

۱۳۹۶/۰۹/۰۸

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



فهرست



۲	مهلت ثبت نام در مسابقه بازی سازی دانشگاه فردوسی مشهد تمدید شد	باشگاه خبرنگاران
۲	لزوم حمایت بیشتر دولت از مالکیت معنوی آثار پدید آورندگان بازی های رایانه ای	باشگاه خبرنگاران
۳	لزوم حمایت بیشتر دولت از مالکیت معنوی آثار پدید آورندگان بازی های رایانه ای	اعتدال آنلاین
۳	کیم جم بزرگ در دانشگاه فردوسی مشهد برگزار می شود	دانشجو
۴	مهلت ثبت نام در مسابقه بازی سازی دانشگاه فردوسی مشهد تمدید شد	چاپنگار
۵	نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد	خبرگزاری، سیج
۵	نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد	بانک برتر
۶	نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد	جی اس ام
۶	نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار شد	دیجیاتو
۷	نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد	ارتکداتل ایرام
۷	نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار شد	خبرگزاری پانا
۸	نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد	استاد
۸	نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد	بگن خبری ایرانا
۸	نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد	تیلنا
۹	نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد	جامع نیوز
۹	نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد	ایروم اکونومیست
۱۰	برگزاری نخستین کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل	راه اسروز
۱۰	نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد	فوت و فنی
۱۱	نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد	راوی

۱۱

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد



۱۱

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد



۱۲

تخفیف ۵۰ درصدی نمایشگاه بازی ترکیه برای بازی سازان ایرانی



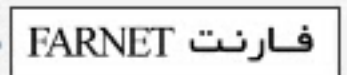
۱۳

تخفیف 50 درصدی نمایشگاه بازی ترکیه برای بازی سازان ایرانی



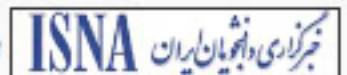
۱۳

مهم ترین اخبار دنیای بازی در هفته ای که گذشت: هفته اول آذر ماه



۱۵

برگزاری نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل



۱۵

اخبار کوتاه



۱۶

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد



۱۷

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد



۱۷

برگزاری نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل



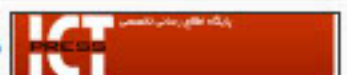
۱۷

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد



۱۸

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد



تعداد محتوا : ۳۱



خبرگزاری

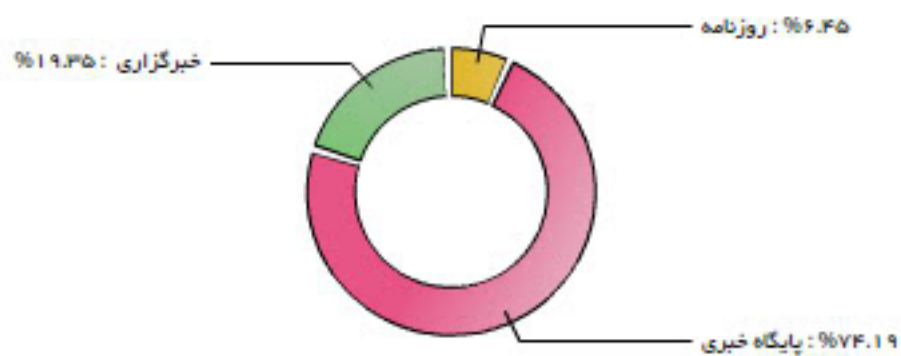
۶

پایگاه خبری

۲۳

روزنامه

۲



**مهلت ثبت نام در مسابقه بازی سازی دانشگاه فردوسی مشهد تمدید شد (۱۳۹۵/۰۹/۰۶-۱۳۹۵/۱۰/۰۱)**

مهلت ثبت نام در ماراتون بزرگ ایده پردازی، برنامه نویسی و طراحی بازی دانشگاه فردوسی مشهد که با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود تا ۱۲ آذر ماه تمدید شد.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ علی گلدانی دبیرکل اجرایی ماراتون بزرگ ایده پردازی، برنامه نویسی و طراحی بازی دانشگاه فردوسی مشهد گفت: با توجه به استقبال علاقه مندان به حوزه ی بازی سازی و حمایت ویژه دانشگاه فردوسی در کنار بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در جهت پیشبرد اهداف این رویداد؛ تحقیقی ویژه برای دانشجویان دانشگاه فردوسی و کارآموزان مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارائه می شود.

وی افزود: به همین واسطه، آن دسته از علاقه مندانی که ذی نفع این تفاهنامه قرار می گیرند، با مراجعه به انجمن علمی بازی دانشگاه فردوسی یا ارسال ایمیل به نشانی gamejam@um.ac.ir و اعلام حضور قطعی خود، می توانند کد تخفیف ویژه ای دریافت نمایند. لذا بااعتنا به این مسئله، مهلت ثبت نام رویداد تا ۱۲ آذرماه تمدید شد.

گلدانی در ادامه اضافه کرد که با توجه به اصل حمایت از تشکل دانشجویی انجمن های علمی در کشور، دانشجویانی که از سوی این تشکل های دانشجویی به دبیرخانه ی رویداد معرفی گردند با بسته های حمایتی این رویداد روبه رو خواهند شد.

گلدانی تشریح کرد که در این ماراتون بازی سازی، تیم های 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 تیمی انتخاب می شود و می توانند در رویداد شرکت کنند.

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 مربیان تراز 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 از این بابت نگرانی نداشته باشند.

گیم جم بزرگ مشهد در تاریخ های ۱۵ الی ۱۷ آذر ماه در دانشگاه فردوسی برگزار می گردد.

