

۱۳۹۶/۰۹/۰۵

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



روابط عمومی

فهرست

اقدامی

۱ دریافت نکردن عوارض از بازی های خارجی ظلم به بازی سازان داخلی است

رسالت

۲ با انتشار فراخوان اتفاق افتاد: آغاز دریافت آثار در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران

ایران

۳ آغاز دریافت آثار در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران

ICT

۴ اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار می شود

خبرگزاری خبر

۵ ارائه تسهیلات برای توسعه بازی سازی در شهرهای کوچک

ECONews

۶ ارائه تسهیلات برای توسعه بازی سازی در شهرهای کوچک

ایران

۷ نیاز به اینترنت پرسرعت و غیر حجمی برای توسعه صنعت بازی

ایران

۸ نیاز به اینترنت پرسرعت و غیر حجمی برای توسعه صنعت بازی

پیش پارس

۹ تسهیلات مالی و زیرساخت ها برای توسعه بازی سازی در شهرهای کوچک فراهم است

ایران

۱۰ آغاز دریافت آثار در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران

ICT

۱۱ جهانگرد: نیاز به اینترنت پرسرعت و غیر حجمی برای توسعه صنعت بازی

ایران

۱۲ آغاز دریافت آثار در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران

خبرگزاری صدا و سیما

۱۳ پایان نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال / معرفی برگزیدگان

خبرگزاری خبر

۱۴ پایان نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال / معرفی برگزیدگان

ECONews

۱۵ نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال پایان یافت

ایران

۱۶ بازی سازان برای استفاده از ۱/۵ میلیارد دلار وام، به شهرهای کم جمعیت بروند

ایران

۱۷ نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با معرفی برگزیدگان به پایان رسید

کلام

۱۵

نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با معرفی برگزیدگان به پایان رسید



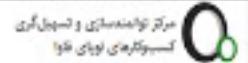
۱۶

نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با معرفی برگزیدگان به پایان رسید



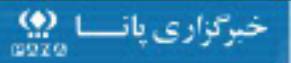
۱۷

اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار می شود



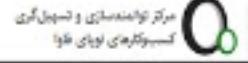
۱۸

نخستین کنفرانس بازی های دیجیتال با معرفی برگزیدگان به پایان رسید



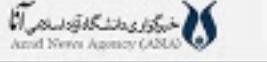
۱۹

بازی سازان برای وام های ۱/۵ میلیارد دلاری به شهرهای کم جمعیت بروند



۲۰

نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با معرفی برگزیدگان به پایان رسید



۲۱

سفیر عشق به بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسید/ افتخارمان تولید بازی قرآنی و ارزشی است



۲۲

با انتشار فراخوان اتفاق افتاد؛ آغاز دریافت آثار در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران



۲۳

نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با معرفی برگزیدگان به پایان رسید



۲۴

کریمی قدوسی: دریافت نکردن عوارض از بازی های خارجی، ظلم به بازی سازان داخلی است



۲۵

مهلت ثبت نام در رویداد بزرگ گیم جم مشهد تا تاریخ ۱۲ آذر تمدید شد



تعداد محتوا : ۳۰



روزنامه

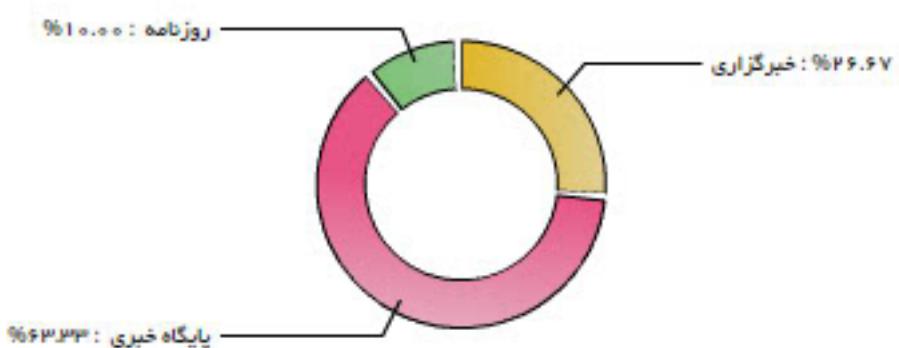
۲۴

پایگاه خبری

۱۹

خبرگزاری

۷



مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای: دربافت نکردن عوارض از بازی‌های خارجی ظلم به بازی‌سازان داخلی است

گفت: با همراهی وزیر فرهنگ و گفته: با همراهی وزیر فرهنگ و
ارشد اسلامی همچنان پیکر موضوع
مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های
گنجاندن دریافت عوارض از بازی‌های
رایانه‌ای با پذیرش این که شرط
خواهی در تبصره بودجه سال ۱۳۹۷ عدم عرضه بازی‌های کم برای دو
سایت هیولا و آریو در رقابت با
سایر سایت‌ها ناعادلانه است گفت:
متاسفانه در کشور قانونی برای مقابله
با عرضه بازی کم وجود ندارد و اگر
با عرضه بازی کم وجود ندارد و اگر
بازی عرضه شده محتوای مجرمانه
نشاشته باشد، نمی‌توان مانع کار سایت
کشور باشد گفت: اگر اجازه
در کشور باشد گفت: اگر اجازه
اخذ عوارض از بازی‌های خارجی را
عنده، حداقل بازی‌سازان ایرانی
عرضه کنند، اگر این شد و این موضوع
کوسمیست صنعت بازی‌های رایانه‌ای
را از پرداخت مالیات بر ارزش افزوده
و فناوری اطلاعات من خواهیم فکری
معاف کنند. البته اخذ عوارض از
بازی‌های ایرانی موثر است و مبلغ
جمع شده نیز می‌تواند صرف توسعه
بازی‌سازی در کشور شود.
تعیین کند.

وی در پایان خاطر نشان کرد:
امال در رویداد TGC، محصولات
خاورمیانه نیز پذیرفته شده و تلاش
می‌کنیم جشنواره بازی‌های رایانه‌ای
تهران مطرح شد، با بیان این که از
کیم چرا که این رویداد از نظر فرآیند
دوری، کلاس برگزاری و مبلغ جایزه
از همه رویدادهای مشابه که در
منظمه برگزار می‌شود یک سر و گردن
بالاتر است و ما باید پیشروی این
عرضه در منطقه خاورمیانه باشیم.

با اشاره به این که دریافت عوارض از
بازی‌های رایانه‌ای ۱۵ تا ۲۰ میلیارد
تومان پول به صنعت بازی‌سازی
کشور تزریق می‌کند، گفت: موضوع
اصلی در بحث دریافت عوارض این
است که نباید بازی خارجی با شرایطی
کاملاً یکسان با بازی ایرانی در کشور
عرضه شود.
وی افزود: ما حتی از واردات نخود به
کشور عوارض می‌گیریم لاما چطور از
یک محصول دیجیتال نمی‌خواهیم
عارض بگیریم و یه بازی‌سازان ایرانی
نه داشتند، اگر این سود واردات
بازی رایانه‌ای از ساخت بازی داخلی
ییشان است و این موضوع بسیار
خطرتاکی است.
کریم قدوس ادامه داد: به نمایندگی
از اکثر بازی‌سازان کشور که پیکر
دریافت عوارض از بازی‌های خارجی
باشد، این طرح رد شده است.
کریم قدوس از زو: دلیل رد این
طرح نامشخص بودن نحوه دریافت
عارض عنوان شده، این در حالی
است که بنیاد طرح مفصل برای
این کار تدوین و اولیه کرده و نحوه
دریافت عوارض هم در این طرح
مشخص است.
مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای



رسالت

با انتشار فراخوان اتفاق افتاد؛ آغاز دریافت آثار در هفتمنی جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران

فراخوان هفتمنی جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران منتشر شد تا این دوره از جشنواره رسمًا آغاز به کار کنیده گزارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، برآسان اعلام بیشین، فراخوان هفتمنی جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران دیروز منتشر شد و بازی سازان تا اول دی ماه فرصت دارند آثار خود را به دیرخانه جشنواره ارسال کنند در این جشنواره تمامی بازی‌ها اعم از مستقل و غیر مستقل قادر به شرکت بوده و تمامی آثار بدون توجه به شرایط تیم سازنده (مستقل یا غیر مستقل) مورد داوری قرار می‌گیرند. همانند دوره‌ی گذشته، آثار برآسان هشت زانر اصلی دسته بندی خواهند شد و تقسیمی بین بازی‌های بزرگ و کوچک صورت نمی‌گیرد.



با انتشار فراخوان اتفاق افتاد؛ آغاز دریافت آثار در هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران (۱۴۰۲-۰۷-۰۱)

ایران-فراخوان هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران امروز اول آذرماه منتشر شد تا این دوره از جشنواره رسماً آغاز به کار کند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، براساس اعلام یشین، فراخوان هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران امروز منتشر شد و بازی‌سازان تا اول دی ماه فرصت دارند آثار خود را به دبیرخانه جشنواره ارسال کنند.

در این جشنواره تمامی بازی‌ها اعم از مستقل و غیر مستقل قادر به شرکت بوده و تمامی آثار بدون توجه به شرایط تیم سازنده (مستقل یا غیر مستقل) مورد داوری قرار می‌گیرند. همانند دوره‌ی گذشته، آثار براساس هشت زانر اصلی دسته بندی خواهند شد و تقاضیکی بین بازی‌های بزرگ و کوچک صورت نمی‌گیرد. بهترین بازی‌های اکشن، ماجراجویی، نقش‌آفرینی، استراتژی و مدیریتی، ماجراجویی-اکشن، سکوی بازی، ورزشی و ساده ایرانی، در این رویداد از سوی داوران ایرانی و بین‌المللی انتخاب و مرغی خواهند شد.

براساس اعلام این فراخوان، پس از اعلام بازی‌های برتر در هر زانر، در نهایت یک بازی نیز به عنوان بازی سال ایران انتخاب خواهد شد. در انتخاب بازی سال تمامی بازی‌ها، فارغ از رتبه آن‌ها در هر زانر می‌توانند به عنوان نامزد دریافت جایزه شمرده شوند. همچنین بهترین بازی با محتوای فرهنگی یا «بهترین پرداخت هنرمندانه محتوای فرهنگی در بازی» نیز به اثری تعلق می‌گیرد که بهترین «پرداخت هنرمندانه محتوای فرهنگی» را در قالب بازی‌های ویدئویی در راستای ارتقاء فرهنگ عمومی ایران اسلامی داشته باشد.

«مسابقه‌ی بازی نامه توییسی» بخش دیگری از این جشنواره است. این بخش مختص متن‌هایی است که هنوز به بازی تبدیل نشده‌اند (یا مراحل تولیدشان را سپری می‌کنند) و باید با آن‌ها به شکل یک متن ادبی (همچون تماشانمہ یا فیلم نامه) برخورد کرد. موضوع «مسابقه‌ی بازی نامه توییسی» امسال نیز همچون سال گذشته از ازاد است و تنها شرط لازم برای قضاوت متن‌های ارسالی، این است که «دادستانی جذاب و مناسب برای تبدیل شدن به یک بازی» را روایت کند. شرح مفصل اهداف و رویکردهای جشنواره، زمان بندی، زانرها و بخش‌های مختلف، نحوه ارسال آثار و قوانین و مقررات در فراخوان هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای آمده است و می‌توانید این فراخوان را از طریق این نشانی tehrangamefestival.ir اقدام نمایید.

بازی‌سازان جهت ارسال آثار خود می‌توانند به صورت کاملاً الکترونیکی از طریق سایت جشنواره به نشانی tehrangamefestival.ir اقدام نمایند.



اولین کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال برگزار می‌شود (۱۴۰۲-۰۷-۰۲)

اولین کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها دوم آذرماه با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دانشگاه علم و صنعت ایران افتتاح می‌شود.

به گزارش مهر، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با همکاری دانشگاه علم و صنعت ایران، دوم آذرماه ۱۳۹۶، اولین کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها را به میزبانی دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار می‌کند. قرار است در مراسم افتتاحیه این کنفرانس، دکتر صالحی (وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی) سخنرانی کند.

همچنین در مراسم افتتاحیه این کنفرانس در سالن امofi تالار شهید بهرامی دانشگاه، بهروز مینایی (دبیر علمی کنفرانس) و دو سخنران کلیدی سخنرانی خواهد کرد و سپس ارائه مقالات انجام خواهد شد.

دکتر ویوین چن (دانشیار دانشکده ارتباطات دانشگاه تایانگ سنگاپور) و مایکل رول (از بسابقه ترین تولیدکنندگان بازی‌های دیجیتال و از مدرسان Games Academy برلین) سخنران کلیدی و نیز عضو هیات داوری این کنفرانس در بخش مقالات و مسابقه هستند.

مقالات این کنفرانس در ۹ محورهای اساسی گرافیک رایانه‌ای و بازی‌های دیجیتال؛ هوش مصنوعی و بازی‌های دیجیتال؛ چنجه‌های فنی، الگوریتم‌ها و معماری های بازی‌های دیجیتال؛ برداش بازی‌های دیجیتال؛ اقتصاد مدیریت و کسب و کار در بازی‌های دیجیتال ارایه خواهد شد.

در روز دوم کنفرانس، برگزاری کارگاه آموزشی پیش‌بینی شده است. در کارگاه «یک روز با بازی»، تعریف بازی، تائیر بازی، کاربرد بازی، نحوه ساخت بازی و کسب و کار بازی توسط استاد مطرح این حوزه معرفی و تشریح می‌شود. مراسم اختتامیه بمناسبت ظهر روز جمعه، سوم آذرماه با اهدای جوایز به برندهای مسابقه «بازی‌های جدی» و مقالات برتر برگزار خواهد شد.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان مولوی، در نظر دارد هر سال با همکاری یکی از دانشگاه‌های فعال کشور در حوزه بازی‌های دیجیتال این کنفرانس را برگزار کند که در سال جاری، دانشگاه علم و صنعت ایران به دلیل فعالیت در زمینه علمی، فنی و کاربردی بازی‌های دیجیتال و نیز به دلیل برخورداری از فضای مناسب، دانشجویان متمرکز بر این حوزه و استادی و پژوهشگران پویا در رشته بازی‌سازی، به عنوان همکار و محل برگزاری این کنفرانس انتخاب شده است.

بنابراین این کنفرانس از دوین دوره برگزاری خود به صورت بین‌المللی و با حضور پژوهشگران، استادی، دانشگاه‌ها و مراکز علمی خارجی فعال در زمینه مطالعات بازی‌های دیجیتال برگزار شود.

کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها، نخستین کنفرانس تخصصی، جامع و میان رشته‌ای کشور در حوزه بازی‌های دیجیتال محسوب می‌شود که با رویکردی جامع و میان رشته‌ای تلاش می‌کند شبکه پژوهشگران این حوزه را در رشته‌های مختلف، از علوم فنی و مهندسی، پژوهشکی و هنر تا علوم انسانی، گسترش داده و با خلق هسته‌های پژوهشی در دانشگاه‌ها و مراکز علمی، دانش تولید شده را به صورت منتقل کند.

در افتتاحیه کنفرانس تحقیقات بازی مطرح شد؛ ارائه تسهیلات برای توسعه بازی سازی در شهرهای کوچک

(۱۴۰۲-۰۹-۰۷)

معاون وزیر ارتباطات در مراسم افتتاحیه نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال اعلام کرد: تسهیلات و زیرساخت ها برای توسعه بازی سازی در شهرهای کوچک فراهم است.

به گزارش خبرگزاری مهر، نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: گرایش ها، فناوری ها و کاربردها، با حضور ناصرالله چهانگرد معاون وزیر ارتباطات و رئیس سازمان فناوری اطلاعات، حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بهروز مینایی دیر علمی کنفرانس، صبح امروز در دانشگاه علم و صنعت ایران آغاز به کار کرد.

نصرالله چهانگرد معاون وزیر ارتباطات و رئیس سازمان فناوری اطلاعات در مراسم افتتاحیه این رویداد گفت: این موضوع که صنعت بازی های رایانه ای به مرحله ای از بلوغ رسیده است که به قاز پژوهشی وارد شده را باید به قال نیک گرفت و این موضوع نشان از عمیق شدن و ساخت یافتنی این صنعت است. وی با بیان این که هر صنعتی که بخواهد پا یکپاره نیازمند اجزای مختلفی برای ساخت یافتنی و سیستماتیک شدن است گفت: در صورتی که به تولید دانش و مهارت نیازداشتم، نقش ما در صنعت بازی های رایانه ای در حد مصرف کننده باقی می ماند.

