

۱۳۹۶/۰۹/۰۵

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



فهرست



۲	دریافت نکردن عوارض از بازی های خارجی ظلم به بازی سازان داخلی است	اقتصادی
۲	با انتشار فراخوان اتفاق افتاد: آغاز دریافت آثار در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	رسالت
۳	آغاز دریافت آثار در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	ایران آنلاین
۳	اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار می شود	ICT
۴	ارائه تسهیلات برای توسعه بازی سازی در شهرهای کوچک	مهر
۵	ارائه تسهیلات برای توسعه بازی سازی در شهرهای کوچک	ECONEWS
۶	نیاز به اینترنت پرسرعت و غیر حجمی برای توسعه صنعت بازی	ایران نیوزی کار
۶	نیاز به اینترنت پرسرعت و غیر حجمی برای توسعه صنعت بازی	اقتصاد
۷	نیاز به اینترنت پرسرعت و غیر حجمی برای توسعه صنعت بازی	پارس
۸	تسهیلات مالی و زیرساخت ها برای توسعه بازی سازی در شهرهای کوچک فراهم است	حکیم
۹	آغاز دریافت آثار در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	ICT
۹	جهانگرد: نیاز به اینترنت پرسرعت و غیر حجمی برای توسعه صنعت بازی	ICT
۱۰	آغاز دریافت آثار در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	حکیم
۱۱	برپایی اختتامیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال	خبرگزاری صدا و سیما
۱۱	پایان نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال/ معرفی برگزیدگان	مهر
۱۲	پایان نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال/ معرفی برگزیدگان	ECONEWS
۱۳	نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال پایان یافت	خبرگزاری کویک
۱۳	بازی سازان برای استفاده از 1/5 میلیارد دلار وام، به شهرهای کم جمعیت بروند	فنا
۱۴	نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با معرفی برگزیدگان به پایان رسید	گامی

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	
۱۷	نخستین کنفرانس بازی های دیجیتال با معرفی برگزیدگان به پایان رسید	
۱۸	بازی سازان برای وام های 1/5 میلیارد دلاری به شهرهای کم جمعیت بروند	
۱۹	نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با معرفی برگزیدگان به پایان رسید	
۲۰	سفیر عشق به بنیاد ملی بازی های رایانه ای رسید/ افتخارمان تولید بازی قرآنی و ارزشی است	
۲۱	با انتشار فراخوان اتفاق افتاد؛ آغاز دریافت آثار در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران	
۲۱	نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با معرفی برگزیدگان به پایان رسید	
۲۲	کریمی قدوسی: دریافت نکردن عوارض از بازی های خارجی، ظلم به بازی سازان داخلی است	
۲۳	مهلت ثبت نام در رویداد بزرگ گیم جم مشهد تا تاریخ 12 آذر تمدید شد	

تعداد محتوا : ۳۰



روزنامه

۳

پایگاه خبری

۱۹

خبرگزاری

۸



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

می‌شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با پذیرش این که شرط عدم عرضه بازی‌های کپی برای دو سایت هیولا و آریو در رقابت با سایر سایت‌ها ناعادلانه است گفت: متأسفانه در کشور قانونی برای مقابله با عرضه بازی کپی وجود ندارد و اگر بازی عرضه شده محتوای مجرمانه نداشته باشد، نمی‌توان مانع کار سایت عرضه کننده آن شد و این موضوع اکوسیستم صنعت بازی‌های رایانه‌ای را به هم می‌ریزد. از وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات می‌خواهیم فکری به حال این حوزه کند و برای برخورد با عرضه بازی به این شکل مقرراتی تعیین کند.

وی در پایان خاطر نشان کرد: امسال در رویداد TGC، محصولات خاورمیانه نیز پذیرفته شده و تلاش می‌کنیم جایزه این رویداد را بین‌المللی کنیم چرا که این رویداد از نظر فرآیند داور، کلاس برگزاری و مبلغ جایزه از همه رویدادهای مشابهی که در منطقه برگزار می‌شود یک سر و گردن بالاتر است و ما باید پیشروی این عرصه در منطقه خاورمیانه باشیم.

گفت: با همراهی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی همچنان پیگیر موضوع کنجاندن دریافت عوارض از بازی‌های خارجی در تبصره بودجه سال ۱۳۹۷ هستیم و اگر این اتفاق نیفتد باید مجدداً به سراغ مجلس شورای اسلامی برویم.

وی با تأکید بر این که باید تفاوتی میان عرضه بازی‌های ایرانی و خارجی در کشور باشد گفت: اگر اجازه اخذ عوارض از بازی‌های خارجی را نمی‌دهند، حداقل بازی‌سازان ایرانی را از پرداخت مالیات بر ارزش افزوده معاف کنند. البته اخذ عوارض از بازی‌های ایرانی موثرتر است و مبلغ جمع شده نیز می‌تواند صرف توسعه بازی‌سازی در کشور شود.

کریمی قدوسی در بخش دیگری از صحبت‌های خود که در نشست خبری هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران مطرح شد، با بیان این که از مارکت‌های دیجیتال عرضه بازی‌های کامپیوتری خواسته‌ایم با وجود نبود منع قانونی، کپی رایت را رعایت کنند گفت: از دو هفته گذشته روی مارکت‌های دیجیتالی آریو و هیولا، دیگر بازی‌های کپی و کرک عرضه

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 اما چطور از یک محصول دیجیتالی نمی‌خواهیم عوارض بگیریم و به بازی‌سازان ایرانی ظلم می‌کنیم. اکنون سود واردات بازی رایانه‌ای از ساخت بازی داخلی بیشتر است و این موضوع بسیار خطرناکی است.

کریمی قدوسی ادامه داد: به نمایندگی از اکثر بازی‌سازان کشور که پیگیر دریافت عوارض از بازی‌های خارجی هستند، اعتراض خود را به عملیاتی نشدن موضوع اخذ عوارض اعلام می‌کنم. بازی‌های ایرانی با وجود تحریم‌ها و مشکلات بانکی، به سختی در بازارهای خارجی عرضه می‌شوند اما بازی‌های خارجی به راحتی وارد ایران شده و درآمد کسب می‌کنند. مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

حسن کریمی قدوسی گفت: از جانب بسیاری از بازی‌سازان کشور، اعتراض خود را نسبت به روند غیرعادلانه دریافت نکردن عوارض از بازی‌های خارجی اعلام می‌کنیم.

به گزارش ایلنا، حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد بازی‌های رایانه‌ای با بیان این که برای جریانی که در برابر دریافت عوارض از بازی‌های خارجی مقاومت می‌کنند، ابراز ناسف می‌کنم گفت: در حالی که ما فکر می‌کردیم بحث دریافت عوارض از بازی‌های خارجی به سرانجام رسیده است، اما در یکی از جلسات بررسی لایحه بودجه در سازمان مدیریت و برنامه‌ریزی کشور بدون آن که نماینده بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یا وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی حضور داشته باشد، این طرح رد شده است.

کریمی قدوسی افزود: دلیل رد این طرح نامشخص بودن نحوه دریافت عوارض عنوان شده، این در حالی است که بنیاد طرح مفصلی برای این کار تدوین و ارائه کرده و نحوه دریافت عوارض هم در این طرح مشخص است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

رسالت

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

فراخوان هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران منتشر شد تا این دوره از جشنواره رسماً آغاز به کار کند. به گزارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، براساس اعلام پیشین، فراخوان هفتمین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای تهران دیروز 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 ژانر اصلی دسته‌بندی خواهند شد و تفکیکی بین بازی‌های بزرگ و کوچک صورت نمی‌گیرد.