علاقه مندان می توانند جهت کسب اطلاعات بیش تر به وب سایت رسمی رویداد به آدرس <http://gamejam.um.ac.ir> رجوع کنند؛ هم چنین شماره تماس ۰۵۱-۲۸۸۰۶۱۲۶ همه روزه در ساعت های اداری پاسخگوی علاقه مندان است. منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

**فیروز آبادی تصریح کرد: لزوم حمایت بیشتر دولت از مالکیت معنوی آثار پدید آورندگان بازی های رایانه ای**

(۱۳۹۵/۰۹/۰۶-۱۳۹۵/۱۰/۰۱)

دبیر شورای عالی فضای مجازی به مشکلات و عدم رعایت مالکیت معنوی اثر در صنعت بازی پرداخت.

به گزارش خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ رئیس مرکز ملی فضای مجازی بر لزوم حمایت دولت از مالکیت معنوی اثر و برخورد با متخلفان تأکید و تصریح کرد: در حوزه بازی های رایانه ای نیز باید با قوانین جدی تری از آثار پدیدآورندگان حمایت کرده و انگیزه را در آنان افزایش دهیم.

سید ابوالحسن فیروزآبادی، رئیس مرکز ملی فضای مجازی در گفت وگو با یکی از خبرنگاری ها ، به مهم ترین عواملی که در توسعه سهم اقتصاد صنعت گیم نقش دارند اشاره و عنوان کرد: مالکیت معنوی اثر در این میان از سهم به سزایی برخوردار است و ما باید در این زمینه مقررات قوی تری داشته باشیم.

وی بر لزوم حمایت دولت از مالکیت معنوی اثر و برخورد با متخلفان تأکید و تصریح کرد: در حوزه بازی های رایانه ای نیز باید با قوانین جدی تری از آثار پدیدآورندگان حمایت کرده و انگیزه را در آنان افزایش دهیم.

دبیر شورای عالی فضای مجازی به ظریف هایی که در حوزه دانشگاهی برای خلق اثر در صنعت گیم وجود دارد اشاره و بیان کرد: با توجه به جوان بودن جامعه دانشگاهی می توان با حمایت بیشتر از این قشر زمینه رشد را فراهم کرد.

وی بسیاری از گیم هایی که در کشور تولید می شود را کپی برداری از بازی های خارجی دانست و تصریح کرد: برای ما مهم این است که انیمیشن ایجاد شده منجر به ترویج خشونت و سبک زندگی و مظاهر غربی نباشد؛ بدین منظور دانشجویان که از تخصص های فرهنگی و اجتماعی برخوردار هستند می توانند عملکرد بهینه تری در این زمینه داشته باشند.

وی ادامه داد: طبق سندی که در شورای عالی فضای مجازی تصویب شد تقسیم کار با مؤسسات صورت گرفت و به کنترل مصوبه می پردازیم. طی یک سال گذشته با کنترل های صورت گرفته وضعیت رو به بهبود است اما هنوز از وضعیت موجود رضایت نداریم.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران در پایان محقق نشدن دو عامل یاد شده را نیازمند همکاری دستگاه ها و رسیدن آنان به یک آمادگی فکری و حقوقی دانست و گفت: در حال حاضر تعارض منافع وجود دارد که باید مرتفع شود
منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



لزوم حمایت بیشتر دولت از مالکیت معنوی آثار پدید آورندگان بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۱۳۹۷)

به گزارش پایگاه خبری تحلیلی اعتدال آنلاین به نقل از خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: رئیس مرکز ملی فضای مجازی بر لزوم حمایت دولت از مالکیت معنوی اثر و برخورد با متخلفان تأکید و تصریح کرد: در حوزه بازی های رایانه ای نیز باید با قوانین جدی تری از آثار پدیدآورندگان حمایت کرده [...]]

به گزارش پایگاه خبری تحلیلی اعتدال آنلاین به نقل از خبرنگار حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان: رئیس مرکز ملی فضای مجازی بر لزوم حمایت دولت از مالکیت معنوی اثر و برخورد با متخلفان تأکید و تصریح کرد: در حوزه بازی های رایانه ای نیز باید با قوانین جدی تری از آثار پدیدآورندگان حمایت کرده و انگیزه را در آنان افزایش دهیم.

سید ابوالحسن فیروزآبادی، رئیس مرکز ملی فضای مجازی در گفت و گو با یکی از خبرنگاری ها، به مهم ترین عواملی که در توسعه سهم اقتصاد صنعت گیم نقش دارند اشاره و عنوان کرد: مالکیت معنوی اثر در این میان از سهم به سزایی برخوردار است و ما باید در این زمینه مقررات قوی تری داشته باشیم. وی بر لزوم حمایت دولت از مالکیت معنوی اثر و برخورد با متخلفان تأکید و تصریح کرد: در حوزه بازی های رایانه ای نیز باید با قوانین جدی تری از آثار پدیدآورندگان حمایت کرده و انگیزه را در آنان افزایش دهیم.

دبیر شورای عالی فضای مجازی به تفریفات هایی که در حوزه دانشگاهی برای خلق اثر در صنعت گیم وجود دارد اشاره و بیان کرد: با توجه به جوان بودن جامعه دانشگاهی می توان با حمایت بیشتر از این قشر زمینه رشد را فراهم کرد.

وی بسیاری از گیم هایی که در کشور تولید می شود را کپی برداری از بازی های خارجی دانست و تصریح کرد: برای ما مهم این است که انیمیشن ایجاد شده منجر به ترویج خشونت و سبک زندگی و مظاهر غربی نباشد؛ بدین منظور دانشجویان که از تخصص های فرهنگی و اجتماعی برخوردار هستند می توانند عملکرد بهینه تری در این زمینه داشته باشند.

وی ادامه داد: طبق سندی که در شورای عالی فضای مجازی تصویب شد تقسیم کار با مؤسسات صورت گرفت و به کنترل مصوبه می پردازیم. طی یک سال گذشته با کنترل های صورت گرفته وضعیت رو به بهبود است اما هنوز از وضعیت موجود رضایت نداریم.

