

۱۳۹۷/۰۲/۰۵

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



فهرست



۲	31 کنفرانس و کلاس تخصصی رویداد بین المللی TGC 2018 نهایی شد	
۲	سخنرانان مطرح بین المللی صنعت بازی در راه ایران	
۳	31 کنفرانس و کلاس تخصصی رویداد بین المللی TGC 2018 نهایی شد	
۳	31 کنفرانس و کلاس تخصصی رویداد بین المللی «تی جی سی» 2018 نهایی شد	
۴	31 کنفرانس و کلاس تخصصی رویداد بین المللی TGC 2018 نهایی شد	
۴	31 کنفرانس و کلاس تخصصی رویداد بین المللی TGC 2018 نهایی شد	
۵	فناورانه	
۵	انتصابات جدید در بنیاد ملی بازی های رایانه ای	
۶	وزنه شتاب دهندگان در ایجاد فضای مجازی کودک و نوجوان سنگین تر از دولت است	
۶	وزنه شتاب دهندگان در ایجاد فضای مجازی کودک و نوجوان سنگین تر از دولت است	
۷	31 کنفرانس و کلاس تخصصی رویداد بین المللی TGC 2018 نهایی شد	
۷	ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی بازی های «جایزه گیمپستان» را داوری می کنند	
۸	ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی بازی های «جایزه گیمپستان» را داوری می کنند	
۸	ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی بازی های «جایزه گیمپستان» را داوری می کنند	
۹	ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی بازی های «جایزه گیمپستان» را داوری می کنند	
۹	ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی بازی های «جایزه گیمپستان» را داوری می کنند	
۱۰	بازی سازان بین المللی جایزه گیمپستان رویداد TGC را داوری خواهند کرد	
۱۰	ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی بازی های «جایزه گیمپستان» را داوری می کنند	
۱۰	ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی بازی های «جایزه گیمپستان» را داوری می کنند	

۱۱	ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی بازی های «جایزه گیמיستان» را داوری می کنند	
۱۱	مهلت ارسال آثار به «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» یک هفته تمدید شد	
۱۲	مهلت ارسال آثار به «جایزه گیمیستان 2018» یک هفته تمدید شد	
۱۲	مهلت ارسال آثار به «جایزه گیمیستان 2018» یک هفته تمدید شد	
۱۳	مهلت ارسال آثار به «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» یک هفته تمدید شد	
۱۳	مهلت ارسال آثار به «جایزه گیمیستان 2018» یک هفته تمدید شد	
۱۴	مهلت نهایی ارسال آثار به «جایزه گیمیستان 2018» تمدید شد	
۱۴	مهلت ارسال آثار به «جایزه گیمیستان 2018» یک هفته تمدید شد	
۱۵	با حضور قطعی هفت کشور تاکنون؛ مهلت ارسال آثار به «جایزه گیمیستان 2018» تمدید شد	
۱۵	با حضور قطعی هفت کشور تاکنون؛ مهلت ارسال آثار به «جایزه گیمیستان 2018» یک هفته تمدید شد	
۱۶	مهلت ارسال آثار به «جایزه گیمیستان 2018» یک هفته تمدید شد	
۱۶	اعزام بازی سازان ایرانی به رویداد دیجیتال دراگونز لهستان	
۱۷	ریشه مشکلات در صنعت محتوای کشور، عدم رعایت قانون کپی رایت است/ مذاکره با شرکت های خارجی برای افزایش شاخص کیفیت سرویس بازی های آنلاین	
۱۷	ریشه مشکلات در صنعت محتوای کشور، عدم رعایت قانون کپی رایت است/ مذاکره با شرکت های خارجی برای افزایش شاخص کیفیت سرویس بازی های آنلاین	
۱۸	کپی رایت، زیرساخت اصلی صنایع محتوایی دنیاست	
۱۸	ریشه مشکلات در صنعت محتوای کشور، عدم رعایت قانون کپی رایت است	
۱۹	ریشه مشکلات در صنعت محتوای کشور، عدم رعایت قانون کپی رایت است	

تعداد محتوا : ۳۶



خبرگزاری

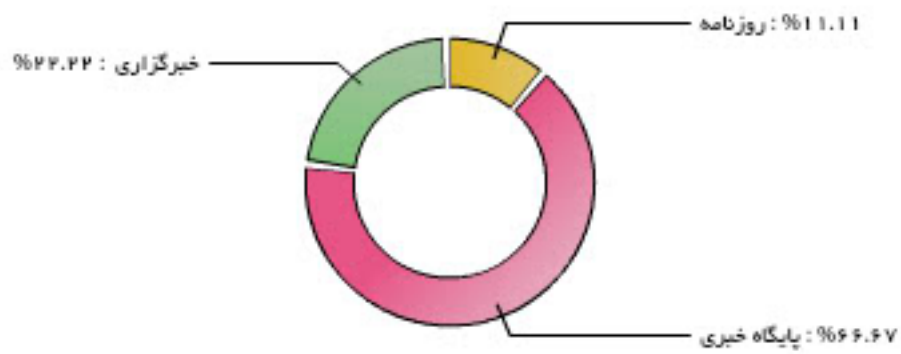
۸

پایگاه خبری

۲۴

روزنامه

۴





۳۱ کنفرانس و کلاس تخصصی رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ نهایی شد (۱۳۹۶-۰۷/۰۱/۲۰۱۸)

تهران (پانا) - موضوعات و سخنرانیان ۲۶ کنفرانس و همچنین ۵ کلاس تخصصی دومین دوره رویداد بین المللی ۲۰۱۸ Tehran Game Convention اعلام شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با پایان مهلت دریافت پیشنهادات برای سخنرانی در TGC ۲۰۱۸، هیات مشاوران این رویداد به بررسی رزومه و موضوعات سخنرانی داوطلبان پرداخته است تا باتجربه ترین افراد و موثرترین موضوعات را برای ارائه در این رویداد انتخاب کند. بر این اساس تاکنون ارائه دهندگان و موضوعات ۵ کلاس تخصصی قطعی شده است. این کلاس ها برخلاف دوره ی گذشته، یک روز پیش از آغاز TGC برگزار خواهند شد تا شرکت کنندگان امکان حضور و استفاده حداکثری از کنفرانس ها را نیز داشته باشند.

بر این اساس در بخش کسب و کار، دو کلاس تخصصی قطعی شده است که شامل ارائه Sean Taylor از شرکت PlayHaus با موضوع Attract Modes: How to build a culture of engagement و ارائه Caroline Stokes از The Forward Co. با موضوع Playfully Pitches with Purpose for creativity, performance and success می شود.

در بخش تولید نیز دو ارائه شامل کلاس پژمان میرزابابایی از شرکت UXR Lab با موضوع Data-driven Game Development: Improving Team Management و کلاس Brie Code از شرکت TRU LUV Media UG با موضوع Gameplay with Game Analytics and Player Metrics شده است.

Celia Hodent نیز قرار است در بخش طراحی بازی کلاسی تخصصی با عنوان Workshop: "UX and Cognitive Science Applied to Game Development" بر پا کند.

کلاس های تخصصی رویداد TGC، طولانی مدت و هفت ساعته هستند تا انتقال دانش و تجربه به خوبی در این کلاس ها صورت بگیرد. در بخش سخنرانی ها نیز تاکنون حضور ۲۶ سخنران خارجی قطعی شده است. این سخنرانی ها در ۵ بخش اصلی تجاری، تولید، فناوری، هنری و طراحی بازی قطعی شده است و به زودی اسامی سایر سخنرانان نیز اعلام می شود. قرار است در رویداد امسال ۸۰ سخنرانی برگزار شده که پیش بینی می شود ۵۰ سخنرانی توسط سخنرانان بین المللی ارائه شود.

همچنین بخش اول ناشران بین المللی که قرار است برای تجارت با بازی سازان ایرانی به TGC بیایند نیز به زودی اعلام خواهد شد. برای اطلاع از رزومه، موضوعات سخنرانی و جزئیات آن می توانید به سایت رویداد به نشانی tehrangamecon.com مراجعه نمایید.



۳۱ کنفرانس و کلاس تخصصی رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ نهایی شد؛ سخنرانان مطرح بین المللی صنعت بازی

در راه ایران (۱۳۹۶-۰۷/۰۱/۲۰۱۸)

موضوعات و سخنرانیان ۲۶ کنفرانس و همچنین ۵ کلاس تخصصی دومین دوره رویداد بین المللی ۲۰۱۸ Tehran Game Convention اعلام شد.

به گزارش ایران اکنومیست به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ با پایان مهلت دریافت پیشنهادات برای سخنرانی در TGC ۲۰۱۸، هیات مشاوران این رویداد به بررسی رزومه و موضوعات سخنرانی داوطلبان پرداخته است تا با تجربه ترین افراد و موثرترین موضوعات را برای ارائه در این رویداد انتخاب کند. بر این اساس تاکنون ارائه دهندگان و موضوعات ۵ کلاس تخصصی قطعی شده است. این کلاس ها برخلاف دوره ی گذشته، یک روز پیش از آغاز TGC برگزار خواهند شد تا شرکت کنندگان امکان حضور و استفاده حداکثری از کنفرانس ها را نیز داشته باشند.

بر این اساس در بخش کسب و کار، دو کلاس تخصصی قطعی شده است که شامل ارائه Sean Taylor از شرکت PlayHaus با موضوع Attract Modes: How to build a culture of engagement و ارائه Caroline Stokes از The Forward Co. با موضوع Playfully Pitches with Purpose for creativity, performance and success می شود.

در بخش تولید نیز دو ارائه شامل کلاس پژمان میرزابابایی از شرکت UXR Lab با موضوع Data-driven Game Development: Improving Team Management و کلاس Brie Code از شرکت TRU LUV Media UG با موضوع Gameplay with Game Analytics and Player Metrics شده است.

Celia Hodent نیز قرار است در بخش طراحی بازی کلاسی تخصصی با عنوان Workshop: "UX and Cognitive Science Applied to Game Development" بر پا کند.

کلاس های تخصصی رویداد TGC، طولانی مدت و هفت ساعته هستند تا انتقال دانش و تجربه به خوبی در این کلاس ها صورت بگیرد. در بخش سخنرانی ها نیز تاکنون حضور ۲۶ سخنران خارجی قطعی شده است. این سخنرانی ها در ۵ بخش اصلی تجاری، تولید، فناوری، هنری و طراحی بازی قطعی شده است و به زودی اسامی سایر سخنرانان نیز اعلام می شود. قرار است در رویداد امسال ۸۰ سخنرانی برگزار شده که پیش بینی می شود ۵۰ سخنرانی توسط سخنرانان بین المللی ارائه شود.(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) همچنین بخش اول ناشران بین المللی که قرار است برای تجارت با بازی سازان ایرانی به TGC بیایند نیز به زودی اعلام خواهد شد. برای اطلاع از رزومه، موضوعات سخنرانی و جزئیات آن می توانید به سایت رویداد به نشانی tehrangamecon.com مراجعه نمایید.



۳۱ کنفرانس و کلاس تخصصی رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ نهایی شد (۲۰۱۸-۹۷/۱۰/۲۰)

موضوعات و سخنرانان ۲۶ کنفرانس و همچنین ۵ کلاس تخصصی دومین دوره رویداد بین المللی Tehran Game Convention ۲۰۱۸ اعلام شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با پایان مهلت دریافت پیشنهادات برای سخنرانی در TGC ۲۰۱۸، هیأت مشاوران این رویداد به بررسی رزومه و موضوعات سخنرانی داوطلبان پرداخته است تا باتجربه ترین افراد و موثرترین موضوعات را برای ارائه در این رویداد انتخاب کند. براین اساس تاکنون ارائه دهندگان و موضوعات ۵ کلاس تخصصی قطعی شده است. این کلاس ها برخلاف دوره ی گذشته، یک روز پیش از آغاز TGC برگزار خواهند شد تا شرکت کنندگان امکان حضور و استفاده حداکثری از کنفرانس ها را نیز داشته باشند.

