

۱۳۹۷/۰۶/۰۳

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آینه مطبوعات



فهرست



۲	ثبت سامانه همگرا، ساختار حمایتی جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز شد	
۲	پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به بازی سازان ایرانی	
۲	پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به بازی سازان ایرانی	
۳	پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به بازی سازان ایرانی	
۳	بازی ایرانی «قصه بیستون» مورد پذیرش بزرگ ترین نمایشگاه بازی اروپا قرار گرفت	
۳	بازی ایرانی «قصه بیستون» مورد پذیرش بزرگ ترین نمایشگاه بازی اروپا قرار گرفت	
۴	بیستون به اروپا می رود	
۴	پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به بازی سازان ایرانی	
۵	پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به بازی سازان ایرانی	
۵	پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به بازی سازان ایرانی	
۵	چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت سامسونگ برگزار می شود	
۶	چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت سامسونگ برگزار می شود	
۷	چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت سامسونگ برگزار می شود	
۷	چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت سامسونگ برگزار می شود	
۸	چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت سامسونگ برگزار می شود	
۸	چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت سامسونگ برگزار می شود	
۹	چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت سامسونگ برگزار می شود	
۱۰	چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت سامسونگ برگزار می شود	
۱۰	گزارش کاربران حاکی از فیلتر شدن سرویس استریم توئیچ در ایران است	

۱۱	چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت سامسونگ برگزار می شود	ن آوران
۱۱	پلتفرم توییچ فیلتر شد [به روزرسانی: رفع فیلتر شد]	بیجیاتو
۱۲	دانش آموزانی که در دانشگاه های تهران قبول می شوند، از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بورسیه خواهند شد	خبرگزاری پانا
۱۲	شوک بزرگ فیلترینگ به جامعه مهجور گیرها	فنا
۱۳	جابرین حیان گامی برای ماندگاری فعالیت علمی دانش آموزان	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۱۴	دانش آموزان برگزیده در صورت قبولی در دانشگاه های تهران بورس می شوند	خبرگزاری کار ایران
۱۴	خبر خوش برای دانش آموزان برگزیده جشنواره فرهنگی و هنری دانش آموزان	ایران
۱۴	مهلت ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای تمدید شد	یکه
۱۵	دانش آموزان برگزیده در صورت قبولی در دانشگاه های تهران بورس می شوند	خبرنامه دانشجویان ایران
۱۵	دانش آموزانی که در دانشگاه های تهران قبول می شوند، از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بورس خواهند شد	خبرگزاری پانا
۱۶	ثبت نام سامانه همگرا آغاز شد	خبرگزاری مهر
۱۶	ثبت نام سامانه همگرا، ساختار حمایتی جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز شد	خبرگزاری پانا
۱۷	ثبت نام سامانه همگرا آغاز شد	اقتصاد
۱۷	ثبت نام سامانه همگرا آغاز شد	نسیم آنلاین
۱۸	کارگاه های مهارتی فرهنگی و هنری برای دانش آموزان برگزیده	خبرگزاری پانا
۱۹	ثبت نام در سامانه «همگرا» به عنوان ساختار حمایتی جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز شد	یکه
۲۰	ثبت نام سامانه همگرا آغاز شد	خبرگزاری دانشگاه تهران
۲۱	ثبت نام سامانه همگرا آغاز شد	ایران
۲۱	ثبت نام سامانه همگرا آغاز شد	باشگاه خبرنگاران
۲۲	ثبت نام سامانه همگرا، ساختار حمایتی جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز شد	وزیرایمانی
۲۳	ثبت نام سامانه همگرا، ساختار حمایتی جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازیسازان آغاز شد	ZoomG