رئیس مرکز ملی فضای مجازی ایران در پایان محقق نشدن دو عامل یاد شده را نیازمند همکاری دستگاه ها و رسیدن آنان به یک آمادگی فکری و حقوقی دانست و گفت: در حال حاضر تعارض منافع وجود دارد که باید مرتفع شود.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای



۱۵ تا ۱۷ آذرماه؛ گیم جم بزرگ در دانشگاه فردوسی مشهد برگزار می شود (۱۳۹۵-۱۳۹۶-۱۳۹۷)

گیم جم بزرگ مشهد پانزدهم الی هفدهم آذر ماه در دانشگاه فردوسی مشهد برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری دانشجو از مشهد، علی گلدانی، دبیرکل اجرایی ماراتون بزرگ ایده پردازی، برنامه نویسی و طراحی بازی از تمدید مهلت ثبت نام این رویداد خبر داد و گفت: مهلت ثبت نام رویداد تا ۱۷ آذرماه تمدید شد.

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 تخفیفی ویژه برای دانشجویان دانشگاه فردوسی مشهد و کارآموزان مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارائه می شود در همین خصوص آن دسته از علاقه مندانی که ذی نفع این تفاهمنامه قرار می گیرند، با مراجعه به انجمن علمی GAME دانشگاه فردوسی مشهد یا پست الکترونیک gamejam@um.ac.ir اعلام حضور قطعی خود را داشته باشند تا کد تخفیف ویژه ای برایشان صادر شود.

دبیرکل اجرایی ماراتون بزرگ ایده پردازی، برنامه نویسی و طراحی بازی بیان کرد: که با توجه به اصل حمایت از تشکل دانشجویی انجمن های علمی در کشور، دانشجویانی که از سوی این تشکل های دانشجویی به دبیرخانه ی رویداد معرفی شوند با بسته های حمایتی این رویداد روبه رو خواهند شد.

وی هم چنین از خبر همکاری با نشریات و وب سایت های تخصصی گیم در کشور خبر داد و گفت: با توجه به آن بر طبق تفاهم نامه هایی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) میان دو طرفه حضور این اصحاب رسانه را به صورت فعال در روز رویداد شاهد خواهیم بود و هم چنین در راستای این تفاهم نامه کدهای تحقیقی به تعداد محدود برای کاربران خاص آن ها تخصیص یافت تا بتوانند حضوری موثر در رویداد داشته باشند.

گلدانی خاطرنشان کرد: در این ماراتون بازی سازی، تیم های 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.

وی اظهار کرد: 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 گفت: 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 شود و شرکت کنندگان هیچ نگرانی از این بابت نداشته باشند.

گیم جم بزرگ مشهد در تاریخ های ۱۵ الی ۱۷ آذر ماه در دانشگاه فردوسی مشهد برگزار می شود که علاقه مندان می توانند جهت کسب اطلاعات بیش تر به وب سایت رسمی رویداد به آدرس gamejam.um.ac.ir رجوع کنند؛ هم چنین شماره تماس ۰۵۱-۳۸۸۰۶۱۲۶ همه روزه در ساعت های اداری پاسخگوی علاقه مندان است.



مهلت ثبت نام در مسابقه بازی سازی دانشگاه فردوسی مشهد تمدید شد (۱۳۹۵-۰۹-۰۱)

مهلت ثبت نام در ماراتون بزرگ ایده پردازی، برنامه نویسی و طراحی بازی دانشگاه فردوسی مشهد که با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود تا ۱۲ آذر ماه تمدید شد.

به گزارش تابناک: علی گلدانی دبیرکل اجرایی ماراتون بزرگ ایده پردازی، برنامه نویسی و طراحی بازی دانشگاه فردوسی مشهد گفت: با توجه به استقبال علاقه مندان به حوزه ی بازی سازی و حمایت ویژه دانشگاه فردوسی در کنار بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در جهت پیشبرد اهداف این رویداد؛ تحقیقی ویژه برای دانشجویان دانشگاه فردوسی و کارآموزان مورد حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای ارائه می شود.

وی افزود: به همین واسطه، آن دسته از علاقه مندانی که ذی نفع این تفاهمنامه قرار می گیرند، با مراجعه به انجمن علمی بازی دانشگاه فردوسی یا ارسال ایمیل به نشانی gamejam@um.ac.ir و اعلام حضور قطعی خود، می توانند کد تخفیف ویژه ای دریافت نمایند. لذا باعنایت به این مسئله، مهلت ثبت نام رویداد تا ۱۲ آذرماه تمدید شد.

گلدانی در ادامه اضافه کرد که با توجه به اصل حمایت از تشکل دانشجویی انجمن های علمی در کشور، دانشجویانی که از سوی این تشکل های دانشجویی به دبیرخانه ی رویداد معرفی گردند با بسته های حمایتی این رویداد روبه رو خواهند شد.

گلدانی تشریح کرد که در این ماراتون بازی سازی، تیم های 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 تیمی انتخاب می شود و می توانند در رویداد شرکت کنند.

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 مربیان تراز 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 از این بابت نگرانی نداشته باشند.

گیم جم بزرگ مشهد در تاریخ های ۱۵ الی ۱۷ آذر ماه در دانشگاه فردوسی برگزار می گردد.

علاقه مندان می توانند جهت کسب اطلاعات بیش تر به وب سایت رسمی رویداد به آدرس <http://gamejam.um.ac.ir> رجوع کنند؛ هم چنین شماره تماس ۰۵۱-۳۸۸۰۶۱۲۶ همه روزه در ساعت های اداری پاسخگوی علاقه مندان است.

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسِل برگزار شد (۱۳۹۵/۰۷/۱۶-۱۳۹۵/۰۷/۱۳)

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسِل و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

به گزارش خبرگزاری سیج به نقل از روابط عمومی ایرانسِل، این ابراتور با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در شهریور ماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد.

شورای سیاست گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد، با حضور نمایندگان از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران را جبران کند.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند.

همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد. برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنا به شمار می رود.

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسِل برگزار شد (۱۳۹۵/۰۷/۱۶-۱۳۹۵/۰۷/۱۳)

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسِل و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

این ابراتور با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در شهریور ماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد. شورای سیاست گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد، با حضور نمایندگان از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران را جبران کند.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند.

همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد. برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنا به شمار می رود.

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسِل برگزار شد (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۰۱-۰۲)

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسِل و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی ایرانسِل، این اپراتور با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در شهریور ماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد.

شورای سیاست گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد، با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران را جبران کند.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند.

همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد. برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنا به شمار می رود.

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار شد (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۰۱-۰۲)

با توجه به جمعیت میلیونی گیمرهای ایرانی و همچنین اهمیت آن در بازار تولید محتوای بومی، ایرانسِل در راستای حمایت از تولید ملی، حامی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد؛ حمایتی که برای اولین بار رخ نمی دهد و این اپراتور در برگزاری لیگ بازی های رایانه ای شهریور ۹۶ هم نقش موثری داشت.

شورای سیاست گذاری کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل می شود. قرار است این رویداد به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار شود و شنیده ها حکایت از آن دارد که هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران توسط این کنفرانس جبران گردد.

کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال یا **Digital Games Research Conference** که با عنوان **DGRC** نیز شناخته می شود، بزرگترین کنفرانس ایرانی با محوریت بازی های دیجیتال است 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 نماید.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند. در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی نیز برپا شد.

برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات اعلام شده در کارگاه ها و تحقیقات ارائه شده را بررسی کردند. چنین مراسم هایی می توانند به صنعت بازی در کشور و شاغلین این حوزه کمک شایانی کنند تا این قشر از جامعه هم بتوانند از این تجارت میلیارد دلاری در دنیا سهم اندکی را داشته باشند.

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانشل برگزار شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانشل و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی ایرانشل، این اپراتور با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در شهریور ماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد.

شورای سیاست گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد، با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران را جبران کند.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند.

همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد.

برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنا به شمار می رود.

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال برگزار شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و حمایت مالی ایرانشل، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

به گزارش پانا، با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، اپراتور ایرانشل پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در شهریور ماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد.

شورای سیاست گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد، با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران را جبران کند.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند.

همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد.

برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنا به شمار می رود.

**نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد (۱۳۹۵/۰۷/۱۶-۱۳۹۵/۰۷/۱۶)**

به گزارش روابط عمومی ایرانسل، این ابراتور با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در شهریور ماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد. شورای سیاست گذاری این کنفرانس [...]

شورای سیاست گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد، با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران را جبران کند.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند.

همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد. برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنای به شمار می رود.

**نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد (۱۳۹۵/۰۷/۱۶-۱۳۹۵/۰۷/۱۶)**

ایرانا نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

به گزارش ایرانا، این ابراتور با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در شهریور ماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد. شورای سیاست گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد، با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران را جبران کند.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند.

همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد. برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنای به شمار می رود.

**نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد (۱۳۹۵/۰۷/۱۶-۱۳۹۵/۰۷/۱۶)**

تلنا؛ نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

به گزارش تلنا، این ابراتور با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در شهریور ماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد. شورای سیاست گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد، با حضور (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) نمایندگانی از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران را جبران کند.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، اتیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند.

همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد.

برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنا به شمار می رود.



نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانشل برگزار شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

جامع خبر (جامع نیوز) نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانشل و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

به گزارش جامع خبر از روابط عمومی ایرانشل، این اپراتور با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در شهریور ماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد.

شورای سیاست گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد، با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران را جبران کند.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، اتیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند.

همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد.

برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنا به شمار می رود.



نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانشل برگزار شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانشل و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

به گزارش ایران اکونومیست؛ این اپراتور با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در شهریور ماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد.

شورای سیاست گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد، با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران را جبران کند.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، اتیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد. برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست‌گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس‌های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنا به شمار می‌رود.



برگزاری نخستین کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال با حمایت ایرانسل (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی‌های دیجیتال با حمایت ایرانسل و با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی ایرانسل، این اپراتور با توجه به اهمیت بازی‌های رایانه‌ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی‌های رایانه‌ای در شهریور ماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال شد.

شورای سیاست‌گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار خواهد شد، با حضور نمایندگان از دانشگاه‌های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه‌ای در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در ایران را جبران کند.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی‌های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی‌های دیجیتال، جنبه‌های فنی، الگوریتم‌ها و معماری‌های بازی‌های دیجیتال، گرافیک رایانه‌ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی‌های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی‌های دیجیتال، هنر و طراحی بازی‌های دیجیتال و بازی‌های جدی و بازی‌وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته‌هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند.

همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد. برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست‌گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس‌های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنا به شمار می‌رود.



نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی‌های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی‌های دیجیتال با حمایت ایرانسل و با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی ایرانسل، این اپراتور با توجه به اهمیت بازی‌های رایانه‌ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی‌های رایانه‌ای در شهریور ماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی‌های دیجیتال شد.

شورای سیاست‌گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزار خواهد شد، با حضور نمایندگان از دانشگاه‌های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه‌ای در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در ایران را جبران کند.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی‌های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی‌های دیجیتال، جنبه‌های فنی، الگوریتم‌ها و معماری‌های بازی‌های دیجیتال، گرافیک رایانه‌ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی‌های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی‌های دیجیتال، هنر و طراحی بازی‌های دیجیتال و بازی‌های جدی و بازی‌وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته‌هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند.

همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد. برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست‌گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس‌های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنا به شمار می‌رود.

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسِل برگزار شد (۱۳۹۵/۰۷/۰۱-۱۳۹۵/۰۷/۰۱)

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسِل و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

به گزارش راوی نیوز، این ابراتور با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در شهریور ماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد. شورای سیاست گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد، با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران را جبران کند.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند.

همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد. برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنا به شمار می رود.



نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسِل برگزار شد (۱۳۹۵/۰۷/۰۱-۱۳۹۵/۰۷/۰۱)

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسِل و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

به گزارش راوی امروز، این ابراتور با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در شهریور ماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد. شورای سیاست گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد، با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران را جبران کند.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند.

همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد. برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنا به شمار می رود.



نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسِل برگزار شد

سرویس اقتصادی- نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسِل و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

به گزارش امتیاز و به نقل از روابط عمومی ایرانسِل، این ابراتور با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در شهریور ماه، حامی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد. شورای سیاست گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد، با حضور نمایندگان از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران را جبران کند.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند. همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد. برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنا به شمار می رود.



تخفیف ۵۰ درصدی نمایشگاه بازی ترکیه برای سازان ایرانی (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

پیرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نمایشگاه GIST ترکیه و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را برای فعالان عرصه بازی ساز در ایران در نظر گرفته است.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ براساس توافقات صورت گرفته حداکثر ۵ شرکت بازی ساز ایرانی می توانند با تخفیف ۵۰ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۱۴۰۰ یورو، با پرداخت ۷۰۰ یورو یک غرفه ۶ متری را در نمایشگاه GIST در استانبول ترکیه تهیه کنند. لازم به ذکر است این غرفه ها در بخش بازدید عمومی (B2C) نمایشگاه خواهند بود و بازی سازان ایرانی امکان نمایش و معرفی بازی خود به عموم را خواهند داشت.

با توجه به شرایط به ویژه این نمایشگاه و محدودیت در تعداد غرفه ها صرفاً آن دسته از بازی سازان ایرانی امکان بهره مندی از شرایط فوق الذکر را خواهند داشت که شرایط ذیل را احراز نمایند:

دارای حداقل یک بازی (حتی المقذور جدید انتشار) منتشر شده در خارج از ایران باشند
یا دارای حداقل یک بازی آماده انتشار در خارج از ایران باشند. بازی سازان می بایست مراحل بومی سازی (Localization) بازی مذکور را تا پیش از شروع نمایشگاه به اتمام برسانند.

نمایشگاه GIST از تاریخ ۱۲ الی ۱۵ بهمن در شهر استانبول ترکیه برگزار خواهد شد و کلیه هزینه های شرکت در این نمایشگاه بر عهده بازی سازان خواهد بود.

افراد علاقه مند درخواست خود را با ذکر اطلاعات زیر حداکثر تا تاریخ ۲۰ آذر ماه به پست الکترونیکی contact@iregir ارسال نمایند:

نام و نام خانوادگی

شماره تماس (شماره موبایل)

نام شرکت

نام مدیرعامل شرکت

منبع: بنیاد ملی بازی های رایانه ای

تخفیف ۵۰ درصدی نمایشگاه بازی ترکیه برای سازان ایرانی (۱۳۹۵/۰۶/۰۱-۱۳۹۵/۰۷/۰۱)

پیرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نمایشگاه GIST ترکیه و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را برای فعالان عرصه بازی ساز در ایران در نظر گرفته است. تخفیف ۵۰ درصدی نمایشگاه بازی ترکیه برای سازان ایرانیه گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ براساس توافقات صورت گرفته [...]]

پیرو همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای با نمایشگاه GIST ترکیه و طی مذاکرات صورت گرفته، این نمایشگاه پیشنهاد ویژه ای را برای فعالان عرصه بازی ساز در ایران در نظر گرفته است.

تخفیف ۵۰ درصدی نمایشگاه بازی ترکیه برای سازان ایرانیه گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ براساس توافقات صورت گرفته حداکثر ۵ شرکت بازی ساز ایرانی می توانند با تخفیف ۵۰ درصدی به جای پرداخت مبلغ ۱۴۰۰ یورو، با پرداخت ۷۰۰ یورو یک غرفه ۶ متری را در نمایشگاه GIST در استانبول ترکیه تهیه کنند.

لازم به ذکر است این غرفه ها در بخش بازدید عمومی (B2C) نمایشگاه خواهند بود و بازی سازان ایرانی امکان نمایش و معرفی بازی خود به عموم را خواهند داشت.

با توجه به شرایط به ویژه این نمایشگاه و محدودیت در تعداد غرفه ها صرفاً آن دسته از بازی سازان ایرانی امکان بهره مندی از شرایط فوق الذکر را خواهند داشت که شرایط ذیل را احراز نمایند:

دارای حداقل یک بازی (حتی المقدور جدید) منتشر شده در خارج از ایران باشند

یا دارای حداقل یک بازی آماده انتشار در خارج از ایران باشند. بازی سازان می بایست مراحل بومی سازی (Localization) بازی مذکور را تا پیش از شروع نمایشگاه به اتمام برسانند.

نمایشگاه GIST از تاریخ ۱۲ الی ۱۵ بهمن در شهر استانبول ترکیه برگزار خواهد شد و کلیه هزینه های شرکت در این نمایشگاه بر عهده بازی سازان خواهد بود.

افراد علاقه مند درخواست خود را با ذکر اطلاعات زیر حداکثر تا تاریخ ۲۰ آذر ماه به پست الکترونیکی contact@ircgir.ir ارسال نمایند:

نام و نام خانوادگی

شماره تماس (شماره موبایل)

نام شرکت نام مدیرعامل شرکت

منبع خبر: باشگاه خبرنگاران جوان

فارت FARNET

مهم ترین اخبار دنیای بازی در هفته ای که گذشت؛ هفته اول آذر ماه (۱۳۹۵/۰۶/۰۱-۱۳۹۵/۰۷/۰۱)

در هفته ای که گذشت اخبار زیادی از دنیای بازی های رایانه ای منتشر نشد و تقریباً هفته آرامی را سپری کردیم. اوضاع هنگامی بدتر شد که هیچ بازی درجه یکی هم در این هفته عرضه نشد. در ادامه با فارت همراه باشید ...