با انتشار فراخوان اتفاق افتاد؛ آغاز دریافت آثار در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

ایرانیان_فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای 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 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 دبیرخانه 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 ژانر اصلی دسته بندی خواهند شد و تفکیکی بین بازی های بزرگ و کوچک صورت نمی گیرد. بهترین بازی های اکشن، ماجراجویی، نقش آفرینی، استراتژی و مدیریتی، ماجراجویی- اکشن، سکوبازی، ورزشی و ساده ایرانی، در این رویداد از سوی داوران ایرانی و بین المللی انتخاب و معرفی خواهند 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 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 مراحل 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 آزاد است و تنها شرط لازم برای قضاوت متن های ارسالی، این است که «داستانی جذاب و مناسب برای تبدیل شدن به یک بازی» را روایت کنند. شرح مفصل اهداف و رویکردهای جشنواره، زمان بندی، ژانرها و بخش های مختلف، نحوه 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.



اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار می شود (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها دوم آذرماه با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دانشگاه علم و صنعت ایران افتتاح می شود.

به گزارش مهر، بنیاد ملی بازیهای رایانه ای با همکاری دانشگاه علم و صنعت ایران، دوم آذرماه ۱۳۹۶، اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها را به میزبانی دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار می کند.

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

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

دکتر ویوین چن (دانشیار دانشکده ارتباطات دانشگاه نانیانگ سنگاپور) و مایکل رول (از باسابقه ترین تولیدکنندگان بازی های 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 رایانه ای و بازی های دیجیتال؛ هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال؛ جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال؛ پردازش بازی های دیجیتال؛ بازی های جدی و بازی وارسازی؛ ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال؛ تعامل پذیری در بازی های دیجیتال؛ هنر و طراحی بازی های دیجیتال؛ اقتصاد، مدیریت و کسب وکار در بازی های دیجیتال ارائه خواهد شد.

در روز دوم کنفرانس، برگزاری کارگاه آموزشی پیش بینی شده است. در کارگاه «یک روز با بازی»، تعریف بازی، تاثیر بازی، کاربرد بازی، نحوه ساخت بازی و کسب وکار بازی توسط اساتید مطرح این حوزه معرفی و تشریح می شود. مراسم اختتامیه بعداز ظهر روز جمعه، سوم آذرماه با اهدای جوایز به برندگان مسابقه «بازی های جدی» و مقالات برتر برگزار خواهد شد.

بنیاد ملی بازیهای رایانه ای به عنوان متولی، 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 اساتید و پژوهشگران پویا در رشته بازیسازی، به عنوان همکار و محل برگزاری این کنفرانس انتخاب شده است.

بنا است این کنفرانس از دومین دوره برگزاری خود به صورت بین المللی و با حضور پژوهشگران، اساتید، دانشگاهها و مراکز علمی خارجی فعال در زمینه مطالعات بازیهای دیجیتال برگزار شود.

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها، نخستین کنفرانس تخصصی، جامع و میان رشته ای کشور در حوزه بازیهای دیجیتال محسوب می شود که با رویکردی جامع و میان رشته ای تلاش می کند شبکه پژوهشگران این حوزه را در رشته های مختلف، از علوم فنی و مهندسی، پزشکی و هنر تا علوم انسانی، گسترش داده و با خلق هسته های پژوهشی در دانشگاه ها و مراکز علمی، دانش تولید شده را به صنعت منتقل کند.



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

(۱۳۹۵-۰۹-۲۳)

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 نصرالله جهانگرد معاون وزیر ارتباطات و رییس سازمان فناوری اطلاعات، حسن کریمی قدوسی 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 جهانگرد معاون وزیر ارتباطات و رییس 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 فاز پژوهشی وارد شده را باید به فال نیک گرفت و این موضوع نشان از عمیق شدن و ساخت یافتگی این صنعت است. وی با بیان این که هر صنعتی که بخواهد پا بگیرد نیازمند اجزای مختلفی برای ساخت یافتگی و سیستماتیک شدن است گفت: در صورتی که به تولید دانش و مهارت نپردازیم، 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 انیمیشن یک دقیقه ای به مخاطبان ارائه 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.

رییس سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که تصور 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 آفرینی دارد و توجه به این ابعاد، نیازمند عقبه فکری، دانشی 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 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.

رییس سازمان فناوری اطلاعات با اشاره به سیاست جدید وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در ترمفه گذاری اینترنت کشور گفت: به مانند کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیایی 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 تاکید به این که تنها فایده بازی های رایانه ای سرگرمی نیست گفت: این صنعت اشتغال زایی فراوانی را برعهده 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 داد: توقف داریم جریان پژوهشی کشور به جنبه های علوم انسانی بازی ها بیش از پیش بپردازد. اگر یک چالش می تواند روی جنبه منفی روانشناختی مخاطب کار کرده و او را به نقطه سقوط بکشاند، پس حتما می توان روی جنبه های مثبت که می تواند سبب افزایش سرمایه های انسانی شود کار کنیم. رییس 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 مراکز داده و بسترهای ابری به صورت آسان تری در اختیار بازی سازان قرار دارد، به زودی یک مرکز جدید پرفرمنانس پروسیسینگ 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 نزدیک 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 ها بیش از ۱۲ هزار میلیارد تومان می شود 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.

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 جمعه با برگزاری اختتامیه به کار خود پایان خواهد داد.

ارائه تسهیلات برای توسعه بازی سازی در شهرهای کوچک (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

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 نصرالله جهانگرد معاون وزیر ارتباطات و رئیس سازمان فناوری اطلاعات، حسن کریمی قدوسی 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 جهانگرد 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 فاز پژوهشی وارد شده را باید به فال نیک گرفت و این موضوع نشان از عمیق شدن و ساخت یافتگی این صنعت است. وی با بیان این که هر صنعتی که بخواهد پا بگیرد نیازمند اجزای مختلفی برای ساخت یافتگی و سیستماتیک شدن است گفت: در صورتی که به تولید دانش و مهارت نپردازیم، 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 انیمیشن یک دقیقه ای به مخاطبان ارائه 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.

رئیس سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که تصور 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 آفرینی دارد و توجه به این ابعاد نیازمند عقیه فکری، دانشی 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 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 سیاست جدید وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در ترمفه گذاری اینترنت کشور گفت: به مانند کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیایی 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 بر این که تنها فایده بازی های رایانه ای سرگرمی نیست گفت: این صنعت اشتغال زایی فراوانی را برعهده 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 داد: توقف داریم جریان پژوهشی کشور به جنبه های علوم انسانی بازی ها بیش از پیش بپردازد. اگر یک چالش می تواند روی جنبه منفی روانشناختی مخاطب کار کرده و او را به نقطه سقوط بکشاند، 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 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 مراکز داده و بسترهای ابری به صورت آسان تری در اختیار بازی سازان قرار دارد، به زودی یک مرکز جدید پر ظرفیت پروسیسینگ 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 نزدیک 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 ها بیش از ۱۲ هزار میلیارد تومان می شود 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.

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 جمعه با برگزاری اختتامیه به کار خود پایان خواهد داد.



معاون وزیر ارتباطات در مراسم افتتاحیه نخستین دوره کنفرانس تحقیقات: نیاز به اینترنت پر سرعت و غیر حجمی برای توسعه صنعت بازی (۱۳۹۶-۰۹-۰۱)

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

به گزارش ایلنا، 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 عمیق شدن و ساخت یافتگی این صنعت است.

وی با بیان این که هر صنعتی که بخواهد پا بگیرد نیازمند اجزای مختلفی برای ساخت یافتگی و سیستماتیک شدن است گفت: در صورتی که به تولید دانش و مهارت نپردازیم، نقشی 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 انیمیشن یک دقیقه ای به مخاطبان ارائه 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.