۲۳	ثبت نام سامانه همگرا آغاز شد	
۲۴	ثبت نام سامانه همگرا، ساختار حمایتی جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز شد	
۲۵	شیوه حمایت از بازی های ویدیویی تغییر کرد	
۲۵	ثبت نام سامانه همگرا، ساختار حمایتی جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز شد	
۲۶	آغاز ثبت نام سامانه همگرا	
۲۶	رقابت هزاران نوجوان دختر و پسر در لیگ بازی های رایانه ای	
۲۷	حضور پر رنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه بازی های ویدیویی اروپا	
۲۷	حضور پُررنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه اروپا	
۲۸	بازی سازان تا ۱۷ شهریور ۹۷ برای ثبت نام در سامانه همگرا مهلت دارند	
۲۸	حضور پُررنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه اروپا	
۲۹	کارگردان ضد انگلیسی در حسرت دیدار با رهبری دار فانی را وداع گفت / وزیر امور اسلامی عربستان وهابیت را رسوا کرد / عاشقانه ترین کتاب شهدای مدافع حرم رکورد زد	
۳۳	رقابت هزاران نوجوان دختر و پسر در لیگ بازی های رایانه ای	
۳۴	حضور پُررنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه اروپا	
۳۴	حضور پر رنگ بازی سازان ایرانی در نمایشگاه بازی های ویدیویی اروپا	
۳۴	غیبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه گیمزکام / حضور شرکت کنندگانی از ایران در بزرگ ترین رویداد بازی	
۳۵	حضور پر رنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه بازی های ویدیویی اروپا	
۳۵	شیوه حمایت از بازی های ویدیویی تغییر کرد	
۳۶	حضور پُررنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه اروپا حضور پُررنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه اروپا	
۳۶	حضور پُررنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه اروپا	
۳۷	حضور بازی سازان ایرانی در نمایشگاه بازی های ویدیویی اروپا	
۳۷	حضور پر رنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه بازی های ویدیویی اروپا	

۳۸	حضور پر رنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه بازی های ویدیویی اروپا	
۳۸	مرحله چهارم طرح نظارت بر مراکز عرضه و فروش بازی های رایانه ای اجرا شد/ پلمب ۸ مرکز عرضه و فروش بازی رایانه ای و کشف بیش از ۲۷۰۰ حلقه سی دی غیرمجاز	
۳۸	حضور پُررنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه اروپا	
۳۹	چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت سامسونگ برگزار می شود	
۴۰	۱۰۶۰۰ یورو کمک هزینه حضور در نمایشگاه گیمزکام	
۴۰	ثبت نام سامانه همگرا، ساختار حمایتی جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز شد	
۴۱	بازی ایرانی «فرزندان مورتا» برای سویچ عرضه خواهد شد [تماشا کنید]	
۴۱	دوازدهمین نمایشگاه رسانه های دیجیتال برگزار می شود	
۴۲	آغاز مسابقات لیگ بازی های رایانه ای	
۴۲	آغاز مسابقات لیگ بازی های رایانه ای در استان بوشهر	
۴۳	آغاز مسابقات لیگ بازی های رایانه ای	
۴۳	نسخه هیجان انگیزتر در راه است	
۴۴	برگزاری دوازدهمین دوره نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال	

تعداد محتوا : ۷۴



پایگاه خبری

۴۶

خبرگزاری

۲۳

روزنامه

۵



ثبت نام سامانه همگرا، ساختار حمایتی جدید بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آغاز شد

در راستای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید در کشور، همچنین جهت پیاده‌سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته‌سالار که منتج به همگرایی تمامی حمایت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از صنعت بازی باشد و با چشم‌انداز رشد، اعتلاء و ارتقاء تیم‌ها و شرکت‌های بازی، ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی‌سازان» متولد شد و از امروز ۲۸ مردادماه رسماً کار خود را آغاز می‌کند.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای از بدو تاسیس برنامه‌های متنوعی برای حمایت از توسعه شرکت‌ها و صنعت بازی‌های ویدیویی طراحی و اجرا کرده است. جهت منسجم‌سازی این حمایت‌ها، واحد حمایت از بازی‌های ویدیویی در این بنیاد با ساختاری جدید از سال ۹۶ شکل گرفته است و تحت واحدی با عنوان ساختار حمایتی همگرا تعریف شده است. بنابراین همگرا، مجموعه‌ای متمرکز از شاخص‌ها و روش‌هایی است که منتج به ارزیابی حمایت‌های مشخص به تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای می‌شود. هدف اصلی همگرا شفاف و هدف‌مند کردن حمایت‌های تعالی بخش است. حمایت‌های همگرا به تیم‌های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت‌های بازی‌سازی تعلق می‌گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی‌سازان می‌توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص‌های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص‌ها حمایت دریافت کنند.



پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به بازی سازان ایرانی (۱۳۹۵-۹۶)

ایرانیان_مجموعه گیم کانکشن فرانسه شرایط ویژه ای را برای حضور استودیوهای بازی سازی ایرانی در نظر گرفته تا بازی سازان ایرانی راحت تر بتوانند در این رویداد تجاری معتبر حضور پیدا کنند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که برای شرکت های ایرانی که به حضور در این رویداد علاقه مند هستند ۶۰ درصد تخفیف در نظر گرفته است. قیمت غرفه ۴ متری به همراه ۲ بلیت تجاری این رویداد ۲۸۰۰ یورو اعلام شده که با اعمال این تخفیف شرکت های ایرانی تنها ۹۹۰ پرداخت خواهند کرد. مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که قیمت هر بلیت تجاری برای استودیوهای بازی سازی ایرانی از ۱۸۰۰ یورو به ۵۹۰ یورو کاهش پیدا کرده است. همچنین قیمت بلیت معمولی این رویداد هم برای شرکت های ایرانی از ۴۹۰ یورو به ۱۹۰ یورو کاهش می یابد.

مجموعه گیم کانکشن که در برگزاری نمایشگاه TGC 2018 در قالب همکار برگزاری ایفای نقش نمود، اعلام کرد که میزان تخفیف های در نظر گرفته شده برای بازی هایی که برنده جایزه گیمستان رویداد TGC شده بودند به ۸۵ درصد افزایش پیدا می کند. بر همین اساس قیمت غرفه به همراه ۲ بلیت تجاری از ۲۸۰۰ یورو به ۵۴۰ یورو و قیمت بلیت تجاری از ۱۸۰۰ یورو به ۲۷۰ یورو رسیده است.

لازم به ذکر است بنیاد ملی بازی های رایانه ای به هر یک از برندگان گیمستان ۵۴۰ یورو بابت تامین هزینه غرفه کمک مالی می کند. شرکت هایی که تمایل دارند در رویداد گیم کانکشن شرکت کنند و از این تخفیف بهره مند شوند می توانند تا ۲۷ مرداد ماه درخواست خود را به contact@ircg.ir ارسال کنند.



پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به بازی سازان ایرانی (۱۳۹۵-۹۶)

مجموعه گیم کانکشن فرانسه شرایط ویژه ای را برای حضور استودیوهای بازی سازی ایرانی در نظر گرفته تا بازی سازان ایرانی راحت تر بتوانند در این رویداد تجاری معتبر حضور پیدا کنند.

مجموعه گیم کانکشن اعلام کرده که برای شرکت های ایرانی که به حضور در این رویداد علاقه مند هستند ۶۰ درصد تخفیف در نظر گرفته است. قیمت غرفه ۴ متری به همراه ۲ بلیت تجاری این رویداد ۲۸۰۰ یورو اعلام شده که با اعمال این تخفیف شرکت های ایرانی تنها ۹۹۰ پرداخت خواهند کرد.

مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که قیمت هر بلیت تجاری برای استودیوهای بازی سازی ایرانی از ۱۸۰۰ یورو به ۵۹۰ یورو کاهش پیدا کرده است. همچنین قیمت بلیت معمولی این رویداد هم برای شرکت های ایرانی از ۴۹۰ یورو به ۱۹۰ یورو کاهش می یابد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مذاکراتی که با مجموعه گیم کانکشن فرانسه داشت، توانست میزان تخفیف در نظر گرفته شده برای بازی های برتر گیمستان TGC 2018 را به ۸۵ درصد افزایش دهد.

بر همین اساس قیمت غرفه به همراه ۲ بلیت تجاری از ۲۸۰۰ یورو به ۵۴۰ یورو و قیمت بلیت تجاری از ۱۸۰۰ یورو به ۲۷۰ یورو رسیده است. همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت بیشتر از بازی سازان ایرانی که قصد شرکت در این رویداد بین المللی را دارند به هریک از برندگان گیمستان رویداد TGC 2018 مبلغ ۵۴۰ یورو بابت تامین هزینه غرفه کمک مالی می کند(ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شرکت هایی که تمایل دارند در رویداد گیم کانکشن شرکت کنند و از این تخفیف بهره مند شوند می توانند تا ۲۷ مرداد ماه درخواست خود را به contact@ircg.ir ارسال کنند.



پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به بازی سازان ایرانی (۲۳/۵/۹۶-۱۵/۷/۹۶)

نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه برای پیشرفت بازی سازان ایرانی پیشنهاد ویژه ای ارائه داده است.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان؛ مجموعه گیم کانکشن فرانسه شرایط ویژه ای را برای حضور استودیوهای بازی سازی ایرانی در نظر گرفته تا بازی سازان ایرانی راحت تر بتوانند در این رویداد تجاری معتبر حضور پیدا کنند.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که برای شرکت های ایرانی که به حضور در این رویداد علاقه مند هستند ۶۰ درصد تخفیف در نظر گرفته است. قیمت غرفه ۴ متری به همراه ۲ بلیت تجاری این رویداد ۳۸۰۰ یورو اعلام شده که با اعمال این تخفیف شرکت های ایرانی تنها ۹۹۰ پرداخت خواهند کرد. مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که قیمت هر بلیت تجاری برای استودیوهای بازی سازی ایرانی از ۱۸۰۰ یورو به ۵۹۰ یورو کاهش پیدا کرده است. همچنین قیمت بلیت معمولی این رویداد هم برای شرکت های ایرانی از ۴۹۰ یورو به ۱۹۰ یورو کاهش می یابد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای با مذاکراتی که با مجموعه گیم کانکشن فرانسه داشت، توانست میزان تخفیف در نظر گرفته شده برای بازی های برتر گیمستان ۲۰۱۸ TGC را به ۹۵ درصد افزایش دهد. بر همین اساس قیمت غرفه به همراه ۲ بلیت تجاری از ۳۸۰۰ یورو به ۵۴۰ یورو و قیمت بلیت تجاری از ۱۸۰۰ یورو به ۲۷۰ یورو رسیده است.

همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت بیشتر از بازی سازان ایرانی که قصد شرکت در این رویداد بین المللی را دارند به هریک از برندگان گیمستان رویداد ۲۰۱۸ TGC مبلغ ۵۴۰ یورو بابت تامین هزینه غرفه کمک مالی می کند.



بازی ایرانی «قصه بیستون» مورد پذیرش بزرگ ترین نمایشگاه بازی اروپا قرار گرفت (۲۳/۵/۹۶-۱۵/۷/۹۶)

بازی ایرانی «قصه بیستون» که توانست در رویداد بین المللی ۲۰۱۸ TGC نظر بسیاری از رسانه ها و ناشران خارجی را به سمت خود جلب کند، در بخش بازی های مستقل نمایشگاه گیمز کام که بزرگ ترین رویداد بازی های رایانه ای اروپا به حساب می آید، مورد پذیرش قرار گرفته و در این رویداد حضور خواهد داشت.

به گزارش وبنا به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی «قصه بیستون» در بخش Devcom نمایشگاه گیمز کام آلمان حضور پیدا خواهد کرد. این قسمت رویدادی برای بازیسازان سرتاسر دنیا است که در طی دو روز برگزار می شود. تمرکز این رویداد روی مراحل ساخت، نشر بازی و ساخت یک جامعه از مخاطبان برای بازی است. در این رویداد افراد حرفه ای حوزه بازی حضور خواهند داشت و دانش و تجربه خود را در قالب های مختلفی از جمله سخنرانی و غرفه به اشتراک می گذارند. همچنین رویداد دوکام مکانی مناسب برای شناسایی بازی های مستعد و افراد با استعداد حوزه بازی های رایانه ای به حساب می آید. از این رو انتظار می رود که بازی قصه بیستون بتواند نظر ناشران بین المللی را به سمت خودش جلب کند.

بازی رایانه ای «قصه بیستون» روایتی حماسی از منظومه عاشقانه شیرین و فرهاد است که از نظر تکنیکی جزو بازی های با کیفیت ایرانی به حساب می آید. نمایش این بازی در رویداد Devcom بیانگر این موضوع است که بازی های رایانه ای ایران در طول چند سال گذشته با پیشرفت قابل ملاحظه ای مواجه شدند و توانسته اند به استانداردهای جهانی دست پیدا کنند.



بازی ایرانی «قصه بیستون» مورد پذیرش بزرگ ترین نمایشگاه بازی اروپا قرار گرفت (۲۳/۵/۹۶-۱۵/۷/۹۶)

گروه فناوری اطلاعات - بازی ایرانی قصه بیستون که اقتباسی از قصه شیرین و فرهاد است، در بخش Devcom نمایشگاه گیمز کام مورد پذیرش قرار گرفت و به رایگان در این بخش غرفه دریافت کرد.