جهانگرد ادامه داد: زبان مفاهیم در جهان امروز تصویری شده است به گونه ای که مفاهیم مهم یک کتاب را من توان در یک تیزر یا اینیشن یک دقیقه ای به مخاطبان ارایه کرد. در صورتی که این بدبند به ابزاری تبدیل شود ک مخاطب، عصر فعلی در آن باشد، آن را من توان بازی دانست. در واقع در بازی های رایانه ای، بازیگر عنصر تکمیل کننده محصول است و بدون آن محصول کارایی ندارد.

رئیس سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که نصوح ساده انگارانه ای است اگر بازی را تهاجم یک ابزار تقریبی برای نوجوانان و جوانان بدانم گفت: بازی های رایانه ای ابعاد مختلفی از جمله روانشناختی، اخلاقی، اجتماعی و مهارت آفرینی دارد و توجه به این ابعاد نیازمند عقبه فکری، دانش و پژوهشی است و باید برای بازی سازان خوراک لازم علمی را فراهم کرد.

وی افزود: فرهنگ و تاریخ عمیق و چندبعدی جامعه، ذخایر بسیار زیادی را در اختیار بازی سازان قرار می دهد و به آنها توصیه می کنم مطالعات زیادی در حوزه های فرهنگ، تاریخ، تمدن و موضوعات اجتماعی و روانشناختی باشند تا بازی های بزرگ تر، عمیق تر و موثرتری بسازند. جهانگرد با بیان این که ابزارهای لازم برای ساخت و توسعه صنعت بازی های رایانه ای در کشور فراهم است گفت: با همکاری و هماهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای استفاده بازی سازان از این ابزار را باید تسهیل کرد و آموزش مهارت را عمومی تر کنیم.

رئیس سازمان فناوری اطلاعات با اشاره به سیاست جدید وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تعریف گذاری اینترنت کشور گفت: به مانند کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیا بی شده ایم که ابزارهای بحث حجم را حذف کرده و بر مبنای سرعت اینترنت را واگذار می کنند. این موضوع فرستت ویژه ای برای بازی سازان و بازی فروشنان است و صنعت بازی های رایانه ای را توسعه می دهد.

وی با تأکید به این که تنها فایده بازی های رایانه ای سرگرمی نیست گفت: این صنعت اشتغال زانی فراوانی را بر عهده دارد علاوه بر این یک بازی ساز، مهارت های زیادی را آموخته است که من توان از این مهارت ها در سایر بخش های صنعت کامپیوتر کشور استفاده کرد.

جهانگرد ادامه دارد: توقف داریم جریان پژوهشی کشور به جنبه های علوم انسانی بازی های بیش از پیش پیرامون اگر یک چالش منفی روانشناختی مخاطب کار کرده و او را به نقطه سقوط بکشاند، پس حتما من توان روی جنبه های مثبت که من تواند سبب افزایش سرمایه های انسانی شود کار کنیم.

رئیس سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که وزارت ارتباطات تعامل زیادی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد گفت: امیدواریم بتوانیم در سطح ملی حمایت هایی که بازی سازان به آن نیازمندند را به صورت منظم و ساخت یافته و بدون دخالت در جریان بازار انجام دهیم.

وی با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای من تواند به صورت موضوعی نیازهای بازی سازان را به ما منتقل کند گفت: علاوه بر این که امروز مرکز داده و پسترهای ابری به صورت آسان تری در اختیار بازی سازان قرار دارد به زودی یک مرکز جدید پرظرفیت پرووسینگ راه اندازی می شود و بازی سازان می توانند رندرینگ های سنگین خود را در این مرکز انجام دهند.

جهانگرد با بیان این که دولت تزدیک به یک و نیم میلیارد دلار برای توسعه اشتغال در شهرهای زیر ۱۰ هزار نفر جمیعت پوچه اختصاص داده است گفت: این منابع با کمک های بانک های بین المللی می تواند این اهداف را امکان پذیر کند. این اهداف این اعضا را در شهرهای کوچک فراهم می کند.

نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به همت معاونت پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مرکز دایرک و به میزبانی دانشگاه علم و صنعت ایران، خلیف امروز و فردا برگزار و عصر جمهه با برگزاری اختتامیه به کار خود بیان خواهد داد.

ارائه تسهیلات برای توسعه بازی سازی در شهرهای کوچک

اقتصاد ایران؛ معاون وزیر ارتباطات در مراسم افتتاحیه نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال اعلام کرد: تسهیلات و زیرساخت ها برای توسعه بازی سازی در شهرهای کوچک فراهم است.

به گزارش خبرگزاری مهر، نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها، با حضور ناصرالله جهانگرد معاون وزیر ارتباطات و ریس سازمان فناوری اطلاعات، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و پهروز میانی دیر علمی کنفرانس، صبح امروز در دانشگاه علم و صنعت ایران آغاز به کار کرد.

نصرالله جهانگرد معاون وزیر ارتباطات و ریس سازمان فناوری اطلاعات در مراسم افتتاحیه این رویداد گفت: این موضوع که صنعت بازی های رایانه ای به مرحله ای از بلوغ رسیده است که به قازپژوهشی وارد شده را باید به قالب نیک گرفت و این موضوع نشان از عمیق شدن و ساخت یافتنی این صنعت است. وی با بیان این که هر صنعتی که بخواهد پا بگیرد نیازمند اجزای مختلفی برای ساخت یافتنی و سیستماتیک شدن است گفت: در صورتی که به تولید دانش و مهارت تپردازیم، نقش ما در صنعت بازی های رایانه ای در حد مصرف کننده باقی می ماند.

جهانگرد ادامه داد: زبان مفاهیمه در جهان امروز تصویری شده است به گونه ای که مفاهیم مهم یک کتاب را می توان در یک تیزر یا اینیشن یک دقیقه ای به مخاطبان ارایه کرد. در صورتی که این پدیده به ایزاری تبدیل شود که مخاطب عنصر فمای در آن باشد، آن را می توان بازی داشت. در واقع در بازی های رایانه ای، بازیگر عنصر تکمیل کننده محصول است و بدون آن محصول کارایی ندارد.

ریس سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که نصوح ساده انگلارانه ای است اگر بازی را تنها یک ایزار تفریحی برای نوجوانان و جوانان بدانیم گفت: بازی های رایانه ای ابعاد مختلفی از جمله روانشناختی، اخلاقی، اجتماعی و مهارت افرینی دارد و توجه به این ابعاد نیازمند عقبه فکری، دانشی و پژوهشی است و باید برای بازی سازان خواهک لازم علمی را فراهم کرد.

وی افزود: فرهنگ و تاریخ عمیق و چندبعدی جامعه، ذخایر بسیار زیادی را در اختیار بازی سازان قرار می دهد و به آنها توصیه می کنم مطالعات زیادی در حوزه های فرهنگ، تاریخ، تمدن و موضوعات اجتماعی و روانشناختی داشته باشند تا بازی های بزرگ تر، عمیق تر و موثرتری پسازند.

جهانگرد با بیان این که ایزارهای لازم برای ساخت و توسعه صنعت بازی های رایانه ای در کشور فراهم است گفت: با همکاری و هماهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای استفاده بازی سازان از این ایزار را باید تسهیل کرد و آموزش مهارت را عمومی تر کنیم.

ریس سازمان فناوری اطلاعات با اشاره به سیاست جدید وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تمرفه گذاری اینترنت کشور گفت: به مانند کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیای شده ایم که اپراتورها بحث حجم را حذف کرده و بر مبنای سرعت اینترنت را واگذار می کنند. این موضوع فرصت ویژه ای برای بازی سازان و بازی فروشان است و صنعت بازی های رایانه ای را توسعه می دهد.

وی با تأکید به این که تنها فایده بازی های رایانه ای سرگرمی نیست گفت: این صنعت اشتغال زانی فروانی را بر عهده دارد علاوه بر این یک بازی ساز، مهارت های زیادی را آموخته است که می توان از این مهارت ها در سایر بخش های صنعت کامپیوتر کشور استفاده کرد.

جهانگرد ادامه دارد: توقف داریم جریان پژوهشی کشور به جنبه های علوم انسانی بازی های بیش از پیش پیردادز. اگر یک جالش می تواند روی جنبه منطق روانشناختی مخاطب کار کرده و او را به نقطه سقوط پکشاند، پس حتما می توان روی جنبه های مثبت که می تواند سبب افزایش سرمایه های انسانی شود کار کنیم.

ریس سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که وزارت ارتباطات تعامل زیادی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد گفت: امیدواریم بتوانیم در سطح ملی حمایت هایی که بازی سازان به آن نیازمندند را به صورت منظم و ساخت یافته و بدون دخالت در جریان بازار انجام دهیم.

وی با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند به صورت موضوعی نیازهای بازی سازان را به ما منتقل کند گفت: علاوه بر این که امروز مرکز داده و بسترها ای بری به صورت آسان تری در اختیار بازی سازان قرار دارد به زودی یک مرکز جدید پژوهشی پروسینگ راه اندازی می شود و بازی سازان می توانند رندینگ های سنگین خود را در این مرکز انجام دهند.

جهانگرد با بیان این که دولت تزدیک به یک و نیم میلیارد دلار برای توسعه اشتغال در شهرهای زیر ۱۰ هزار نفر جمعیت بودجه اختصاص داده است گفت: این منابع با کمک های بانک های بانک های بیش از ۱۲ هزار میلیارد تومان می شود می شود صنعت بازی سازی به راحتی می تواند با توزیع شیکه تولید خود از این اعتبارات استفاده کند. امکانات فنی اعم از زیرساخت ها و مرکز داده نیز در شهرهای کوچک فراهم است.

نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال به همت معاونت پژوهشی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و مرکز دایرک و به میزبانی دانشگاه علم و صنعت ایران، ظرف امروز و فردا برگزار و عصر جمهه با برگزاری اختتامیه به کار خود پایان خواهد داد.

معاون وزیر ارتباطات در مراسم افتتاحیه نخستین دوره کنفرانس تحقیقات: نیاز به اینترنت پرسودت و غیر حجمی برای توسعه صنعت بازی (۰۹۰۷-۰۹/۰۲)

نصرالله جهانگرد گفت: همچون کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیای شده ایم که ابراتورها بحث حجم را حذف کرده و بر مبنای سرعت اینترنت را واگذار می کنند.

به گزارش ایننا، نصرالله جهانگرد، معاون وزیر ارتباطات و رئیس سازمان فناوری اطلاعات در مراسم افتتاحیه نخستین دوره کنفرانس تحقیقات گفت: این موضوع که صنعت بازی های رایانه ای به مرحله ای از بلوغ رسیده است که به فاز پژوهشی وارد شده را باید به فال نیک گرفت و این موضوع نشان از عمق شدن و ساخت یافتنگی این صنعت است.

وی با بیان این که هر صنعت که بخواهد با بگیرد نیازمند اجزای مختلفی برای ساخت یافتنگی و سیستماتیک شدن است گفت: در صورتی که به تولید داشت و مهارت تپردازیم، نقش ما در صنعت بازی های رایانه ای در حد مصرف کننده باقی می ماند.

جهانگرد ادامه داد: زبان مفاهمه در جهان امروز تصویری شده است به گونه ای که مفاهیم مهم یک کتاب را می توان در یک تیزر یا اینیشن یک دقیقه ای به مخاطبان رایه کرد. در صورتی که این پدیده به ایزاری تبدیل شود که مخاطب، عنصر فعالی در آن باشد، آن را می توان بازی دانست. در واقع در بازی های رایانه ای، بازیگر عنصر تکمیل کننده محصول است و بدون آن محصول کارایی ندارد.

رئیس سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که نصوح ساده انگارانه ای است اگر بازی را تنها یک ابزار تفریحی برای نوجوانان و جوانان بدانیم گفت: بازی های رایانه ای ابعاد مختلفی از جمله روانشناختی، اخلاقی، اجتماعی و مهارت آفرینش دارد و توجه به این ابعاد نیازمند عقیق فکری، داشتی و پژوهشی است و باید برای بازی سازان خواک لازم علمی را فراهم کرد.

وی افزود: فرهنگ و تاریخ عمیق و چندبعدی جامعه، ذخایر بسیار زیادی را در اختیار بازی سازان قرار می دهد و به آنها توصیه می کنم مطالعات زیادی در حوزه های فرهنگ، تاریخ، تمدن و موضوعات اجتماعی و روانشناسی داشته باشند تا بازی های بزرگ تر، عمیق تر و موثرتری بسازند.

جهانگرد با بیان این که ابزارهای لازم برای ساخت و توسعه صنعت بازی های رایانه ای در کشور فراهم است گفت: با همکاری و هماهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای استفاده بازی سازان از این ابزار را باید تسهیل کرد و آموزش مهارت را عمومی تر کنیم.

رئیس سازمان فناوری اطلاعات با اشاره به میاست جدید وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تعریف گذاری اینترنت کشور گفت: همچون کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیای شده ایم که ابراتورها بحث حجم را حذف کرده و بر مبنای سرعت اینترنت را واگذار می کنند. این موضوع فرصت ویژه ای برای بازی سازان و بازی فروشنان است و صنعت بازی های رایانه ای را توسعه می دهد.

وی با تأکید به این که تنها فایده بازی های رایانه ای سرگرمی نیست گفت: این صنعت اشتغال زایی فراوانی را بر عده دارد علاوه بر این یک بازی ساز، مهارت های زیادی را آموخته است که می توان از این مهارت ها در سایر بخش های صنعت کامپیوتر کشور استفاده کرد.

جهانگرد ادامه دارد: توقف داریم جزیم پژوهشی کشور به جنبه های علوم انسانی بازی های بیش از پیش بپردازد. اگر یک جالش می تواند روی جنبه منفی روانشناختی مخاطب کار کرده و او را به نقطه سقوط پکشاند پس حتما می توان روی جنبه های مثبت که می تواند سبب افزایش سرمایه های انسانی شود کار کنیم.

رئیس سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که وزارت ارتباطات تعامل زیادی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد گفت: امیدواریم بتوانیم در سطح ملی حمایت هایی که بازی سازان به آن نیازمندند را به صورت منظم و ساخت یافته و بدون دخالت در جزیان بازار انجام دهیم.

وی با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند به صورت موضعی تیازهای بازی سازان را به ما منتقل کند گفت: علاوه بر این که امروز مرکز داده و بسترها ایزی به صورت آسان تری در اختیار بازی سازان قرار دارد به زودی یک مرکز جدید پژوهشی پروسسینگ راه اندازی می شود و بازی سازان می توانند رندربیگ های سنگین خود را در این مرکز انجام دهند.

جهانگرد با بیان این که دولت تزدیک به یک و نیم میلیارد دلار برای توسعه اشتغال در شهرهای زیر ۱۰ هزار نفر جمعیت بودجه اختصاص داده است گفت: این منابع با کمک های بنیاد ملی بازی های بیش از ۱۲ هزار نفر جمعیت بودجه اشتغال در شهرهای زیر ۱۰ هزار نفر جمعیت بودجه اختصاص داده است گفت: این استفاده کند. امکانات فنی اعم از زیرساخت ها و مرکز داده نیز در شهرهای کوچک فراهم است.



نیاز به اینترنت پرسودت و غیر حجمی برای توسعه صنعت بازی (۰۹۰۷-۰۹/۰۲)

نصرالله جهانگرد گفت: همچون کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیای شده ایم که ابراتورها بحث حجم را حذف کرده و بر مبنای سرعت اینترنت را واگذار می کنند.

به گزارش ایننا، نصرالله جهانگرد، معاون وزیر ارتباطات و رئیس سازمان فناوری اطلاعات در مراسم افتتاحیه نخستین دوره کنفرانس تحقیقات گفت: این موضوع که صنعت بازی های رایانه ای به مرحله ای از بلوغ رسیده است که به فاز پژوهشی وارد شده را باید به فال نیک گرفت و این موضوع نشان از عمق شدن و ساخت یافتنگی این صنعت است.(ادامه دارد...)



(ادامه خبر ...) وی با بیان این که هر صنعتی که بخواهد پا بگیرد نیازمند اجزای مختلفی برای ساخت یافتنی و سیستماتیک شدن است گفت: در صورتی که به تولید دانش و مهارت پردازیم، نقش ما در صنعت بازی های رایانه ای در حد مصرف کننده باقی می ماند. جهانگرد ادامه داد: زبان مفاهیم در جهان امروز تصویری شده است به گونه ای که مفاهیم مهم یک کتاب را می توان در یک تیزر یا اینیشن یک دقیقه ای به مخاطبان ارایه کرد. در صورتی که این پدیده به ابزاری تبدیل شود که مخاطب، عنصر فضایی در آن باشد، آن را می توان بازی دانست. در واقع در بازی های رایانه ای، بازیگر عنصر تکمیل کننده محصول است و بدون آن محصول کارایی ندارد.