رئیس سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که تصور 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 آفرینی دارد و توجه به این ابعاد، نیازمند عقبه فکری، دانشی 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 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 سیاست جدید وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در ترفه گذاری اینترنت کشور گفت: همچون کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیایی 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 تاکید به این که تنها فایده بازی های رایانه ای سرگرمی نیست گفت: این صنعت اشتغال زایی فراوانی را برعهده 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 داد: توقف داریم جریان پژوهشی کشور به جنبه های علوم انسانی بازی ها بیش از پیش بپردازد. اگر یک چالش می تواند روی جنبه منفی روانشناختی مخاطب کار کرده و او را به نقطه سقوط بکشاند، 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 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 مراکز داده و بسترهای ابری به صورت آسان تری در اختیار بازی سازان قرار دارد، به زودی یک مرکز جدید پرفرمنس پروسیسینگ 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 نزدیک 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 ها بیش از ۱۲ هزار میلیارد تومان می شود 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.



نیاز به اینترنت پر سرعت و غیر حجمی برای توسعه صنعت بازی (۱۳۹۶-۰۹-۰۱)

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

به گزارش ایلنا، 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 عمیق شدن و ساخت یافتگی این صنعت است (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) وی با بیان این که هر صنعتی که بخواهد پا بگیرد نیازمند اجزای مختلفی برای ساخت یافتگی و سیستماتیک شدن است گفت: در صورتی که به تولید دانش و مهارت نپردازیم، 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 انیمیشن یک دقیقه ای به مخاطبان ارائه 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.

رئیس سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که تصور 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 آفرینی دارد و توجه به این ابعاد نیازمند عقبه فکری، دانشی 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 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 سیاست جدید وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در ترمه گذاری اینترنت کشور گفت: همچون کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیایی 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 زایی فراوانی را برعهده 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 داد: توقف داریم جریان پژوهشی کشور به جنبه های علوم انسانی بازی ها پیش از پیش بپردازد. اگر یک چالش می تواند روی جنبه منفی روانشناختی مخاطب کار کرده و او را به نقطه سقوط بکشانند، 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 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 مراکز داده و بسترهای ابری به صورت آسان تری در اختیار بازی سازان قرار دارد، به زودی یک مرکز جدید پرطرفیت پروسیسینگ 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 نزدیک به یک و نیم میلیارد دلار برای توسعه اشتغال در شهرهای زیر ۱۰ هزار نفر جمعیت بودجه اختصاصی داده است گفت: این منابع با کمک های بانک ها بیش از ۱۲ هزار میلیارد تومان می شود 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.



معاون وزیر ارتباطات در مراسم افتتاحیه نخستین دوره کنفرانس تحقیقات: نیاز به اینترنت پر سرعت و غیر حجمی برای توسعه صنعت بازی (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

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

به گزارش پارس نیوز، 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 عمیق شدن و ساخت یافتگی این صنعت است.

وی با بیان این که هر صنعتی که بخواهد پا بگیرد نیازمند اجزای مختلفی برای ساخت یافتگی و سیستماتیک شدن است گفت: در صورتی که به تولید دانش و مهارت نپردازیم، 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 انیمیشن یک دقیقه ای به مخاطبان ارائه 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.

رئیس سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که تصور 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 آفرینی دارد و توجه به این ابعاد نیازمند عقبه فکری، دانشی 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 (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 تعرفه گذاری اینترنت کشور گفت: همچون کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیایی 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 تاکید به این که تنها فایده بازی های رایانه ای سرگرمی نیست گفت: این صنعت اشتغال زایی فراوانی را برعهده 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 ها بیش از پیش بپردازد. اگر یک چالش می تواند روی جنبه منفی روانشناختی مخاطب کار کرده و او را به نقطه سقوط بکشانند، 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 شامل 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 مراکز داده و بسترهای ابری به صورت آسان تری در اختیار بازی سازان قرار دارد، به زودی یک مرکز جدید پر ظرفیت پروسیسینگ 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 نزدیک 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 ها بیش از ۱۲ هزار میلیارد تومان می شود 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.



معاون وزیر ارتباطات در مراسم افتتاحیه نخستین دوره کنفرانس تحقیقات: تسهیلات مالی و زیرساخت ها برای توسعه بازی سازی در شهرهای کوچک فراهم است (۱۳۹۵-۹۶، ۹/۱۰)

خبرایران: نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: گرایش ها، فناوری ها و کاربردها، با حضور نصرالله جهانگرد معاون وزیر ارتباطات و رییس سازمان فناوری اطلاعات، حسن کریمی قدوسی 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.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نصرالله جهانگرد معاون وزیر ارتباطات و رییس 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 فاز پژوهشی وارد شده را باید به فال نیک گرفت و این موضوع نشان از عمیق شدن و ساخت یافتگی این صنعت است.

وی با بیان این که هر صنعتی که بخواهد پا بگیرد نیازمند اجزای مختلفی برای ساخت یافتگی و سیستماتیک شدن است گفت: در صورتی که به تولید دانش و مهارت نپردازیم، 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 انیمیشن یک دقیقه ای به مخاطبان ارائه 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 تصور 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 آفرینی دارد و توجه به این ابعاد، نیازمند عقبه فکری، دانشی و پژوهشی است و باید برای بازی سازان خوراک لازم علمی را فراهم کرد.

وی افزود: فرهنگ و تاریخ عمیق و چندبندی 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 تعرفه گذاری اینترنت کشور گفت: به مانند کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیایی 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 تاکید به این که تنها فایده بازی های رایانه ای سرگرمی نیست گفت: این صنعت اشتغال زایی فراوانی را برعهده 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 داریم جریان پژوهشی کشور به جنبه های علوم انسانی بازی ها بیش از پیش بپردازد. اگر یک چالش می تواند روی جنبه منفی روانشناختی مخاطب کار کرده و او را به نقطه سقوط بکشاند پس حتما می توان روی جنبه های مثبت که می تواند سبب افزایش سرمایه های انسانی شود کار کنیم. رییس 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 مراکز داده و بسترهای ابری به صورت آسان تری در اختیار بازی سازان قرار دارد، به زودی یک مرکز جدید پرفرمانس پروسیسینگ 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 نزدیک 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 ها بیش از ۱۲ هزار میلیارد تومان می شود 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 (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

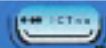
ICTPRESS - فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز اول آذرماه منتشر شد تا این دوره از جشنواره رسماً آغاز به کار کند.

به گزارش شبکه ICTPRESS بنیاد 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 دبیرخانه 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 گذشته، آثار براساس هشت ژانر اصلی دسته بندی خواهند شد و تفکیکی بین بازی های بزرگ و کوچک صورت نمی گیرد. بهترین بازی های اکتشن، ماجراجویی، نقش آفرینی، استراتژی و مدیریتی، ماجراجویی- اکتشن، سکوبازی، ورزشی و ساده ایرانی، در این رویداد از سوی داوران ایرانی و بین المللی انتخاب و معرفی خواهند 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 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 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 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 آزاد است و تنها شرط لازم برای قضاوت متن های ارسالی، این است که «داستانی جذاب و مناسب برای تبدیل شدن به یک بازی» را روایت کنند. شرح مفصل اهداف و رویکردهای جشنواره، زمان بندی، ژانرها و بخش های مختلف، نحوه 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 اقدام کنند. آغاز دریافت آثار در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران



جهانگرد: نیاز به اینترنت پرسرعت و غیر حجمی برای توسعه صنعت بازی (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

نصرالله جهانگرد گفت: همچون کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیایی شده ایم که اپراتورها بحث حجم را حذف کرده و بر مبنای سرعت اینترنت را واگذار می کنند. به گزارش ایلتا، نصرالله جهانگرد، معاون وزیر ارتباطات و رییس 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 عمیق شدن و ساخت یافتگی این صنعت است. وی با بیان این که هر صنعتی که بخواهد پا بگیرد نیازمند اجزای مختلفی برای ساخت یافتگی و سیستماتیک شدن است گفت: در صورتی که (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) به تولید دانش و مهارت نبردازیم، 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 انیمیشن یک دقیقه ای به مخاطبان ارائه 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.