به گزارش ایکتا؛ به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی ایرانی «قصه بیستون» که توانست در رویداد بین المللی ۲۰۱۸ TGC نظر بسیاری از رسانه ها و ناشران خارجی را به سمت خود جلب کند، در بخش بازی های مستقل نمایشگاه گیمز کام که بزرگ ترین رویداد بازی های رایانه ای اروپا به حساب می آید، مورد پذیرش قرار گرفته و به رایگان در این رویداد حضور خواهد داشت. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی «قصه بیستون» در بخش Devcom نمایشگاه گیمز کام آلمان حضور پیدا خواهد کرد. این قسمت رویدادی برای بازیسازان سرتاسر دنیا است که در طی دو روز برگزار می شود. تمرکز این رویداد روی مراحل ساخت، نشر بازی و ساخت یک جامعه از مخاطبان برای بازی است. در این رویداد افراد حرفه ای حوزه بازی حضور خواهند داشت و دانش و تجربه خود را در قالب های مختلفی از جمله سخنرانی و غرفه به اشتراک می گذارند. همچنین رویداد دوکام مکانی مناسب برای شناسایی بازی های مستعد و افراد با استعداد حوزه بازی های رایانه ای به حساب می آید. از این رو انتظار می رود که بازی قصه بیستون بتواند نظر تشریح بین المللی را به سمت خودش جلب کند.

بازی رایانه ای «قصه بیستون» روایتی حماسی از منظومه عاشقانه شیرین و فرهاد است که از نظر تکنیکی جزو بازی های با کیفیت ایرانی به حساب می آید. نمایش این بازی در رویداد Devcom بیانگر این موضوع است که بازی های رایانه ای ایران در طول چند سال گذشته با پیشرفت قابل ملاحظه ای مواجه شدند و توانسته اند به استانداردهای جهانی دست پیدا کنند.

انتهای پیام



بیستون به اروپا می رود (۱۳۳۱/۰۴/۲۷-۱۳۵۲)

بازی ایرانی قصه بیستون مورد پذیرش بزرگ ترین نمایشگاه بازی اروپا قرار گرفت.

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی ایرانی قصه بیستون که توانست در رویداد بین المللی TGC ۲۰۱۸ نظر بسیاری از رسانه ها و ناشران خارجی را به سمت خود جلب کند، در بخش بازی های مستقل نمایشگاه گیمز کام که بزرگ ترین رویداد بازی های رایانه ای اروپا به حساب می آید، مورد پذیرش قرار گرفته است و به رایگان در این رویداد حضور خواهد داشت.

بازی قصه بیستون در بخش دوکام نمایشگاه گیمز کام آلمان حضور پیدا خواهد کرد. این قسمت رویدادی برای بازی سازان سرتاسر دنیا است که در طی دو روز برگزار می شود. تمرکز این رویداد روی مراحل ساخت، نشر بازی و ساخت یک جامعه از مخاطبان برای بازی است. در این رویداد افراد حرفه ای حوزه بازی حضور خواهند داشت و دانش و تجربه خود را در قالب های مختلفی از جمله سخنرانی و غرفه به اشتراک می گذارند.

همچنین رویداد دوکام مکانی مناسب برای شناسایی بازی های مستعد و افراد با استعداد حوزه بازی های رایانه ای به حساب می آید. از این رو انتظار می رود که بازی قصه بیستون بتواند نظر تشریح بین المللی را به سمت خودش جلب کند.

بازی رایانه ای قصه بیستون روایتی حماسی از منظومه عاشقانه شیرین و فرهاد است که از نظر تکنیکی جزو بازی های با کیفیت ایرانی به حساب می آید. نمایش این بازی در رویداد دوکام بیانگر این موضوع است که بازی های رایانه ای ایران در طول چند سال گذشته با پیشرفت قابل ملاحظه ای مواجه شدند و توانسته اند به استانداردهای جهانی دست پیدا کنند.

انتهای پیام/۴۰۲۶



پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به بازی سازان ایرانی (۱۳۳۱-۲۷/۰۴/۲۳)

مجموعه گیم کانکشن فرانسه شرایط ویژه ای را برای حضور استودیوهای بازی سازی ایرانی در نظر گرفته تا بازی سازان ایرانی راحت تر بتوانند در این رویداد تجاری معتبر حضور پیدا کنند. به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که برای شرکت های ایرانی که به حضور در این رویداد علاقه مند هستند ۶۰ درصد تخفیف در نظر گرفته است. قیمت غرفه ۴ متری به همراه ۲ بلیت تجاری این رویداد ۲۸۰۰ یورو اعلام شده که با اعمال این تخفیف شرکت های ایرانی تنها ۹۹۰ پرداخت خواهند کرد. مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که قیمت هر بلیت تجاری برای استودیوهای بازی سازی ایرانی از ۱۸۰۰ یورو به ۵۹۰ یورو کاهش پیدا کرده است. همچنین قیمت بلیت معمولی این رویداد هم برای شرکت های ایرانی از ۴۹۰ یورو به ۱۹۰ یورو کاهش می یابد.