ریس سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که نصوص ساده انگارانه ای است اگر بازی را تنها یک ابزار تفریحی برای نوجوانان و جوانان بدانیم گفت: بازی های رایانه ای ابعاد مختلفی از جمله روانشناسی، اخلاقی، اجتماعی و مهارت آفرینی دارد و توجه به این ابعاد نیازمند عقبه فکری، دانش و پژوهشی است و باید برای بازی سازان خواهک لازم علمی را فراهم کرد.

وی افزود: فرهنگ و تاریخ عمیق و چندبعدی جامعه، ذخایر بسیار زیادی را در اختیار بازی سازان قرار می دهد و به آنها توصیه می کنم مطالعات زیادی در حوزه های فرهنگ، تاریخ، تمدن و موضوعات اجتماعی و روانشناسی داشته باشند تا بازی های بزرگ تر، عمیق تر و موثرتری بسازند.

جهانگرد با بیان این که ابزارهای لازم برای ساخت و توسعه صنعت بازی های رایانه ای در کشور فراهم است گفت: با همکاری و هماهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای استفاده بازی سازان از این ابزار را باید تسهیل کرد و آموزش مهارت را عمومی تر کنیم.

ریس سازمان فناوری اطلاعات با اشاره به سیاست جدید وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تعریف گذاری اینترنت کشور گفت: همچون کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیا بیش از این ابزارها بحث حجم را حذف کرده و بر مبنای سرعت اینترنت را واگذار می کنند. این موضوع فرصت ویژه ای برای بازی سازان و بازی فروشان است و صنعت بازی های رایانه ای را توسعه می دهد.

وی با تأکید به این که تنها فایده بازی های رایانه ای سرگرمی نیست گفت: این صنعت اشتغال زایی فراوانی را بر عهده دارد. علاوه بر این یک بازی ساز، مهارت های زیادی را امکنه است که می توان از این مهارت ها در سایر بخش های صنعت کامپیوتر کشور استفاده کرد.

جهانگرد ادامه دارد: توقف داریم جریان پژوهشی کشور به جنبه های علوم انسانی بازی های بیش از پیش پردازد. اگر یک چالش می تواند روی جنبه منفی روانشناسی مخاطب کار کرده و او را به نقطه سقوط یکشان، پس حتما می توان روی جنبه های مثبت که می تواند سبب افزایش سرمایه های انسانی شود کار کنیم.

ریس سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که وزارت ارتباطات تعامل زیادی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد گفت: امیدواریم بتوانیم در سطح ملی حمایت هایی که بازی سازان به آن نیازمندند را به صورت منظم و ساخت یافته و بدون دخالت در جریان بازار انجام دهیم.

وی با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند به صورت موضعی نیازهای بازی سازان را به ما منتقل کند گفت: علاوه بر این که امروز مرکز داده و پسترهای ابری به صورت آسان تری در اختیار بازی های توسعه یافته و بدون تأخیر این مرکز انجام دهد.

جهانگرد با بیان این که دولت تزدیک به یک و نیم میلیارد دلار برای توسعه اشتغال در شهرهای زیر ۱۰ هزار نفر جمیعت بودجه اختصاص داده است گفت: این منابع با کمک های بانک های بین‌المللی خود را در این مرکز انجام دهد.

جهانگرد با بیان این که دولت تزدیک به یک و نیم میلیارد دلار برای توسعه اشتغال در شهرهای زیر ۱۰ هزار نفر جمیعت بودجه اختصاص داده است گفت: این استفاده کند. امکانات فنی اعم از زیرساخت ها و مرکز داده نیز در شهرهای کوچک فراهم است.

پاس

معاون وزیر ارتباطات در مراسم افتتاحیه نخستین دوره کنفرانس تحقیقات: نیاز به اینترنت برسرعت و غیر حجمی برای توسعه صنعت بازی

نصرالله جهانگرد گفت: همچون کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیا بیش از این ابزارها بحث حجم را حذف کرده و بر مبنای سرعت اینترنت را واگذار می کنند.

به گزارش پارس نیوز، نصرالله جهانگرد، معاون وزیر ارتباطات و ریس سازمان فناوری اطلاعات در مراسم افتتاحیه نخستین دوره کنفرانس تحقیقات گفت: این موضوع که صنعت بازی های رایانه ای به مرحله ای از بلوغ رسیده است که به فاز پژوهشی وارد شده را باید به قالب یک گرفت و این موضوع نشان از عمیق شدن و ساخت یافتنی این صنعت است.

وی با بیان این که هر صنعتی که بخواهد پا بگیرد نیازمند اجزای مختلفی برای ساخت یافتنی و سیستماتیک شدن است گفت: در صورتی که به تولید دانش و مهارت پردازیم، نقش ما در صنعت بازی های رایانه ای در حد مصرف کننده باقی می ماند.

جهانگرد ادامه داد: زبان مفاهیم در جهان امروز تصویری شده است به گونه ای که مفاهیم مهم یک کتاب را می توان در یک تیزر یا اینیشن یک دقیقه ای به مخاطبان ارایه کرد. در صورتی که این پدیده به ابزاری تبدیل شود که مخاطب، عنصر فضایی در آن باشد، آن را می توان بازی دانست. در واقع در بازی های رایانه ای، بازیگر عنصر تکمیل کننده محصول است و بدون آن محصول کارایی ندارد.

ریس سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که نصوص ساده انگارانه ای است اگر بازی را تنها یک ابزار تفریحی برای نوجوانان و جوانان بدانیم گفت: بازی های رایانه ای ابعاد مختلفی از جمله روانشناسی، اخلاقی، اجتماعی و مهارت آفرینی دارد و توجه به این ابعاد نیازمند عقبه فکری، دانش و پژوهشی است و باید برای بازی سازان خواهک لازم علمی را فراهم کرد.

وی افزود: فرهنگ و تاریخ عمیق و چندبعدی جامعه، ذخایر بسیار زیادی را در اختیار بازی سازان قرار می دهد و به آنها توصیه می کنم (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) مطالعات زیادی در حوزه های فرهنگ، تاریخ، تمدن و موضوعات اجتماعی و روانشناسی داشته باشد تا بازی های بزرگ تر، عمیق تر و موثرتری پسازند.

جهانگرد با بیان این که ابزارهای لازم برای ساخت و توسعه صنعت بازی های رایانه ای در کشور فراهم است گفت: با همکاری و هماهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای استفاده بازی سازان از این ابزار را باید تسهیل کرد و آموزش مهارت را عمومی تر کنیم.

ریس سازمان فناوری اطلاعات با اشاره به میاست جدید وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تعریف گذاری اینترنت کشور گفت: همچون کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیا بی شده ایم که ابراتورها بحث حجم را حذف کرده و بر مبنای سرعت اینترنت را واگذار می کنند. این موضوع فرست و پیزه ای برای بازی سازان و بازی فروشان است و صنعت بازی های رایانه ای را توسعه می دهد.

وی با تأکید به این که تنها فایده بازی های رایانه ای سرگرمی نیست گفت: این صنعت اشتغال زایی فراوانی را بر عهده دارد علاوه بر این یک بازی ساز، مهارت های زیادی را امکن است که می توان از این مهارت ها در سایر بخش های صنعت کامپیوتر کشور استفاده کرد.

جهانگرد ادامه دارد: توقف داریم جریان پژوهشی کشور به جنبه های علوم انسانی بازی های بیش از پیش پردازد اگر یک چالش می تواند روی جنبه منفی روانشناختی مخاطب کار کرده و او را به نقطه سقوط پکشاند پس حتما می توان روی جنبه های مثبت که می تواند سبب افزایش سرمایه های انسانی شود کار کنیم.

ریس سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که وزارت ارتباطات تعامل زیادی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد گفت: امیدواریم بتوانیم در سطح ملی حمایت هایی که بازی سازان به آن نیازمندند را به صورت منظم و ساخت یافته و بدون دخالت در جریان بازار انجام دهیم.

وی با بیان این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند به صورت موضوعی نیازهای بازی سازان را به ما منتقل کند گفت: علاوه بر این که امروز مرکز داده و سترهای ابری به صورت آسان تری در اختیار بازی سازان قرار دارد به زودی یک مرکز جدید پژوهشی پژوهشی پژوهشی راه اندازی می شود و بازی سازان می توانند رندیشگ های سنگین خود را در این مرکز انجام دهند.

جهانگرد با بیان این که دولت تزدیک به یک و نیم میلیارد دلار برای توسعه اشتغال در شهرهای زیر ۱۰ هزار نفر جمیعت بودجه اختصاص داده است گفت: این منابع با کمک های بانک های بین المللی می تواند بازی سازی را به شدت تقویت کند. این اعتبارات استفاده کند. امکانات فنی اعم از زیرساخت ها و مرکز داده نیز در شهرهای کوچک فراهم است.

دستگیری ابتلای

معاون وزیر ارتباطات در مراسم افتتاحیه نخستین دوره کنفرانس تحقیقات: تسبیلات مالی و زیرساخت ها برای توسعه بازی سازی در شهرهای کوچک فراهم است

خبر ایران: نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال، گرایش ها، فناوری ها و کاربردها، با حضور ناصرالله جهانگرد معاون وزیر ارتباطات و ریس سازمان فناوری اطلاعات، حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بهروز مینایی دیر علمی کنفرانس، صحیح امروز در دانشگاه علم و صنعت ایران آغاز به کار کرد.

به گزارش خبر ایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ناصرالله جهانگرد معاون وزیر ارتباطات و ریس سازمان فناوری اطلاعات در مراسم افتتاحیه این رویداد گفت: این موضوع که صنعت بازی های رایانه ای به مرحله ای از بلوغ رسیده است که به قاز پژوهشی وارد شده را باید به قال نیک گرفت و این موضوع نشان از عمیق شدن و ساخت یافتنی این صنعت است.

وی با بیان این که هر صنعتی که پیگیرد نیازمند اجزای مختلفی برای ساخت یافتنی و سیستماتیک شدن است گفت: در صورتی که به تولید دانش و مهارت نهاداریم، نقش ما در صنعت بازی های رایانه ای در حد مصرف کننده باقی می ماند.

جهانگرد ادامه داد: زبان مقاهمه در جهان امروز تصویری شده است به گونه ای که مقاهمه مهم یک کتاب را می توان در یک تیزر یا اینیشن یک دقیقه ای به مخاطبان ارایه کرد. در صورتی که این پدیده به ابزاری تبدیل شود که مخاطب عنصر فعالی در آن باشد، آن را می توان بازی دانست. در واقع در بازی های رایانه ای، بازیگر عنصر تکمیل کننده محصول است و بدون آن محصول کارایی ندارد.

ریس سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که نصوص ساده انگلارانه ای است اگر بازی را تنها یک ابزار تفریحی برای نوجوانان و جوانان بدانیم گفت: بازی های رایانه ای ایجاد مختلفی از جمله روانشناختی، اخلاقی، اجتماعی و مهارت افرینی دارد و توجه به این ایجاد نیازمند عقبه فکری، دانشی و پژوهشی است و باید برای بازی سازان خواهک لازم علمی را فراهم کرد.

وی افزود: فرهنگ و تاریخ عمیق و چندبعدی جامعه، ذخایر بسیار زیادی را در اختیار بازی سازان قرار می دهد و به آنها توصیه می کنم مطالعات زیادی در حوزه های فرهنگ، تاریخ، تمدن و موضوعات اجتماعی و روانشناسی داشته باشند تا بازی های بزرگ تر، عمیق تر و موثرتری پسازند.

جهانگرد با بیان این که ابزارهای لازم برای ساخت و توسعه صنعت بازی های رایانه ای در کشور فراهم است گفت: با همکاری و هماهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای استفاده بازی سازان از این ابزار را باید تسهیل کرد و آموزش مهارت را عمومی تر کنیم.

ریس سازمان فناوری اطلاعات با اشاره به میاست جدید وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تعریف گذاری اینترنت کشور گفت: به مانند کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیا بی شده ایم که ابراتورها بحث حجم را حذف کرده و بر مبنای سرعت اینترنت را واگذار می کنند. این موضوع فرست و پیزه ای برای بازی سازان و بازی فروشان است و صنعت بازی های رایانه ای را توسعه می دهد.

وی با تأکید به این که تنها فایده بازی های رایانه ای سرگرمی نیست گفت: این صنعت اشتغال زایی فراوانی را بر عهده دارد علاوه بر این یک (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی ساز، مهارت های زیادی را آموخته است که می توان از این مهارت ها در سایر بخش های صنعت کامپیوتر کشور استفاده کرد. جهانگرد ادامه دارد توقف دارم جریان پژوهشی کشور به جنبه های علوم انسانی بازی های پیش ببردارد اگر یک چالش می تواند روی جنبه منفی روابط اختیار مخاطب کار کرده و او را به نقطه سقوط بکشاند، پس حتماً می توان روی جنبه های مثبت که می تواند سبب افزایش سرمایه های انسانی شود کار کنیم. ریس سازمان فناوری اطلاعات بیان این که وزارت ارتباطات تعامل زیادی با بیان های رایانه ای دارد گفت: امیدوارم بتوانیم در سطح ملی حمایت هایی که بازی سازان به آن نیازمندند را به صورت منظم و ساخت یافته و بدون دلالت در جریان بازار انجام دهیم. وی با بیان این که بیناد ملی بازی های رایانه ای می تواند به صورت موضوعی نیازهای بازی سازان را به ما منتقل کند گفت: علاوه بر این که امروز مرکز داده و بستر های ابری به صورت آسان تری در اختیار بازی سازان قرار دارد، به زودی یک مرکز جدید پژوهشی پژوهشی پژوهشی راه اندازی می شود و بازی سازان می توانند روزمری های سنتی خود را در این مرکز انجام دهند. جهانگرد با بیان این که دولت تزدیک به یک و نیم میلیارد دلار برای توسعه اشتغال در شهرهای زیر ۱۰ هزار نفر جمعیت بودجه اختصاص داده است گفت: این منابع با کمک های بانک های پیش از ۱۲ هزار میلیارد تومان می شود صنعت بازی سازی به راحتی می تواند با توزیع شبکه تولید خود از این اعتبارات استفاده کند. امکانات فنی اعم از زیرساخت ها و مراکز داده نیز در شهرهای کوچک فراهم است.



آغاز دریافت آثار در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران

ICTPRESS - فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز اول آذرماه منتشر شد تا این دوره از جشنواره رسما آغاز به کار کند.

به گزارش شبکه ICTPRESS بیناد ملی بازی های رایانه ای، براساس اعلام پیشین، فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز منتشر شد و بازی سازان تا اول دی ماه فرصت دارند آثار خود را به دیرخانه جشنواره ارسال کنند. در این جشنواره تمامی بازی های اعم از مستقل و غیر مستقل قادر به شرکت بوده و تمامی آثار بدون توجه به شرایط تیم سازنده (مستقل یا غیر مستقل) مورد داوری قرار می گیرند. همانند دوره گذشته، آثار براساس هشت زان اصلی دسته بندی خواهد شد و تفکیکی بین بازی های بزرگ و کوچک صورت نمی گیرد بهترین بازی های اکشن، ماجراجویی، نقش افرینی، استراتژی و مدیریتی، ماجراجویی - اکشن، سکویاری، ورزشی و ساده ایرانی، در این رویداد از سوی داوران ایرانی و بین المللی انتخاب و معرفی خواهد شد. براساس اعلام این فراخوان، پس از اعلام بازی های برتر در هر ژانر، در نهایت یک بازی نیز به عنوان بازی سال ایران انتخاب خواهد شد در انتخاب بازی سال تمامی بازی ها، فارغ از رتبه آن ها در هر ژانر می توانند به عنوان نامزد دریافت جایزه شمرده شوند. همچنین بهترین بازی با محتوای فرهنگی یا «بهترین دریافت هنرمندانه محتوای فرهنگی در بازی» نیز به ازی تعلق می گیرد که بهترین «پژوهش هنرمندانه محتوای فرهنگی» را در قالب بازی های ویدئویی در راستای ارتقاء فرهنگ عمومی ایران اسلامی داشته باشد. «مسابقه بازی نامه نویسی» بخش دیگری از این جشنواره است. این بخش مختص متن هایی است که هنوز به بازی تبدیل نشده اند (یا مراحل تولیدشان را سهی می کنند) و باید با آن ها به شکل یک متن ادبی (همچون نمایشنامه یا فیلم تامه) برگورد کرد. موضوع «مسابقه بازی نامه نویسی» امسال نیز همچون سال گذشته آزاد است و تنها شرط لازم برای قضاوت متن های ارسالی، این است که «دادستانی جذاب و مناسب برای تبدیل شدن به یک بازی» را روایت کنند. شرح مفصل اهداف و رویکردهای جشنواره، زمان بندی، زانها و بخش های مختلف، تعویه ارسال آثار و قوانین و مقررات در فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای آمده است و می توانید این فراخوان را از طریق این نشانی دریافت کنید. بازی سازان برای ارسال آثار خود می توانند به صورت کاملاً الکترونیکی از طریق سایت جشنواره به نشانی tehrangamefestival.ir اقام کنند. آغاز دریافت آثار در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران



جهانگرد: نیاز به اینترنت پرسرعت و غیر حجمی برای توسعه صنعت بازی

نصرالله جهانگرد گفت: همچون کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیاگی شده ایم که ایرانورها بحث حجم را حذف کرده و بر مبنای سرعت اینترنت را واگذار می کنند. به گزارش اینجا، نصرالله جهانگرد، معاون وزیر ارتباطات و ریس سازمان فناوری اطلاعات در مراسم افتتاحیه نخستین دوره کنفرانس تحقیقات گفت: این موضوع که صنعت بازی های رایانه ای به مرحله ای از بلوغ رسیده است که به فاز پژوهشی وارد شده را باید به فال تیک گرفت و این موضوع نشان از عصی شدن و ساخت یافتنی این صنعت است. وی با بیان این که هر صنعتی که بتواند پا یگیرد نیازمند اجزای مختلف برای ساخت یافتنی و سیستماتیک شدن است گفت: در صورتی که (ادامه دارد ...)