براین اساس در بخش کسب و کار، دو کلاس تخصصی قطعی شده است که شامل ارائه Sean Taylor از شرکت PlayHaus با موضوع Attract Modes و Playfully Pitches with Purpose از ارائه Caroline Stokes از The Forward Co. با موضوع How to build a culture of engagement for creativity, performance and success می شود.

در بخش تولید نیز دو ارائه شامل کلاس پیمان میرزابابایی از شرکت UXR Lab با موضوع Data-driven Game Development: Improving Team Management و کلاس Brie Code از شرکت TRU LUV Media UG با موضوع Gameplay with Game Analytics and Player Metrics می شود.

Celia Hodent نیز قرار است در بخش طراحی بازی کلاسی تخصصی با عنوان Workshop: "UX and Cognitive Science Applied to Game Development" برپا کند.

کلاس های تخصصی رویداد TGC، طولانی مدت و هفت ساعته هستند تا انتقال دانش و تجربه به خوبی در این کلاس ها صورت بگیرد. در بخش سخنرانی ها نیز تاکنون حضور ۲۶ سخنران خارجی قطعی شده است. این سخنرانی ها در ۵ بخش اصلی تجاری، تولید، فناوری، هنری و طراحی بازی قطعی شده است و به زودی اسامی سایر سخنرانان نیز اعلام می شود. قرار است در رویداد امسال ۸۰ سخنرانی برگزار شده که بیش بینی می شود ۵۰ سخنرانی توسط سخنرانان بین المللی ارائه شود.

همچنین بخش اول ناشران بین المللی که قرار است برای تجارت با بازی سازان ایرانی به TGC بیایند نیز به زودی اعلام خواهد شد. برای اطلاع از رزومه، موضوعات سخنرانی و جزئیات آن می توانید به سایت رویداد به نشانی tehrangamecon.com مراجعه نمایید.



سخنرانان مطرح بین المللی صنعت بازی در راه ایران؛ ۳۱ کنفرانس و کلاس تخصصی رویداد بین المللی «تی جی سی» ۲۰۱۸ نهایی شد

موضوعات و سخنرانان ۲۶ کنفرانس و همچنین ۵ کلاس تخصصی دومین دوره رویداد بین المللی Tehran Game Convention ۲۰۱۸ اعلام شده. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با پایان مهلت دریافت پیشنهادات برای سخنرانی در «تی جی سی» ۲۰۱۸، هیأت مشاوران این رویداد به بررسی رزومه و موضوعات سخنرانی داوطلبان پرداخته است تا باتجربه ترین افراد و موثرترین موضوعات را برای ارائه در این رویداد انتخاب کند. براین اساس تاکنون ارائه دهندگان و موضوعات ۵ کلاس تخصصی قطعی شده است. این کلاس ها برخلاف دوره گذشته، یک روز پیش از آغاز «تی جی سی» برگزار خواهند شد تا شرکت کنندگان امکان حضور و استفاده حداکثری از کنفرانس ها را نیز داشته باشند.



سخنرانان مطرح بین‌المللی صنعت بازی در راه ایران؛ ۳۱ کنفرانس و کلاس تخصصی رویداد بین‌المللی TGC ۲۰۱۸ نهایی شد (۱۳۹۵-۱۲/۰۱/۱۳۹۶)

خبرایران: موضوعات و سخنرانان ۲۶ کنفرانس و همچنین ۵ کلاس تخصصی دومین دوره رویداد بین‌المللی Tehran Game Convention ۲۰۱۸ اعلام شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با پایان مهلت دریافت پیشنهادات برای سخنرانی در TGC ۲۰۱۸، هیات مشاوران این رویداد به بررسی رزومه و موضوعات سخنرانی داوطلبان پرداخته است تا باتجربه‌ترین افراد و موثرترین موضوعات را برای ارائه در این رویداد انتخاب کند.

براین اساس تاکنون ارائه‌دهندگان و موضوعات ۵ کلاس تخصصی قطعی شده است. این کلاس‌ها برخلاف دوره‌ی گذشته، یک روز پیش از آغاز TGC برگزار خواهند شد تا شرکت‌کنندگان امکان حضور و استفاده حداکثری از کنفرانس‌ها را نیز داشته باشند.

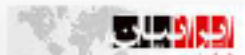
براین اساس در بخش کسب و کار، دو کلاس تخصصی قطعی شده است که شامل ارائه Sean Taylor از شرکت PlayHaus با موضوع Attract Modes؛ How to build a culture of engagement از Caroline Stokes از The Forward Co؛ با موضوع for creativity, performance and success می‌شود.

در بخش تولید نیز دو ارائه شامل کلاس پیمان میرزابابایی از شرکت UXR Lab با موضوع Data-driven Game Development: Improving Team Management؛ Brie Code از شرکت TRU LUV Media UG با موضوع Gameplay with Game Analytics and Player Metrics

Workshop: "UX and Cognitive Science Applied to Game Development" نیز قرار است در بخش طراحی بازی کلاسی تخصصی با عنوان Celia Hodent برپا کند.

کلاس‌های تخصصی رویداد TGC، طولانی مدت و هفت ساعته هستند تا انتقال دانش و تجربه به خوبی در این کلاس‌ها صورت بگیرد. در بخش سخنرانی‌ها نیز تاکنون حضور ۲۶ سخنران خارجی قطعی شده است. این سخنرانی‌ها در ۵ بخش اصلی تجاری، تولید، فناوری، هنری و طراحی بازی قطعی شده است و به زودی اسامی سایر سخنرانان نیز اعلام می‌شود. قرار است در رویداد امسال ۸۰ سخنرانی برگزار شده که پیش‌بینی می‌شود ۵۰ سخنرانی توسط سخنرانان بین‌المللی ارائه شود.

همچنین بخش اول ناشران بین‌المللی که قرار است برای تجارت با بازی‌سازان ایرانی به TGC بیایند نیز به زودی اعلام خواهد شد. برای اطلاع از رزومه، موضوعات سخنرانی و جزئیات آن می‌توانید به سایت رویداد به نشانی tehrangamecon.com مراجعه نمایید.



سخنرانان مطرح بین‌المللی صنعت بازی در راه ایران؛ ۳۱ کنفرانس و کلاس تخصصی رویداد بین‌المللی TGC ۲۰۱۸ نهایی شد (۱۳۹۵-۱۲/۰۱/۱۳۹۶)

ایرانیان_موضوعات و سخنرانان ۲۶ کنفرانس و همچنین ۵ کلاس تخصصی دومین دوره رویداد بین‌المللی Tehran Game Convention ۲۰۱۸ اعلام شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانین به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، با پایان مهلت دریافت پیشنهادات برای سخنرانی در TGC ۲۰۱۸، هیات مشاوران این رویداد به بررسی رزومه و موضوعات سخنرانی داوطلبان پرداخته است تا باتجربه‌ترین افراد و موثرترین موضوعات را برای ارائه در این رویداد انتخاب کند.

براین اساس تاکنون ارائه‌دهندگان و موضوعات ۵ کلاس تخصصی قطعی شده است. این کلاس‌ها برخلاف دوره‌ی گذشته، یک روز پیش از آغاز TGC برگزار خواهند شد تا شرکت‌کنندگان امکان حضور و استفاده حداکثری از کنفرانس‌ها را نیز داشته باشند.

براین اساس در بخش کسب و کار، دو کلاس تخصصی قطعی شده است که شامل ارائه Sean Taylor از شرکت PlayHaus با موضوع Attract Modes؛ How to build a culture of engagement از Caroline Stokes از The Forward Co؛ با موضوع for creativity, performance and success می‌شود.

در بخش تولید نیز دو ارائه شامل کلاس پیمان میرزابابایی از شرکت UXR Lab با موضوع Data-driven Game Development: Improving Team Management؛ Brie Code از شرکت TRU LUV Media UG با موضوع Gameplay with Game Analytics and Player Metrics

Workshop: "UX and Cognitive Science Applied to Game Development" نیز قرار است در بخش طراحی بازی کلاسی تخصصی با عنوان Celia Hodent برپا کند.

کلاس‌های تخصصی رویداد TGC، طولانی مدت و هفت ساعته هستند تا انتقال دانش و تجربه به خوبی در این کلاس‌ها صورت بگیرد. در بخش سخنرانی‌ها نیز تاکنون حضور ۲۶ سخنران خارجی قطعی شده است. این سخنرانی‌ها در ۵ بخش اصلی تجاری، تولید، فناوری، هنری و طراحی بازی قطعی شده است و به زودی اسامی سایر سخنرانان نیز اعلام می‌شود. قرار است در رویداد امسال ۸۰ سخنرانی برگزار شده که پیش‌بینی می‌شود ۵۰ سخنرانی (نام‌ها دارد ...)



(ادامه خبر ...) توسط سخنرانان بین المللی ارائه شود. همچنین بخش اول ناشران بین المللی که قرار است برای تجارت با بازی سازان ایرانی به TGC بیایند نیز به زودی اعلام خواهد شد. برای اطلاع از رزومه، موضوعات سخنرانی و جزئیات آن می توانید به سایت رویداد به نشانی tehrangamecon.com مراجعه نمایید.



روگاما

فناورانه

۳۱ کنفرانس و کلاس تخصصی رویداد بین المللی ۲۰۱۸ TGC نهایی شد. موضوعات و سخنرانان ۲۶ کنفرانس و همچنین ۵ کلاس تخصصی دومین دوره رویداد بین المللی ۲۰۱۸ Tehran Game Convention اعلام شد. به گزارش روزگارما به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با پایان مهلت دریافت پیشنهادات برای سخنرانی در ۲۰۱۸ TGC، هیات مشاوران این رویداد به بررسی رزومه و موضوعات سخنرانی داوطلبان پرداخته است تا باتجربه ترین افراد و موثرترین موضوعات را برای ارائه در این رویداد انتخاب کند. براین اساس تاکنون ارائه دهندگان و موضوعات ۵ کلاس تخصصی قطعی شده است. این کلاس ها برخلاف دوره ی گذشته، یک روز پیش از آغاز TGC برگزار خواهند شد تا شرکت کنندگان امکان حضور و استفاده حداکثری از کنفرانس ها را نیز داشته باشند. براین اساس در بخش کسب و کار، دو کلاس تخصصی قطعی شده است که شامل ارائه Sean Taylor از شرکت PlayHaus با موضوع Attract Modes: Playfully Pitches with Purpose و ارائه Caroline Stokes از The Forward Co. با موضوع Howto build a culture of engagement for creativity, performance and success می شود. در بخش تولید نیز دو ارائه شامل کلاس پژمان میرزابابایی از شرکت UXR Lab با موضوع Data-driven Game Development: Improving Gameplay with Game و Brie Code از شرکت TRULUV Media UG با موضوع Team Management قطعی شده است. Celia Hodent نیز قرار است در بخش طراحی بازی کلاسی تخصصی با عنوان Workshop: "UX and Cognitive Science Applied to Game Development" بر پا کند.

کلاس های تخصصی رویداد TGC، طولانی مدت و هفت ساعته هستند تا انتقال دانش و تجربه به خوبی در این کلاس ها صورت بگیرد. در بخش سخنرانی ها نیز تاکنون حضور ۲۶ سخنران خارجی قطعی شده است. این سخنرانی ها در ۵ بخش اصلی تجاری، تولید، فناوری، هنری و طراحی بازی قطعی شده است و به زودی اسامی سایر سخنرانان نیز اعلام می شود. قرار است در رویداد امسال ۸۰ سخنرانی برگزار شده که پیش بینی می شود ۵۰ سخنرانی توسط سخنرانان بین المللی ارائه شود. همچنین بخش اول ناشران بین المللی که قرار است برای تجارت با بازی سازان ایرانی به TGC بیایند نیز به زودی اعلام خواهد شد. برای اطلاع از رزومه، موضوعات سخنرانی و جزئیات آن می توانید به سایت رویداد به نشانی tehrangamecon.com مراجعه نمایید.