مجموعه گیم کانکشن که در برگزاری نمایشگاه TGC ۲۰۱۸ در قالب همکار برگزاری ایفای نقش نمود، اعلام کرد که میزان تخفیف های در نظر گرفته شده برای بازی هایی که برنده جایزه گیمپستان رویداد TGC شده بودند به ۸۵ درصد افزایش پیدا می کند. بر همین اساس قیمت غرفه به همراه ۲ بلیت تجاری از ۲۸۰۰ یورو به ۵۴۰ یورو و قیمت بلیت تجاری از ۱۸۰۰ یورو به ۲۷۰ یورو رسیده است.

لازم به ذکر است بنیاد ملی بازی های رایانه ای به هر یک از برندگان گیمپستان ۵۴۰ یورو بابت تامین هزینه غرفه کمک مالی می کند. شرکت هایی که تمایل دارند در رویداد گیم کانکشن شرکت کنند و از این تخفیف بهره مند شوند می توانند تا ۲۷ مرداد ماه درخواست خود را به این آدرس ایمیل توسط spambots حفاظت می شود. برای دیدن شما نیاز به جاوا اسکریپت دارید ارسال کنند.

پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به بازی سازان ایرانی (۲۷/۰۵/۲۰۲۲-۲۷/۰۵/۲۰۲۲)

مجموعه گیم کانکشن فرانسه شرایط ویژه ای را برای حضور استودیوهای بازی سازی ایرانی در نظر گرفته تا بازی سازان ایرانی راحت تر بتوانند در این رویداد تجاری معتبر حضور پیدا کنند. در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

به گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که برای شرکت های ایرانی که به حضور در این رویداد علاقه مند هستند ۶۰ درصد تخفیف در نظر گرفته است. قیمت غرفه ۴ متری به همراه ۲ بلیت تجاری این رویداد ۳۸۰۰ یورو اعلام شده که با اعمال این تخفیف شرکت های ایرانی تنها ۹۹۰ پرداخت خواهند کرد. مجموعه گیم کانکشن اعلام کرد که قیمت هر بلیت تجاری برای استودیوهای بازی سازی ایرانی از ۱۸۰۰ یورو به ۵۹۰ یورو کاهش پیدا کرده است. همچنین قیمت بلیت معمولی این رویداد هم برای شرکت های ایرانی از ۴۹۰ یورو به ۱۹۰ یورو کاهش می یابد.

مجموعه گیم کانکشن که در برگزاری نمایشگاه TGC ۲۰۱۸ در قالب همکاری برگزاری ایفای نقش نمود، اعلام کرد که میزان تخفیف های در نظر گرفته شده برای بازی هایی که برنده جایزه گیمستان رویداد TGC شده بودند به ۸۵ درصد افزایش پیدا می کند. بر همین اساس قیمت غرفه به همراه ۲ بلیت تجاری از ۳۸۰۰ یورو به ۵۴۰ یورو و قیمت بلیت تجاری از ۱۸۰۰ یورو به ۲۷۰ یورو رسیده است.

لازم به ذکر است بنیاد ملی بازی های رایانه ای به هر یک از برندگان گیمستان ۵۴۰ یورو بابت تامین هزینه غرفه کمک مالی می کند. شرکت هایی که تمایل دارند در رویداد گیم کانکشن شرکت کنند و از این تخفیف بهره مند شوند می توانند تا ۲۷ مرداد ماه درخواست خود را به contact@ircg.ir ارسال کنند.

پیشنهاد ویژه نمایشگاه گیم کانکشن فرانسه به بازی سازان ایرانی (۲۷/۰۵/۲۰۲۲-۲۷/۰۵/۲۰۲۲)

مجموعه «گیم کانکشن» فرانسه شرایط ویژه ای را برای حضور استودیوهای بازی سازی ایرانی در نظر گرفته تا بازی سازان ایرانی راحت تر بتوانند در این رویداد تجاری معتبر حضور پیدا کنند.