(ادامه خیر...) به تولید دانش و مهارت تپردازی، نقش ما در حفظ بازی های رایانه ای در حد مصرف کننده باقی می ماند. جهانگرد ادامه داد زبان مفاهمه در چهار امروز تصویری شده است به گونه ای که مقاهمیم مهم یک کتاب را می توان در یک تیزر یا اینیشن یک دقیقه ای به مخاطبان رایه کرد در صورتی که این بودی به ایزاری تبدیل شود که مخاطب، عنصر فکالی در آن باشد، آن را می توان بازی دانست. در واقع در بازی های رایانه ای، بازیگر عنصر تکمیل کننده محصول است و بدون آن محصول، کاراکر، ندارد.

ریس سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که نصوح ساده انگارانه‌ای است اگر بازی را تهیه کنید ابزار تغیری برای توجیهان و جوانان بدانیم گفت: بازی‌های ریاضی‌ای ابیاد مختلف از جمله روانشناسی، اخلاقی، اجتماعی و مهارت اقتصادی دارد و توجه به این ابیاد نیازمند عقبه فکری، دانشی و پژوهشی است و باید برای بازی‌سازان خواهان لازم علمی را فراهم کرد.

وی افزود: فرهنگ و تاریخ عمیق و چند بعدی جامعه، ذکایر بسیار زیادی را در اختیار بازی سازان قرار می دهد و به آنها توصیه من کنم مطالعات زیادی در حوزه های فرهنگ، تاریخ، تمدن و موضوعات اجتماعی، روانشناسی، روانشناسی، داشته باشند تا بازی های بزرگ تر، عمیق تر و موثرتری بسازند

جهانگرد با یافتن این که ابزارهای لازم برای ساخت و توسعه صنعت بازی های رایانه ای در کشور فراهم است گفت: با همکاری و هماهنگی بنیاد ملی بازی های رایانه ای استفاده بازی سازان از این ابزار را باید تسهیل کرد و آموزش مهارت را عمومی تر کنیم.

ریس سازمان فناوری اطلاعات با اشاره به سیاست جدید وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تعریف گذاری اینترنت کشور گفت: همچون کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیا بیشتر شده ایم که اپراتورها بحث حجم را حذف کرده و بر مبنای سرعت اینترنت را واگذار می کنند. این موضوع فرصت ویژه ای برای بازی سازان و بازی فروشنان است و منعمت بازی های رایانه ای را توسعه می دهد.

وی با تأکید به این که تنها فایده بازی های رالینه ای سرگرمی تیست گفت: این صنعت انتقال زایی فراوانی را بر عهده دارد. علاوه بر این یک بازی ساز، مهارت های زیادی را آموخته است که می توان از این مهارت ها در سایر بخش های صنعت کامپیوتر کشور استفاده کرد.

جهانگرد ادامه دارد توقف دریم جریان پژوهشی کشور به جنبه های علوم انسانی بازی هایی بینش از پیش پیراذاد اگر یک چالش می تواند روی جنبه منفی روابطناختی مخاطب کار کرده و او را به نقطه سقوط بکشاند، پس حتماً می تواند سبب افزایش سرمایه های انسانی شود کار کنیم.

ریس سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که وزارت ارتباطات تفاصیل زیادی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد گفت: امیدواریم بتوانیم در سطح ملی حمایت هایی که بازی سازان به آن نیازمندند را به صورت منظم و ساخت یافته و بدون دخالت در جریان بازار انجام دهیم.

وی با این این که بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند به صورت موضوعی نیازهای سازان را به ما منتقل کند گفت: علاوه بر این که امروز مراکز داده و بسترها ایرانی به صورت آسان تری در اختیار بازی سازان قرار دارد، به زودی یک مرکز جدید پرظرفیت پروسینگ راه اندازی می شود و بازی سازان می توانند رندرینگ های سنتگین خود را در این مرکز انجام دهند.

جهانگرد با بیان این که دولت تزدیک به یک و نیم میلیارد دلار برای توسعه اشتغال در شهرهای زیر ۱۰ هزار نفر جمیعت بودجه اختصاص داده است گفت: این منابع با کمک های بانک ها بیش از ۱۲ هزار میلیارد تومان می شود من صنعت بازی سازی به راحتی می تواند با توزیع شبکه تولید خود از این اعتبارات استفاده کند. امکانات فنی اعم از زیرساخت ها و مراکز داده نیز در شهرهای کوچک فراهم است.

آغاز در راه آثار در هفتمین حشنه اواره بازی های رايانه اي تهران

خیر ای ان-فراخوان هفتین، جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران امروز لول آذربایجان می‌شود تا این دوره از جشنواره رسمآغاز به کار کند.

به گزارش خبرایران از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس اعلام پیشین، فراغون هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز منتشر شد و بازی سازان تا اول دی، ماه فرست دارند آثار خود را به دب کاخه جشنواره ارسال کنند.

در این جشنواره تعاضی بازی ها اعم از مستقل و غیر مستقل قادر به شرکت بوده و تعاضی آثار بدون توجه به شرایط تیم سازنده (استقلال یا غیر مستقل) مورد داوری قرار می کرند. همانند دوره هی گذشته، آثار براساس هشت زانر اصلی دسته بندی خواهند شد و تئکنیکی بین بازی های بزرگ و کوچک صورت نمی گیرد پهلوانی بازی های اکشن، هاجرانی، نقش افریض، استراتژی و مدیریتی، ماجراجویی- اکشن، سکوی بازی، ورزشی و ساده ایرانی، در این رویداد از سوی داوران ایرانی و بین الملل انتخاب و معیار، خواهد شد.

براساس اعلام این فرداخوان، پس از اعلام بازی های برتر در هر زان، در نهایت یک بازی نیز به عنوان بازی سال ایران انتخاب خواهد شد. در انتخاب بازی سال تمامی بازی ها، فارغ از رتبه آن ها در هر زان می توانند به عنوان نامزد دریافت جایزه شمرده شوند. همچنین پهلوان بازی با محتوای فرهنگی یا «پهلوان پرداخت هنرمندانه محتوای فرهنگی» در قالب بازی های ویدئویی در راستای ارتقاء، فرهنگ عمومی ایران، اسلام، داشته باشد.

مسابقه‌ی بازی نامه توپیسی بخش مختص متن‌های است که هنوز به بازی تبدیل نشده‌اند (با مراحل توسعه‌ی بازی می‌کنند) و باید با آن‌ها به شکل یک متن ادبی (همچون نمایشنامه یا فیلم نامه) پرخورده باشد. موضوع «مسابقه‌ی بازی نامه توپیسی» امسال تیز همچون سال گذشته ازد است و تهیه شرط لازم برای قضاوت متن‌های ارسالی، این است که «دادستانی جذاب و مناسب برای تبدیل شدن به یک بازی» را روایت کنند. شرح مفصل اهداف و رویکردهای جشنواره، زمان بندی، زائرها و بخش‌های مختلف، توجه ارسال آثار و قوانین و مقررات در فراخوان هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای امده است (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) بازی سازن جهت ارسال آثار خود می توانند به صورت کاملاً الکترونیکی از طریق سایت جشنواره اقدام نمایند.
سایت جشنواره دانلود فراخوان



برنایی اختتامیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال (۱۴۵ مقاله ارسال شده)

نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال که به همت دانشگاه علم و صنعت و بنیاد ملی بازی های رایانه ای از دوم آذر آغاز شده بود امروز در دانشگاه علم و صنعت به کار خود پایان داد.

حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مصاحبه اختصاصی با خبرنگار خبرگزاری صدا و سیما در حاشیه مراسم اختتامیه این کنفرانس گفت: کنفرانس در دو بخش مقالات و بازی های جدی برگزار شد و در در بخش مقالات از ۱۴۵ مقاله ارسال شده به دیبرخانه، ۸۸ مقاله برای داوری نهایی پذیرفته شدند.

وی افزود: در بخش بازی های جدی از میان ۵۵ اثر ارسالی به دیبرخانه، ۵ بازی به مرحله داوری نهایی راه یافتند که در نهایت یک بازی موفق می شود جایزه ۲۰ میلیون تومانی کنفرانس را از آن خود کند.

کریمی قلوسی گفت: بازی های جدی به بازی های اطلاق می شود که علاوه بر جنبه سرگرمی، دارای ایماد آموزشی هم هستند و می توانند تاثیرات مثبت بر هویت کودکان و توجهاتان داشته باشند.

وی افزود: در همه کشور های پیشرفته دنیا، دانشگاه ها به سوی صنعت بازی سازی حرکت کرده اند و لازمه رشد این صنعت آن است که بازی سازن نگاه علمی داشته باشند و جنبه های مختلف بازی با دانش روز گره بخورد.

در دانشگاه علم و صنعت برگزار شد؛ بیان نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال / معرفی برگزیدگان

(۱۴۵ مقاله ارسال شده)

نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با معرفی مقالات برتر به کار خود پایان داد.

به گزارش خبرنگار مهر، نخستین دوره کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی های دیجیتال که از روز گذشته در محل دانشگاه علم و صنعت آغاز به کار کرده بود، عصر امروز و با معرفی مقالات و پژوهشگران برتر به کار خود پایان داد.

حسن کریمی قدوسی مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آئین اختتامیه این رویداد در سخنرانی با ابراز خوشحالی از به سراج حام رساندن زحمات همکاران خود در برگزاری این رویداد گفت: واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای تزدیک به دو سال است که آغاز به کار کرده و در این مدت فعالیت های متعدد و مختلفی داشته است اما مهمترین فعالیت این واحد برگزاری همین کنفرانس بوده است.

کریمی قلوسی با اشاره به اینکه چهار هدف و پیزشی این کنفرانس را در قیاس با رویدادهای مشابه تبدیل به اتفاقی ویژه کرده است، در تشریح اولین و پیزشی گفت: اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در حوزه های مختلف انسانی فی و هنری تلاش کرد جامیت داشته باشد و از این نظر می توان برداختن به گستره وسیعی از موضوعات در قالب یک رویداد پژوهشی را اتفاقی ویژه قلمداد کرد.

وی افزود: نکته دوم تلاش برای برگزاری بین المللی رویداد بود که با توجه به آمار مقالات رسیده از کشورهای مختلف و عبور بیش از ۵۰ درصد این مقالات از مرحله داوری، می توان تمره قابل قبولی به خصوص با در نظر گرفتن گام اول برای این رویداد در نظر گرفت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف سوم این کنفرانس را «تبیکه سازی» دانست و در این زمینه هم گفت: این کنفرانس هر ساله با میزبانی یکی از دانشگاه ها برگزار می شود و به همین دلیل هیئت علمی این رویداد مشتمل از کارشناسان همه دانشگاه های مطرح است و از این نظر ارتباطات دانشگاهی با محوریت این کنفرانس تقویت خواهد شد.

کریمی ادامه داد هدف چهارم ما هم برقراری ارتباط بین پژوهش و صنعت بود که ریشه در نگاه حاکم بر بنیاد ملی دارد. معتقدیم پژوهش و تحقیق تباید در دانشگاه محدود نماند که مصدق اجرایی این ایده هم شکل گیری بخش بازی های جدی در نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بود که هر چند ایده آن نبود اما بعنوان گام اول اتفاق قابل قبول را رقم زد.

وی در پایان گفت: براساس این چهار گام و هدف می توانیم بگوییم این رویداد با تمره قابل قبول و خوبی برگزار شده و جای دستمزد زاد ویژه به دوستانم واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد.

در ادامه آئین اختتامیه نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال از حامیان این رویداد تقدیر به عمل آمد که در این بخش از پشتیبانی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رساله ای محمد صابری خبرنگار خبرگزاری مهر نیز قدردانی شد در بخش بعدی این مراسم مقالات برتر در حوزه های فنی، علوم انسانی و هنری معرفی و از پژوهشگران آن ها تقدير به عمل آمد در بخش مقالات پژوهشکی هم به جهت تعداد اندک مقالات رسیده هیچ جایزه ای اعطا نشد معرفی بازی برگزیده لراله شده به بخش «بازی های جدی» پایان بخش این اختتامیه بود که با حضور هیأت داوران این بخش و دکتر سلیمانی به تمايزگی از وزارت ارتباطات، این جایزه اهدا شد.

بازی «طرلان» توانست در این بخش جایزه اول برترین بازی جدی را به مبلغ ۲۰ میلیون تومان از آن خود کند



پایان نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال / معرفی برگزیدگان

اقتصاد ایران: نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با معرفی مقالات برتر به کار خود پایان داد

نخستین دوره کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی های دیجیتال که از روز گذشته در محل دانشگاه علم و صنعت آغاز به کار کرده بود عصر امروز و با معرفی مقالات و پژوهشگران برتر به کار خود پایان داد

حسن کرمی فدوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آئین اختتامیه این رویداد در سخنرانی با ابراز خوشحالی از به سراجام رسیدن زحمات همکاران خود در برگزاری این رویداد گفت: واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به دو سال است که آغاز به کار کرده و در این مدت فعالیت های متعدد و مختلفی داشته است اما مهمترین فعالیت این واحد برگزاری همین کنفرانس بوده است.

کرمی قدوسی باشاره به اینکه چهار هدف و پیزگی این کنفرانس را در قیاس با رویدادهای مشابه تبدیل به اتفاقی ویژه کرده است، در تشریح اولین و پیزگی گفت: اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در حوزه های مختلف انسانی فنی و هنری تلاش کرد جامیت داشته باشد و از این نظر می توان پرداختن به گستره وسیعی از موضوعات در قالب یک رویداد پژوهشی را اتفاقی ویژه قلمداد کرد

وی افزود: نکته دوم برای برگزاری بین المللی رویداد بود که با توجه به آمار مقالات رسیده از کشورهای مختلف و عبور بیش از ۵۰ درصد این مقالات از مرحله داوری، می توان تمره قابل قبولی به خصوص با در نظر گرفتن گام اول، برای این رویداد در نظر گرفت.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف سوم این کنفرانس را «لبکه سازی» دانست و در این زمینه هم گفت: این کنفرانس هر ساله با میزانی یکی از دانشگاه ها برگزار می شود و به همین دلیل هیئت علمی این رویداد مشتمل از کارشناسان همه دانشگاه های مطرح است و از این نظر ارتباطات دانشگاهی با محوریت این کنفرانس تقویت خواهد شد.

کرمی قدوسی ادامه داد: هدف چهارم ما هم برقراری ارتباط بین پژوهش و صنعت بود که ریشه در نگاه حاکم بر بنیاد ملی دارد. منتقدیم پژوهش و تحقیق نباید در دانشگاه محدود بماند که مصدق اجرایی این ایده هم شکل گیری بخش بازی های جدی در نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بود که هرچند ایده آن نبود اما یعنوان گام اول اتفاق قابل قبول را رقم زد.

وی در پایان گفت: براساس این چهار گام و هدف می توانیم گوییم این رویداد با تمره قابل قبول و خوبی برگزار شده و جای دستمزد و پیزه به دوستان واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد

در ادامه آئین اختتامیه نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال از حامیان این رویداد تقدير به عمل آمد که در این بخش از پوشش رساله ای این رویداد توسعه محمد صابری خبرنگار خبرگزاری مهر نیز قدردانی شد

در بخش بعدی این مراسم مقالات برتر در حوزه های فنی، علوم انسانی و هنری معرفی و از پژوهشگران آن ها تقدير به عمل آمد در بخش مقالات پژوهشکی هم به جهت تعداد اندک مقالات رسیده هیچ جایزه ای اعطا نشد

معرفی بازی برگزیده لراله شده به بخش «بازی های جدی» پایان بخش این اختتامیه بود که با حضور هیأت داوران این بخش و دکتر سلیمانی به تمايزگی از وزارت ارتباطات، این جایزه اهدا شد.