مرکز مخابراتی توسعه می یابد. عملیات کابل برگردان با هدف توسعه شبکه کابل در مراکز مخابراتی شهید لطفی و دکتر حسینی از تاریخ ۲۱ فروردین ماه آغاز می شود. به گزارش روابط عمومی مخابرات منطقه تهران، با اجرای عملیات مذکور ارتباط تلفنی مشترکین در مرکز مخابرات شهید لطفی با پیش شماره های ۲۲۹۳ الی ۲۲۹۸، ۲۶۷۵، ۲۶۹۱ در محدوده خیابان های وفامنش، شهاب و در مرکز مخابرات دکتر حسینی (مارلیک) با پیش شماره های ۶۵۱۰، ۶۵۱۱، ۶۵۱۴ الی ۶۵۱۷، ۶۵۱۹، ۶۵۵۹، ۶۵۳۹، ۳۹۶۱ در محدوده این مرکز به مدت ۷۲ ساعت با اختلال همراه است.



باشگاه خبرنگاران

انتصابات جدید در بنیاد ملی بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۱۳۹۴)

حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای امروز طی احکامی جداگانه معاونت جدید حمایت، معاونت جدید آموزش و سرپرست واحد روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را منصوب کرد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ حسن کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای امروز طی احکامی جداگانه معاونت جدید حمایت، معاونت جدید آموزش و سرپرست واحد روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای را منصوب کرد. طبق احکام مذکور متین ایزدی به سمت معاونت حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای منصوب شد. یکی از مهم ترین برنامه های معاونت حمایت در سال جاری اجرای طرح گسترده ی «هرم حمایت» است. این طرح یکی از برنامه های مهم بنیاد ملی بازی های رایانه ای است که پس از ماه ها برنامه ریزی و کار کارشناسی، جهت پشتیبانی و حمایت از بازی سازان داخلی اجرایی می شود. براساس این طرح با توجه به رتبه بندی، تولیدکنندگان بازی در سراسر کشور حمایت های مالی شفاف براساس رتبه ی اعلام شده کسب می کنند.

محمد حاجی میرزایی، معاون سابق واحد حمایت نیز در حکمی به سمت معاونت واحد آموزش بنیاد منصوب شد. تدوین سیاست های آموزشی، فعال سازی آموزشگاه های بازی سازی در کشور و تألیف و ترجمه منابع درسی جهت برگزاری دوره های مقدماتی بازی سازی در سراسر کشور از مهمترین اهداف این معاونت در سال جاری است. همچنین ایجاد بستری برای بازی سازان داخلی جهت ارتباط و بهره گیری از دانش و تجربه مربیان و اساتید بین المللی بازی سازی از دیگر فعالیت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) های واحد آموزش در سال جاری خواهد بود. همچنین علی فخار، مدیر روابط عمومی رویدادهای بنیاد ملی بازی های رایانه ای طی حکمی به عنوان سرپرست واحد روابط عمومی منصوب شد.



وزنه شتاب دهندگان در ایجاد فضای مجازی کودک و نوجوان سنگین تر از دولت است (۱۳۹۶-۱۳۹۵)

خبرگزاری میزان - معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سهم شتاب دهندگان در فرآیند حمایت از تولیدکنندگان برنامه های فضای مجازی کودک و نوجوان را بسیار کارسازتر از حضور دولت در این چرخه دانست و نقش دولت را به نظارت و استانداردسازی محدود کرد.

به گزارش گروه جامعه خبرگزاری میزان، سیدمحمدعلی سیدحسینی به نقش دولت برنامه سازی و ایجاد ساختار برای فضای مجازی کودک و نوجوان اشاره و اظهار کرد: همواره در غالب دولت ها و جوامع اصل بر این بوده است که کار نظارت و استانداردسازی را پوشش دهند و برنامه سازی و ایجاد محتوا و ساختارهای اجرایی را برنامه سازان و شتاب دهندگان بر عهده بگیرند.

وی در ادامه با بیان این نکته که دولت صرفا در این چرخه باید نقش نظارتی داشته و موانع را از میان بردارد گفت: تجربه موفق این دیدگاه را می توان در کشورهای پیشرفته ای چون آلمان دید که دولت در فرآیند برنامه سازی، به نظارت و استانداردسازی اکتفا می کند.

وی با اشاره به ساختارهای شکل گرفته در این فضا میان برنامه سازان اظهار کرد: ورود دولت به این چارچوب اشتباه بزرگی است زیرا دولت در این ساختار باید سعی در برداشتن موانع اقتصادی، سودآوری و قانونگذاری داشته باشد.

سیدحسینی با اذعان به موفقیت های کسب شده از سوی خانواده درسا در فرآیند حمایت از تولیدکنندگان خرد و برنامه سازی موفق در ساختارهای متناسب با جامعه گفت: تداوم این راه با حضور پررنگ درسا در رویدادهای بزرگ برای معرفی هرچه بیشتر خود و شناسایی برنامه سازان بالقوه لازم است. اقدامی که منجر به طراحی نقشه راه جامعی در زمینه برنامه سازی کودک و نوجوان خواهد شد.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از نیاز به کسب اعتماد از جانب جوامع دانشگاهی و علمی یاد کرد و گفت: از رهگذر پژوهش های دانشگاهی و حضور در این فضا می توان به مزایایی چون اعتبار علمی بالا و توجه به مباحث علمی و فنی روز اشاره کرد.

وی همچنین نقش نیازسنجی را نیز در کسب موفقیت خاطر نشان کرد و گفت: نیازسنجی ها می تواند محصول را با نیاز مخاطب همسو کرده و ذائقه و رفتار مخاطب را پیش بینی کند.

سیدحسینی در پایان به آمادگی مرکز ملی بازی های رایانه ای جهت مساعدت همه جانبه به برنامه سازان و حامیان برنامه سازی خرد، اشاره و اظهار کرد: این مرکز آمادگی این را دارد تا از فعالان این عرصه حمایت لازم را به عمل آورد.



وزنه شتاب دهندگان در ایجاد فضای مجازی کودک و نوجوان سنگین تر از دولت است (۱۳۹۶-۱۳۹۵)

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای، سهم شتاب دهندگان در فرآیند حمایت از تولیدکنندگان برنامه های فضای مجازی کودک و نوجوان را بسیار کارسازتر از حضور دولت در این چرخه دانست و نقش دولت را به نظارت و استانداردسازی محدود کرد.

به گزارش فانوس، سیدمحمدعلی سیدحسینی به نقش دولت برنامه سازی و ایجاد ساختار برای فضای مجازی کودک و نوجوان اشاره و اظهار کرد: همواره در غالب دولت ها و جوامع اصل بر این بوده است که کار نظارت و استانداردسازی را پوشش دهند و برنامه سازی و ایجاد محتوا و ساختارهای اجرایی را برنامه سازان و شتاب دهندگان بر عهده بگیرند.

وی در ادامه با بیان این نکته که دولت صرفا در این چرخه باید نقش نظارتی داشته و موانع را از میان بردارد گفت: تجربه موفق این دیدگاه را می توان در کشورهای پیشرفته ای چون آلمان دید که دولت در فرآیند برنامه سازی، به نظارت و استانداردسازی اکتفا می کند.

وی با اشاره به ساختارهای شکل گرفته در این فضا میان برنامه سازان اظهار کرد: ورود دولت به این چارچوب اشتباه بزرگی است زیرا دولت در این ساختار باید سعی در برداشتن موانع اقتصادی، سودآوری و قانونگذاری داشته باشد.

سیدحسینی با اذعان به موفقیت های کسب شده از سوی خانواده درسا در فرآیند حمایت از تولیدکنندگان خرد و برنامه سازی موفق در ساختارهای متناسب با جامعه گفت: تداوم این راه با حضور پررنگ درسا در رویدادهای بزرگ برای معرفی هرچه بیشتر خود و شناسایی برنامه سازان بالقوه لازم است. اقدامی که منجر به طراحی نقشه راه جامعی در زمینه برنامه سازی کودک و نوجوان خواهد شد.

معاون پژوهش بنیاد ملی بازی های رایانه ای همچنین از نیاز به کسب اعتماد از جانب جوامع دانشگاهی و علمی یاد کرد و گفت: از رهگذر پژوهش های دانشگاهی و حضور در این فضا می توان به مزایایی چون اعتبار علمی بالا و توجه به مباحث علمی و فنی روز اشاره کرد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی همچنین نقش نیازسنجی را نیز در کسب موفقیت خاطرنشان کرد و گفت: نیازسنجی ها می تواند محصول را با نیاز مخاطب همسو کرده و ذائقه و رفتار مخاطب را پیش بینی کند.

سیدحسینی در پایان به آمادگی مرکز ملی بازی های رایانه ای جهت مساعدت همه جانبه به برنامه سازان و حامیان برنامه سازی کرد، اشاره و اظهار کرد: این مرکز آمادگی این را دارد تا از فعالان این عرصه حمایت لازم را به عمل آورد.



۳۱ کنفرانس و کلاس تخصصی رویداد بین المللی ۲۰۱۸ TGC نهایی شد (۱۳۹۶-۱۷/۰۱/۲۰۱۸)

موضوعات و سخنرانان ۲۶ کنفرانس و همچنین ۵ کلاس تخصصی دومین دوره رویداد بین المللی ۲۰۱۸ Tehran Game Convention اعلام شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، با پایان مهلت دریافت پیشنهادات برای سخنرانی در ۲۰۱۸ TGC، هیات مشاوران این رویداد به بررسی رزومه و موضوعات سخنرانی داوطلبان پرداخته است تا باتجربه ترین افراد و موثرترین موضوعات را برای ارائه در این رویداد انتخاب کند. براین اساس تاکنون ارائه دهندگان و موضوعات ۵ کلاس تخصصی قطعی شده است. این کلاس ها برخلاف دوره ی گذشته، یک روز پیش از آغاز TGC برگزار خواهد شد تا شرکت کنندگان امکان حضور و استفاده حداکثری از کنفرانس ها را نیز داشته باشند.

براین اساس در بخش کسب و کار، دو کلاس تخصصی قطعی شده است که شامل ارائه Sean Taylor از شرکت PlayHaus با موضوع Attract Modes و How to build a culture of engagement از Caroline Stokes ارائه کننده Playfully Pitches with Purpose. با موضوع The Forward Co. for creativity, performance and success می شود.

در بخش تولید نیز دو ارائه شامل کلاس پیمان میرزابابایی از شرکت UXR Lab با موضوع Data-driven Game Development: Improving و Brie Code از شرکت TRULUV Media UG با موضوع Team Management قطعی شده است.

Celia Hodent نیز قرار است در بخش طراحی بازی کلاسی تخصصی با عنوان Workshop: "UX and Cognitive Science Applied to Game Development" برپا کند.

کلاس های تخصصی رویداد TGC، طولانی مدت و هفت ساعته هستند تا انتقال دانش و تجربه به خوبی در این کلاس ها صورت بگیرد. در بخش سخنرانی ها نیز تاکنون حضور ۲۶ سخنران خارجی قطعی شده است. این سخنرانی ها در ۵ بخش اصلی تجاری، تولید، فناوری، هنری و طراحی بازی قطعی شده است و به زودی اسامی سایر سخنرانان نیز اعلام می شود. قرار است در رویداد امسال ۸۰ سخنرانی برگزار شده که پیش بینی می شود ۵۰ سخنرانی توسط سخنرانان بین المللی ارائه شود.

همچنین بخش اول ناشران بین المللی که قرار است برای تجارت با بازی سازان ایرانی به TGC بیایند نیز به زودی اعلام خواهد شد. برای اطلاع از رزومه، موضوعات سخنرانی و جزئیات آن می توانید به سایت رویداد به نشانی tehrangamecon.com مراجعه نمایید.



ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی بازی های «جایزه گمیستان» را داوری می کنند (۱۳۹۶-۱۷/۰۱/۲۰۱۸)

هیات داوران ۱۰ نفره «جایزه گمیستان» در دومین رویداد Tehran Game Convention اعلام شد؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیات داوران «جایزه گمیستان» شامل نمایندگان ناشران و توزیع کنندگان بین المللی بازی های ویدئویی معرفی شدند و این افراد پس از پایان مهلت دریافت آثار، به انتخاب برترین بازی های منطقه گمیستان می پردازند.