بر اساس اعلام این مجموعه برای شرکت های ایرانی که به حضور در این رویداد علاقه مند هستند ۶۰ درصد تخفیف در نظر گرفته است. قیمت اعلام شده برای غرفه ۴ متری به همراه ۲ بلیت تجاری این رویداد ۳۸۰۰ یورو اعلام شده بود که با اعمال این تخفیف شرکت های ایرانی تنها ۹۹۰ یورو پرداخت خواهند کرد.

همچنین با اعلام مجموعه گیم کانکشن، قیمت هر بلیت تجاری برای استودیوهای بازی سازی ایرانی از ۱۸۰۰ یورو به ۵۹۰ یورو کاهش پیدا کرده است. قیمت بلیت معمولی این رویداد هم برای شرکت های ایرانی از ۴۹۰ یورو به ۱۹۰ یورو کاهش می یابد.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای طی مذاکراتی با مجموعه گیم کانکشن فرانسه، توانست میزان تخفیف در نظر گرفته شده برای بازی های برتر گیمستان TGC ۲۰۱۸ را به ۸۵ درصد افزایش دهد. بر همین اساس قیمت غرفه به همراه ۲ بلیت تجاری از ۳۸۰۰ یورو به ۵۴۰ یورو و قیمت بلیت تجاری از ۱۸۰۰ یورو به ۲۷۰ یورو کاهش پیدا کرده است.

همچنین بنیاد ملی بازی های رایانه ای برای حمایت بیشتر از بازی سازان ایرانی که قصد شرکت در این رویداد بین المللی را دارند به هر یک از برندگان گیمستان رویداد TGC ۲۰۱۸ مبلغ ۵۴۰ یورو بابت تامین هزینه غرفه کمک مالی می کند.

شرکت هایی که تمایل دارند در رویداد گیم کانکشن شرکت کنند و از این تخفیف بهره مند شوند می توانند تا ۲۷ مردادماه درخواست خود را به آدرس ایمیل contact@ircg.ir ارسال کنند.

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت سامسونگ برگزار می شود (۲۷/۰۵/۲۰۲۲-۲۷/۰۵/۲۰۲۲)

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۸) با حمایت شرکت سامسونگ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) برگزار می شود.

لیگ بازی های رایانه ای ایران به عنوان بزرگترین مسابقات بازی های دیجیتال کشور از روز سه شنبه ۶ تا جمعه ۱۶ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار می شود. شرکت سامسونگ به عنوان بزرگترین تولید کننده نمایشگر در جهان با جدیدترین و برترین مانیتورهای گیمینگ خود از این مسابقات حمایت می کند.

مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران در پنج رشته Clash Royale, Quiz of Kings, F.I.A ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸ و بازی جدید پسرخوانده برگزار می شود. شرکت کنندگانی که بازی های کنسولی یا PC را انتخاب می کنند بازی خود را روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ سامسونگ انجام خواهند داد.

در کنار برگزاری مسابقات لیگ بازی های رایانه ای، شرکت کنندگان می توانند با حضور در غرفه بزرگ سامسونگ از نزدیک با جدیدترین مدل های مانیتور این شرکت آشنا شوند. در این غرفه حاضران می توانند بازی فیفا را باهیجانی متفاوت و بر روی صفحه نمایش فوق عریض و بزرگ مانیتور ۴۹ اینچی G۹۰ سامسونگ به عنوان بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان تجربه کنند. مانیتور G۹۰ سامسونگ در ابعاد ۴۹ اینچی و با صفحه نمایشی خمیده و فوق عریض (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) طراحی و تولید شده است. نقرات اول تا سوم این مسابقات از طرف شرکت سامسونگ جوایز ارزشمندی را دریافت خواهند کرد.
۶۰ ماینور گیمنگ Curved

رقابت های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران بر روی ۶۰ ماینور ۲۷ اینچ گیمنگ G۷۰ سامسونگ برگزار خواهد شد. اولین ماینور Curved گیمنگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای ، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پتل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ عملکردی کم نقص در نمایش بازی ها دارد. ماینور گیمنگ G۷۰ سامسونگ از فناوری پیشرفته و جدید کوانتوم دات در پتل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند. پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB ویژگی دیگری است که نمایش تصاویر چشم نواز را در این ماینور تضمین می کند.