ریس سازمان فناوری اطلاعات با بیان این که تصور 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 آفرینی دارد و توجه به این ابعاد، نیازمند عقبه فکری، دانشی 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 کنیم 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 ترمه گذاری اینترنت کشور گفت: همچون کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیایی 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 تاکید به این که تنها فایده بازی های رایانه ای سرگرمی نیست گفت: این صنعت اشتغال زایی فراوانی را برعهده 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 داد: توقف داریم جریان پژوهشی کشور به جنبه های علوم انسانی بازی های بیشتر از پیش بپردازد. اگر یک چالش می تواند روی جنبه منفی روانشناختی مخاطب کار کرده و او را به نقطه سقوط بکشاند، 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 مراکز داده و بسترهای ابری به صورت آسان تری در اختیار بازی سازان قرار دارد، به زودی یک مرکز جدید پر ظرفیت پروسیسینگ 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 نزدیک 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 ها بیش از ۱۲ هزار میلیارد تومان می شود 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 (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

خبرایران: فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران امروز لول آذرماه منتشر شد تا این دوره از جشنواره رسماً آغاز به کار کند.

به گزارش خبرایران از بنیاد 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 دبیرخانه 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 ژانر اصلی دسته بندی خواهند شد و تکنیکی بین بازی های بزرگ و کوچک صورت نمی گیرد. بهترین بازی های اکتشن، ماجراجویی، نقش آفرینی، استراتژی و مدیریتی، ماجراجویی - اکتشن، سکوبازی، ورزشی و ساده ایرانی، در این رویداد از سوی داوران ایرانی و بین المللی انتخاب و معرفی خواهند 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 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 مراحل 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» اسامی نیز همچون سال گذشته آزاد است و تنها شرط لازم برای قضاوت متن های ارسالی، این است که «داستانی جذاب و مناسب برای تبدیل شدن به یک بازی» را روایت کنند. شرح مفصل اهداف و رویکردهای جشنواره، زمان بندی، ژانرها و بخش های مختلف، نحوه ارسال آثار و قوانین و مقررات در فراخوان هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای آمده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی سازان جهت ارسال آثار خود می توانند به صورت کاملا الکترونیکی از طریق سایت جشنواره اقدام نمایند.
سایت جشنواره دائلود فراخوان



برپایی اختتامیه کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال (۱۳۹۴-۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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 بخش مقالات از ۱۴۵ مقاله ارسال شده به دبیرخانه، ۸۸ مقاله برای داوری نهایی پذیرفته شدند.

وی افزود: در بخش بازی های جدی از میان ۵۵ اثر ارسالی به دبیرخانه، 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 قدوسی گفت: بازی های جدی به بازی هایی اطلاق می شود که علاوه بر جنبه سرگرمی، دارای ابعاد آموزشی هم هستند و می توانند تأثیرات مثبت بروی کودکان و نوجوانان 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 سازان نگاه علمی داشته باشند و جنبه های مختلف بازی با دانش روز گره بخورد.



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

(۱۳۹۴-۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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 مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آئین اختتامیه این رویداد در سخنانی با ابراز خوشحالی از به سرانجام 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 متنوع و مختلفی داشته است اما مهمترین فعالیت این واحد برگزاری همین کنفرانس بوده است.

کریمی قدوسی با اشاره به اینکه چهار هدف و 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 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.

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 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 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 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 مصداق اجرایی این ایده هم شکل گیری بخش بازی های جدی در نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بود که هر چند ایده آل نبود اما بعنوان گام اول اتفاق قابل قبولی را رقم زد.

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 دستمیراد ویژه به دوستانم واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد.

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

(ادامه خبر ...) رسانه 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 تقدیر به عمل آمد. در بخش مقالات پزشکی هم به جهت تعداد اندک مقالات رسیده هیچ جایزه ای اعطا نشد. معرفی بازی برگزیده ارائه شده به بخش «بازی های جدی» پایان بخش این اختتامیه بود که با حضور هیأت داوران این بخش و دکتر سلجوقی 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.



پایان نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال / معرفی برگزیدگان (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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 کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آئین اختتامیه این رویداد در سخنانی با ابراز خوشحالی از به سرانجام رسیدن زحمات همکاران خود در برگزاری این رویداد گفت: واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای نزدیک به دوسال 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 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 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.

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 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 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 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 مصداق اجرایی این ایده هم شکل گیری بخش بازی های جدی در نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بود که هر چند ایده آل نبود اما بعنوان گام اول اتفاق قابل قبولی را رقم زد.

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 دستمیزاد ویژه به دوستانم واحد پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد.

در ادامه آئین اختتامیه نخستین کنفرانس تحقیقات بازیهای دیجیتالی از حامیان این رویداد تقدیر به عمل آمد که در این بخش از پوشش رسانه ای این رویداد توسط 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 تقدیر به عمل آمد.

در بخش مقالات پزشکی هم به جهت تعداد اندک مقالات رسیده هیچ جایزه ای اعطا نشد.

معرفی بازی برگزیده ارائه شده به بخش «بازی های جدی» پایان بخش این اختتامیه بود که با حضور هیأت داوران این بخش و دکتر سلجوقی 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 پایان یافت (۱۳-۱۲-۹۵ تا ۱۶-۱۲-۹۵)**

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

به گزارش ایسکانیوز، نخستین دوره کنفرانس بین‌المللی 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 مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آئین اختتامیه این رویداد در سخنانی با ابراز خوشحالی از به سرانجام 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 متنوع و مختلفی داشته است اما مهمترین فعالیت این واحد برگزاری همین کنفرانس بوده است.

کریمی قدوسی با اشاره به اینکه چهار هدف و 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 جامعیت داشته باشد و از این نظر می توان برداشتن به گستره وسیعی از موضوعات در قالب یک رویداد پژوهشی را اتفاقی ویژه قلمداد کرد.

وی افزود: نکته دوم تلاش برای برگزاری بین‌المللی 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 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 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 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 مصداق اجرایی این ایده هم شکل گیری بخش بازی های جدی در نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بود که هر چند ایده آل نبود اما بعنوان گام اول اتفاق قابل قبولی را رقم زد.

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 دستمیزاد 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 پزشکی هم به جهت تعداد اندک مقالات رسیده هیچ جایزه ای اعطا نشد.

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

بازی «مزلان» 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 برای استفاده از ۱/۵ میلیارد دلار وام، به شهرهای کم جمعیت بروند**

ریس سازمان فناوری اطلاعات گفت: با اجرای مدل جدید تعرفه گذاری اینترنت، مانند کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیایی می شویم که اپراتورها بحث 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 نصرالله جهانگرد معاون وزیر ارتباطات و ریس سازمان فناوری اطلاعات، حسن کریمی قدوسی 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 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 و باید به فال نیک گرفت و این موضوع نشان از عمیق شدن و ساخت یافتگی این صنعت است.