در این مقاله همراه شما هستیم تا اخبار هفته گذشته (هفته اول آذر ماه) را در قالب یک مطلب خلاصه بررسی نماییم. از آغاز تخفیفات گسترده جمعه سیاه گرفته تا قیمت و سرعت دانلود و آپلود در اینترنت غیرحجمی:

اخبار مهم آغاز تخفیفات جمعه سیاه تخفیف در خرید هر کالایی همچنان انگیز است و دنیای بازی های ویدیویی نیز هفته گذشته این هیجان را با تخفیفات جمعه سیاه تجربه کرد. آخرین جمعه ماه نوامبر هر سال بهترین زمان برای خرید هر نوع کالایی است و به خصوص گیمرها که پس از عرضه تعداد زیادی بازی فوق العاده در اوایل پاییز گزینه های بسیاری پیش روی خود می بینند، قادر به خرید بسیاری از آن ها خواهند بود. برخی از بازی ها طی تخفیفات جمعه سیاه حتی تا ۷۰ درصد هم تخفیف می خورند. بازی فیفا ۱۸ قیمتی برابر با ۳۶ دلار دارد و هورایزن زیرو دان را تنها با ۲۰ دلار می توانید خریداری کنید. بسیاری از فروشگاه های آنلاین داخل کشور هم به بهانه این رویداد، تخفیف های خوبی روی محصولات خود گذاشته اند که بد نیست نگاهی هم به آن ها بیاندازید تا پایان روز بیست و ششم نوامبر فرصت استفاده از این تخفیفات را خواهید داشت.

تهدید لوت باکس های داخل بازی های ویدیویی به قماربازد از مشکلات فراوانی که برای بازی استار وارز؛ بتلفرات ۲ در زمینه پرداخت های درون برنامه ای پیش آمد اکنون این مسئله وجود دارد که شاید دیگر بازی ها هم با چنین مشکلی روبه رو هستند. در هلند و بلژیک بازی هایی که دارای لوت باکس باشند به قمار متهم شده اند و این دو کشور خواستار ممنوع شدن توزیع بازی های دارای این ویژگی در قاره اروپا شده اند. دلیل آن ها برای انجام این خواسته، در خطر بودن سلامت روانی بچه های خردسال است. بنا به استدلال آن ها، هر مورد فروختنی داخل بازی ها که محتوای آن دقیقاً مشخص نباشد به نوعی قمار به حساب می آید.

کشورهای بزرگ دنیا جبهه خود را علیه این دست بازی ها که دارای لوت باکس هستند را مشخص کرده اند و حتی مردم نیز با راه اندازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) یک کمپین بزرگ با بیش از ۷۵ هزار امضا، خواستار اضافه کردن بازی های دارای لوت باکس به جمع بازی های قمار شده اند. با این شرایط بازی های بزرگ دیگری هم مانند فیفا ۱۸ به مشکل خواهند خورد که خود می تواند آغازگر مشکلاتی جدی برای اکثر بازی های بازارش صنعت گیم باشد. نظر خود در مورد این قضیه را در بخش نظرات با ما به اشتراک بگذارید.

شروع به کار هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران طی گزارشی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، 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 نمایند. در این رویداد هیچ گونه تفکیکی بین بازی های مستقل و غیرمستقل یا کوچک و بزرگ وجود نخواهد داشت و تمامی آثار در هشت سبک مختلف دسته بندی می شوند. در بخش دیگری از این جشنواره «مسابقه ی بازی نامه نویسی» برگزار می شود. هیچ گونه محدودیتی برای شرکت در این مسابقه وجود ندارد و تنها شرط آن نوشتن یک داستان جالب و قوی برای تبدیل شدن به یک بازی رایانه ای است. برای اطلاعات بیشتر در رابطه با هفتمین جشنواره بازی های رایانه ای تهران می توانید به اینجا مراجعه کنید.

بازی **Cyberpunk ۲۰۷۷**: فراتر از سری ویچر بازی سایبرپانک ۲۰۷۷ برای اولین بار در سال ۲۰۱۳ معرفی شد اما با گذشت حدود چهار سال هنوز هم جزئیات دقیقی در مورد آن در اختیار نداریم. بازی در آینده ای تاریک و در شهر نایت سیتی رخ می دهد. آدام کیچنسکی، مدیر استودیو سی دی پروجکت رد، طی مصاحبه ای اعلام کرد که بازی **Cyberpunk ۲۰۷۷** از هر نظر جاه طلبانه تر از **The Witcher ۳** خواهد بود و البته از حیث تجاری، قطعا سایبرپانک ۲۰۷۷ سری ویچر را پشت سر خواهد گذاشت. وی تاکید کرد که بخش آنلاین بازی برای موفقیت بلند مدت بازی امری ضروری است و قرار نیست به هیچ وجه شاهد سودجویی بازی از این طریق باشیم زیرا در سایبرپانک ۲۰۷۷ اضافات پولی وجود نخواهد داشت.

آقای کیچنسکی در مصاحبه ای دیگر درباره بازی سایبرپانک ۲۰۷۷ خاطر نشان کرد که انجین بازی سازی این عنوان آماده و در حال اجرا است و هر بار بروزرسانی می شود. انجین سایبرپانک ۲۰۷۷ برای عملی ساختن ایده های بازی و برآورده کردن نیازهای تیم سازنده ارتقا پیدا کرده است. به نظر می رسد که همه چیز به خوبی پیش می رود اما هنوز هم هیچ تاریخ انتشار برای عرضه این بازی مشخص نشده است. کیچنسکی در این رابطه عنوان کرد که تاریخ انتشار بازی در سال ۲۰۱۷ اعلام نمی شود و حتی تیم سازنده بازی برای ارائه یک تاریخ انتشار دقیق در سال ۲۰۱۸ هم مطمئن نیست. بنا بر سخنان مدیر استودیو سی دی پروجکت رد نباید به این زودی منتظر عرضه یکی از موردانتظارین بازی های چند سال اخیر باشیم.

