت کنندگان خارجی به طور کلی از تی جی سی راضی بودند و آن را اتفاقی بزرگ تامیدند. تاریخ و محل برگزاری از نقاط مثبتی بودند که بازی سازان خارجی نسبت به آن اذعان کردند.

نمودار ۲

اغلب حضار خارجی نیز توسط گیم کانکشن یا بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بریایی این رویداد آگاه شده بودند و دیگر عواملی همچون نشریات و سایت ها در مورد اطلاع رسانی حضار خارجی تایپگذار نبوده اند.

از مهم ترین نکاتی که باید به آن اشاره کرد، نظر شرکت کنندگان خارجی در مورد بازار بازی های ویدئویی در ایران است. آن ها پس از حضور در تی جی سی عنوان کردند که صنعت بازی سازی در ایران و بازار موجود در کشور ما پتانسیل بسیار بالایی دارد و می تواند به موقعیت های گسترده ای برسد. علاوه بر این، به آین موضوع اشاره کردند با اینکه شناخت کافی از وضعیت صنعت بازی سازی ایران ندارند ولی اتفاقات همین دو روز نشان داده که زمان به صنعت بازی سازی ایران می تواند باعث شکوفایی شود.

نمودار ۳

با تجمعی نظرات شرکت کنندگان داخلی و خارجی به این نتیجه می رسیم که نمایشگاه TGC به طور کلی نه تنها توансه نظر شرکت کنندگان و غرفه داران داخلی را جذب کند بلکه غرفه داران خارجی نیز از حضور در این رویداد رضایت داشته اند.

لازم به ذکر است همچنان روند نظرسنجی از شرکت کنندگان، کالبدشکافی دقیق و تحلیل رویداد با کمک گیم کانکشن فرانسه در حال اجراست تا دوره ای بعدی این رویداد در سطح بالاتری برگزار شود.



نتیجه‌ی نظرسنجی از غرفه داران خارجی ۲۰۱۷ TGC نشان داد؛ لبخند رضایت غرفه داران خارجی از حضور در رویداد TGC ۲۰۱۷ (۱۴۰۶/۰۸/۱۵ - ۱۴۰۶/۰۸/۱۸)

ایرانیان در قسمت قبلی این سری گزارش، نظر شرکت کنندگان داخلی را مورد بررسی قرار دادیم. بر آن اساس مهم ترین دلیل حضور شرکت کنندگان داخلی در تی جی سی، ارتباط با ناشران بین المللی بوده است. حال همان سوال ها و نظرسنجی ها از تعدادی از غرفه داران خارجی رویداد نیز پرسیده شده که در ادامه گزارش به آن ها می پردازیم.

در قسمت قبلی این سری گزارش، نظر شرکت کنندگان داخلی را مورد بررسی قرار دادیم. بر آن اساس مهم ترین دلیل حضور شرکت کنندگان داخلی در تی جی سی، ارتباط با ناشران بین المللی بوده است. حال همان سوال ها و نظرسنجی ها از تعدادی از غرفه داران خارجی رویداد نیز پرسیده شده که در ادامه گزارش به آن ها می پردازیم.

عمده دلیلی که باعث شده بود تا شرکت کنندگان خارجی در تی جی سی حضور پیدا کنند آشنایی و آگاه شدن از صنعت بازی سازی ایران است. اکثر غرفه داران خارجی معتقد بودند که حضور در این نمایشگاه می تواند به آن ها کمک کند تا درگ بهتری نسبت به ایران و فرهنگ بازی سازی آن پیدا کند الیته غیر از آن آن ها عقیده داشتند که این نمایشگاه باعث شده تا بازی سازان مستقل جدیدی آشنا شوند و حتی به فروش بازی های ایرانی نیز فکر کنند.

نمودار ۱

نکته مهمی که اغلب غرفه داران خارجی آن را ذکر می کردند اند. حضور گسترده شرکت های مختلف از کشورهای گوناگون و حضور وسیع بازی سازهای داخلی از نکاتی بود که اکثر شرکت کنندگان خارجی آن را نکته مثبت تلقی می کردند.

غرفه های اوایلی، ESRA و ایرانسل نیز از غرفه هایی بودند که در نظر غرفه داران خارجی جالب بودند و به عنوان غرفه های موفق از آن ها تام بوده اند. موضوعی که لازم می دانیم به آن اشاره کنیم این است که شرکت کنندگان خارجی به طور کلی از تی جی سی راضی بودند و آن را اتفاقی بزرگ تامیدند. تاریخ و محل برگزاری از نقاط مثبتی بودند که بازی سازان خارجی نسبت به آن اذعان کردند.

نمودار ۲

اغلب حضار خارجی نیز توسط گیم کانکشن یا بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بریایی این رویداد آگاه شده بودند و دیگر عواملی همچون نشریات و سایت ها در مورد اطلاع رسانی حضار خارجی تایپگذار نبوده اند.