وی با بیان اینکه هر صنعتی که بخواهد پا بگیرد نیازمند اجزای مختلفی برای ساخت یافتگی و سیستماتیک شدن است گفت: در صورتی که به تولید دانش و مهارت نپردازیم، 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 انیمیشن یک دقیقه ای به مخاطبان ارائه 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 اینکه تصور ساده انگارانه ای است اگر بازی را تنها یک ابزار تفریحی برای نوجوانان و جوانان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بدانیم، گفت: بازی های رایانه ای ابعاد مختلفی از جمله روانشناختی، اخلاقی، اجتماعی و مهارت آفرینی دارد و توجه به این ابعاد، نیازمند عقبه فکری، دانشی 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 روانشناسی داشته باشند تا بازی های بزرگ تر، عمیق تر و موثرتری بسازند.

چهارگرد با بیان اینکه 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 بیان سیاست جدید وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در ترفقه گذاری اینترنت کشور گفت: مانند کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیایی 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 قروشان 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 زایی فراوانی را برعهده 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.

چهارگرد ادامه دارد: توقع داریم جریان پژوهشی کشور به جنبه های علوم انسانی بازی ها بیش از پیش بپردازد. اگر یک چالش می تواند روی جنبه منفی روانشناختی مخاطب کار کرده و او را به نقطه سقوط بکشاند، پس حتما می توان روی جنبه های مثبت که می تواند سبب افزایش سرمایه های انسانی شود کار کرد.

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

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

چهارگرد با بیان اینکه دولت نزدیک 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 ها بیش 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.

آمار و ارقام کنفرانس

پهروز مینایی دبیر 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.

مینایی با بیان اینکه ۳۶ مقاله در بخش علوم انسانی به دبیرخانه رسیده است گفت: این موضوع نشان می دهد جای یک کنفرانس تخصصی در حوزه مطالعات بازی های دیجیتال که ابعاد علوم انسانی را دربرگیرد، 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.

مینایی با بیان اینکه با حمایت بنیاد 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.

دبیر علمی کنفرانس گفت: جای خالی پداقتد غیرعامل در حوزه تولید بازی های جدی کاملا 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 پایان رسید (۱۳۹۵-۰۹-۰۷)

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 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.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آئین اختتامیه این رویداد در سخنانی با ابراز خوشحالی از به سرانجام 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 متنوع و مختلفی داشته است اما مهمترین فعالیت این واحد برگزاری همین کنفرانس بوده است.

کریمی قنوسی با اشاره به اینکه چهار هدف و 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 جامعیت 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 نخست بود که فکر می کنم نسبت به سال اول موفقیت 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. (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 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 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 مصداق اجرایی این ایده هم شکل گیری بخش بازی های جدی در نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بود که هر چند ایده آل نبود اما بعنوان گام اول اتفاق قابل قبولی را رقم زد چرا که در نهایت ۵۵ اثر در این زمینه به دبیرخانه 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 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 دستمیزاد 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 تندیس برترین مقاله بخش فنی و مهندسی به مقاله استخراج ویژگی های موثر بر موفقیت بازی های موبایل با استفاده از روش های یادگیری ماشین، تألیف محمدرضا محمدزاد و محمدجواد فدایی اسلام تعلق گرفت.

در بخش علوم انسانی تندیس برترین مقاله بخش علوم انسانی به مقاله، **Gender Differences in Motivations and Gratiications to Play Video Games: The Study of The Sims® Players**، تألیف مقدار مهرابی تعلق گرفت.

در بخش هنر تندیس برترین مقاله بخش هنر به مقاله، مطالعه ای بر تاثیرات متقابل سینما و ویدئوگیم از منظر فرم بصری، تألیف سید نورالدین رسولی مهارلویی، شهاب اسفندیاری و شیوا مقاتلو تعلق گرفت.

در سایر بخش ها تندیس مقاله برگزیده بخش بازی های جدی و بازی وارسازی به مقاله، **Maghzineh: A Game Based Approach for Brain Empowerment**، تألیف هومن حبیب نیا، تارا رضایپور و هادی مرادی تعلق گرفت.

تندیس مقاله پوستری برتر به مقاله «تولید محتوای رویه ای در صنعت بازی های رایانه ای»، تألیف مرتضی ذری گویو 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 سلجوقی به نمایندگی از وزارت ارتباطات، این جایزه اهدا شد.

بازی «مزلان» 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

(۱۳۹۶-۰۶-۲۷ تا ۲۹)

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 طی آن مقالات برتر و بهترین بازی جدی سال معرفی شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آئین اختتامیه این رویداد در سخنانی با ابراز خوشحالی از به سرانجام 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 متنوع و مختلفی داشته است اما مهمترین فعالیت این واحد برگزاری همین کنفرانس بوده است.

کریمی قدوسی با اشاره به اینکه چهار هدف و 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 جامعیت داشته باشد و از این نظر می توان برداشتن 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 نخست بود که فکر می کنم نسبت به سال اول موفقیت 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 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 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 مصداق اجرایی این ایده هم شکل گیری بخش بازی های جدی در نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بود که هر چند ایده آل نبود اما بعنوان گام اول اتفاق قابل قبولی را رقم زد چرا که در نهایت ۵۵ اثر در این زمینه به دبیرخانه ارسال شد. در زمینه بازی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) های جدی تازه شروع کرده ایم و باید در آینده محصولاتی 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 دستمیزاد 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 تندیس برترین مقاله بخش فنی و مهندسی به مقاله استخراج ویژگی های موثر بر موفقیت بازی های موبایل با استفاده از روش های یادگیری ماشین، تألیف محمدرضا محمدنژاد و محمدجواد فدایی اسلام تعلق گرفت.

در بخش علوم انسانی تندیس برترین مقاله بخش علوم انسانی به مقاله، **Gender Differences in Motivations and Gratiications to Play Video Games: The Study of The Sims® Players** تألیف مقدار مهرابی تعلق گرفت.

در بخش هنر تندیس برترین مقاله بخش هنر به مقاله، مطالعه ای بر تأثیرات متقابل سینما و ویدئوگیم از منظر فرم بصری، تألیف سید نورالدین رسولی مهارلویی، شهاب اسفندیاری و شیوا مقاتلو تعلق گرفت.

در سایر بخش ها تندیس مقاله برگزیده بخش بازی های جدی و بازی و آرزایی به مقاله، **Maghazineh: A Game Based Approach for Brain Empowerment** تألیف هومن حبیب نیا، تارا رضایور و هادی مرادی تعلق گرفت.

تندیس مقاله پوستری برتر به مقاله «تولید محتوای رویه ای در صنعت بازی های رایانه ای»، تألیف مرتضی ذری گویو 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 سلجوقی به نمایندگی از وزارت ارتباطات، این جایزه اهدا شد.

بازی «طهران» 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 پایان رسید (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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 آکونومیست 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 آیین اختتامیه این رویداد در سخنانی با ابراز خوشحالی از به سرانجام 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 متنوع و مختلفی داشته است اما مهمترین فعالیت این واحد برگزاری همین کنفرانس بوده است.

کریمی قدوسی با اشاره به اینکه چهار هدف و 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 جامعیت داشته باشد و از این نظر می توان برداشتن 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 نخست بود که فکر می کنیم نسبت به سال اول موفقیت 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.

مدیر عامل 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 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 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 مصداق اجرایی این ایده هم شکل گیری بخش بازی های جدی در نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بود که هرچند ایده آل نبود اما بعنوان گام اول اتفاق قابل قبولی را رقم زد چرا که در نهایت ۵۵ اثر در این زمینه به دبیرخانه 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 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 دستمیزاد 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 تندیس برترین مقاله بخش فنی و مهندسی به مقاله استخراج ویژگی های موثر بر موفقیت بازی های موبایل با استفاده از روش های یادگیری ماشین، تألیف محمدرضا محمدنژاد و محمدجواد فدایی اسلام تعلق گرفت.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) در بخش علوم انسانی تندیس برترین مقاله بخش علوم انسانی به مقاله، **Gender Differences in Motivations and Grati f ications to Play Video Games: The Study of The Sims® Players**، تالیف مقداد مهربانی تعلق گرفت.