قیمت و سرعت دانلود و آپلود در اینترنت غیرحجمیدر جدیدترین اخبار از تعرفه های اینترنت نامحدود، اپراتورها قادر به محدود کردن سرعت مشترک اینترنت در صورت عبور از «آستانه مصرف منصفانه» خواهند بود. حداقل سرعت دسترسی به اینترنت از طریق تکنولوژی **ADSL** سرعت ۵۱۲ کیلوبیت بر ثانیه با سقف تعرفه ماهانه ۱۲ هزار و ۵۰۰ تومان است. همچنین حداقل سرعت دسترسی به اینترنت مبتنی بر تکنولوژی فیبر نوری، سرعت ۲۰ مگابیت بر ثانیه با قیمت ۲۰۰ هزار تومان اعلام شده است. در ادامه شایان ذکر است که سقف تعرفه در نظر گرفته شده برای فروش حجم اضافه ۲ هزار تومان خواهد بود. حد مصرف منصفانه به اپراتورها سپرده شده و تا این لحظه فقط یک شرکت تعرفه های پیشنهادی خود را عرضه کرده است.

بازی های این هفته

در هفته گذشته تقریبا هیچ بازی بزرگی عرضه نشد و هفته بسیار بدی از نظر انتشار بازی به حساب می آید. در ادامه تمامی بازی های منتشر شده در هفته قبل را مشاهده می کنید:

۲۰، ۲۰۱۷ November | بیست و نهم آبان ۱۳۹۶

Lumo

پلتفرم: Nintendo Switch

۲۱، ۲۰۱۷ November | سی ام آبان ۱۳۹۶

Animal Crossing: Pocket Camp

پلتفرم: Android / iOS

Gear.Club Unlimited

پلتفرم: Nintendo Switch

Project Nimbus: Code Mirai

پلتفرم: PS۴

Superbeat Xonic

پلتفرم: Nintendo Switch

۲۲، ۲۰۱۷ November | یکم آذر ۱۳۹۶

Earth Defense Force ۴.۱: Wing Diver The Shooter

پلتفرم: PS۴

۲۳، ۲۰۱۷ November | دوم آذر ۱۳۹۶ (ادامه دارد ...)

فارت FARNET

(ادامه خبر ... Portal Knights
پلتفرم: Nintendo Switch)

در جهت بهبود شرایط سری مقاله مهم ترین اخبار بازی های ویدیویی در هفته ای که گذشت، لطفاً انتقادات و پیشنهادات خود را برای ما ارسال نمایید.



تجزیه و تحلیل ISNA

برگزاری نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانس (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانس و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

به گزارش سرویس بازار ایسا، بنابر اعلام ایرانس، این اپراتور با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در شهریورماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد.

شورای سیاست گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود، با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن است تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران را جبران کند.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند.

همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد. برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنای به شمار می رود.

انتهای پیام



روزگرم

اخبار کوتاه

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانس

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانس و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

به گزارش روزگرم به نقل از روابط عمومی ایرانس، این اپراتور با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در شهریور ماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد. شورای سیاست گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد، با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران را جبران کند. نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند. همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد. برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنای به شمار می رود.

اعتقاد به فیلتر مطلق انکار فضای مجازی است

دبیر شورای عالی فضای مجازی کشور گفت: اعتقاد به فیلتر مطلق یا تأکید بر استقلال شبکه ملی اطلاعات بدون اتصال به اینترنت در واقع انکار فضای مجازی که مبنایش بر اتصال است. دبیر شورای عالی فضای مجازی کشور گفت: اعتقاد به فیلتر مطلق یا تأکید بر استقلال شبکه ملی اطلاعات بدون (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) اتصال به اینترنت در واقع انکار فضای مجازی که مبنایش بر اتصال است، بوده و در این صورت متناسب با توسعه بشر در توسعه زندگی از مزایای آن بهره مند نخواهیم شد. سیدابوالحسن فیروزآبادی با بیان این مطلب اظهار کرد: در دنیای امروز یک راه حل ساده مانند فیلتر در برابر رویکرد آمریکاییها که مبتنی بر حذف مدیریت و حاکمیت بر فضای مجازی در چارچوب کشورها و حذف حریم خصوصی مردم است، پاسخگو نیست. وی تأکید کرد: نظام فضای مجازی امروز مبتنی بر شبکه است بنابراین زمانیکه از فضای مجازی صحبت می‌شود شبکه اجتماعی برداشت شده و این شبکه‌ها اولین رسانه‌هایی هستند که خصلت ارتباط یک طرفه را از بین برده و آن را رسانه تعاملی می‌نامند که در واقع مفاهیمی مانند هر شهروند یک خبرنگار براساس آن مطرح می‌شود که باید به کارکرد و معنای آن توجه شود. دبیر شورای عالی فضای مجازی کشور اظهار داشت: با توجه به اینکه شبکه‌ها و رسانه‌های اجتماعی رسانه‌های غیررسمی محسوب می‌شوند بنابراین بازیگران آن نیز گمنام بوده و به راحتی می‌توانند مسئولیت صحبتی که منتشر می‌کنند را نپذیرند و بر همین اساس ما نمی‌توانیم کارکرد آنها را در زندگی در نظر بگیریم. وی افزود: در واقع رسانه‌های غیررسمی یک وجود حقیقی دارند و رو به توسعه هستند و کارکرد خاص خودشان از جمله تعاملی بودن و دریافت بازخورد را دارند. فیروزآبادی با اشاره به اینکه برای پاسخگویی به رسانه غیررسمی و رفع شبهات در آن باید فرد شناخته شده باشد، تصریح کرد: اگر می‌خواهیم شبهه را برطرف کنیم معمولاً کسی که پاسخ را می‌دهد باید شناخته شده باشد یعنی یک نوع جنگ گمنامی با نام و رسمی یا غیر رسمی است که غیر رسمی لشگری بسیار بزرگتر از رسمی دارد که این جنگ را نابرابر و نامتقارن می‌کند. رئیس مرکز ملی فضای مجازی کشور افزود: از جمله خصایص این شبکه‌ها، ضعیف شدن جایگاه گروه‌های مرجع و ظهور پست مدرنیسم است که به تبع آن شما با ترویج تکثرگرایی که با پشتوانه اقتصادی قوی روبرو است، مواجه هستید چرا که پذیرش بخشی از فرهنگهای مختلف بازارهای بزرگ را ایجاد می‌کند و غرب به نحویکه سلطه فرهنگی خود را حفظ کند نوعی تساهل و تسامح در پذیرش فرهنگها در این فضا دارد. وی با اشاره به پلتفرمها و ترم افزارهای فضای مجازی براساس چنین زیربنای فکری گفت: عمده پلتفرمها و ترم افزارهایی که در فضای مجازی توسعه یافته، آمریکایی است و شما اگر بخواهید از مزایای این فضا بهره مند شوید باید از این برنامه‌ها استفاده کنید و در واقع شما نمی‌توانید ابر شهری مثل تهران داشته باشید ولی این شهر را بدون استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات مدیریت کنید یا در اقتصاد متراکم شدیدا رقابتی دنیا بخواهید فعال باشید اما از فضای مجازی صرف نظر کنید.