براساس این گزارش گمیستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند.

هدف اصلی جایزه گمیستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. به همین دلیل نیز داوران گمیستان به صورت هدفمند انتخاب شده و شامل نمایندگانی از شرکت های بزرگ ناشر، توزیع کننده و خریدار بازی می شوند. همچنین این شرکت ها نیز در مناطق مختلف جغرافیایی فعالیت می کنند و به همین دلیل فرصت مناسبی برای بازی سازان است تا شانس خود را برای جلب نظر ناشران مختلف بین المللی امتحان کنند.

از جمله مطرح ترین داوران جایزه گمیستان می توان به «رامی اسماعیل» بازی ساز بسیار مطرح مستقل و همچنین داورانی از شرکت های King و اسکوتر ایکس نام برد.

لیست کامل داوران را می توانید از طریق صفحه www.tehrangamecon.com/en/gamistan-juries مشاهده نمایید.

بازی سازانی که قصد رقابت در جایزه گمیستان را دارند تا ۳۱ فروردین ماه فرصت دارند آثار خود را از طریق صفحه www.tehrangamecon.com/en/enroll - your-game ارسال کنند. پس از آن نیز مرحله داوری آغاز شده و نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) و سازندگان بازی های نامزد شده امکان حضور رایگان در رویداد را خواهند داشت. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGCT ۰۱۸ معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.



ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی بازی های «جایزه گیمستان» را داوری می کنند (۲۶/۱۱/۹۵-۲۶/۱۱/۹۵)

هیات داوران ۱۰ نفره «جایزه گیمستان» در دومین رویداد Tehran Game Convention اعلام شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیات داوران «جایزه گیمستان» شامل نمایندگان ناشران و توزیع کنندگان بین المللی بازی های ویدئویی معرفی شدند و این افراد پس از پایان مهلت دریافت آثار، به انتخاب برترین بازی های منطقه گیمستان می پردازند. براساس این گزارش گیمستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. به همین دلیل نیز داوران گیمستان به صورت هدفمند انتخاب شده و شامل نمایندگانی از شرکت های بزرگ ناشر، توزیع کننده و خریدار بازی می شوند. همچنین این شرکت ها نیز در مناطق مختلف جغرافیایی فعالیت می کنند و به همین دلیل فرصت مناسبی برای بازی سازان است تا شانس خود را برای جلب نظر ناشران مختلف بین المللی امتحان کنند.

از جمله مطرح ترین داوران جایزه گیمستان می توان به «رامی اسماعیل» بازی ساز بسیار مطرح مستقل و همچنین داورانی از شرکت های King و اسکوتر ایکس نام برد.

لیست کامل داوران را می توانید از طریق صفحه www.tehrangamecon.com/en/gamistan-juries مشاهده نمایید. بازی سازانی که قصد رقابت در جایزه گیمستان را دارند تا ۳۱ فروردین ماه فرصت دارند آثار خود را از طریق صفحه www.tehrangamecon.com/en/enroll - your-game ارسال کنند. پس از آن نیز مرحله داوری آغاز شده و نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد و سازندگان بازی های نامزد شده امکان حضور رایگان در رویداد را خواهند داشت. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGCT ۰۱۸ معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.



ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی بازی های «جایزه گیمستان» را داوری می کنند (۲۶/۱۱/۹۵-۲۶/۱۱/۹۵)

ایرانیان_ هیات داوران ۱۰ نفره «جایزه گیمستان» در دومین رویداد Tehran Game Convention اعلام شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیات داوران «جایزه گیمستان» شامل نمایندگان ناشران و توزیع کنندگان بین المللی بازی های ویدئویی معرفی شدند و این افراد پس از پایان مهلت دریافت آثار، به انتخاب برترین بازی های منطقه گیمستان می پردازند. براساس این گزارش گیمستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. به همین دلیل نیز داوران گیمستان به صورت هدفمند انتخاب شده و شامل نمایندگانی از شرکت های بزرگ ناشر، توزیع کننده و خریدار بازی می شوند. همچنین این شرکت ها نیز در مناطق مختلف جغرافیایی فعالیت می کنند و به همین دلیل فرصت مناسبی برای بازی سازان است تا شانس خود را برای جلب نظر ناشران مختلف بین المللی امتحان کنند.

از جمله مطرح ترین داوران جایزه گیمستان می توان به «رامی اسماعیل» بازی ساز بسیار مطرح مستقل و همچنین داورانی از شرکت های King و اسکوتر ایکس نام برد.

لیست کامل داوران را می توانید از طریق صفحه www.tehrangamecon.com/en/gamistan-juries مشاهده نمایید. بازی سازانی که قصد رقابت در جایزه گیمستان را دارند تا ۳۱ فروردین ماه فرصت دارند آثار خود را از طریق صفحه www.tehrangamecon.com/en/enroll - your-game ارسال کنند. پس از آن نیز مرحله داوری آغاز شده و نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد و سازندگان بازی های نامزد شده امکان حضور رایگان در رویداد را خواهند داشت. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGCT ۰۱۸ معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.

ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی بازی های «جایزه گیمستان» را داوری می کنند (۱۵۶۴۱-۹۷/۱/۲۶)

هیات داوران ۱۰ نفره «جایزه گیمستان» در دومین رویداد Tehran Game Convention اعلام شد.

به گزارش تیربرتر به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیات داوران «جایزه گیمستان» شامل نمایندگان ناشران و توزیع کنندگان بین المللی بازی های ویدئویی معرفی شدند و این افراد پس از پایان مهلت دریافت آثار، به انتخاب برترین بازی های منطقه گیمستان می پردازند.

براساس این گزارش گیمستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند.

هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. به همین دلیل نیز داوران گیمستان به صورت هدفمند انتخاب شده و شامل نمایندگانی از شرکت های بزرگ ناشر، توزیع کننده و خریدار بازی می شوند.

همچنین این شرکت ها نیز در مناطق مختلف جغرافیایی فعالیت می کنند و به همین دلیل فرصت مناسبی برای بازی سازان است تا شانس خود را برای جلب نظر ناشران مختلف بین المللی امتحان کنند.

از جمله مطرح ترین داوران جایزه گیمستان می توان به «رامی اسماعیل» بازی ساز بسیار مطرح مستقل و همچنین داورانی از شرکت های King و اسکوتر ایکس نام برد.

لیست کامل داوران را می توانید از طریق این صفحه مشاهده نمایید.

بازی سازانی که قصد رقابت در جایزه گیمستان را دارند، تا ۳۱ فروردین ماه فرصت دارند آثار خود را از طریق این صفحه ارسال کنند. پس از آن نیز مرحله داوری آغاز شده و نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد و سازندگان بازی های نامزد شده امکان حضور رایگان در رویداد را خواهند داشت. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC۲۰۱۸ معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.

انتهای پیام/

ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی بازی های «جایزه گیمستان» را داوری می کنند (۱۵۶۴۱-۹۷/۱/۲۶)

هیات داوران ۱۰ نفره «جایزه گیمستان» در دومین رویداد Tehran Game Convention اعلام شد.

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیات داوران «جایزه گیمستان» شامل نمایندگان ناشران و توزیع کنندگان بین المللی بازی های ویدئویی معرفی شدند و این افراد پس از پایان مهلت دریافت آثار، به انتخاب برترین بازی های منطقه گیمستان می پردازند.

براساس این گزارش گیمستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از دو میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند.

هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. به همین دلیل نیز داوران گیمستان به صورت هدفمند انتخاب شده و شامل نمایندگانی از شرکت های بزرگ ناشر، توزیع کننده و خریدار بازی می شوند. همچنین این شرکت ها نیز در مناطق مختلف جغرافیایی فعالیت می کنند و به همین دلیل فرصت مناسبی برای بازی سازان است تا شانس خود را برای جلب نظر ناشران مختلف بین المللی امتحان کنند.

از جمله مطرح ترین داوران جایزه گیمستان می توان به «رامی اسماعیل» بازی ساز بسیار مطرح مستقل و همچنین داورانی از شرکت های King و اسکوتر ایکس نام برد.

لیست کامل داوران را می توانید از طریق صفحه www.tehrangamecon.com/en/gamistan-juries مشاهده نمایید.

بازی سازانی که قصد رقابت در جایزه گیمستان را دارند، تا ۳۱ فروردین ماه فرصت دارند آثار خود را از طریق صفحه www.tehrangamecon.com/en/enroll-your-game ارسال کنند. پس از آن نیز مرحله داوری آغاز شده و نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد و سازندگان بازی های نامزد شده امکان حضور رایگان در رویداد را خواهند داشت. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC۲۰۱۸ معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.

لیست کامل داوران را می توانید از طریق صفحه www.tehrangamecon.com/en/enroll-your-game مشاهده نمایید.

بازی سازانی که قصد رقابت در جایزه گیمستان را دارند، تا ۳۱ فروردین ماه فرصت دارند آثار خود را از طریق صفحه www.tehrangamecon.com/en/enroll-your-game ارسال کنند. پس از آن نیز مرحله داوری آغاز شده و نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد و سازندگان بازی های نامزد شده امکان حضور رایگان در رویداد را خواهند داشت. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC۲۰۱۸ معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.

**بازی سازان بین المللی جایزه گیمنستان رویداد TGC را داوری خواهند کرد** (۱۳۹۶/۰۷/۲۲-۱۳۹۶/۰۷/۲۲)

اعضای هیات داوران ۱۰ نفره «جایزه گیمنستان» در دومین رویداد TGC معرفی شدند. گیمنستان نام منطقه ای فرضی است که ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی را شامل می شود. تمامی کشورهای حاضر در این منطقه، از وجود تیم های جوان بازی سازی بهره برده و صنعت بازی سازی آن ها نیز در حال رشد است. طبق آمار اعلام شده، بیشتر از ۲ میلیارد انسان در این منطقه زندگی می کنند که حدود ۴۰ درصد آن ها روزانه به انجام بازی های ویدیویی می پردازند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هدف اصلی جایزه گیمنستان را ایجاد فرصت برای بازی سازانی دانسته که خواهان حضور در بازارهای بین المللی هستند. لازم به ذکر است رامی اسماعیل، بازی ساز مستقل شناخته شده که در کارنامه او عناوینی همچون Super Crate Box و Nuclear Throne دیده می شود، به عنوان داور در این رویداد حضور خواهد داشت. قیل الیوت، مدیر اجتماعی و بازی سازان مستقل کمپانی اسکوتر انیکس نیز از دیگر داوران حاضر در TGC خواهد بود. می توانید لیست کامل داوران جایزه گیمنستان را در سایت رسمی این رویداد مشاهده کنید. بازی سازانی که قصد شرکت در جایزه گیمنستان را دارند، تا ۳۱ فروردین می توانند آثار خود را از طریق این آدرس ارسال کنند. نامزدهای بخش های مختلف این جایزه، ۱۵ خردادماه در سایت رویداد TGC معرفی شده و برندگان آن در اختتامیه، جوایزی را دریافت خواهند کرد. این رویداد روز ۱۴ و ۱۵ تیر در تهران برگزار خواهد شد. اگر تا پایان روز ۲ خرداد برای شرکت در ۲۰۱۸ TGC اقدام کنید، از تخفیف ۲۰ درصدی خرید زودهنگام بهره مند خواهید شد.

**ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی بازی های «جایزه گیمنستان» را داوری می کنند** (۱۳۹۶/۰۷/۲۲-۱۳۹۶/۰۷/۲۲)

هیات داوران ۱۰ نفره «جایزه گیمنستان» در دومین رویداد Tehran Game Convention اعلام شد. به گزارش پردیس گیم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیات داوران «جایزه گیمنستان» شامل نمایندگان ناشران و توزیع کنندگان بین المللی بازی های ویدیویی معرفی شدند و این افراد پس از پایان مهلت دریافت آثار، به انتخاب برترین بازی های منطقه گیمنستان می پردازند. براساس این گزارش گیمنستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدیویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمنستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. به همین دلیل نیز داوران گیمنستان به صورت هدفمند انتخاب شده و شامل نمایندگانی از شرکت های بزرگ ناشر، توزیع کننده و خریدار بازی می شوند. همچنین این شرکت ها نیز در مناطق مختلف جغرافیایی فعالیت می کنند و به همین دلیل فرصت مناسبی برای بازی سازان است تا شانس خود را برای جلب نظر ناشران مختلف بین المللی امتحان کنند. از جمله مطرح ترین داوران جایزه گیمنستان می توان به «رامی اسماعیل» بازی ساز بسیار مطرح مستقل و همچنین داورانی از شرکت های King و اسکوتر انیکس نام برد. لیست کامل داوران را می توانید از طریق صفحه www.tehrangamecon.com/en/gamistan-juries مشاهده نمایید. بازی سازانی که قصد رقابت در جایزه گیمنستان را دارند، تا ۳۱ فروردین ماه فرصت دارند آثار خود را از طریق صفحه www.tehrangamecon.com/en/enroll - your-game ارسال کنند. پس از آن نیز مرحله داوری آغاز شده و نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد و سازندگان بازی های نامزد شده امکان حضور رایگان در رویداد را خواهند داشت. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمنستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه ۲۰۱۸ TGC معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.

**برای انتخاب برترین بازی های منطقه گیمنستان؛ ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی بازی های «جایزه گیمنستان» را داوری می کنند** (۱۳۹۶/۰۷/۲۲-۱۳۹۶/۰۷/۲۲)

خبرایران: هیات داوران ۱۰ نفره «جایزه گیمنستان» در دومین رویداد Tehran Game Convention اعلام شد.

به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیات داوران «جایزه گیمنستان» شامل نمایندگان ناشران و توزیع کنندگان بین المللی بازی های ویدیویی معرفی شدند و این افراد پس از پایان مهلت دریافت آثار، به انتخاب برترین بازی های منطقه گیمنستان می پردازند. براساس این گزارش گیمنستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. به همین دلیل نیز داوران گیمستان به صورت هدفمند انتخاب شده و شامل نمایندگانی از شرکت های بزرگ ناشر، توزیع کننده و خریدار بازی می شوند. همچنین این شرکت ها نیز در مناطق مختلف جغرافیایی فعالیت می کنند و به همین دلیل فرصت مناسبی برای بازی سازان است تا شانس خود را برای جلب نظر ناشران مختلف بین المللی امتحان کنند.

از جمله مطرح ترین داوران جایزه گیمستان می توان به «رامی اسماعیل» بازی ساز بسیار مطرح مستقل و همچنین داورانی از شرکت های King و اسکوتر انیکس نام برد.

لیست کامل داوران را می توانید از طریق صفحه www.tehrangamecon.com/en/gamistan-junies مشاهده نمایید. بازی سازانی که قصد رقابت در جایزه گیمستان را دارند تا ۳۱ فروردین ماه فرصت دارند آثار خود را از طریق صفحه www.tehrangamecon.com/en/enroll - your-game ارسال کنند. پس از آن نیز مرحله داوری آغاز شده و نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد و سازندگان بازی های نامزد شده امکان حضور رایگان در رویداد را خواهند داشت. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC۲۰۱۸ معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.



ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی بازی های «جایزه گیمستان» را داوری می کنند (۱۳۹۵-۰۷/۰۱/۲۷)

هیات داوران ۱۰ نفره «جایزه گیمستان» در دومین رویداد Tehran Game Convention اعلام شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، هیات داوران «جایزه گیمستان» شامل نمایندگان ناشران و توزیع کنندگان بین المللی بازی های ویدئویی معرفی شدند و این افراد پس از پایان مهلت دریافت آثار، به انتخاب برترین بازی های منطقه گیمستان می پردازند. براساس این گزارش گیمستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. به همین دلیل نیز داوران گیمستان به صورت هدفمند انتخاب شده و شامل نمایندگانی از شرکت های بزرگ ناشر، توزیع کننده و خریدار بازی می شوند. همچنین این شرکت ها نیز در مناطق مختلف جغرافیایی فعالیت می کنند و به همین دلیل فرصت مناسبی برای بازی سازان است تا شانس خود را برای جلب نظر ناشران مختلف بین المللی امتحان کنند. از جمله مطرح ترین داوران جایزه گیمستان می توان به «رامی اسماعیل» بازی ساز بسیار مطرح مستقل و همچنین داورانی از شرکت های King و اسکوتر انیکس نام برد.

لیست کامل داوران را می توانید از طریق صفحه www.tehrangamecon.com/en/gamistan-junies مشاهده نمایید. بازی سازانی که قصد رقابت در جایزه گیمستان را دارند تا ۳۱ فروردین ماه فرصت دارند آثار خود را از طریق صفحه www.tehrangamecon.com/en/enroll - your-game ارسال کنند. پس از آن نیز مرحله داوری آغاز شده و ناشران و بازی سازان مطرح بین المللی بازی های «جایزه گیمستان» را داوری می کنند. هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد و سازندگان بازی های نامزد شده امکان حضور رایگان در رویداد را خواهند داشت. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC۲۰۱۸ معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.



مهلت ارسال آثار به «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» یک هفته تمدید شد (۱۳۹۵-۰۷/۰۱/۲۷)

خبرگزاری شبستان: مهلت ارسال آثار برای رقابت در «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» که تا پیش از این تا ۳۱ فروردین ماه تعیین شده بود، به مدت یک هفته تمدید شد.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به دلیل پیام ها و درخواست های مکرر بازی سازان برای تمدید مهلت ارسال آثار، مهلت ارسال آثار به دومین دوره رویداد Tehran Game Convention جهت رقابت در جایزه گیمستان، تا هفتم اردیبهشت ماه تمدید شد. تاکنون حدود ۶۰ بازی از کشورهای ایران، هند، پاکستان، ترکیه، قزاقستان، ارمنستان، بحرین و مصر جهت حضور در نخستین دوره جایزه گیمستان دریافت شده است. این هفت کشور در منطقه فرضی گیمستان هستند که مجموعاً ۳۳ کشور را شامل می شود. ۱۰ عضو هیات داوران «جایزه گیمستان» که شامل نمایندگان ناشران و توزیع کنندگان بین المللی بازی های ویدئویی هستند نیز معرفی شده اند و این افراد پس از پایان مهلت دریافت آثار، به انتخاب برترین بازی های منطقه گیمستان می پردازند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. به همین دلیل نیز داوران گیمستان به صورت هدفمند انتخاب شده و شامل نمایندگانی از شرکت های بزرگ ناشر، توزیع کننده و خریدار بازی می شوند. همچنین این شرکت ها نیز در مناطق مختلف جغرافیایی فعالیت می کنند و به همین دلیل فرصت مناسبی برای بازی سازان است تا شانس خود را برای جلب نظر ناشران مختلف بین المللی امتحان کنند.

بر اساس این گزارش نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد و این افراد امکان حضور رایگان در این رویداد را خواهند داشت. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC2018 معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت. دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی بازی های ویدئویی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا می شود. برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمستان به نشانی tehrangamecon.com/en/gamistan-awards مراجعه کنید.

در نظر داشته باشید که مهلت جدید یعنی ۷ اردیبهشت ماه، به هیچ عنوان تمدید نخواهد شد.
پایان پیام/۳۱



مهلت ارسال آثار به «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» یک هفته تمدید شد (۱۳۹۶-۰۷/۰۷-۱۳۹۶-۰۷/۰۷)

مهلت ارسال آثار برای رقابت در «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» که تا پیش از این تا ۳۱ فروردین ماه تعیین شده بود، به مدت یک هفته تمدید شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به دلیل پیام ها و درخواست های مکرر بازی سازان برای تمدید مهلت ارسال آثار، مهلت ارسال آثار به دومین دوره رویداد Tehran Game Convention جهت رقابت در جایزه گیمستان، تا هفتم اردیبهشت ماه تمدید شد. تاکنون حدود ۶۰ بازی از کشورهای ایران، هند، پاکستان، ترکیه، قزاقستان، ارمنستان، بحرین و مصر جهت حضور در نخستین دوره جایزه گیمستان دریافت شده است. این هفت کشور در منطقه فرضی گیمستان هستند که مجموعاً ۳۲ کشور را شامل می شود. ۱۰ عضو هیات داوران «جایزه گیمستان» که شامل نمایندگان ناشران و توزیع کنندگان بین المللی بازی های ویدئویی هستند نیز معرفی شده اند و این افراد پس از پایان مهلت دریافت آثار، به انتخاب برترین بازی های منطقه گیمستان می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. به همین دلیل نیز داوران گیمستان به صورت هدفمند انتخاب شده و شامل نمایندگانی از شرکت های بزرگ ناشر، توزیع کننده و خریدار بازی می شوند. همچنین این شرکت ها نیز در مناطق مختلف جغرافیایی فعالیت می کنند و به همین دلیل فرصت مناسبی برای بازی سازان است تا شانس خود را برای جلب نظر ناشران مختلف بین المللی امتحان کنند.

بر اساس این گزارش نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد و این افراد امکان حضور رایگان در این رویداد را خواهند داشت. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC2018 معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت. دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی بازی های ویدئویی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا می شود. برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمستان به نشانی tehrangamecon.com/en/gamistan-awards مراجعه کنید.

در نظر داشته باشید که مهلت جدید یعنی ۷ اردیبهشت ماه، به هیچ عنوان تمدید نخواهد شد.



با حضور قطعی هفت کشور تاکنون؛ مهلت ارسال آثار به «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» یک هفته تمدید شد (۱۳۹۶-۰۷/۰۷-۱۳۹۶-۰۷/۰۷)

خبرایران: مهلت ارسال آثار برای رقابت در «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» که تا پیش از این تا ۳۱ فروردین ماه تعیین شده بود، به مدت یک هفته تمدید شد. به گزارش خبرایران از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به دلیل پیام ها و درخواست های مکرر بازی سازان برای تمدید مهلت ارسال آثار، مهلت ارسال آثار به دومین دوره رویداد Tehran Game Convention جهت رقابت در جایزه گیمستان، تا هفتم اردیبهشت ماه تمدید شد. تاکنون حدود ۶۰ بازی از کشورهای ایران، هند، پاکستان، ترکیه، قزاقستان، ارمنستان، بحرین و مصر جهت حضور در نخستین دوره جایزه گیمستان دریافت شده است. این هفت کشور در منطقه فرضی گیمستان هستند که مجموعاً ۳۲ کشور را شامل می شود. ۱۰ عضو هیات داوران «جایزه گیمستان» که شامل نمایندگان ناشران و توزیع کنندگان بین المللی بازی های ویدئویی هستند نیز معرفی شده اند و این افراد پس از پایان مهلت دریافت آثار، به انتخاب برترین بازی های منطقه گیمستان می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) گردند. به همین دلیل نیز داوران گیمستان به صورت هدفمند انتخاب شده و شامل نمایندگانی از شرکت های بزرگ ناشر، توزیع کننده و خریدار بازی می شوند. همچنین این شرکت ها نیز در مناطق مختلف جغرافیایی فعالیت می کنند و به همین دلیل فرصت مناسبی برای بازی سازان است تا شانس خود را برای جلب نظر ناشران مختلف بین المللی امتحان کنند.

براساس این گزارش نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد و این افراد امکان حضور رایگان در این رویداد را خواهند داشت. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC۲۰۱۸ معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت. دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی بازی های ویدئویی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا می شود. برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمستان به نشانی tehrangamecon.com/en/gamistan-awards مراجعه کنید.

در نظر داشته باشید که مهلت جدید یعنی ۷ اردیبهشت ماه، به هیچ عنوان تمدید نخواهد شد.



مهلت ارسال آثار به «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» یک هفته تمدید شد (۱۳۹۵-۰۷-۲۷ تا ۰۸-۰۱-۲۰۱۸)

گروه فناوری اطلاعات - مهلت ارسال آثار برای رقابت در «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» که تا پیش از این تا ۳۱ فروردین ماه تعیین شده بود، به مدت یک هفته تمدید شد.