در بخش هنر تندیس برترین مقاله بخش هنر به مقاله، مطالعه ای بر تاثیرات متقابل سینما و ویدئوگیم از منظر فرم بصری، تالیف سید نورالدین رسولی مهارلوئی، شهاب اسفندیاری و شیوا مقاتلو تعلق گرفت.

در سایر بخش ها تندیس مقاله برگزیده بخش بازی های جدی و بازی وارسازی به مقاله، **Maghzi ne h: A Game Based Approach for Brain Empowerment**، تالیف هومن حبیب نیا، تارا رضاپور و هادی مرادی تعلق گرفت.

تندیس مقاله پوستری برتر به مقاله «تولید 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 سلجوقی 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.



اولین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار می شود (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

اولین کنفرانس «تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها» دوم آذرماه با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دانشگاه علم و صنعت ایران افتتاح می شود.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با همکاری دانشگاه علم و صنعت ایران، دوم آذرماه ۱۳۹۶، اولین کنفرانس «تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها» را به میزبانی دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار می کند.

قرار است در مراسم افتتاحیه این کنفرانس، صالحی، وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی سخنرانی کند. همچنین در مراسم افتتاحیه این کنفرانس در سالن آمفی تئاتر شهید بهرامی دانشگاه، پیروز مینایی، دبیر علمی کنفرانس و دو سخنران کلیدی سخنرانی خواهند کرد و سپس ارایه مقالات انجام خواهد شد.

ویوین چن، دانشیار دانشکده ارتباطات دانشگاه نانیانگ سنگاپور و مایکل رول، از باسابقه ترین تولیدکنندگان بازی های دیجیتال و از مدرسان **Games Academy** برلین سخنران کلیدی و عضو هیات داور این کنفرانس در بخش مقالات و مسابقه هستند.

مقالات این کنفرانس در ۹ محورهای اساسی گرافیک رایانه ای و بازی های دیجیتال؛ هوش مصنوعی و بازی های دیجیتال؛ جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال؛ پردازش بازی های دیجیتال؛ بازی های جدی و بازی وارسازی؛ ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال؛ تعامل پذیری در بازی های دیجیتال؛ هنر و طراحی بازی های دیجیتال؛ اقتصاد، مدیریت و کسب و کار در بازی های دیجیتال ارایه خواهد شد.

در روز دوم کنفرانس، برگزاری کارگاه آموزشی پیش بینی شده است. در کارگاه «یک روز با بازی»، تعریف بازی، تاثیر بازی، کاربرد بازی، نحوه ساخت بازی و کسب و کار بازی توسط اساتید مطرح این حوزه معرفی و تشریح می شود. مراسم اختتامیه بعداز ظهر روز جمعه، سوم آذرماه با اهدای جوایز به برندگان مسابقه «بازی های جدی» و مقالات برتر برگزار خواهد شد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی، در نظر دارد هر سال با همکاری یکی از دانشگاه های فعال کشور در حوزه بازی های دیجیتال این کنفرانس را برگزار کند که در سال جاری، دانشگاه علم و صنعت ایران به دلیل فعالیت در زمینه علمی، فنی و کاربردی بازی های دیجیتال نیز به دلیل برخورداری از فضای مناسب، دانشجویان متمركز بر این حوزه و اساتید و پژوهشگران بویا در رشته بازی سازی، به عنوان همکار و محل برگزاری این کنفرانس انتخاب شده است.

بنا است این کنفرانس از دومین دوره برگزاری خود به صورت بین المللی و با حضور پژوهشگران، اساتید، دانشگاه ها و مراکز علمی خارجی فعال در زمینه مطالعات بازی های دیجیتال برگزار شود.

کنفرانس «تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها» نخستین کنفرانس تخصصی، جامع و میان رشته ای کشور در حوزه بازی های دیجیتال محسوب می شود که با رویکردی جامع و میان رشته ای تلاش می کند شبکه پژوهشگران این حوزه را در رشته های مختلف، از علوم فنی و مهندسی، پزشکی و هنر تا علوم انسانی، گسترش داده و با خلق هسته های پژوهشی در دانشگاه ها و مراکز علمی، دانش تولید شده را به صنعت منتقل کند.



در دانشگاه علم و صنعت؛ نخستین کنفرانس بازی های دیجیتال با معرفی برگزیدگان به پایان رسید (۱۳۹۷-۱۳۹۸-۱۳۹۹)

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 پانا، 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. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آئین اختتامیه این رویداد در سخنانی با ابراز خوشحالی از به سرانجام 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 متنوع و مختلفی داشته است اما مهمترین فعالیت این واحد برگزاری همین کنفرانس بوده است.

کریمی قدوسی با اشاره به اینکه چهار هدف و 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 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.

وی افزود: نکته دوم تلاش برای برگزاری بین المللی کنفرانس در همان گام نخست بود که فکر می کنم نسبت به سال اول موفقیت 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 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 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 مصداق اجرایی این ایده هم شکل گیری بخش بازی های جدی در نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بود که هر چند ایده آل نبود اما بعنوان گام اول اتفاق قابل قبولی را رقم زد چرا که در نهایت ۵۵ اثر در این زمینه به دبیرخانه 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 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 دستمیزاد 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 تندیس برترین مقاله بخش فنی و مهندسی به مقاله استخراج ویژگی های موثر بر موفقیت بازی های موبایل با استفاده از روش های یادگیری ماشین، تألیف محمدرضا محمدنژاد و محمدجواد فدایی اسلام تعلق گرفت.

در بخش علوم انسانی تندیس برترین مقاله بخش علوم انسانی به مقاله، **Gender Differences in Motivations and Grati fications to Play Video Games: The Study of The Sims® Players**، تألیف مقدار مهرابی تعلق گرفت.

در بخش هنر تندیس برترین مقاله بخش هنر به مقاله، مطالعه ای بر تاثیرات متقابل سینما و ویدئوگیم از منظر فرم بصری، تألیف سید نورالدین رسولی مهارلوئی، شهاب اسفندیاری و شیوا مقاتلو تعلق گرفت.

در سایر بخش ها تندیس مقاله برگزیده بخش بازی های جدی و بازی وارسازی به مقاله، **Maghzi neh: A Game Based Approach for Brain Empowerment**، تألیف هومن حبیب نیا، تارا رضاپور و هادی مرادی تعلق گرفت.

تندیس مقاله پوستری برتر به مقاله «تولید محتوای رویه ای در صنعت بازی های رایانه ای»، تألیف 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 سلجوقی 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.



رییس سازمان فناوری اطلاعات بازی سازان برای وام های ۱/۵ میلیارد دلاری به شهرهای کم جمعیت بروند

(۱۴۰۲/۰۹/۰۹ - ۱۴۰۲/۰۹/۰۹)

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

«نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال: گرایش ها، فناوری ها و کاربردها»، با حضور نصرالله جهانگرد معاون وزیر ارتباطات و رییس سازمان فناوری اطلاعات، حسن کریمی قدوسی 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 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 فال نیک گرفت و این موضوع نشان از عمیق شدن و ساخت یافتگی این صنعت است.

او با بیان اینکه هر صنعتی که بخواهد پا بگیرد نیازمند اجزای مختلفی برای ساخت یافتگی و سیستماتیک شدن است گفت: در صورتی که به تولید دانش و مهارت نپردازیم، 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 انیمیشن (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) 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 اینکه تصور 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 روان شناختی، اخلاقی، اجتماعی و مهارت آفرینی دارد و توجه به این ابعاد، نیازمند عقیه فکری، دانشی 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 آن ها توصیه می کنیم 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.