اختلال در سامانه طرح جامع مشترکین مخابرات

منطقه ۴ تهران

با اجرای عملیات برگردان سامانه طرح جامع مشترکین، این سامانه در روزهای ۸، ۹ و ۱۱ آذرماه با اختلال همراه است. به گزارش روزگارا به نقل از روابط عمومی مخابرات منطقه تهران، با عنایت به اجرای عملیات برگردان سامانه طرح جامع مشترکین، پاسخگویی به مشتریان با پیش شماره های ۴ در محدوده مخابرات منطقه ۴ تهران در روزهای ۸، ۹ و ۱۱ آذرماه دچار اختلال می‌شود.



نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانشل برگزار شد (۱۳۹۵-۱۰/۱۰-۱۱)

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانشل و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

به گزارش پایگاه خبری تجارت آنلاین به نقل از روابط عمومی ایرانشل، این اپراتور با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در شهریور ماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد.

شورای سیاست گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد، با حضور نمایندگان از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران را جبران کند.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند.

همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد.

برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنای به شمار می‌رود.

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد (۱۳۹۵-۰۶/۰۱/۰۸)

اقتصاد تهران: نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

به گزارش روابط عمومی ایرانسل، این اپراتور با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در شهریور ماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد.

شورای سیاست گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد، با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران را جبران کند.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند.

همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد.

ایران نو**برگزاری نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل** (۱۳۹۵-۰۶/۰۱/۰۸)

ایران نو: نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

به گزارش ایران نو، این اپراتور با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در شهریورماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد. شورای سیاست گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار می شود، با حضور نمایندگانی از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن است تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران را جبران کند.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند.

همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد.

برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنا به شمار می رود.

نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد (۱۳۹۵-۰۶/۰۱/۰۸)

اقتصاد کلان: نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

به گزارش خبرگزاری اقتصاد کلان، این اپراتور با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در شهریور ماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد. (ادامه دارد...)

(ادامه خبر ...) شورای سیاست گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد، با حضور نمایندگان از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران را جبران کند.

نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آتنامینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند. همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد. برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنای به شمار می رود.



نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل برگزار شد (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

ICTPRESS - نخستین کنفرانس ملی تحقیقات بازی های دیجیتال با حمایت ایرانسل و با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، روزهای دوم و سوم آذر ۹۶ در دانشگاه علم و صنعت ایران برگزار شد.

به گزارش شبکه خبری ICTPRESS به نقل از روابط عمومی ایرانسل، این اپراتور با توجه به اهمیت بازی های رایانه ای به عنوان نقطه تلاقی پنج وجه «سرگرمی، صنعت، هنر، آموزش و رسانه»، در راستای حمایت از تولید ملی و اقتصاد مقاومتی، پس از حمایت از برگزاری لیگ بازی های رایانه ای در شهریور ماه، حامی کنفرانس تحقیقات بازی های دیجیتال شد.

شورای سیاست گذاری این کنفرانس که از این پس به صورت سالانه با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای برگزار خواهد شد، با حضور نمایندگان از دانشگاه های مطرح ایران تشکیل شده و هر سال یک دانشگاه میزبان آن خواهد بود تا بتواند بخشی از خلأ علمی و رسانه ای در حوزه بازی های رایانه ای در ایران را جبران کند.


نخستین دوره این کنفرانس در ۹ محور اصلی هوش مصنوعی، پردازش بازی های دیجیتال، تعامل پذیری در بازی های دیجیتال، جنبه های فنی، الگوریتم ها و معماری های بازی های دیجیتال، گرافیک رایانه ای، اقتصاد، مدیریت و کسب و کار بازی های دیجیتال، ابعاد رفتاری و اجتماعی بازی های دیجیتال، هنر و طراحی بازی های دیجیتال و بازی های جدی و بازی وارسازی برگزار شد و اعضای کمیته علمی آن نماینده رشته هایی همچون علوم کامپیوتر، ارتباطات، اعصاب، علوم شناختی، روانشناسی، علوم پزشکی، مدیریت، انیمیشن و سینما، علوم تربیتی و ریاضی بودند. همچنین در این کنفرانس، هشت کارگاه در سه محور فنی، هنری و طراحی و مطالعات بازی برپا شد. برای برگزاری این رویداد، شورای سیاست گذاری متشکل از نمایندگان ۱۴ دانشگاه، هفت جلسه تشکیل داده و تمامی جزئیات را بررسی کردند که در قیاس با کنفرانس های مشابه در ایران یک اتفاق قابل توجه و استثنای به شمار می رود.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

بر جهت گیری محتوا

عنوان خبر

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

محل قرارگیری خلاصه خبر

محل قرارگیری
بریده جراید در روزنامه
فراوانی خبر

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات

۱۳۹۶/۰۹/۰۸