به گزارش ایکتا؛ به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به دلیل پیام ها و درخواست های مکرر بازی سازان برای تمدید مهلت ارسال آثار، مهلت ارسال آثار به دومین دوره رویداد Tehran Game Convention جهت رقابت در جایزه گیمستان، تا هفتم اردیبهشت ماه تمدید شد.

تاکنون حدود ۶۰ بازی از کشورهای ایران، هند، پاکستان، ترکیه، قزاقستان، ارمنستان، بحرین و مصر جهت حضور در نخستین دوره جایزه گیمستان دریافت شده است. این هفت کشور در منطقه فرضی گیمستان هستند که مجموعاً ۳۳ کشور را شامل می شود.

۱۰ عضو هیئت داوران «جایزه گیمستان» که شامل نمایندگان ناشران و توزیع کنندگان بین المللی بازی های ویدئویی هستند نیز معرفی شده اند و این افراد پس از پایان مهلت دریافت آثار، به انتخاب برترین بازی های منطقه گیمستان می پردازند.

هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. به همین دلیل نیز داوران گیمستان به صورت هدفمند انتخاب شده و شامل نمایندگانی از شرکت های بزرگ ناشر، توزیع کننده و خریدار بازی می شوند. همچنین این شرکت ها نیز در مناطق مختلف جغرافیایی فعالیت می کنند و به همین دلیل فرصت مناسبی برای بازی سازان است تا شانس خود را برای جلب نظر ناشران مختلف بین المللی امتحان کنند.

براساس این گزارش نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد و این افراد امکان حضور رایگان در این رویداد را خواهند داشت. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC۲۰۱۸ معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.

دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی بازی های ویدئویی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا می شود. برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمستان به نشانی tehrangamecon.com/en/gamistan-awards مراجعه کنید.

انتهای پیام



مهلت ارسال آثار به «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» یک هفته تمدید شد (۱۳۹۵-۰۷-۲۷ تا ۰۸-۰۱-۲۰۱۸)

تهران (پانا) - مهلت ارسال آثار برای رقابت در «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» که تا پیش از این تا ۳۱ فروردین ماه تعیین شده بود، به مدت یک هفته تمدید شد.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به دلیل پیام ها و درخواست های مکرر بازی سازان برای تمدید مهلت ارسال آثار، مهلت ارسال آثار به دومین دوره رویداد Tehran Game Convention جهت رقابت در جایزه گیمستان، تا هفتم اردیبهشت ماه تمدید شد.

تاکنون حدود ۶۰ بازی از کشورهای ایران، هند، پاکستان، ترکیه، قزاقستان، ارمنستان، بحرین و مصر جهت حضور در نخستین دوره جایزه گیمستان دریافت شده است. این هفت کشور در منطقه فرضی گیمستان هستند که مجموعاً ۳۳ کشور را شامل می شود.

۱۰ عضو هیئت داوران «جایزه گیمستان» که شامل نمایندگان ناشران و توزیع کنندگان بین المللی بازی های ویدئویی هستند نیز معرفی شده اند و این افراد پس از پایان مهلت دریافت آثار، به انتخاب برترین بازی های منطقه گیمستان می پردازند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) هدف اصلی جایزه گیمیستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. به همین دلیل نیز داوران گیمیستان به صورت هدفمند انتخاب شده و شامل نمایندگانی از شرکت های بزرگ ناشر، توزیع کننده و خریدار بازی می شوند. همچنین این شرکت ها نیز در مناطق مختلف جغرافیایی فعالیت می کنند و به همین دلیل فرصت مناسبی برای بازی سازان است تا شانس خود را برای جلب نظر ناشران مختلف بین المللی امتحان کنند.

بر اساس این گزارش نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد و این افراد امکان حضور رایگان در این رویداد را خواهند داشت. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمیستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC2018 معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت. دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی بازی های ویدئویی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا می شود. برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمیستان به نشانی tehrangamecon.com/en/gamistan-awards مراجعه کنید.

در نظر داشته باشید که مهلت جدید یعنی ۷ اردیبهشت ماه، به هیچ عنوان تمدید نخواهد شد.

سخت افزار

مهلت نهایی ارسال آثار به «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» تمدید شد (۱۳۹۷-۰۷-۰۱)

مهلت ارسال آثار برای رقابت در «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» که تا پیش از این تا ۳۱ فروردین ماه تعیین شده بود، به مدت یک هفته تمدید شد. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به دلیل پیام ها و درخواست های مکرر بازی سازان برای تمدید مهلت ارسال آثار، مهلت ارسال آثار به دومین دوره رویداد **TehranGame Convention** جهت رقابت در جایزه گیمیستان، تا هفتم اردیبهشت ماه تمدید شد. تاکنون حدود ۶۰ بازی از کشورهای ایران، هند، پاکستان، ترکیه، قزاقستان، ارمنستان، بحرین و مصر جهت حضور در نخستین دوره جایزه گیمیستان دریافت شده است. این هفت کشور در منطقه فرضی گیمیستان هستند که مجموعاً ۳۳ کشور را شامل می شود.

۱۰ عضو هیات داوران «جایزه گیمیستان» که شامل نمایندگان ناشران و توزیع کنندگان بین المللی بازی های ویدئویی هستند نیز معرفی شده اند و این افراد پس از پایان مهلت دریافت آثار، به انتخاب برترین بازی های منطقه گیمیستان می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمیستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. به همین دلیل نیز داوران گیمیستان به صورت هدفمند انتخاب شده و شامل نمایندگانی از شرکت های بزرگ ناشر، توزیع کننده و خریدار بازی می شوند. همچنین این شرکت ها نیز در مناطق مختلف جغرافیایی فعالیت می کنند و به همین دلیل فرصت مناسبی برای بازی سازان است تا شانس خود را برای جلب نظر ناشران مختلف بین المللی امتحان کنند. بر اساس این گزارش نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد و این افراد امکان حضور رایگان در این رویداد را خواهند داشت. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمیستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC2018 معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت. دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی بازی های ویدئویی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا می شود. برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمیستان به نشانی tehrangamecon.com/en/gamistan-awards مراجعه کنید. در نظر داشته باشید که مهلت جدید یعنی ۷ اردیبهشت ماه، به هیچ عنوان تمدید نخواهد شد.

هیات داوران «جایزه گیمیستان» شامل نمایندگان ناشران و توزیع کنندگان بین المللی بازی های ویدئویی معرفی شدند و این افراد پس از پایان مهلت دریافت آثار، به انتخاب برترین بازی های منطقه گیمیستان می پردازند. بر اساس این گزارش گیمیستان نام منطقه ای فرضی است که در آن ۳۳ کشور آسیایی و آفریقایی، از هند و مراکش تا قزاقستان و یمن و همچنین کشورهای مانند ترکیه و مصر در آن حضور دارند. ویژگی این کشورها این است که تیم های جوان و خلاق در این کشورها فعالیت کرده و صنعت بازی های ویدئویی در آنجا همانند کشورمان در حال رشد است. بیش از ۲ میلیارد نفر در این منطقه زندگی کرده و ۴۰ درصد آن ها روزانه به بازی کردن می پردازند. هدف اصلی جایزه گیمیستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. به همین دلیل نیز داوران گیمیستان به صورت هدفمند انتخاب شده و شامل نمایندگانی از شرکت های بزرگ ناشر، توزیع کننده و خریدار بازی می شوند. همچنین این شرکت ها نیز در مناطق مختلف جغرافیایی فعالیت می کنند و به همین دلیل فرصت مناسبی برای بازی سازان است تا شانس خود را برای جلب نظر ناشران مختلف بین المللی امتحان کنند. از جمله مطرح ترین داوران جایزه گیمیستان می توان به «رامی اسماعیل» بازی ساز بسیار مطرح مستقل و همچنین داورانی از شرکت های **King** و اسکوتر انیکس نام برد.

مهلت ارسال آثار به «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» یک هفته تمدید شد (۱۳۹۷-۰۷-۰۱)

مهلت ارسال آثار برای رقابت در «جایزه گیمیستان ۲۰۱۸» که تا پیش از این تا ۳۱ فروردین ماه تعیین شده بود، به مدت یک هفته تمدید شد. به گزارش پردیس گیم به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به دلیل پیام ها و درخواست های مکرر بازی سازان برای تمدید مهلت ارسال آثار، مهلت ارسال آثار به دومین دوره رویداد **Tehran Game Convention** جهت رقابت در جایزه گیمیستان، تا هفتم اردیبهشت ماه تمدید شد. تاکنون حدود ۶۰ بازی از کشورهای ایران، هند، پاکستان، ترکیه، قزاقستان، ارمنستان، بحرین و مصر جهت حضور در نخستین دوره جایزه گیمیستان (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دریافت شده است. این هفت کشور در منطقه فرضی گیمستان هستند که مجموعاً ۳۳ کشور را شامل می‌شود. ۱۰ عضو هیات داوران «جایزه گیمستان» که شامل نمایندگان ناشران و توزیع کنندگان بین‌المللی بازی‌های ویدئویی هستند نیز معرفی شده‌اند و این افراد پس از پایان مهلت دریافت آثار، به انتخاب برترین بازی‌های منطقه گیمستان می‌پردازند.

هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین‌المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می‌گردند. به همین دلیل نیز داوران گیمستان به صورت هدفمند انتخاب شده و شامل نمایندگانی از شرکت‌های بزرگ ناشر، توزیع کننده و خریدار بازی می‌شوند. همچنین این شرکت‌ها نیز در مناطق مختلف جغرافیایی فعالیت می‌کنند و به همین دلیل فرصت مناسبی برای بازی سازان است تا شانس خود را برای جلب نظر ناشران مختلف بین‌المللی امتحان کنند.

براساس این گزارش نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد و این افراد امکان حضور رایگان در این رویداد را خواهند داشت. در نهایت بهترین بازی‌های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC ۲۰۱۸ معرفی می‌شود و جوایز ارزنده‌ای به برندگان تعلق خواهد گرفت.

دومین دوره رویداد بین‌المللی TGC به عنوان بزرگ‌ترین رویداد تجاری و علمی بازی‌های ویدئویی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما برپا می‌شود. برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می‌توانید به صفحه اختصاصی گیمستان به نشانی tehrangamecon.com/en/gamistan-awards مراجعه کنید.

در نظر داشته باشید که مهلت جدید یعنی ۷ اردیبهشت ماه، به هیچ عنوان تمدید نخواهد شد.

نیچایته

با حضور قطعی هفت کشور تاکنون؛ مهلت ارسال آثار به «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» تمدید شد (۱۳۹۶/۰۷/۰۱-۱۳۹۶/۰۷/۰۱)

بنابر اعلام رسمی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مهلت ارسال آثار برای رقابت در «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» که تا پیش از این تا ۳۱ فروردین ماه تعیین شده بود به مدت یک هفته تمدید شده است. گفته می‌شود دلیل این تمدید پیام‌ها و درخواست‌های مکرر بازی سازان بوده و به همین خاطر تا هفتم اردیبهشت ماه برای ارسال آثار به دومین رویداد Tehran Game Convention فرصت باقی است.

بنیاد ملی می‌گوید که تا به این لحظه، حدود ۶۰ بازی از کشورهای ایران، هند، پاکستان، ترکیه، قزاقستان، ارمنستان، بحرین و مصر برای حضور در نخستین دوره جایزه گیمستان ارسال شده است. این هفت کشور، جزو منطقه فرضی «گیمستان» هستند که در مجموع ۳۳ کشور را شامل می‌شود.

هدف اصلی بنیاد ملی از برگزاری جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای بازی سازانی است که به دنبال ارتباط با ناشران و خریداران بین‌المللی و نیز در حضور بازارهای بین‌جهانی هستند. داوران گیمستان نیز به همین خاطر به شکلی هدفمند انتخاب شده‌اند و نمایندگانی از شرکت‌های بزرگ ناشر، توزیع کننده و خریدار میان آنها به چشم می‌خورد. گفتنی است این شرکت‌ها در مناطق مختلفی از جهان فعالیت دارند و به همین خاطر، بازی سازان شانس بزرگی برای جلب نظر ناشران بین‌المللی خواهند داشت.