از مهم ترین نکاتی که باید به آن اشاره کرد، نظر شرکت کنندگان خارجی در مورد بازار بازی های ویدئویی در ایران است. آن ها پس از (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر...) حضور در تی جی سی عنوان کردند که صنعت بازی سازی در ایران و بازار موجود در کشور ما پتانسیل بسیار بالایی دارد و می‌تواند به موقفیت‌های گسترده‌ای برسد. علاوه بر این، به این موضوع اشاره کردند با اینکه شناخت کافی از وضعیت صنعت بازی سازی ایران تدارند ولی اتفاقات همین دو روز نشان داده که زمان به صنعت بازی سازی ایران می‌تواند باعث شکوفایی شود.

نمودار ۲

با تجمعی نظرات شرکت کنندگان داخلی و خارجی به این نتیجه می‌رسیم که نمایشگاه TGC به طور کلی نه تنها توائمه نظر شرکت کنندگان و غرفه داران داخلی را جذب کند بلکه غرفه داران خارجی نیز از حضور در این رویداد رضایت داشته‌اند. لازم به ذکر است همچنان روند نظرسنجی از شرکت کنندگان، کالبدشکافی دقیق و تحلیل رویداد با کمک گیم کانکشن فرانسه در حال انجام است تا دوره‌ی بعدی این رویداد در سطح بالاتری برگزار شود.

نتیجه نظرسنجی از غرفه داران خارجی

TGC ۲۰۱۷ (۱۴۰۰/۰۸/۱۳-۱۴)

رویداد TGC ۲۰۱۷ (۱۴۰۰/۰۸/۱۴-۱۵)

در قسمت قبلی این سری گزارش، نظر شرکت کنندگان داخلی را مورد بررسی قرار دادیم. بر آن اساس مهم ترین دلیل حضور شرکت کنندگان داخلی در تی جی سی، ارتباط با ناشران بین المللی بوده است. حال همان سوال‌ها و نظرسنجی‌ها از تعدادی از غرفه داران خارجی رویداد نیز پرسیده شده که در ادامه گزارش به آن‌ها می‌پردازیم.

به گزارش پایگاه خبری آذینه نو، عمدۀ دلیلی که باعث شده بود تا شرکت کنندگان خارجی در تی جی سی حضور پیدا کنند آشنا و آگاه شدن از صنعت بازی سازی ایران است. اکثر غرفه داران خارجی معتقد بودند که حضور در این نمایشگاه می‌تواند به آن‌ها کمک کند تا درک بهتری نسبت به ایران و فرهنگ بازی سازی آن پیدا کنند. البته غیر از این آن‌ها عقیده داشتند که این نمایشگاه باعث شده تا بازی سازان مستقل جدیدی آشنا شوند و حتی به فروش بازی‌های ایرانی نیز فکر کنند.

نمودار ۱

نکته مهمی که اغلب غرفه داران خارجی آن را ذکر می‌کردند این بود که سطح برگزاری تی جی سی از چیزی که آن‌ها فکر می‌کردند بالاتر بوده و از نحوه برگزاری شگفت‌زده شده‌اند. حضور گسترده شرکت‌های مختلف از کشورهای گوناگون و حضور وسیع بازی‌سازی‌های داخلی از نکاتی بود که اکثر شرکت کنندگان خارجی آن را نکته مثبت تلقی می‌کردند.

غرفه‌های آوایی، ESRRA و ایرانسل نیز از غرفه‌هایی بودند که در تنظر غرفه داران خارجی جالب بودند و به عنوان غرفه‌های موفق از آن‌ها نام برده‌اند. موضوعی که لازم می‌دانیم به آن اشاره کنیم این است که شرکت کنندگان خارجی به طور کلی از تی جی سی راضی بودند و آن را اتفاقی بزرگ نامیدند. تاریخ و محل برگزاری از نقاط مثبتی بودند که بازی سازان خارجی نسبت به آن اذعان کردند.

نمودار ۲

اغلب حضار خارجی نیز توسط گیم کانکشن یا بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بریتانی این رویداد آگاه شده بودند و دیگر عواملی همچون نشریات و سایت‌ها در مورد اطلاع رسانی حضار خارجی تایپ‌گذار نبوده‌اند. از مهم ترین نکاتی که باید به آن اشاره کرد، نظر شرکت کنندگان خارجی در مورد بازار بازی‌های ویدئویی در ایران است. آن‌ها پس از حضور در تی جی سی عنوان کردند که صنعت بازی سازی در ایران و بازار موجود در کشور ما پتانسیل بسیار بالایی دارد و می‌تواند به موقفیت‌های گسترده‌ای برسد. علاوه بر این، به این موضوع اشاره کردند با اینکه شناخت کافی از وضعیت صنعت بازی سازی ایران تدارند ولی اتفاقات همین دو روز نشان داده که زمان به صنعت بازی سازی ایران می‌تواند باعث شکوفایی شود.