بازی «طرلان» توانست در این بخش جایزه اول برترین بازی جدی را به مبلغ ۲۰ میلیون تومان از آن خود کند



نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال پایان یافت (۰۷۰۵۸-۰۹/۰۹/۰۳)

نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با معرفی مقالات برتر به کار خود پایان داد.

به گزارش ایسکانیوز، نخستین دوره کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی های دیجیتال که از روز گذشته در محل دانشگاه علم و صنعت آغاز به کار گرده بود عصر امروز و با معرفی مقالات و پژوهشگران برتر به کار خود پایان داد. حسن کریمی فدوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آین اختتامیه این رویداد در سخنرانی با ابراز خوشحالی از به سراجام رسیدن زحمات همکاران خود در برگزاری این رویداد گفت: واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به دو سال است که آغاز به کار گرده و در این مدت فعالیت های متعدد و مختلفی داشته است اما مهمترین فعالیت این واحد برگزاری همین کنفرانس بوده است.

کریمی فدوی با اشاره به اینکه چهار هدف و پیزگی این کنفرانس را در قیاس با رویدادهای مشابه تبدیل به اتفاقی ویژه گرده است، در تشریح اولین و پیزگی گفت: اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در حوزه های مختلف انسانی فنی و هنری تلاش کرد جامیت داشته باشد و از این نظر می توان پرداختن به

گستره وسیعی از موضوعات در قالب یک رویداد پژوهشی را اتفاقی ویژه قلمداد کرد وی افزود: نکته دوم تلاش برای برگزاری بین المللی رویداد بود که با توجه به آمار مقالات رسیده از کشورهای مختلف و عبور بیش از ۵۰ درصد این مقالات از مرحله داوری، می توان تمره قابل قبولی به مخصوص با در نظر گرفتن گام اول، برای این رویداد در نظر گرفت.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف سوم این کنفرانس را «تبکه سازی» دانست و در این زمینه هم گفت: این کنفرانس هر ساله با میزانی یکن از دانشگاه ها برگزار می شود و به همین دلیل هیئت علمی این رویداد متشکل از کارشناسان همه دانشگاه های مطرح است و از این نظر ارتباطات دانشگاهی با محوریت این کنفرانس تقویت خواهد شد.

کریمی فدوی ادامه داد هدف چهارم ما هم برقراری ارتباط بین پژوهش و صنعت بود که ریشه در نگاه حاکم بر بنیاد ملی دارد. معتقدیم پژوهش و تحقیق نایاب در دانشگاه محدود نمایند که مصدق اجرایی این ایده هم شکل گیری بخش بازی های جدی در نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بود که هرچند ایده آن نبود اما یعنوان گام اول اتفاق قابل قبولی را رقم زد.

وی در پایان گفت: براساس این چهار گام و هدف می توانیم بگوییم این رویداد با تمره قابل قبول و خوبی برگزار شده و جای دستمزدیزد ویژه به دوستانم واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد.

در بخش بعدی این مراسم مقالات برتر در حوزه های فنی، علوم انسانی و هنری معرفی و از پژوهشگران آن ها تقدیر به عمل آمد در بخش مقالات پژوهشی هم به چهت تعداد اندک مقالات رسیده هیچ جایزه ای اعطا نشد.

معرفی بازی برگزیده از الله شده به بخش «بازی های جدی» پایان بخش این اختتامیه بود که با حضور هیأت داوران این بخش و دکتر سلحوقی به نمایندگی از وزارت ارتباطات، این جایزه اهدا شد.

بازی «طرلان» توانست در این بخش جایزه اول برترین بازی جدی را به مبلغ ۲۰ میلیون تومان از آن خود کند.

فناوری

ریس سازمان فناوری اطلاعات: بازی سازان برای استفاده از ۱/۵ میلیارد دلار وام، به شهرهای کم جمعیت بروند

ریس سازمان فناوری اطلاعات گفت: با اجرای مدل جدید تعریفه گذاری اینترنت، مانند کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیای می شویم که ابراتورها بعثت حجم را حذف کرده و بر مبنای سرعت اینترنت را واگذار می کنند.

فناوران - نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: گرایش ها، فناوری ها و کاربردها، با حضور ناصر الله جهانگرد معاون وزیر ارتباطات و ریس سازمان فناوری اطلاعات، حسن کریمی فدوی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بهروز میانی دیر علمی کنفرانس، صح امروز در دانشگاه علم و صنعت ایران آغاز به کار گرد.

نصرالله جهانگرد در مراسم افتتاحیه این رویداد گفت: این موضوع که صنعت بازی های رایانه ای به مرحله ای از بلوغ رسیده است که به فاز پژوهشی وارد شده را باید به قالب یک گرفت و این موضوع نشان از عمیق شدن و ساخت یافتنی این صنعت است.

وی با بیان اینکه هر صنعتی که بخواهد با بکریت تیازمند اجزای مختلفی برای ساخت یافتنی و سیستماتیک شدن است گفت: در صورتی که به تولید دانش و مهارت تپردازیم، نقش ما در صنعت بازی های رایانه ای در حد مصرف کننده یافتنی می ماند.

جهانگرد ادامه داد زبان مقاومت در جهان امروز تصویری شده است به گونه ای که مقاومت مهم یک کتاب را می توان در یک تیزر یا اینیشن یک دقیقه ای به مخاطبان ارایه کرد. در صورتی که این پدیده به اینرازی تبدیل شود که مخاطب، عنصر فعالی در آن باشد، آن را می توان بازی دانست. در واقع در بازی های رایانه ای، بازیگر عنصر تکمیل کننده مخصوص است و بدون آن مخصوص کارایی ندارد.

ریس سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه تصور ساده انکارانه ای است اگر بازی را تنها یک ابزار تفریحی برای توجیهان و جوانان (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) بناییم، گفت: بازی های رایانه ای ابتداء مختلفی از جمله روانشناسی، اخلاقی، اجتماعی و مهارت آفرینی دارد و توجه به این ابتداء، تیازمند عقبه فکری، دانشی و پژوهشی است و باید برای بازی سازان خوارک لازم علمی را فراهم کرد.

وی افزود: فرهنگ و تاریخ عمیق و چندبعدی جامعه، ذخایر بسیار زیادی را در اختیار بازی سازان قرار می دهد و به آنها توصیه می کنم مطالعات زیادی در حوزه های فرهنگ، تاریخ، تمدن و موضوعات اجتماعی و روانشناسی داشته باشند تا بازی های بزرگ تر، عمیق تر و موثرتری بسازند.

جهانگرد با بیان اینکه ابزارهای لازم برای ساخت و توسعه صنعت بازی های رایانه ای در کشور فراهم است گفت: با همکاری و هماهنگی بیناد ملی بازی های رایانه ای استفاده بازی سازان از این ابزار را باید تسهیل کرد و آموزش مهارت را عمومی تر کنیم.

ریس سازمان فناوری اطلاعات با بیان سیاست جدید وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تعریف گذاری اینترنت کشور گفت: مانند کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیا شده ایم که ابزارهای پخت حجم را حذف کرد و بر مبنای سرعت اینترنت را واگذار می کنند این موضوع فرست و پیزه ای برای بازی سازان و بازی فروشان است و صنعت بازی های رایانه ای را توسعه می دهد.

وی با بیان اینکه تنها فایده بازی های رایانه ای سرگرمی نیست گفت: این صنعت اشتغال زیبی فراوانی را بر عهده دارد علاوه بر این یک بازی ساز، مهارت های زیادی را آموخته است که می توان از این مهارت ها در سایر پخش های علم انسانی بازی های بین این پرسپکتیو استفاده کرد.

جهانگرد ادامه دارد: توقع داریم جریان پژوهشی کشور به جنبه های علم انسانی بازی های بین این پرسپکتیو افزایش می کند.

ریس سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه وزارت ارتباطات تمامی بازی های انسانی را بر عهده دارد گفت: امیدواریم بتوانیم در سطح ملی حمایت مخاطب کار کرده و او را به نقطه سقوط پکشان، پس حتماً می توان روی جنبه های مثبت که می تواند سبب افزایش سرمایه های انسانی شود کار کرد.

ریس سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه ابزار اینترنت، به صورت متناسب و ساخت یافته و بدون دخالت در جریان بازار انجام دهیم، وی با بیان اینکه بیناد ملی بازی های رایانه ای می تواند به صورت موضوعی تیازهای بازی سازان را به ما منتقل کند گفت: علاوه بر اینکه امروز مراکز داده و پسترهای ایرانی به صورت آسان تری در اختیار بازی سازان قرار دارد، به زودی یک مرکز جدید پر طرفیت پردازش راه اندازی می شود و بازی سازان می توانند رندرینگ های سنگین خود را در این مرکز انجام دهند.

جهانگرد با بیان اینکه دولت تزدیک به یک و نیم میلیارد دلار برای توسعه اشتغال در شهرهای زیر ۱۰ هزار نفر جمعیت بودجه اختصاص داده است گفت: این منابع با کمک های بانک های بین ای از ۱۲ هزار میلیارد تومان می شود. صنعت بازی سازی به راحتی می تواند با توزیع شبکه تولید خود از این اعتبارات استفاده کند.

امار و ارقام کنفرانس

پیروز میانی دیر علمی کنفرانس نیز در این مراسم گفت: نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با همراهی دانشگاه علم و صنعت برپا شده و هر سال این کنفرانس در یکی از دانشگاه های کشور ادامه خواهد یافت.

وی افزود: ۱۴۸ مقاله به این کنفرانس رسید که ۸۸ مقاله پذیرفته شد. از این تعداد ۴۲ مقاله به صورت شفاهی و ۴۶ مقاله به صورت پوستر ارائه شده است.

میانی با بیان اینکه ۳۶ مقاله در بخش علوم انسانی به دیرخانه رسیده است گفت: این موضوع نشان می دهد جای یک کنفرانس تخصصی در حوزه مطالعات بازی های دیجیتال که ابتداء علوم انسانی را دربر گیرید، خالی بود.

وی افزود: سه مجله علمی و پژوهشی کشور قبول کرده اند که با پذیرش داوری های این رویداد، مقالات منتخب را به چاپ برسانند.

میانی با بیان اینکه با حمایت بیناد ملی بازی های رایانه ای، جشنواره بازی های جدی در ذیل این جشنواره برگزار شده است گفت: ۵ بازی به عنوان نامزد نهایی انتخاب شده و در روز اختتامیه بازی برتر ۲۰ میلیون تومان جایزه می گیرد.

دیر علمی کنفرانس گفت: جای خالی پادشاه غیرعامل در حوزه تولید بازی های جدی کاملاً محسوس است و با وجود مذاکرات فراوان، این سازمان در سرمایه گذاری در این حوزه بسیار کند عمل می کند.

نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با معرفی برگزیدگان به بیان رسید

نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال روز جمهوره ۲ آذر ماه در دانشگاه علم و صنعت با معرفی مقالات برتر به کار خود پایان داد.

به گزارش روابط عمومی بیناد ملی بازی های رایانه ای، نخستین دوره کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی های دیجیتال در دو روز ۲ و ۳ آذر ماه در محل دانشگاه علم و صنعت برگزار شد و میان مقالات برتر و پژوهشیان بازی های جدی سال معرفی شد.

مدیر عامل بیناد ملی بازی های رایانه ای در آین اختتامیه این رویداد در سخنرانی با ابراز خوشحالی از به سراج حمام رسیدن خدمات همکاران خود در برگزاری این رویداد گفت: واحد پژوهش بیناد ملی بازی های رایانه ای تزدیک به دو سال است که آغاز به کار کرده و در این مدت فعالیت های متنوع و مختلفی داشته است اما مهمترین فعالیت این واحد برگزاری همین کنفرانس بوده است.

کریمی قدوسی با اشاره به اینکه چهار هدف و پیزگی این کنفرانس را در قیاس با رویدادهای مشابه تبدیل به اتفاقی و پیزه کرده است، در تشریح اولین و پیزگی گفت: اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در حوزه های مختلف انسانی، فنی و هنری تلاش کرد جامیت داشته باشد و از این نظر می توان برداختن به گستره وسیعی از موضوعات در قالب یک رویداد پژوهشی را اتفاقی و پیزه قلمداد کرد.

وی افزود: نکته دوم تلاش برای برگزاری بین المللی کنفرانس در همان گام تاختست بود که فکر می کنم نسبت به سال اول موقفيت آمیز بود. همچنان با توجه به آن که ۱۵۵ مقاله برای کنفرانس ارسال شد که بین این مقالات تایید شدند، می توان تصریح قابل قبولی به خصوص با در نظر گرفتن گام اول، برای این رویداد در نظر گرفت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف سوم این کنفرانس را «شبکه سازی» دانست و در این زمینه هم گفت: این کنفرانس هر ساله با میزانی یکی از دانشگاه ها برگزار می شود و به همین دلیل هیئت علمی این رویداد مشکل از کارشناسان همه دانشگاه های مطرح است و از این نظر ارتباطات دانشگاهی با محوریت این کنفرانس تقویت خواهد شد.

کریمی قوسی ادامه داد هدف چهارم ما هم برقراری ارتباط بین پژوهش و صنعت بود که ریشه در نگاه حاکم بر بنیاد ملی دارد. معتقدیم پژوهش و تحقیق نباید در دانشگاه محدود بماند که مصدق اجرایی این ایده هم شکل گیری بخش بازی های جدی در نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بود که هرچند ایده آن نبود اما بعنوان گام اول اتفاق قابل قبول را رقم زد چرا که در نهایت ۵۵ اثر در این زمینه به دیپرخانه ارسال شد. در زمینه بازی های جدی تازه شروع کرده ایم و باید در آینده مخصوصاً بازی های توسعه شود که مخاطب در نگاه اول متوجه شود که در حال انجام یک بازی جدی است. بلکه بعد از بازی کردن بفهمد که از بازی یاد گرفته است.

وی در پایان گفت: براساس این چهار گام و هدف می توانیم بگوییم این رویداد با نعره قابل قبول و خوبی برگزار شده و جای دستمزد زاد ویژه به دوستانم واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد.

در بخش بعدی این مراسم مقالات برتر در حوزه های فنی، علوم انسانی و هنری معرفی و از پژوهشگران آن ها تقدیر به عمل آمد. در بخش فنی و مهندسی تدبیر مقاله بخش فنی و مهندسی به مقاله استخراج ویژگی های موثر بر موفقیت بازی های موبایل با استفاده از روش های پادگیری مائین، تالیف محمد رضا محمدزاد و محمدجواد فناوری اسلام تعلق گرفت.

در بخش علوم انسانی تدبیر مقاله بخش علوم انسانی به مقاله Play Video Games: The Study of The Sims® Players تالیف مقدمه مهربانی تعلق گرفت.

در بخش هنر تدبیر مقاله بخش هنر به مقاله، مطالعه ای بر تأثیرات متقابل سینما و ویدیوگیم از منظر فرم بصیری، تالیف سید نور الدین رسولی مهارلوی، شهاب اسفندیاری و شیوا مقاتلو تعلق گرفت.

در سایر بخش های تدبیر مقاله برگزیده بخش بازی های جدی و بازی وارسازی به مقاله Empowerment: تالیف هoom حبیب نیا، تارا رضابور و هادی مرادی تعلق گرفت.

تدبیر مقاله پوستری برتر به مقاله «تویلید محتوا رویه ای در صنعت بازی های رایانه ای»، تالیف مرتضی دُری گیو تعلق گرفت. معرفی بازی برگزیده ارائه شده به بخش «بازی های جدی» پایان بخش این اختتامیه بود که با حضور هیئت داوران این بخش و دکتر سلیمانی از وزارت ارتباطات، این جایزه اهدا شد.

بازی «طرلان» توانست در این بخش جایزه اول برترین بازی جدی را به مبلغ ۲۰ میلیون تومان از آن خود کند.



در دانشگاه علم و صنعت؛ نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با معرفی برگزیدگان به پایان رسید

(۱۴۰۷-۰۹-۰۱)

ایرانیان_نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال روز جمعه ۳ آذر ماه در دانشگاه علم و صنعت با معرفی مقالات برتر به کار خود پایان داد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نخستین دوره کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی های دیجیتال در دو روز ۲ و ۳ آذر ماه در محل دانشگاه علم و صنعت برگزار شد و علی آن مقالات برتر و پیشین بازی جدی سال معرفی شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آین اختتامیه این رویداد در سخنرانی با ابراز خوشحالی از به سراغ جام رسیدن خدمات همکاران خود در برگزاری این رویداد گفت: واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای تزدیک به دو سال است که آغاز به کار کرده و در این مدت فعالیت های متنوع و مختلفی داشته است. اما مهمترین فعالیت این واحد برگزاری همین کنفرانس بوده است.