نامزدهای هر بخش از جایزه گیمستان در روز ۱۵ خردادماه اعلام خواهد شد و این افراد می‌توانند به صورت رایگان در این رویداد شرکت کنند. ۱۵ تیرماه نیز بهترین بازی‌های منطقه گیمستان در جریان مراسم اختتامیه Tehran Game Convention ۲۰۱۸ معرفی شده و جوایزی را دریافت می‌کنند.

دومین دوره از رویداد تجاری و علمی TGC قرار است طی چهاردهم و شانزدهم تیرماه در مرکز همایش‌های بین‌المللی صدا و سیما برپا شود. برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار می‌توانید به صفحه اختصاصی گیمستان به نشانی tehrangamecon.com/en/gamistan-awards مراجعه کنید و گفتنی است که مهلت جدید به هیچ وجه تمدید نخواهد شد.

زیرک‌ری

با حضور قطعی هفت کشور تاکنون؛ مهلت ارسال آثار به «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» یک هفته تمدید شد (۱۳۹۶/۰۷/۰۱-۱۳۹۶/۰۷/۰۱)

مهلت ارسال آثار برای رقابت در «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» که تا پیش از این تا ۳۱ فروردین ماه تعیین شده بود، به مدت یک هفته تمدید شد؛ در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، به دلیل پیام‌ها و درخواست‌های مکرر بازی سازان برای تمدید مهلت ارسال آثار، مهلت ارسال آثار به دومین دوره رویداد Tehran Game Convention جهت رقابت در جایزه گیمستان، تا هفتم اردیبهشت ماه تمدید شد.

تاکنون حدود ۶۰ بازی از کشورهای ایران، هند، پاکستان، ترکیه، قزاقستان، ارمنستان، بحرین و مصر جهت حضور در نخستین دوره جایزه گیمستان دریافت شده است. این هفت کشور در منطقه فرضی گیمستان هستند که مجموعاً ۳۳ کشور را شامل می‌شود.

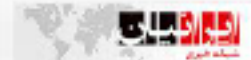
۱۰ عضو هیات داوران «جایزه گیمستان» که شامل نمایندگان ناشران و توزیع کنندگان بین‌المللی بازی‌های ویدئویی هستند نیز معرفی شده‌اند و این افراد پس از پایان مهلت دریافت آثار، به انتخاب برترین بازی‌های منطقه گیمستان می‌پردازند.

هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین‌المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می‌گردند. به همین دلیل نیز داوران گیمستان به صورت هدفمند انتخاب شده و شامل نمایندگانی از شرکت‌های بزرگ ناشر، توزیع کننده و خریدار بازی می‌شوند. همچنین (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) این شرکت ها نیز در مناطق مختلف جغرافیایی فعالیت می کنند و به همین دلیل فرصت مناسبی برای بازی سازان است تا شانس خود را برای جلب نظر ناشران مختلف بین المللی امتحان کنند.

براساس این گزارش نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد و این افراد امکان حضور رایگان در این رویداد را خواهند داشت. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC2018 معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت. دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی بازی های ویدئویی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا می شود. برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمستان به نشانی tehrangamecon.com/en/gamistan-awards مراجعه کنید.

در نظر داشته باشید که مهلت جدید یعنی ۷ اردیبهشت ماه، به هیچ عنوان تمدید نخواهد شد.



با حضور قطعی هفت کشور تاکنون؛ مهلت ارسال آثار به «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» یک هفته تمدید شد (۱۳۹۶-۰۷/۰۶-۰۱)

ایرانیان... مهلت ارسال آثار برای رقابت در «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» که تا پیش از این تا ۳۱ فروردین ماه تعیین شده بود، به مدت یک هفته تمدید شد.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، به دلیل پیام ها و درخواست های مکرر بازی سازان برای تمدید مهلت ارسال آثار، مهلت ارسال آثار به دومین دوره رویداد Tehran Game Convention جهت رقابت در جایزه گیمستان، تا هفتم اردیبهشت ماه تمدید شد. تاکنون حدود ۶۰ بازی از کشورهای ایران، هند، پاکستان، ترکیه، قزاقستان، ارمنستان، بحرین و مصر جهت حضور در نخستین دوره جایزه گیمستان دریافت شده است. این هفت کشور در منطقه فرضی گیمستان هستند که مجموعاً ۳۳ کشور را شامل می شود.

۱۰ عضو هیات داوران «جایزه گیمستان» که شامل نمایندگان ناشران و توزیع کنندگان بین المللی بازی های ویدئویی هستند نیز معرفی شده اند و این افراد پس از پایان مهلت دریافت آثار، به انتخاب برترین بازی های منطقه گیمستان می پردازند.

هدف اصلی جایزه گیمستان ایجاد فرصت برای توسعه دهندگانی است که به دنبال ناشران و خریداران بین المللی جهت حضور در بازارهای جهانی می گردند. به همین دلیل نیز داوران گیمستان به صورت هدفمند انتخاب شده و شامل نمایندگانی از شرکت های بزرگ ناشر، توزیع کننده و خریدار بازی می شوند. همچنین این شرکت ها نیز در مناطق مختلف جغرافیایی فعالیت می کنند و به همین دلیل فرصت مناسبی برای بازی سازان است تا شانس خود را برای جلب نظر ناشران مختلف بین المللی امتحان کنند.

براساس این گزارش نامزدهای هر بخش ۱۵ خردادماه در سایت رویداد تی جی سی معرفی خواهند شد و این افراد امکان حضور رایگان در این رویداد را خواهند داشت. در نهایت بهترین بازی های منطقه گیمستان ۱۵ تیرماه و در مراسم اختتامیه TGC2018 معرفی می شود و جوایز ارزنده ای به برندگان تعلق خواهد گرفت. دومین دوره رویداد بین المللی TGC به عنوان بزرگ ترین رویداد تجاری و علمی بازی های ویدئویی در منطقه ۱۴ و ۱۵ تیرماه در مرکز همایش های بین المللی صدا و سیما برپا می شود. برای کسب اطلاعات بیشتر و ارسال آثار خود می توانید به صفحه اختصاصی گیمستان به نشانی tehrangamecon.com/en/gamistan-awards مراجعه کنید.

در نظر داشته باشید که مهلت جدید یعنی ۷ اردیبهشت ماه، به هیچ عنوان تمدید نخواهد شد.



اعزام بازی سازان ایرانی به رویداد دیجیتال دراگونز لهستان (۱۳۹۶-۰۷/۰۶-۰۱)

انستیتو ملی بازی سازی در راستای تحقق شعار «بازی ایرانی، رویکرد جهانی» و جهت انتقال تجربیات جهانی صنعت گیم به بازی سازان داخلی، فعالان این صنعت در پلتفرم کامپیوترهای شخصی را به رویداد دیجیتال دراگونز اعزام می کند. مهلت ارسال آثار به «جایزه گیمستان ۲۰۱۸» یک هفته تمدید شد.

به دلیل پیام ها و درخواست های مکرر بازی سازان برای تمدید مهلت ارسال آثار، مهلت ارسال آثار به دومین دوره رویداد Tehran Game Convention جهت رقابت در جایزه گیمستان، تا هفتم اردیبهشت ماه تمدید شد. تاکنون حدود ۶۰ بازی از کشورهای ایران، هند، پاکستان، ترکیه، قزاقستان، ارمنستان، بحرین و مصر جهت حضور در نخستین دوره جایزه گیمستان دریافت شده است. این هفت کشور در منطقه فرضی گیمستان هستند که مجموعاً ۳۳ کشور را شامل می شود. دومین دوره مسابقات ساخت بازی های رایانه ای

دوره دوم مسابقات ساخت بازی های رایانه ای ویژه دانش آموزان پایه پنجم، ششم و دوره اول و دوم متوسطه قرار است بیست و یکم اردیبهشت اسفند سال توسط آموزش و پرورش منطقه ۲ با همکاری موسسه واله و بنیاد ملی بازی های رایانه ای در دبیرستان پسرانه واله (شعبه دریاچه چیترگر) برگزار شود.

۳۱ کنفرانس و کلاس تخصصی رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ نهایی شد

در بخش سخنرانی ها نیز تاکنون حضور ۲۶ سخنران خارجی قطعی شده است. این سخنرانی ها در ۵ بخش اصلی تجاری، تولید، فناوری، هنری و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) طراحی بازی قطعی شده است و به زودی اسامی سایر سخنرانان نیز اعلام می شود. قرار است در رویداد ۸۰ سخنرانی برگزار شده که پیش بینی می شود ۵۰ سخنرانی توسط سخنرانان بین المللی ارائه شود.



مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با ایلنا: ریشه مشکلات در صنعت محتوای کشور، عدم رعایت قانون کپی رایب است / مذاکره با شرکت های خارجی برای افزایش شاخص کیفیت سرویس بازی های آنلاین (۱۳۹۵-۰۷-۰۷)

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ریشه مشکلات در بخش محتوای کشور عدم رعایت حقوق کپی رایب است.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با خبرنگار اقتصادی ایلنا درباره وضعیت قانون کپی رایب در صنعت بازی گفت: قانون مالکیت فکری و معنوی که آن را با عنوان کپی رایب می شناسیم، یک الزام جهانی محسوب می شود و تمامی کشورهای فعال در صنعت نرم افزار و بازی قانون کپی رایب را رعایت می کنند اما ایران به عنوان کشوری که در حوزه محتوا در حال پیشرفت است و صنعت بزرگی در بخش نرم افزار و بازی دارد همچنان کپی رایب را رعایت نمی کند و به همین دلیل صاحبان محتوا با مشکلات متعددی روبرو هستند.

وی تاکید کرد: کپی رایب زیرساخت اصلی صنایع محتوایی دنیا از جمله بازی سازی است و ایران تا زمانی که این قانون را رعایت نکند، شاهد رشد و پیشرفت های چشمگیر ایران حتی با تزریق سرمایه به این بخش نخواهیم بود؛ در حقیقت ریشه مشکلات در بخش محتوای کشور عدم رعایت حقوق کپی رایب است.

کریمی قدوسی با بیان این که عدم رعایت قانون کپی رایب در ایران از موانع اصلی در توزیع بازی های ایرانی به صورت جهانی است، اظهار داشت: جامعه جهانی به دلیل عدم رعایت حقوق مالکیت فکری و معنوی به ایران اعتماد ندارد و سرمایه گذاران و ناشران بین المللی تصورشان این است که ایرانی ها به مالکیت فرهنگی و محتوایی آنها احترام نمی گذارند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: باید با رعایت قانون کپی رایب و تعامل جهانی به جامعه جهانی بپیوندیم، این تنها چاره ای است که علاوه بر حمایت از تولیدات داخلی باعث می شود تا سرمایه گذاران خارجی ریسک را کنار بگذارند و در صنایع محتوایی ایران سرمایه گذاری انجام دهند.

کریمی قدوسی تاکید کرد: اگر قرار باشد ایران به کنوانسیون های بین المللی بپیوندد، ضروری است تا تولید کنندگان محتوا از لایسنس های رسمی برای نرم افزارها و غیره استفاده کنند که در وضعیت تحریم های موجود غیر ممکن است.

وی خاطر نشان کرد: افزایش شاخص کیفیت سرویس بازی های آنلاین با مذاکره و گفتگو با شرکت های خارجی به منظور کاهش تاخیر در دسترسی توسط گیرها از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در حال پیگیری است.

کریمی قدوسی گفت: قانون مالکیت فکری و معنوی از سوی وزارت خانه های ارشاد و ارتباطات در حال پیگیری است. امیدوار هستیم IP های استاتیک به منظور هویت دار شدن کاربران فضای مجازی و قانونی برای حمایت از محتوا و صاحبان ایده مطابق با وضعیت روز دنیا بالاخره در ایران ایجاد و اجرایی شود.