چهارگرد با بیان اینکه 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 بیان سیاست جدید وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تفرقه گذاری اینترنت کشور گفت: مانند کشورهای توسعه یافته، ما هم وارد دنیایی 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 قروشان است و صنعت بازی های رایانه ای را توسعه می دهد.

او با بیان اینکه 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 آموخته است که می توان از این مهارت ها در سایر بخش های صنعت کامپیوتر کشور استفاده کرد.

چهارگرد ادامه دارد: توقع داریم جریان پژوهشی کشور به جنبه های علوم انسانی بازی ها بیش از پیش بپردازد اگر یک چالش می تواند روی جنبه منفی روان شناختی مخاطب کار کرده و او را به نقطه سقوط بکشد، پس حتما می توان روی جنبه های مثبت که می تواند سبب افزایش سرمایه های انسانی شود کار کرد. ریس سازمان فناوری اطلاعات با بیان اینکه وزارت ارتباطات تعامل زیادی با بنیاد ملی بازی های رایانه ای دارد گفت: امیدواریم بتوانیم در سطح ملی حمایت هایی 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 بنیاد ملی بازی های رایانه ای می تواند به صورت موضوعی نیازهای بازی سازان را به ما منتقل کند گفت: علاوه بر اینکه امروز مراکز داده و بسترهای ابری به صورت آسان تری در اختیار بازی سازان قرار دارد، به زودی یک مرکز جدید پر ظرفیت پردازش راه اندازی می شود و بازی سازان می توانند رندرینگ های سنگین خود را در این مرکز انجام دهند.

چهارگرد با بیان اینکه دولت نزدیک 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 ها بیش 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.

آمار و ارقام کنفرانس

پهروز مینایی دبیر علمی کنفرانس نیز در این مراسم گفت: نخستین دوره کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با همراهی دانشگاه علم و صنعت برپا شده و هرسال این کنفرانس در یکی از دانشگاه های کشور ادامه خواهد یافت.

او 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 ارایه شده است. مینایی با بیان اینکه ۳۶ مقاله در بخش علوم انسانی به دبیرخانه رسیده است گفت: این موضوع نشان می دهد جای یک کنفرانس تخصصی در حوزه مطالعات بازی های دیجیتال که ابعاد علوم انسانی را در بر بگیرد، خالی بود.

او افزود: سه مجله علمی و پژوهشی کشور قبول کرده اند که با پذیرش داوری های این رویداد، مقالات منتخب را به چاپ برسانند. مینایی با بیان اینکه با حمایت بنیاد 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.

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



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

(۱۳۹۶-۰۶-۰۹)

به گزارش گروه علم و فناوری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نخستین دوره کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی های دیجیتال در دو روز دوم و سوم آذر ماه در محل دانشگاه علم و صنعت برگزار شد و طی آن مقالات برتر و بهترین بازی جدی سال معرفی شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آئین اختتامیه این رویداد در سخنانی با ابراز خوشحالی از به سرانجام رسیدن زحمات همکاران خود در برگزاری این رویداد گفت: «خواهد 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 مهم ترین فعالیت این واحد برگزاری همین کنفرانس بوده است.»

کریمی قنوسی با اشاره به این که چهار هدف و 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 جامعیت داشته باشد و از این نظر (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) می توان پرداختن به گستره وسیعی از موضوعات در قالب یک رویداد پژوهشی را اتفاقی ویژه قلمداد کرد». وی افزود: «تکنه دوم تلاش برای برگزاری بین المللی کنفرانس در همان گام نخست بود که فکر می کنیم نسبت به سال اول موفقیت 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 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 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 مصداق اجرایی این ایده هم شکل گیری بخش بازی های جدی در نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بود که هر چند ایده آل نبود اما به عنوان گام اول اتفاق قابل قبولی را رقم زد چرا که در نهایت ۵۵ اثر در این زمینه به دبیرخانه 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 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 دستمیزاد 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 تندیس برترین مقاله بخش فنی و مهندسی به مقاله استخراج ویژگی های موثر بر موفقیت بازی های موبایل با استفاده از روش های یادگیری ماشین، تألیف محمدرضا محمدنژاد و محمدجواد فدایی اسلام تعلق گرفت.

در بخش علوم انسانی تندیس برترین مقاله بخش علوم انسانی به مقاله «Gender Differences in Motivations and Gratifications to Play Video Games: The Study of The Sims® Players»، تألیف مقدا مهرابی تعلق گرفت.

در بخش هنر تندیس برترین مقاله بخش هنر به مقاله، مطالعه ای بر تاثیرات متقابل سینما و ویدئوگیم از منظر فرم بصری، تألیف سید نورالدین رسولی مهارلویی، شهاب اسفندیاری و شیوا مقاتلو تعلق گرفت.

در سایر بخش ها تندیس مقاله برگزیده بخش بازی های جدی و بازی وارسازی به مقاله، «Magazine: A Game Based Approach for Brain Empowerment»، تألیف هومن حبیب نیا، تارا رضایپور و هادی مرادی تعلق گرفت.

تندیس مقاله پوستری برتر به مقاله «تولید محتوای رویه ای در صنعت بازی های رایانه ای»، تألیف مرتضی درّی گیو تعلق گرفت. معرفی بازی برگزیده ارائه شده به بخش «بازی های جدی» پایان بخش این اختتامیه بود که با حضور هیات داوران این بخش و دکتر سلجوقی به نمایندگی از وزارت ارتباطات، این جایزه اهدا شد.

بازی «طهران» 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 بازی های رایانه ای رسید / افتخارمان تولید بازی قرآنی و ارزشی

است (۱۳۹۵-۰۶-۰۱ تا ۱۳۹۵-۰۶-۰۱)

گروه فناوری اطلاعات: بازی سفیر عشق با موضوع واقعه کربلا که شصت درصد تولید آن به اتمام رسیده است، هم اکنون با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای تولید نهایی اش انجام خواهد شد.

به گزارش خبرگزاری بین المللی قرآن (ایکنا)، سرویس فناوری اطلاعات خبرگزاری ایکنا روز ۱۹ مهرماه، مصاحبه ای با مهدی جعفری، مدیر تولید بازی سفیر عشق و مسئول مرکز تولید و نشر دیجیتال انقلاب اسلامی در قرارگاه فضای مجازی سازمان بسیج منتشر کرد مبنی بر اینکه بازی سفیر عشق ۶۰ درصد تولید را گذرانده و منتظر حمایت هایی از ارگان هاست.

خبرنگار ایکنا این موضوع را از بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیگیری کرد و حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با خبرگزاری ایکنا اشاره کرد: یک ماه پیش جلسه ای با آقای جعفری برگزار کردیم و صحبت هایی انجام شد مبنی بر اینکه حمایت های لازم را از این بازی قرآنی داشته باشیم. همچنین 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، علاقمندی 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 پای کار هستیم.

سفیر عشق؛ بزرگترین پروژه تاریخی است

همچنین مهدی جعفری، مدیر تولید بازی سفیر عشق در گفت و گو با خبرنگار ایکنا متذکر شد: به درازا کشیدن جلسه دوم به دلیل ایام اربعین بود و پس از اربعین که می خواستیم جلسه ای را تشکیل دهیم ایشان در فرانسه بودند سپس آنها اعلام آمادگی برای برگزاری جلسه داشتند که ما درگیر برنامه های هفته بسیج بودیم؛ اما تلاش مان براین است که پس از هفته بسیج جلسه دوم را با بنیاد ملی بازی های رایانه ای 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 کاملا 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. جعفری 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 توانمند خارجی برای ارتقای بحث فنی بازی کمک بگیریم تا اشکالات پروژه برای بین المللی بودن رفع شود. امیواریم اتفاقات خوبی رخ دهد تا شاهد تولید یک بازی قرآنی ارزشی باشیم.