کریمی قوسی با اشاره به اینکه چهار هدف ویژگی این کنفرانس را در قیاس با رویدادهای مشابه تبدیل به اتفاقی ویژه کرده است، در تشریح اولین ویژگی گفت: اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در حوزه های مختلف انسانی، فنی و هنری تلاش کرد جامیت داشته باشد و از این نظر می توان برداختن به گستره وسیعی از موضوعات در قالب یک رویداد پژوهشی را اتفاقی ویژه قلمداد کرد.

وی افزود: نکته دوم تلاش برای برگزاری بین المللی کنفرانس در همان گام تاختست بود که فکر من کنم نسبت به سال اول موفقیت امیز بود. همچنین با توجه به آن که ۱۵۵ مقاله برای کنفرانس ارسال شد که بیش از ۵۰ درصد این مقالات تایید شدند، می توان نعره قابل قبولی به خصوص با در نظر گرفتن گام اول، برای این رویداد در نظر گرفت.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف سوم این کنفرانس را «شبکه سازی» دانست و در این زمینه هم گفت: این کنفرانس هر ساله با میزانی یکی از دانشگاه ها برگزار می شود و به همین دلیل هیئت علمی این رویداد مشکل از کارشناسان همه دانشگاه های مطرح است و از این نظر ارتباطات دانشگاهی با محوریت این کنفرانس تقویت خواهد شد.

کریمی قوسی ادامه داد هدف چهارم ما هم برقراری ارتباط بین پژوهش و صنعت بود که ریشه در نگاه حاکم بر بنیاد ملی دارد. معتقدیم پژوهش و تحقیق نباید در دانشگاه محدود بماند که مصدق اجرایی این ایده هم شکل گیری بخش بازی های جدی در نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بود که هرچند ایده آن نبود اما بعنوان گام اول اتفاق قابل قبول را رقم زد چرا که در نهایت ۵۵ اثر در این زمینه به دیپرخانه ارسال شد. در زمینه بازی (ادامه دارد...)



(ادامه خبر ...) های جدی تازه شروع کرده این و باید در آینده مخصوصاتی در این زمینه تولید شود که مخاطب در نگاه اول متوجه نشود که در حال انجام یک بازی جدی است. بلکه بعد از بازی کردن بفهمد که از بازی یاد گرفته است.

وی در پایان گفت: براساس این چهار گام و هدف می‌توانیم بگوییم این رویداد با نمره قابل قبول و خوبی برگزار شده و جای دستمزد زیاد و بیزه به دوستانم واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد.

در بخش بعدی این مراسم مقالات برتر در حوزه های فنی، علوم انسانی و هنری معرفی و از پژوهشگران آن ها تقدیر به عمل آمد. در بخش فنی و مهندسی تدبیس برترین مقاله بخش فنی و مهندسی به مقاله استخراج ویزگی های موثر بر موقوفیت بازی های موبایل با استفاده از روش های یادگیری ماشین، تالیف محمد رضا محمدزاد و محمد جواد فدایی اسلام تعلق گرفت.

در بخش علوم انسانی تدبیس برترین مقاله بخش علوم انسانی به مقاله Play Video Games: The Study of The Sims® Players Gender Differences in Motivations and Gratifications to.

در بخش هنر تدبیس برترین مقاله بخش هنر به مقاله، مطالعه ای بر تأثیرات متقابل سینما و ویدئوگیم از منظر فرم بصیری، تالیف سید نورالدین رسولی مهارلوی، شهاب اسفندیاری و شیوا مقائله تعلق گرفت.

در سایر بخش ها تدبیس مقاله برگزیده بخش بازی های جدی و بازی وارسازی به مقاله Maghazineh: A Game Based Approach for Brain Empowerment.

تالیف هونم حبیب نیا، تارا رضابور و هادی مرادی تعلق گرفت. معرفی بازی برگزیده ارائه شده به بخش «بازی های جدی» پایان بخش این اختتامیه بود که با حضور هیئت داوران این بخش و دکتر سلحوتی به نمایندگی از وزارت ارتباطات، این جایزه اهدا شد.

بازی «طرلان» توانست در این بخش جایزه اول برترین بازی جدی را به مبلغ ۲۰ میلیون تومان از آن خود کند.



نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با معرفی برگزیدگان به رسانی رسید (۱۴۰۰-۰۹-۱۵)

نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال روز جمعه ۳ آذر ماه در دانشگاه علم و صنعت با معرفی مقالات برتر به کار خود پایان داد.

به گزارش ایران اکنونیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ نخستین دوره کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی های دیجیتال در دو روز ۲ و ۳ آذر ماه در محل دانشگاه علم و صنعت برگزار شد و طی آن مقالات برتر و بهترین بازی جدی سال معرفی شد. مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این اختتامیه این رویداد در سخنرانی با ابراز خوشحالی از به سرتاسر خدمات همکاران خود در برگزاری این رویداد گفت: واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به دو سال است که آغاز به کار کرده و در این مدت فعالیت های متنوع و مختلفی داشته است. اما مهمترین فعالیت این واحد برگزاری همین کنفرانس بوده است.

کریم قلوسی با اشاره به اینکه چهار هدف و ویزگی این کنفرانس را در قیاس با رویدادهای مشابه تبدیل به اتفاقی ویژه کرده است، در تشریح اولین ویزگی گفت: اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در حوزه های مختلف انسانی، فنی و هنری تلاش کرد جامیت داشته باشد و از این نظر می توان برداختن به گسترده وسیعی از موضوعات در قالب یک رویداد پژوهشی را اتفاقی ویژه قلمداد کرد. وی افزود: نکته دوم تلاش برای برگزاری بین المللی کنفرانس در همان گام نخست بود که فکر می کنم نسبت به سال اول موقوفیت امیز بود. همچنین با توجه به آن که ۱۵۵ مقاله برای کنفرانس ارسال شد که بیش از ۵۰ درصد این مقالات تایید شدند، می توان نمره قابل قبولی به خصوص با در نظر گرفتن گام اول، برای این رویداد در نظر گرفت.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف سوم این کنفرانس را «تبیکه سازی» دانست و در این زمینه هم گفت: این کنفرانس هر ساله با میزبانی یکی از دانشگاه ها برگزار می شود و به همین دلیل هیئت علمی این رویداد مشتمل از کارشناسان همه دانشگاه های مطرح است و از این نظر ارتباطات دانشگاهی با محوریت این کنفرانس تقویت خواهد شد.

کریم قلوسی ادامه داد هدف چهارم ما هم برقراری ارتباط بین پژوهش و صنعت بود که ریشه در نگاه حاکم بر بنیاد ملی دارد. معتقدیم پژوهش و تحقیق نایاب در دانشگاه محدود بماند که مصدق اجرایی این ایده هم شکل گیری بخش بازی های جدی در نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بود که هر چند ایده آن نبود اما بعنوان گام اول اتفاق قابل قبولی را رقم زد چرا که در نهایت ۵۵ اثر در این زمینه به دیرخانه ارسال شد. در زمینه بازی های جدی تازه شروع کرده این و باید در آینده مخصوصاتی در این زمینه تولید شود که مخاطب در نگاه اول متوجه نشود که در حال انجام یک بازی جدی است. بلکه بعد از بازی کردن بفهمد که از بازی یاد گرفته است.

وی در پایان گفت: براساس این چهار گام و هدف می‌توانیم بگوییم این رویداد با نمره قابل قبول و خوبی برگزار شده و جای دستمزد زیاد و بیزه به دوستانم واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد.

در بخش بعدی این مراسم مقالات برتر در حوزه های فنی، علوم انسانی و هنری معرفی و از پژوهشگران آن ها تقدیر به عمل آمد. در بخش فنی و مهندسی تدبیس برترین مقاله بخش فنی و مهندسی به مقاله استخراج ویزگی های موثر بر موقوفیت بازی های موبایل با استفاده از روش های یادگیری ماشین، تالیف محمد رضا محمدزاد و محمد جواد فدایی اسلام تعلق گرفت. (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) در بخش علوم انسانی تدبیس برترین مقاله بخش علوم انسانی به مقاله، *Gender Differences in Motivations and Gratifications to Play Video Games: The Study of The Sims® Players*

در بخش هنر تدبیس برترین مقاله بخش هنر به مقاله، مطالعه‌ای بر تأثیرات متقابل سینما و ویدیوگیم از منظر فرم بصیری، تالیف مقدمه مهارلویی، شهاب استندیاری و شیوا مقانلو تعلق گرفت.

Maghzineh: A Game Based Approach for Brain Empowerment در مایر بخش ها تدبیس مقاله برگزیده بخش بازی‌های جدی و بازی وارسازی به مقاله، تالیف مرتفع دُری گیو تعلق گرفت.

تدبیس مقاله پوستری برتر به مقاله «تولید محتوای رویه‌ای در صفت بازی‌های رایانه‌ای»، تالیف مرتفع دُری گیو تعلق گرفت. معرفی بازی برگزیده از این شده به بخش «بازی‌های جدی» پایان بخش این اختتامیه بود که با حضور هیئت داوران این بخش و دکتر سلیمانی از وزارت ارتباطات، این جایزه اهدا شد.

بازی «طرلان» توانت در این بخش جایزه اول برترین بازی جدی را به مبلغ ۲۰ میلیون تومان از آن خود کرد.

مرکز اسناد و نسبه‌گذاری اینجا



اولین کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال برگزار می‌شود (۱۴۰۲-۱۳۹۱)

اولین کنفرانس «تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها» دوم آذرماه با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دانشگاه علم و صنعت ایران افتتاح می‌شود.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با همکاری دانشگاه علم و صنعت ایران، دوم آذرماه ۱۳۹۶، اولین کنفرانس «تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها» را به میزبانی دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار می‌کند.

قرار است در مراسم افتتاحیه این کنفرانس، صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی سخنرانی کند.

همچنین در مراسم افتتاحیه این کنفرانس در سال آمنی تئاتر شهداد بهرامی دانشگاه، پهروز مینایی، دیر علمی کنفرانس و دو سخنران کلیدی سخنرانی خواهد کرد و سپس ارایه مقالات ارتباطات دانشگاه نایانگ سنگاپور و مایکل رول، از باسابقه تربیت‌کنندگان بازی‌های دیجیتال و از مدرسان *Games Academy* برلین سخنران کلیدی و عضویت داوری این کنفرانس در بخش مقالات و مسابقه هستند.

مقالات این کنفرانس در ۹ مجموعه‌ای اساسی گرافیک رایانه‌ای و بازی‌های دیجیتال؛ موس مصنوعی و بازی‌های دیجیتال؛ جبهه‌های فنی، الگوریتم‌ها و معماری‌های بازی‌های دیجیتال؛ پردازش بازی‌های دیجیتال؛ بازی‌های جدی و بازی وارسازی؛ ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی‌های دیجیتال؛ تعامل پذیری در بازی‌های دیجیتال؛ هنر و طراحی بازی‌های دیجیتال؛ اقتصاد، مدیریت و کسب و کار در بازی‌های دیجیتال ارایه خواهد شد.

در روز دوم کنفرانس، برگزاری کارگاه آموزشی پیش‌بینی شده است در کارگاه «یک روز با بازی»، تعریف بازی، تائیر بازی، کاربرد بازی، نحوه ساخت بازی و کسب و کار بازی توسط استاد مطرح این حوزه معرفی و تشرییح می‌شود. مراسم اختتامیه بعداز ظهر روز جمعه، سوم آذرماه با اهدای جوایز به برندهای مسابقه «بازی‌های جدی» و مقالات برتر برگزار خواهد شد.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان مولوی، در نظر دارد هر سال با همکاری یکی از دانشگاه‌های فعال کشور در حوزه بازی‌های دیجیتال این کنفرانس را برگزار کند که در سال جاری، دانشگاه علم و صنعت ایران به دلیل فعالیت در زمینه علمی، فنی و کاربردی بازی‌های دیجیتال نیز به دلیل برخورداری از فضای مناسب، دانشجویان متوجه کرده این حوزه و استادی و پژوهشگران بیوایا در رشته بازی سازی، به عنوان همکار و محل برگزاری این کنفرانس انتخاب شده است.

بنی ای این کنفرانس از دوین دوره برگزاری خود به صورت بین‌المللی و با حضور پژوهشگران، استادی، دانشگاه‌ها و مراکز علمی خارجی فعال در زمینه مطالعات بازی‌های دیجیتال برگزار شود.

کنفرانس «تحقیقات بازی‌های دیجیتال؛ گرایش‌ها، فناوری‌ها و کاربردها» نخستین کنفرانس تخصصی، جامع و میان رشته‌ای کشور در حوزه بازی‌های دیجیتال محسوب می‌شود که با رویکردی جامع و میان رشته‌ای تلاش می‌کند تا شیوه پژوهشگران این حوزه را در رشته‌های مختلف، از علوم فنی و مهندسی، پژوهشی و هنر تا علوم انسانی، گسترش داده و با خلق هسته‌های پژوهشی در دانشگاه‌ها و مراکز علمی، دانش تولید شده را به صفت منتقل کند.

خبرگزاری پانا (۹۶)



در دانشگاه علم و صنعت؛ نخستین کنفرانس بازی‌های دیجیتال با معرفی برگزیدگان به پایان رسید (۱۴۰۲-۱۳۹۱)

نخستین کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال روز جمعه ۳ آذر ماه در دانشگاه علم و صنعت با معرفی مقالات برتر به کار خود پایان داد.

به گزارش پانا، نخستین دوره کنفرانس بین‌المللی تحقیقات بازی‌های دیجیتال در دو روز ۲ و ۳ آذر ماه در محل دانشگاه علم و صنعت برگزار شد و مطابق با مقالات برتر و بهترین بازی جدی سال معرفی شد. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آین اختتامیه این رویداد در سخنرانی با ابراز خوشحالی از به سراج حمام رسیدن خدمات همکاران خود در برگزاری این رویداد گفت: واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای تزدیک به دو سال است که آغاز به کار کرده و در این مدت فعالیت های متعدد و مختلف داشته است اما مهمترین فعالیت این واحد برگزاری همین کنفرانس بوده است.

کریمی قزوینی با اشاره به اینکه چهار هدف و پیزگی این کنفرانس را در قیاس با رویدادهای مشابه تبدیل به اتفاقی پیزه کرده است، در تشریح اولین و پیزگی گفت: اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در حوزه های مختلف انسانی، فنی و هنری تلاش کرد جامیت داشته باشد و از این نظر می توان برداختن به گستره وسیعی از موضوعات در قالب یک رویداد پژوهشی را اتفاقی و پیزه قلمداد کرد وی افزود: نکته دوم برای برگزاری بین المللی کنفرانس در همان گام تخصیت بود که فکر می کنم نسبت به سال اول موقوفیت آمیز بود. همچنین با توجه به آن که ۱۵۵ مقاله برای کنفرانس ارسال شد که بیش از ۵۰ درصد این مقالات تایید شدند، می توان نمره قابل قبولی به خصوص با در نظر گرفتن گام اول برای این رویداد در نظر گرفت.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف سوم این کنفرانس را «تبیکه سازی» دانست و در این زمینه هم گفت: این کنفرانس هر ساله با میزبانی یکی از دانشگاه ها برگزار می شود و به همین دلیل هیئت علمی این رویداد متشکل از کارشناسان همه دانشگاه های مطرح است و از این نظر ارتباطات دانشگاهی با محوریت این کنفرانس تقویت خواهد شد.

کریمی قزوینی ادامه داد: هدف چهارم ما هم برگزاری ارتباط بین پژوهش و صنعت بود که ریشه در نگاه حاکم بر بنیاد ملی دارد. معتقدیم پژوهش و تحقیق نایاب در دانشگاه محدود نمایند که مصدق اجزای این ایده هم شکل گیری بخش بازی های جدی در تخصصات کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بود که هرچند ایده آن نبود اما بعنوان گام اول اتفاق قابل قبولی را رقم زد جرا که در نهایت ۵۵ اثر در این زمینه به دیپرخانه ارسال شد. در زمینه بازی های جدی تازه شروع کرده ایم و باید در آینده محصولاتی در این زمینه تولید شود که مخاطب در نگاه اول متوجه شود که در حال انجام یک بازی جدی است. بلکه بعد از بازی کردن بفهمد که از بازی یاد گرفته است.