نمودار ۳

با تجمعی نظرات شرکت کنندگان داخلی و خارجی به این نتیجه می‌رسیم که نمایشگاه TGC به طور کلی نه تنها توائمه نظر شرکت کنندگان و غرفه داران داخلی را جذب کند بلکه غرفه داران خارجی نیز از حضور در این رویداد رضایت داشته‌اند. لازم به ذکر است همچنان روند نظرسنجی از شرکت کنندگان، کالبدشکافی دقیق و تحلیل رویداد با کمک گیم کانکشن فرانسه در حال انجام است تا دوره‌ی بعدی این رویداد در سطح بالاتری برگزار شود.

ساخت افزار

رویداد TGC ۲۰۱۷ (۱۴۰۰/۰۸/۱۴-۱۵)

در قسمت قبلی این سری گزارش، نظر شرکت کنندگان داخلی را مورد بررسی قرار دادیم. بر آن اساس مهم ترین دلیل حضور شرکت کنندگان داخلی در تی جی سی، ارتباط با ناشران بین المللی بوده است. حال همان سوال‌ها و نظرسنجی‌ها از تعدادی از غرفه داران خارجی رویداد نیز پرسیده شده که در (ادامه دارد...)

سحت‌افزار

(ادامه خبر ...) ادامه گزارش به آن‌ها می‌پردازیم.

عمده دلیلی که باعث شده بود تا شرکت کنندگان خارجی در تی‌جی‌سی حضور پیدا کنند آشناست و آگاه شدن از صنعت بازی‌سازی ایران است. اکثر غرفه‌داران خارجی معتقد بودند که حضور در این نمایشگاه می‌تواند به آن‌ها کمک کند تا درگاه پنهانی نسبت به ایران و فرهنگ بازی‌سازی آن پیدا کنند البته غیر از این آن‌ها عقیده داشتند که این نمایشگاه باعث شده تا بازی‌سازان مستقل جدیدی آشنا شوند و حتی به فروش بازی‌های ایرانی نیز فکر کنند.

نمودار ۱

نکته مهمی که اغلب غرفه‌داران خارجی آن را ذکر می‌کردند این بود که سطح برگزاری تی‌جی‌سی از چیزی که آن‌ها فکر کشیدند بالاتر بوده و از توجه برگزاری شگفت‌زده شده‌اند. حضور گسترده شرکت‌های مختلف از کشورهای گوناگون و حضور وسیع بازی‌سازهای داخلی از نکاتی بود که اکثر شرکت‌کنندگان خارجی آن را نکته مثبت تلقی می‌کردند.

غرفه‌های اوایلی، ESRA و ایرانسل نیز از غرفه‌هایی بودند که در تظر غرفه‌داران خارجی جالب بودند و به عنوان غرفه‌های موفق از آن‌ها نام برده‌اند. موضوعی که لازم می‌دانیم به آن اشاره کنیم این است که شرکت کنندگان خارجی به طور کلی از تی‌جی‌سی راضی بودند و آن را اتفاقی بزرگ تأمینند. تاریخ و محل برگزاری از نقاط مثبتی بودند که بازی‌سازان خارجی نسبت به آن اذعان کردند.

نمودار ۲

اغلب حضار خارجی نیز توسط گیم کانکشن یا بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بریتانی این رویداد آگاه شده بودند و دیگر عواملی همچون نشریات و سایت‌ها در مورد اطلاع رسانی حضار خارجی تأثیرگذار نبوده‌اند.

از میهمان ترین نکاتی که باید به آن اشاره کرد، نظر شرکت کنندگان خارجی در مورد بازار بازی‌های ویدئویی در ایران است. آن‌ها پس از حضور در تی‌جی‌سی عنوان کردند که صنعت بازی‌سازی در ایران و بازار موجود در کشور ما پتانسیل بسیار بالایی دارد و می‌تواند به موقوفیت‌های گسترده‌ای برسد. علاوه بر این، به این موضوع اشاره کردند با اینکه نشاخت کافی از وضعیت صنعت بازی‌سازی ایران تدارند ولی اتفاقات همین دو روز نشان داده که زمان به صنعت بازی‌سازی ایران می‌تواند باعث شکوفایی شود.

نمودار ۳

با تجمع نظرات شرکت کنندگان داخلی و خارجی به این نتیجه می‌رسیم که نمایشگاه TGC به طور کلی نه تنها توансه نظر شرکت کنندگان و غرفه‌داران داخلی را جذب کند بلکه غرفه‌داران خارجی نیز از حضور در این رویداد رضایت داشته‌اند.

لازم به ذکر است همچنان روند نظرسنجی از شرکت کنندگان، کالبدشکافی دقیق و تحلیل رویداد با کمک گیم کانکشن فرانسه در حال انجام است تا دوره‌ی بعدی این رویداد در سطح بالاتری برگزار شود.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر

یادداشت

گزارش

مقاله

اطلاعیه

فراخوان

گفتگو

پیام مردمی

تصویری

شماره صفحه



۱

۲

۳



بروز رسانی

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

جهت گیری محتوا

فراآنی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آیینه مطبوعات

بهمن ۹۵ تا تیر ۹۶