بازی سازی

با انتشار فراخوان اتفاق افتاد؛ آغاز دریافت آثار در هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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 دبیرخانه 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 ژانر اصلی دسته بندی خواهند شد و تفکیکی بین بازی های بزرگ و کوچک صورت نمی گیرد. بهترین بازی های اکشن، ماجراجویی، نقش آفرینی، استراتژی و مدیریتی، ماجراجویی- اکشن، سکوبازی، ورزشی و ساده ایرانی، در این رویداد از سوی داوران ایرانی و بین المللی انتخاب و معرفی خواهند 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 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 مراحل 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 آزاد است و تنها شرط لازم برای قضاوت متن های ارسالی، این است که «داستانی جذاب و مناسب برای تبدیل شدن به یک بازی» را روایت کنند. شرح مفصل اهداف و رویکردهای جشنواره، زمان بندی، ژانرها و بخش های مختلف، نحوه 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 کاملا الکترونیکی از طریق سایت جشنواره به نشانی tehrangamefestival.ir اقدام نمایند.



بازی سازی

نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با معرفی برگزیدگان به پایان رسید (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

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 طی آن مقالات برتر و بهترین بازی جدی سال معرفی شد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در آئین اختتامیه این رویداد در سخنانی با ابراز خوشحالی از به سرانجام 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 متنوع و مختلفی داشته است اما مهم ترین فعالیت این واحد برگزاری همین کنفرانس بوده است.

کریمی قدوسی با اشاره به اینکه چهار هدف و 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 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 نسبت به سال اول موفقیت 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 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 (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 مصداق اجرایی این ایده هم شکل گیری بخش بازی های جدی در نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال بود که هرچند ایده آل نبود اما به عنوان گام اول اتفاق قابل قبولی را رقم زد چرا که در نهایت ۵۵ اثر در این زمینه به دبیرخانه 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 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 تندیس برترین مقاله بخش فنی و مهندسی به مقاله استخراج ویژگی های موثر بر موفقیت بازی های موبایل با استفاده از روش های یادگیری ماشین، تالیف محمدرضا محمدزاد و محمدجواد فدایی اسلام تعلق گرفت.

در بخش علوم انسانی تندیس برترین مقاله بخش علوم انسانی به مقاله، **Gender Differences in Motivations and Gratiications to Play Video Games: The Study of The Sims® Players**، تالیف مقدار مهرابی تعلق گرفت.

در بخش هنر تندیس برترین مقاله بخش هنر به مقاله، مطالعه ای بر تاثیرات متقابل سینما و ویدئوگیم از منظر فرم بصری، تالیف سید نورالدین رسولی مهارلویی، شهاب اسفندیاری و شیوا مقاتلو تعلق گرفت.

در سایر بخش ها تندیس مقاله برگزیده بخش بازی های جدی و بازی وارسازی به مقاله، **Maghzineh: A Game Based Approach for Brain Empowerment**، تالیف هومن حبیب نیا، تارا رضایپور و هادی مرادی تعلق گرفت.

تندیس مقاله پوستری برتر به مقاله «تولید 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 سلجوقی به نمایندگی از وزارت ارتباطات، این جایزه اهدا شد.

بازی «مطلان» 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 (۱۴۰۲-۱۴۰۱-۱۴۰۰)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: «از جانب بسیاری 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 بیان این که برای جریانی که در برابر دریافت عوارض از بازی های خارجی مقاومت می کنند، ابراز تاسف می کنیم گفت:

در حالی که ما فکر می کردیم بحث دریافت عوارض از بازی های خارجی به سرانجام رسیده است، اما در یکی از جلسات بررسی لایحه بودجه در سازمان مدیریت و برنامه ریزی کشور بدون آن که نماینده 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 ارائه کرده و نحوه دریافت عوارض هم در این طرح مشخص است.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با بیان این که دریافت عوارض از بازی های رایانه ای ۱۵ تا ۲۰ میلیارد تومان پول 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 نخود به 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 خطرناکی است.

کریمی قدوسی گفت:

به نمایندگی از اکثر بازی سازان کشور که پیگیر دریافت عوارض از بازی های خارجی هستند، اعتراض خود را به عملیاتی نشدن موضوع اخذ عوارض اعلام می کنم. 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 پیگیر موضوع گنجانیدن دریافت عوارض از بازی های خارجی در تیسره بودجه سال ۱۳۹۷ هستیم و اگر این اتفاق نیفتد باید مجدداً به سراغ 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 دهند، 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 نیز می تواند صرف توسعه بازی سازی در کشور شود.

کریمی قدوسی در بخش دیگری از صحبت های خود که در نشست خبری هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران مطرح شد، با بیان این که از مارکت های دیجیتال عرضه بازی های کامپیوتری خواسته ایم با وجود نبود منع قانونی، کپی رایت را رعایت کنند گفت:

از دو هفته گذشته روی مارکت های دیجیتالی آریو و هیولا، دیگر بازی های کپی و کرک عرضه نمی شود.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای با پذیرش این که شرط عدم عرضه بازی های کپی برای دو سایت هیولا و آریو در رقابت با سایر سایت ها ناعادلانه است گفت:

متأسفانه در کشور قانونی برای مقابله با عرضه بازی کپی 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:

اسمال در رویداد TGC، محصولات خاورمیانه نیز پذیرفته شده و تلاش می کنیم جایزه این رویداد را بین المللی کنیم چرا که این رویداد از نظر فرآیند داوری، کلاس برگزاری و مبلغ جایزه از همه رویدادهای مشابهی که در منطقه برگزار می شود یک سر و گردن بالاتر است و ما باید پیشروی این عرصه در منطقه خاورمیانه باشیم.



مهلت ثبت نام در رویداد بزرگ گیم جم مشهد تا تاریخ ۱۲ آذر تمدید شد (۱۳۹۵-۱۲/۱۲/۹۵)

به گزارش روابط عمومی دانشگاه فردوسی مشهد، علی گلدانی دبیرکل اجرایی ماراتون بزرگ ایده پردازی، برنامه نویسی و طراحی بازی خبر تمدید مهلت ثبت نام این رویداد را اعلام کرد. وی در این رابطه افزود: با توجه به استقبال علاقه مندان به حوزه ی 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 ی منعقد شده تحقیقی ویژه برای کاربران وب سایت پردیس 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 داشته 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 هماهنگی های 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 منتورهای 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 باتوجه به پرسش های متمادی در خصوص مسائل رفاهی موجود در روزهای ماراتون، تمامی شرایط رفاهی اعم از اسکان و تغذیه 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.

جوایز:

جایزه ی ویژه ی بهترین بازی ۶۰ میلیون ریال

تیم اول حوزه ی کد ۳۰ میلیون ریال

تیم دوم حوزه ی کد ۲۰ میلیون ریال

تیم سوم حوزه ی کد ۱۰ میلیون ریال

تیم اول حوزه ی طراحی ۲۰ میلیون ریال

تیم دوم حوزه ی طراحی ۱۰ میلیون ریال

جایزه ویژه ی بهترین ایده ۱۰ میلیون ریال

جایزه ی ویژه ی بهترین موسیقی بازی ۱۰ میلیون ریال

کد تخفیف ۵۰ درصدی ویژه کاربران پردیس گیم :

pardi game

برای شرکت در این ماراتون اینجا کلیک نمایید

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

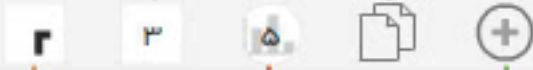
فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



مثبت 

منفی 

بی طرف 

بر جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری

فراوانی خبر

بریده جراید در روزنامه

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۹/۰۵