وی در پایان گفت: براساس این چهار گام و هدف می توانیم بگوییم این رویداد با نمره قابل قبول و خوبی برگزار شده و جای دستمزدزاد و پیزه به دوستانم واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد.

در بخش بعدی این مراسم مقالات برتر در حوزه های فنی، علوم انسانی و هنری معرفی و از پژوهشگران آن ها تقدير به عمل آمد. در بخش فنی و مهندسی تدبیر مقاله بخش فنی و مهندسی به مقاله استخراج و پیزگی های موثر بر موقوفیت بازی های موبایل با استفاده از روش های یادگیری مانشی، تالیف محمد رضا محمدزاد و محمدمجید فناواری اسلام تعلق گرفت.

در بخش علوم انسانی تدبیر مقاله بخش علوم انسانی به مقاله، *Gender Differences in Motivations and Gratifications to Play Video Games: The Study of The Sims® Players*.

در بخش هنر تدبیر مقاله بخش هنر به مقاله، مطالعه ای بر تأثیرات متقابل سینما و ویدئوگیم از منظر فرم بصیری، تالیف سید نورالدین رسولی مهارلوی، شهاب اسفندیاری و شیوا مقاتلو تعلق گرفت.

در سایر بخش های تدبیر مقاله برگزیده بخش بازی های جدی و بازی وارسازی به مقاله، *Maghzineh: A Game Based Approach for Brain Empowerment*.

تدبیر مقاله پوستری برتر به مقاله «تولید محتوای روبه ای در صنعت بازی های رایانه ای»، تالیف مرتضی دری گیو تعلق گرفت. معرفی بازی برگزیده ارائه شده به بخش «بازی های جدی» پایان بخش این اختتامیه بود که با حضور هیئت داوران این بخش و دکتر سلیمانی از وزارت ارتباطات، این جایزه اهدا شد.

بازی «طرلان» توانست در این بخش جایزه اول برترین بازی جدی را به مبلغ ۲۰ میلیون تومان از آن خود کند.

ریس سازمان فناوری اطلاعات بازی سازان ۱/۵ میلیارد دلاری به شهرهای کم جمعیت بروند

(۱۴۰۳-۰۹-۰۹)

ریس سازمان فناوری اطلاعات گفت: با اجرای مدل جدید تعریف گذاری اینترنت، مانند کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیای می شویم که اپراتورها بحث حجم را حذف کرده و بر مبنای سرعت اینترنت را اگذار می کنند.

«تخصیص دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: گرایش ها، فناوری ها و کاربردها»، با حضور نصرالله چهانگرد معاون وزیر ارتباطات و ریس سازمان فناوری اطلاعات، حسن کریمی قزوینی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و بهروز مینایی دبیر علمی کنفرانس، صبح امروز در دانشگاه علم و صنعت ایران آغاز به کار کرد.

نصرالله چهانگرد در مراسم افتتاحیه این رویداد گفت: این موضوع که صنعت بازی های رایانه ای به مرحله ای از بلوغ رسیده است که به فاز پژوهشی وارد شده را باید به قالب یک گرفت و این موضوع نشان از عمیق شدن و ساخت یافتنگی این صنعت است.

او با اینکه هر صنعتی که بخواهد با بکرید نیازمند اجزای مختلفی برای ساخت یافتنگی و سیستماتیک شدن است گفت: در صورتی که به تولید دانش و مهارت تپردازیم، نقش ما در صنعت بازی های رایانه ای در حد مصرف کننده یافقی می ماند.

جهانگرد ادامه داد: زبان مقاهمه در جهان امروز تصویری شده است به گونه ای که مقاهمه هم یک کتاب را می توان در یک تیزر یا اینیمیشن (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر...) یک دقیقه‌ای به مخاطبان ارایه کرد در صورتی که این پدیده به ایزاری تبدیل شود که مخاطب، عنصر فعالی در آن باشد، آن را می‌توان بازی داشت. در واقع در بازی‌های رایانه‌ای، بازیگر عنصر تکمیل‌کننده مخصوص است و بدون آن مخصوص کارایی ندارد. ریس سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه تصور ساده انگارانه ای است اگر بازی را تنها یک ایزار تقریبی برای توجوچان و جوانان بدانیم، گفت: بازی‌های رایانه‌ای ابیاد مختلفی از جمله روان‌شناختی، اخلاقی، اجتماعی و مهارت‌آفرینی دارد و توجه به این ابیاد، نیازمند عقبه فکری، دانشی و پژوهشی است و باید برای بازی سازان خواهک لازم علمی را فراهم کرد وی افزود فرهنگ و تاریخ عمیق و چندیمی جامعه، ذخایر بسیار زیادی را در اختیار بازی سازان قرار می‌دهد و به آن‌ها توصیه می‌کنم مطالعات زیادی در حوزه های فرهنگ، تاریخ، تمدن و موضوعات اجتماعی و روانشناسی داشته باشند تا بازی‌های بزرگ تر، عمیق‌تر و موثرتری بسازند. جهانگرد با بیان اینکه ایزارهای لازم برای ساخت و توسعه صنعت بازی‌های رایانه‌ای در کشور فراهم است گفت: با همکاری و همراهانگی بیناد ملی بازی‌های رایانه‌ای استفاده بازی‌های سازان از این ایزار را باید تسهیل کرد و آموزش مهارت را عمومی تر کنیم. ریس سازمان فناوری اطلاعات با بیان سیاست جدید وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تعریف گذاری اینترنت کشور گفت: مانند کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیاگردی شده‌ایم که ایراتورها بحث جمجم را حذف کرده و بر مبنای سرعت اینترنت را واگذار می‌کنند. این موضوع فرست و پژوهشی برای بازی سازان و بازی فروشن است و صنعت بازی‌های رایانه‌ای را توسعه می‌دهد. او با بیان اینکه تنها قایده بازی‌های رایانه‌ای سرگرمی نیست گفت: این صنعت انتقال زیم فرآوانی را بر عهده دارد. علاوه بر این یک بازی ساز، مهارت‌های زیادی را آموخته است که می‌توان از این مهارت‌ها در سایر بخش‌های صنعت کامپیوتر کشور استفاده کرد. جهانگرد ادامه دارد: توقع داریم جریان پژوهشی کشور به جنبه‌های علوم انسانی بازی‌ها بیش از پیش پردازد اگر یک چالش می‌تواند روی جنبه‌منفی روان‌شناختی مخاطب کار کرده و او را به نقطه سقوط بکشاند، پس حتماً می‌توان روی جنبه‌های مثبت که می‌تواند سبب افزایش سرمایه‌های انسانی شود کار کرد. ریس سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه وزارت ارتباطات تعامل زیادی با بیناد ملی بازی‌های رایانه‌ای دارد گفت: امیدواریم بتوانیم در سطح ملی حمایت‌هایی را که بازی سازان به آن نیازمندند، به صورت منظم و ساخت یافته و بدون دخالت در جریان بازار انجام دهیم. او با بیان اینکه بیناد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند به صورت موضوعی نیازهای بازی سازان را به ما منتقل کند گفت: علاوه بر اینکه امروز مرکز داده و پسترهای ایرانی به صورت آسان تری در اختیار بازی سازان قرار دارد، به زودی یک مرکز جدید پرظرفیت پردازش راه انتازی می‌شود و بازی سازان می‌توانند رندرینگ‌های سنگین خود را در این مرکز انجام دهند. جهانگرد با بیان اینکه دولت نزدیک به یک و نیم میلیارد دلار برای توسعه انتقال در شهرهای زیر ۱۰ هزار نفر جمعیت بودجه اختصاص داده است گفت: این منابع با کمک های بانک های بیش از ۱۲ هزار میلیارد تومان می‌شود. صنعت بازی سازی به راحتی می‌تواند با توزیع شبکه تولید خود از این اعتبارات استفاده کند. امارات فنی از زیرساخت‌ها و مرکز داده نیز در شهرهای کوچک فراهم است.

پیروز میانی دیر علمی کنفرانس نیز در این مراسم گفت: نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال با همراهی دانشگاه علم و صنعت پریا شده و هر سال این کنفرانس در یکی از دانشگاه‌های کشور ادامه خواهد یافت. میانی با بیان اینکه ۳۶ مقاله در بخش علوم انسانی به دیپرخانه رسیده است گفت: این موضوع نشان می‌دهد جایی یک کنفرانس تخصصی در حوزه مطالعات بازی‌های دیجیتال که ابیاد علوم انسانی را در بر بگیرد، خالی بود. او افزود: سه مجله علمی و پژوهشی کشور قبول کرده اند که با پذیرش داوری‌های این رویداد، مقالات منتخب را به چاپ برسانند. میانی با بیان اینکه با حمایت بیناد ملی بازی‌های رایانه‌ای، چشواره بازی‌های جدی در ذیل این چشواره برگزار شده است گفت: ۵ بازی به عنوان نامزد نهایی انتخاب شده و در روز اختتامیه بازی برتر ۲۰ میلیون تومان جایزه می‌گیرد. دیر علمی کنفرانس گفت: جای خالی پادشاه غیرعامل در حوزه تولید بازی‌های جدی کاملاً محسوس است و با وجود مذاکرات فراوان، این سازمان در سرمایه‌گذاری در این حوزه بسیار کند عمل می‌کند.



به گزارش گروه علم و فناوری آنا از روابط عمومی بیناد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نخستین دوره کنفرانس بین‌المللی تحقیقات بازی‌های دیجیتال در دو روز دوم و سوم اذر ماه در محل دانشگاه علم و صنعت برگزار شد و طی آن مقالات برتر و بهترین بازی‌جذی سال معرفی شد. مدیرعامل بیناد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آئین اختتامیه این رویداد در سخنرانی با ابراز خوشحالی از به سرانجام رسیدن زحمات همکاران خود در برگزاری این رویداد گفت: «واحد پژوهش بیناد ملی بازی‌های رایانه‌ای نزدیک به دو سال است که آغاز به کار کرده و در این مدت فعالیت‌های متعدد و مختلفی داشته است اما مهم ترین فعالیت این واحد برگزاری همین کنفرانس بوده است». کریمی قوسمی با اشاره به این که چهار هدف و ویزگی این کنفرانس را در قیاس با رویدادهای مشابه تبدیل به اتفاقی و پژوهشی کرده است، در تشریح اولین ویزگی گفت: «اولین کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال در حوزه‌های مختلف انسانی، فنی و هنری تلاش کرد جامعیت داشته باشد و از این نظر (ادامه دارد...)».

(ادامه خبر ...) می‌توان پرداختن به گستره وسیعی از موضوعات در قالب یک رویداد پژوهشی را اتفاقی ویژه قلمداد کرد». وی افزود: «تکنله دوم تلاش برای برگزاری بین‌المللی کنفرانس در همان گام نخست بود که فکر می‌کنم نسبت به سال اول موفقیت آمیز بود. همچنان با توجه به آن که ۱۵۵ مقاله برای کنفرانس ارسال شد که بیش از ۵۰ درصد این مقالات تایید شدند، می‌توان نمره قابل قبولی به خصوص با در نظر گرفتن گام اول، برای این رویداد در نظر گرفت».

مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هدف سوم این کنفرانس را «شبکه سازی» دانست و در این زمینه هم گفت: «[...] این کنفرانس هر ساله با میزبانی یکی از دانشگاه‌ها برگزار می‌شود و به همین دلیل هیئت علمی این رویداد متشکل از کارشناسان همه دانشگاه‌های مطرح است و از این نظر ارتباطات دانشگاهی با محوریت این کنفرانس تقویت خواهد شد».

کریمی قدوسی ادامه داد: «هدف چهارم مام [برگزاری ارتباط بین پژوهش و سنت] بود که ریشه در نگاه حاکم بر بنیاد ملی دارد. معتقدیم پژوهش و تحقیق نباید در دانشگاه محدود بماند که مصدق اجرای این ایده هم شکل گیری بخش بازی‌های جدی در تخصصات کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال بود که هرچند ایده آن نبود اما به عنوان گام اول اتفاق قابل قبولی را رقم زد چرا که در نهایت ۵۵ اثر در این زمینه به دیگرانه ارسال شد. در زمینه بازی‌های جدی تازه شروع کرده ایم و باید در آینده مخصوصاً تأثیرات این زمینه تولید شود که مخاطب در نگاه اول متوجه شود که در حال انجام یک بازی جدی است. بلکه بعد از بازی کردن بفهمد که از بازی یاد گرفته است».

وی در پایان گفت: «براساس این چهار گام و هدف می‌توانیم بگوییم این رویداد با نمره قابل قبول و خوبی برگزار شده و جای دستمزدی زیاد ویژه به دوستانم واحد پژوهش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دارد».

در بخش بدی این مراسم مقالات برتر در حوزه‌های فنی، علوم انسانی و هنری معرفی و از پژوهشگران آن‌ها تقدیر به عمل آمد. در بخش فنی و مهندسی تدبیس برترین مقاله بخش فنی و مهندسی به مقاله استخراج ویژگی‌های موثر بر موفقیت بازی‌های موبایل با استفاده از روش‌های پادگیری مانعین، تالیف محمد رضا محمدزاد و محمد جواد فناوار اسلام تعلق گرفت.

Gender Differences in Motivations and Gratifications to Play Video Games: The Study of The Sims® Players
در بخش علوم انسانی تدبیس برترین مقاله بخش علوم انسانی به مقاله «[...] در بخش هنر تدبیس برترین مقاله بخش هنر به مقاله، مطالعه‌ای بر تاثیرات متقابل سینما و ویدئوگیم از منظر فرم بصیری، تالیف سید نورالدین رسولی مهارلوی، شهاب استندیاری و شیوا مقاتلو تعلق گرفت.

Maghzineh: A Game Based Approach for Brain Empowerment
در سایر بخش‌ها تدبیس مقاله برگزیده بخش بازی‌های جدی و بازی وارسازی به مقاله، «[...] تالیف هومن حبیب نیا، تارا رضابیور و هادی مرادی تعلق گرفت.

تدبیس مقاله پوستری برتر به مقاله «تولید محتوای رویه‌ای در صنعت بازی‌های رایانه‌ای»، تالیف مرتضی دری گیو تعلق گرفت. معرفی بازی برگزیده ارائه شده به بخش «بازی‌های جدی» پایان بخش این اختتامیه بود که با حضور هیات داوران این بخش و دکتر سلیمانی به نمایندگی از وزارت ارتباطات، این جایزه اهدا شد.

بازی «طلان» توانست در این بخش جایزه اول برترین بازی جدی را به مبلغ ۲۰ میلیون تومان از آن خود کند.

کریمی قدوسی: سفیر عشق به بنیاد ملی بازی‌های رسانید / افتخار مان تولید بازی قرآنی و ارزشی

است (۷۴۹۹-۰۷-۰۵)

گروه فناوری اطلاعات بازی سفیر عشق با موضوع واقعه کربلا که شخص درصد تولید آن به اتمام رسیده است، هم اکنون با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تولید نهایی اش انجام خواهد شد.

به گزارش خبرگزاری بین‌المللی قرآن (ایکنا)، سرویس فناوری اطلاعات خبرگزاری ایکنا روز ۱۹ مهرماه، مصاحبه‌ای با مهدی جعفری، مدیر تولید بازی سفیر عشق و مستول مرکز تولید و نشر دیجیتال انقلاب اسلامی در قرارگاه فضای مجازی سازمان پسیج منتشر کرد مبنی بر اینکه بازی سفیر عشق «۶ درصد تولید را گذرانده و منتظر حمایت های از ارگان هاست.

خبرنگار ایکنا اشاره کرد: یک ماه پیش جلسه‌ای با آقای جعفری برگزار کردیم و صحبت‌هایی انجام شد مبنی بر اینکه حمایت های لازم را از این بازی قرآنی داشته باشیم. همچنان قرار بر این شد که جلسه دوم را با آنها برگزار کنیم که هنوز خبری از آنها نشده است.

وی افزود: بازی سفیر عشق را به دلیل کیفیت مناسب، علاقمندیم که روی آن سرمایه گذاری کنیم تا بازی مناسب قرآنی و ارزشی منتشر شود که به آن افتخار کنیم؛ برای تولید آن بطور ۱۰۰ درصد پایی کار هستیم. سفیر عشق: بزرگترین پروژه تاریخی است

همچنان مهدی جعفری، مدیر تولید بازی سفیر عشق در گفت و گو با خبرنگار ایکنا مذکور شد: به درازا کشیدن جلسه دوم به دلیل ایام اربعین بود و پس از اربعین که من خواستیم جلسه‌ای را تشکیل دهیم ایشان در فرآنه بودند سپس آنها اعلام آمادگی برای برگزاری جلسه داشتند که ما در گیر برناهه های هفته پسیج بودیم؛ اما تلاش مان براین است که پس از هفته پسیج جلسه دوم را ببنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار کنیم (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر...) وی بیان کرد: پروژه سفیر عشق؛ یکی از پروژه های بزرگی بوده که در تاریخ بازی سازی در حال انجام است. نگاه مان کاملاً بین المللی است و سعی داریم از همه امکانات کشور برای این پروژه بهره مند شویم به همین دلیل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای خواستار حمایت شدیم. چنفری اظهار کرد: در جلسه اول، آقای کریمی پیشنهادات خوبی برای بحث مشارکت و سرمایه گذاری کل پروژه را دادند و حتی قرار است از تیم توأم مند خارجی برای ارتقای بحث فنی بازی کمک بکنیم تا اشکالات پروژه برای بین المللی بودن رفع شود. امیاریم اتفاقات خوبی رخ دهد تا شاهد تولید یک بازی قرآنی ارزشی باشیم.