ریشه مشکلات در صنعت محتوای کشور، عدم رعایت قانون کپی رایب است / مذاکره با شرکت های خارجی برای افزایش شاخص کیفیت سرویس بازی های آنلاین (۱۳۹۵-۰۷-۰۷)

فصل اقتصاد - مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ریشه مشکلات در بخش محتوای کشور عدم رعایت حقوق کپی رایب است.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت قانون کپی رایب در صنعت بازی گفت: قانون مالکیت فکری و معنوی که آن را با عنوان کپی رایب می شناسیم، یک الزام جهانی محسوب می شود و تمامی کشورهای فعال در صنعت نرم افزار و بازی قانون کپی رایب را رعایت می کنند اما ایران به عنوان کشوری که در حوزه محتوا در حال پیشرفت است و صنعت بزرگی در بخش نرم افزار و بازی دارد همچنان کپی رایب را رعایت نمی کند و به همین دلیل صاحبان محتوا با مشکلات متعددی روبرو هستند.

وی تاکید کرد: کپی رایب زیرساخت اصلی صنایع محتوایی دنیا از جمله بازی سازی است و ایران تا زمانی که این قانون را رعایت نکند، شاهد رشد و پیشرفت های چشمگیر ایران حتی با تزریق سرمایه به این بخش نخواهیم بود؛ در حقیقت ریشه مشکلات در بخش محتوای کشور عدم رعایت حقوق کپی رایب است.

کریمی قدوسی با بیان این که عدم رعایت قانون کپی رایب در ایران از موانع اصلی در توزیع بازی های ایرانی به صورت جهانی است، اظهار داشت: جامعه جهانی به دلیل عدم رعایت حقوق مالکیت فکری و معنوی به ایران اعتماد ندارد و سرمایه گذاران و ناشران بین المللی تصورشان این است که ایرانی ها به مالکیت فرهنگی و محتوایی آنها احترام نمی گذارند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: باید با رعایت قانون کپی رایب و تعامل جهانی به جامعه جهانی بپیوندیم، این تنها چاره ای است که علاوه بر حمایت از تولیدات داخلی باعث می شود تا سرمایه گذاران خارجی ریسک را کنار بگذارند و در صنایع محتوایی ایران سرمایه گذاری انجام دهند.

کریمی قدوسی تاکید کرد: اگر قرار باشد ایران به کنوانسیون های بین المللی بپیوندد، ضروری است تا تولید کنندگان محتوا از لایسنس های رسمی برای نرم افزارها و غیره استفاده کنند که در وضعیت تحریم های موجود غیر ممکن است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی خاطر نشان کرد: افزایش شاخص سرویس بازی های آنلاین با مذاکره و گفتگو با شرکت های خارجی به منظور کاهش تاخیر در دسترسی توسط گیرها از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در حال پیگیری است.

کریمی قدوسی گفت: قانون مالکیت فکری و معنوی از سوی وزارت خانه های ارشاد و ارتباطات در حال پیگیری است. امیدوار هستیم IP های استارتک به منظور هویت دار شدن کاربران فضای مجازی و قانونی برای حمایت از محتوا و صاحبان ایده مطابق با وضعیت روز دنیا بالاخره در ایران ایجاد و اجرایی شود.



مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای مطرح کرد کپی رایت، زیرساخت اصلی صنایع محتوایی دنیاست (۱۴۰۱-۰۶-۲۷)

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ریشه مشکلات در بخش محتوای کشور عدم رعایت حقوق کپی رایت است. حسن کریمی قدوسی، درباره وضعیت قانون کپی رایت در صنعت بازی گفت: قانون مالکیت فکری و معنوی که آن را با عنوان کپی رایت می شناسیم، یک الزام جهانی محسوب می شود و تمامی کشورهای فعال در صنعت نرم افزار و بازی قانون کپی رایت را رعایت می کنند اما ایران به عنوان کشوری که در حوزه محتوا در حال پیشرفت است و صنعت بزرگی در بخش نرم افزار و بازی دارد همچنان کپی رایت را رعایت نمی کند و به همین دلیل صاحبان محتوا با مشکلات متعددی روبرو هستند.

او تاکید کرد: کپی رایت زیرساخت اصلی صنایع محتوایی دنیا از جمله بازی سازی است و ایران تا زمانی که این قانون را رعایت نکند، شاهد رشد و پیشرفت های چشمگیری حتی با تزریق سرمایه به این بخش نخواهد بود؛ در حقیقت ریشه مشکلات در بخش محتوای کشور عدم رعایت حقوق کپی رایت است.

کریمی قدوسی با بیان این که عدم رعایت قانون کپی رایت در ایران از موانع اصلی در توزیع بازی های ایرانی به صورت جهانی است، اظهار کرد: جامعه جهانی به دلیل عدم رعایت حقوق مالکیت فکری و معنوی به ایران اعتماد ندارد و سرمایه گذاران و ناشران بین المللی تصورشان این است که ایرانی ها به مالکیت فرهنگی و محتوایی آن ها احترام نمی گذارند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: باید با رعایت قانون کپی رایت و تعامل جهانی به جامعه جهانی ببینیم، این تنها چاره ای است که علاوه بر حمایت از تولیدات داخلی باعث می شود تا سرمایه گذاران خارجی ریسک را کنار بگذارند و در صنایع محتوایی ایران سرمایه گذاری انجام دهند.

کریمی قدوسی تاکید کرد: اگر قرار باشد ایران به کنوانسیون های بین المللی بپیوندد، ضروری است تا تولید کنندگان محتوا از لایسنس های رسمی برای نرم افزارها و غیره استفاده کنند که در وضعیت تحریم های موجود غیر ممکن است.

او اظهار کرد: افزایش شاخص سرویس بازی های آنلاین با مذاکره و گفتگو با شرکت های خارجی به منظور کاهش تاخیر در دسترسی توسط گیرها از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در حال پیگیری است.

کریمی قدوسی گفت: قانون مالکیت فکری و معنوی از سوی وزارت خانه های ارشاد و ارتباطات در حال پیگیری است. امیدوار هستیم IP های استارتک به منظور هویت دار شدن کاربران فضای مجازی و قانونی برای حمایت از محتوا و صاحبان ایده مطابق با وضعیت روز دنیا بالاخره در ایران ایجاد و اجرایی شود.



مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای ریشه مشکلات در صنعت محتوای کشور، عدم رعایت قانون کپی رایت است

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: ریشه مشکلات در بخش محتوای کشور عدم رعایت حقوق کپی رایت است. حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت قانون کپی رایت در صنعت بازی گفت: قانون مالکیت فکری و معنوی که آن را با عنوان کپی رایت می شناسیم، یک الزام جهانی محسوب می شود و تمامی کشورهای فعال در صنعت نرم افزار و بازی قانون کپی رایت را رعایت می کنند اما ایران به عنوان کشوری که در حوزه محتوا در حال پیشرفت است و صنعت بزرگی در بخش نرم افزار و بازی دارد همچنان کپی رایت را رعایت نمی کند و به همین دلیل صاحبان محتوا با مشکلات متعددی روبرو هستند.

وی تاکید کرد: کپی رایت زیرساخت اصلی صنایع محتوایی دنیا از جمله بازی سازی است و ایران تا زمانی که این قانون را رعایت نکند، شاهد رشد و پیشرفت های چشمگیری ایران حتی با تزریق سرمایه به این بخش نخواهیم بود؛ در حقیقت ریشه مشکلات در بخش محتوای کشور عدم رعایت حقوق کپی رایت است.

کریمی قدوسی با بیان این که عدم رعایت قانون کپی رایت در ایران از موانع اصلی در توزیع بازی های ایرانی به صورت جهانی است، اظهار داشت: جامعه جهانی به دلیل عدم رعایت حقوق مالکیت فکری و معنوی به ایران اعتماد ندارد و سرمایه گذاران و ناشران بین المللی تصورشان این است که ایرانی ها به مالکیت فرهنگی و محتوایی آنها احترام نمی گذارند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: باید با رعایت قانون کپی رایت و تعامل جهانی به جامعه جهانی ببینیم، این تنها چاره ای است که علاوه بر حمایت از تولیدات داخلی باعث می شود تا سرمایه گذاران خارجی ریسک را کنار بگذارند و در صنایع محتوایی ایران سرمایه گذاری انجام دهند.

کریمی قدوسی تاکید کرد: اگر قرار باشد ایران به کنوانسیون های بین المللی بپیوندد، ضروری است تا تولید کنندگان محتوا از لایسنس های رسمی برای نرم افزارها و غیره استفاده کنند که در وضعیت تحریم های موجود غیر ممکن است.

وی خاطر نشان کرد: افزایش شاخص سرویس بازی های آنلاین با مذاکره و گفتگو با شرکت های خارجی به منظور کاهش تاخیر در دسترسی توسط گیرها از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در حال پیگیری است.

کریمی قدوسی گفت: قانون مالکیت فکری و معنوی از سوی وزارت خانه های ارشاد و ارتباطات در حال پیگیری است. امیدوار هستیم IP های استارتک به (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) منظور هویت دار شدن کاربران فضای مجازی و قانونی برای حمایت از محتوا و صاحبان ایده مطابق با وضعیت روز دنیا بالاخره در ایران ایجاد و اجرایی شود.
منبع: ایلنا



ریشه مشکلات در صنعت محتوای کشور، عدم رعایت قانون کپی رایت است

خبرگزاری ایلنا نوشت: حسن کریمی قدوسی، مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره وضعیت قانون کپی رایت در صنعت بازی گفت: قانون مالکیت فکری و معنوی که آن را با عنوان کپی رایت می شناسیم، یک الزام جهانی محسوب می شود و تمامی کشورهای فعال در صنعت نرم افزار و بازی قانون کپی رایت را رعایت می کنند اما ایران به عنوان کشوری که در حوزه محتوا در حال پیشرفت است و صنعت بزرگی در بخش نرم افزار و بازی دارد همچنان کپی رایت را رعایت نمی کند و به همین دلیل صاحبان محتوا با مشکلات متعددی روبرو هستند.

وی تاکید کرد: کپی رایت زیرساخت اصلی صنایع محتوایی دنیا از جمله بازی سازی است و ایران تا زمانی که این قانون را رعایت نکند، شاهد رشد و پیشرفت های چشمگیر ایران حتی با تزریق سرمایه به این بخش نخواهیم بود؛ در حقیقت ریشه مشکلات در بخش محتوای کشور عدم رعایت حقوق کپی رایت است.

کریمی قدوسی با بیان این که عدم رعایت قانون کپی رایت در ایران از موانع اصلی در توزیع بازی های ایرانی به صورت جهانی است، اظهار داشت: جامعه جهانی به دلیل عدم رعایت حقوق مالکیت فکری و معنوی به ایران اعتماد ندارد و سرمایه گذاران و ناشران بین المللی تصورشان این است که ایرانی ها به مالکیت فرهنگی و محتوایی آنها احترام نمی گذارند.

مدیر عامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای افزود: باید با رعایت قانون کپی رایت و تعامل جهانی به جامعه جهانی ببیندیم، این تنها چاره ای است که علاوه بر حمایت از تولیدات داخلی باعث می شود تا سرمایه گذاران خارجی ریسک را کنار بگذارند و در صنایع محتوایی ایران سرمایه گذاری انجام دهند.

کریمی قدوسی تاکید کرد: اگر قرار باشد ایران به کنوانسیون های بین المللی بپیوندد، ضروری است تا تولید کنندگان محتوا از لایسنس های رسمی برای نرم افزارها و غیره استفاده کنند که در وضعیت تحریم های موجود غیر ممکن است.

وی خاطر نشان کرد: افزایش شاخص کیفیت سرویس بازی های آنلاین با مذاکره و گفتگو با شرکت های خارجی به منظور کاهش تاخیر در دسترسی توسط گیمرها از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای و وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در حال پیگیری است.

کریمی قدوسی گفت: قانون مالکیت فکری و معنوی از سوی وزارت خانه های ارشاد و ارتباطات در حال پیگیری است. امیدوار هستیم IP های استایتمک به منظور هویت دار شدن کاربران فضای مجازی و قانونی برای حمایت از محتوا و صاحبان ایده مطابق با وضعیت روز دنیا بالاخره در ایران ایجاد و اجرایی شود.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه

۲

۳



پوزهاب

مثبت 

منفی 

بی طرف 

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

۱۳۹۷/۰۲/۰۵