درباره ما

با انتشار فراخوان اتفاق افتاد؛ آغاز دریافت آثار در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۴۰۵-۰۷-۰۱)

فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران اول آذرماه منتشر شد تا این دوره از جشنواره رسماً آغاز به کار کند؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید. به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس اعلام پیشین، فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران منتشر شد و بازی سازان تا اول دی ماه فرصت دارند آثار خود را به دیریخانه جشنواره ارسال کنند.

در این جشنواره تمامی بازی ها اعم از مستقل و غیر مستقل قادر به شرکت بوده و تمامی آثار بدون توجه به شرایط تیم سازنده (مستقل یا غیر مستقل) مورد داوری قرار می گیرند. همانند دوره ی گذشته، آثار براساس هشت زان اصلی دسته بندی خواهند شد و تقسیمی بین بازی های بزرگ و کوچک صورت نمی گیرد. بهترین بازی های اکشن، ماجراجویی، نقش افرینی، استراتژی و مدیریتی، ماجراجویی - اکشن، سکوی بازی، ورزشی و ساده ایرانی، در این رویداد از سوی داران ایرانی و بین المللی انتخاب و معرفی خواهند شد.

براساس اعلام این فراخوان، پس از اعلام بازی های برتر در هر زان، در نهایت یک بازی نیز به عنوان بازی سال ایران انتخاب خواهد شد. در انتخاب بازی سال تمامی بازی ها، فارغ از رتبه آن ها در هر زان می توانند به عنوان نامزد دریافت جایزه شمرده شوند. همچنین بهترین بازی با محتوای فرهنگی یا «بهترین پرداخت هنرمندانه محتوای فرهنگی در بازی» نیز به اثری تعلق می گیرد که بهترین «پرداخت هنرمندانه محتوای فرهنگی» را در قالب بازی های ویدئویی در راستای ارتقای فرهنگ عمومی ایران اسلامی داشته باشد.

«مسابقه ی بازی نامه نویسی» بخش دیگری از این جشنواره است. این بخش مختص متن هایی است که هنوز به بازی تبدیل نشده اند (یا مرحله تولیدشان را سپری می کنند) و باید با آن ها به شکل یک متن ادبی (همچون نمایشنامه یا فیلم نامه) برخورد کرد. موضوع «مسابقه ی بازی نامه نویسی» امسال نیز همچون سال گذشته از ازاد است و تنها شرط لازم برای قضاوت متن های ارسالی، این است که «دادستانی جذاب و مناسب برای تبدیل شدن به یک بازی» را روایت کنند. شرح مفصل اهداف و رویکردهای جشنواره، زمان بندی، زانها و بخش های مختلف، توجه ارسال آثار و قوانین و مقررات در فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای آمده است و می توانید این فراخوان را از طریق این نشانی دریافت نمایید.

بازی سازان جهت ارسال آثار خود می توانند به صورت کاملاً الکترونیکی از طریق سایت جشنواره به نشانی tehrangamefestival.ir اقدام نمایند.



درباره ما

نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با معرفی برگزارکان به پایان رسید (۱۴۰۵-۰۷-۰۱)

نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال روز جمعه ۳ آذر ماه در دانشگاه علم و صنعت با معرفی مقالات برتر به کار خود پایان داد؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نخستین دوره کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی های دیجیتال در دو روز ۲ و ۳ آذر ماه در محل دانشگاه علم و صنعت برگزار شد و می آن مقالات برتر و بهترین بازی جدی سال معرفی شد. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آین اختتامیه این رویداد در سخنرانی با ابراز خوشحالی از به سرانجام رسیدن خدمات همکاران خود در برگزاری این رویداد گفت:

واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به دو سال است که آغاز به کار کرده و در این مدت فعالیت های متعدد و مختلفی داشته است اما مهم ترین فعالیت این واحد برگزاری همین کنفرانس بوده است.

کریمی قوسی با اشاره به اینکه چهار هدف و ویژگی این کنفرانس را در قیاس با رویدادهای مشابه تبدیل به اتفاقی ویژه کرده است، در تشرییف اولین ویژگی گفت:

اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال در حوزه های مختلف انسانی، فنی و هنری تلاش کرد جامعیت داشته باشد و از این نظر می توان پرداختن به گستره وسیعی از موضوعات در قالب یک رویداد پژوهشی را اتفاقی ویژه قلمداد کرد. نکته دوم تلاش برای برگزاری بین المللی کنفرانس در همان گام نخست بود که فکر می کنم تسبیت به سال اول موقعیت آمیز بود همچنین با توجه به آن که ۱۵۵ مقاله برای کنفرانس ارسال شد که بیش از ۵۰ درصد این مقالات تایید شدند، می توان نمره قابل قبولی به خصوص با در نظر گرفتن گام اول، برای این رویداد در نظر گرفت.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای هدف سوم این کنفرانس را «شبکه بازی» دانست و در این زمینه هم گفت: این کنفرانس هر ساله با میزبانی یکی از دانشگاه ها برگزار می شود و به همین دلیل هیئت علمی این رویداد مشکل از کارشناسان همه (ادامه دارد...).

(ادامه خبر ...) دانشگاه های مطرح است و از این نظر ارتباطات دانشگاهی با محوریت این کنفرانس تقویت خواهد شد کریمی قدوسی ادامه داد.

هدف چهارم ما هم برقراری ارتباط بین پژوهش و صنعت بود که ریشه در نگاه حاکم بر بنیاد ملی دارد. معتقدیم پژوهش و تحقیق نباید در دانشگاه محدود بماند که مصدق اجرایی این ایده هم شکل گیری بخش بازی های جدی در تخصصی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بود که هرچند ایند آن نبود اما به عنوان کام اول اتفاق قابل قبول را رقم زد چرا که در نهایت ۵۵ اثر در این زمینه به دیپرخانه ارسال شد. در زمینه بازی های جدی تازه شروع کرده ایم و باید در آینده مخصوصاتی در این زمینه تولید شود که مخاطب در نگاه اول متوجه نشود که در حال انجام یک بازی جدی است؛ بلکه بعد از بازی کردن بفهمد که از بازی یاد گرفته است.

وی در پایان گفت:

براساس این چهار گام و هدف می توانیم بگوییم این رویداد با نمره قابل قبول و خوبی برگزار شده و جای دست مریزاد ویژه به دوستانم واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد.

در بخش بعدی این مراسم مقالات برتر در حوزه های فنی، علوم انسانی و هنری معرفی و از پژوهشگران آن ها تقدیر به عمل آمد. در بخش فنی و مهندسی تدبیر مقاله بخش فنی و مهندسی به مقاله استخراج ویژگی های موثر بر موقوفیت بازی های موبایل با استفاده از روش های پادگیری مائین، تالیف محمد رضا محمدزاد و محمدجواد فناوری اسلام تعلق گرفت.

در بخش علوم انسانی تدبیر مقاله بخش علوم انسانی به مقاله Play Video Games: The Study of The Sims® Players تالیف مقدمه مهربانی تعلق گرفت.

در بخش هنر تدبیر مقاله بخش هنر به مقاله، مطالعه ای بر تأثیرات متقابل سینما و ویدئوگیم از منظر فرم بصیری، تالیف سید نور الدین رسولی مهارلوی، شهاب اسفندیاری و شیوا مقاتلو تعلق گرفت.

در سایر بخش ها تدبیر مقاله برگزیده بخش بازی های جدی و بازی وارسازی به مقاله Empowerment: تالیف هون حبیب نیا، تارا رضابور و هادی مرادی تعلق گرفت.

تدبیر مقاله پوستری برتر به مقاله «توالید محتوای رویه ای در صنعت بازی های رایانه ای»، تالیف مرتضی ذری گیو تعلق گرفت. معرفی بازی برگزیده ارائه شده به بخش «بازی های جدی» پایان بخش این اختتامیه بود که با حضور هیئت داوران این بخش و دکتر سلیمانی از وزارت ارتباطات، این جایزه اهدا شد.

بازی «طرلان» توانست در این بخش جایزه اول برترین بازی جدی را به مبلغ ۲۰ میلیون تومان از آن خود کند.

کریمی قدوسی: دریافت نکردن عوارض از بازی های خارجی، ظلم به بازی سازان داخلی است (۱۴۰۰-۰۷-۰۳)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «از جانب سیاری از بازی سازان کشور، اعتراض خود را نسبت به روند غیرعادلانه دریافت نکردن عوارض از بازی های خارجی اعلام می کنیم.» در ادامه همراه دنیای بازی باشید به گزارش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، حسن کریمی قدوسی با این این که برای جریانی که در برابر دریافت عوارض از بازی های خارجی مقاومت می کند، ابراز تأسف می کنم گفت:

در حالی که ما فکر می کردیم بحث دریافت عوارض از بازی های خارجی به سرتاجام رسیده است، اما در یکی از جلسات پرسنلی لایحه بودجه در سازمان مدیریت و برنامه ریزی کشور بدون آن که تعاینده بنیاد ملی بازی های رایانه ای یا وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی حضور داشته باشد، این طرح رد شده است. دلیل رد این طرح نامشخص بودن نحوه دریافت عوارض عنوان شده، این در حالی است که بنیاد طرح مفصلی برای این کار تدوین و ارایه کرده و نحوه دریافت عوارض هم در این طرح مشخص است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با این این که دریافت عوارض از بازی های رایانه ای ۱۵ تا ۲۰ میلیارد تومان بول به صنعت بازی سازی کشور تزریق کند گفت:

موضوع اصلی در بحث دریافت عوارض این است که نباید بازی خارجی با شرایطی کاملاً یکسان با بازی ایرانی در کشور عرضه شود. ما حتی از واردات تخدیم کشور عوارض می گیریم اما چطور از یک محصول دیجیتالی نمی خواهیم عوارض بگیریم و به بازی سازان ایرانی ظلم می کنیم. اکنون سود واردات بازی رایانه ای از ساخت بازی داخلی بیشتر است و این موضوع بسیار خطروناکی است. کریمی قدوسی گفت:

به نمایندگی از اکثر بازی سازان کشور که بیکسر دریافت عوارض از بازی های خارجی هستند، اعتراض خود را به عملیاتی نشنیدن موضوع اخذ عوارض اعلام می کنند. بازی های ایرانی با وجود تحریم ها و مشکلات بانکی، به سختی در بازارهای خارجی عرضه می شوند اما بازی های خارجی به راحتی وارد ایران شده و درآمد کسب می کنند با همراهی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی همچنان بیکسر موضوع گنجاندن دریافت عوارض از بازی های خارجی در تصریه بودجه سال ۱۳۹۷ هستیم و اگر این اتفاق تیفقلد باید مجدداً به سراج مجلس شورای اسلامی برویم.

وی با تأکید بر این که باید تفاوتی میان عرضه بازی های ایرانی و خارجی در کشور باشد گفت: (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اگر اجازه اخذ عوارض از بازی های خارجی را نمی داشت، حداقل بازی سازان ایرانی را از پرداخت مالیات بر ارزش افزوده معاف کنند. البته، اخذ عوارض از بازی های ایرانی موثرتر است و مبلغ جمع شده تیز می تواند صرف توسعه بازی سازی در کشور شود. کربیم قدوسی در بخش دیگری از صحبت های خود که در نشست خبری هفتمنی چشواره بازی های رایانه ای تهران مطرح شد با بیان این که از مارکت های دیجیتال عرضه بازی های کامپیوتری خواسته ایم با وجود تبود منع قانونی، کمی رایت را رعایت کنند گفت: از دو هفته گذشته روی مارکت های دیجیتالی آریو و هیولا، دیگر بازی های کمی و کرک عرضه نمی شود مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با پذیرش این که شرط عدم عرضه بازی های کمی برای دو سایت هیولا و آریو در رقابت با سایر سایت ها ناعادلانه است گفت:

متاسفانه در کشور قانونی برای مقاله با عرضه بازی کمی وجود ندارد و اگر بازی عرضه شده محتوای مجرمانه نداشته باشد، نمی توان مانع کار سایت عرضه کننده آن شد و این موضوع اکوسیستم صنعت بازی های رایانه ای را به هم می ریزد. از وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات می خواهیم فکری به حال این حوزه کند و برای برخورد با عرضه بازی به این شکل مقرراتی تعیین کند. وی در پایان گفت:

امال در رویداد **TGC**، محصولات خاورمیانه تیز پذیرفته شده و تلاش می کنیم جایزه این رویداد از نظر فرآیند داوری، کلاس برگزاری و مبلغ جایزه از همه رویدادهای مشابهی که در منطقه برگزار می شود یک سروگردان بالاتر است و ما باید پیشروی این عرصه در منطقه خاورمیانه پالیسیم.



مهلت ثبت نام در رویداد بزرگ گیم جم مشهد تا تاریخ ۱۲ آذر تمدید شد (۰۰:۰۰-۱۳:۳۰)

به گزارش روابط عمومی دانشگاه فردوسی مشهد، علی گلدانی دیرکل اجرایی ماراتون بزرگ ایده پردازی، برترانه نویسی و طراحی بازی خبر تمدید مهلت ثبت نام این رویداد را اعلام کرد و در این رابطه افزود: با توجه به استقبال علاقه مندان به حوزه های بازی سازی و البته حمایت لازم و کافی دانشگاه فردوسی مشهد در کنار بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در جهت پیشبرد اهداف این رویداد با توجه به تفاهم نامه می منعقد شده تحقیقی ویژه برای کاربران وب سایت پردهس گیم ارائه می شود.

لذا با عنایت به این مسئله، مهلت ثبت نام رویداد تا ۱۲ آذرماه تمدید شد. گلدانی تشریح کرد که در این ماراتون بازی سازی، تیم هایی ۲ الی ۳ نفره می توانند شرکت نداشته باشند و برای آن دسته از افراد که دارای تیم نیستند، با توجه به توانایی آن ها به صورت تصادفی دارای تیم می شوند و در رویداد شرکت خواهند کرد. هم چنین وی اظهار داشت که با همراهانگی هایی انجام شده با مرکز رشد بنیاد ملی بازی های رایانه ای در خلال این رویداد کارگاه های آموزشی با محورهای مختلف از ساخت تا توزیع بازی های رایانه ای با تدریس متورهای طراز اول بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارائه می شود که شرکت کنندگان می توانند در آن ها به صورت رایگان، حضور پیدا کنند.

وی در پایان اضافه کرد که با توجه به پرشنه های متمادی در خصوص مسائل رفاهی موجود در روزهای ماراتون، تمامی شرایط رفاهی اعم از اسکان و تقدیمه و ... از جانب برگزار کننده تامین می گردد و شرکت کنندگان هیچ نگرانی از این بابت نداشته باشند. لازم به ذکر است اول آذر ماه به عنوان آخرین مهلت ثبت نام رویداد اعلام شده بود. گیم جم بزرگ مشهد در تاریخ های ۱۵ الی ۱۷ آذر ماه در دانشگاه فردوسی مشهد برگزار می گردد. جوابیز:

جایزه های ویژه می بینند: ۱۰ میلیون ریال

- تیم اول حوزه های کد ۳۰ میلیون ریال

- تیم دوم حوزه های کد ۲۰ میلیون ریال

- تیم سوم حوزه های کد ۱۰ میلیون ریال

- تیم اول حوزه های طراحی ۲۰ میلیون ریال

- تیم دوم حوزه های طراحی ۱۰ میلیون ریال

- جایزه ویژه می بینند: ۱۰ میلیون ریال

- جایزه های ویژه می بینند: ۱۰ میلیون ریال

کد تخفیف ۵۰ درصدی ویژه کاربران پردهس گیم:

pardisgame

برای شرکت در این ماراتن اینجا کلیک نمایید

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت

گزارش



مقاله

اطلاعیه



فراخوان

گفتگو



پیام مردمی

تصویری



شماره صفحه



۱

۲

۳

۴

۵



بروزهاب

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

ثبت

منفی

بی طرف

جهت گیری محتوا

فرآونی خبر

محل قرارگیری

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
در آیینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۹/۰۵