همچنین برای راحتی هر چه بیشتر گیمرها، تمامی تنظیمات ضروری نمایشگر از طریق داشبورد طراحی شده روی صفحه (UX OSD) اعمال می شود. به کمک این داشبورد گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ بروزرسانی تصویر را متناسب با سبک بازی و شرایط مکانی خود تغییر دهند. دو قابلیت مهم حالت محافظ چشم (Eye Saver Mode) و Flicker Free در ماینور گیمنگ G۷۰ سامسونگ به کار گرفته شده تا ضمن کاهش خستگی چشم گیمرها تصویری با کمترین لرزش و پرش به چشم منتقل شود.

علاقه مندان به شرکت در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران تا تاریخ ۲۵ مرداد ماه فرصت دارند تا با مراجعه به لینک www.cgame.ir در این دوره از مسابقات حضور پیدا کنند.



چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت سامسونگ برگزار می شود (۱۳۹۵-۱۷/۱۸/۲۰۱۸)

جامع خبر (جامع نیوز): چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۸) با حمایت شرکت سامسونگ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت مکتب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) برگزار می شود.

لیگ بازی های رایانه ای ایران به عنوان بزرگترین مسابقات بازی های دیجیتال کشور از روز سه شنبه ۶ تا جمعه ۱۶ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار می شود. شرکت سامسونگ به عنوان بزرگترین تولید کننده نمایشگر در جهان با جدیدترین و برترین ماینورهای گیمنگ خود از این مسابقات حمایت می کند. مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران در پنج رشته Clash Royale, Quiz of Kings, F.I.E.A ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸ و بازی جدید پسرخوانده برگزار می شود. شرکت کنندگانی که بازی های کنسولی یا PC را انتخاب می کنند بازی خود را روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمنگ G۷۰ سامسونگ انجام خواهند داد.

در کنار برگزاری مسابقات لیگ بازی های رایانه ای، شرکت کنندگان می توانند با حضور در غرفه بزرگ سامسونگ از نزدیک با جدیدترین مدل های ماینور این شرکت آشنا شوند. در این غرفه حاضران می توانند بازی فیفا را با بهترین متافوت و بر روی صفحه نمایش فوق عریض و بزرگ ماینور ۴۹ اینچی G۹۰ سامسونگ به عنوان بزرگترین ماینور گیمنگ جهان تجربه کنند. ماینور G۹۰ سامسونگ در ابعاد ۴۹ اینچی و با صفحه نمایشی خمیده و فوق عریض طراحی و تولید شده است. نقرات اول تا سوم این مسابقات از طرف شرکت سامسونگ جوایز ارزشمندی را دریافت خواهند کرد.

۶۰ ماینور گیمنگ Curved

رقابت های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران بر روی ۶۰ ماینور ۲۷ اینچ گیمنگ G۷۰ سامسونگ برگزار خواهد شد. اولین ماینور Curved گیمنگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای ، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پتل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ عملکردی کم نقص در نمایش بازی ها دارد. ماینور گیمنگ G۷۰ سامسونگ از فناوری پیشرفته و جدید کوانتوم دات در پتل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند. پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB ویژگی دیگری است که نمایش تصاویر چشم نواز را در این ماینور تضمین می کند.

همچنین برای راحتی هر چه بیشتر گیمرها، تمامی تنظیمات ضروری نمایشگر از طریق داشبورد طراحی شده روی صفحه (UX OSD) اعمال می شود. به کمک این داشبورد گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ بروزرسانی تصویر را متناسب با سبک بازی و شرایط مکانی خود تغییر دهند. دو قابلیت مهم حالت محافظ چشم (Eye Saver Mode) و Flicker Free در ماینور گیمنگ G۷۰ سامسونگ به کار گرفته شده تا ضمن کاهش خستگی چشم گیمرها تصویری با کمترین لرزش و پرش به چشم منتقل شود.

علاقه مندان به شرکت در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران تا تاریخ ۲۵ مرداد ماه فرصت دارند تا با مراجعه به لینک www.cgame.ir در این دوره از مسابقات حضور پیدا کنند.

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت سامسونگ برگزار می شود (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (۲۰۱۸ IGL) با حمایت شرکت سامسونگ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت مکب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) برگزار می شود. لیگ بازی های رایانه ای ایران به عنوان بزرگترین مسابقات بازی های دیجیتال کشور از روز سه شنبه ۶ تا جمعه ۱۶ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار می شود. شرکت سامسونگ به عنوان بزرگترین تولید کننده نمایشگر در جهان با جدیدترین و برترین مانیتورهای گیمینگ خود از این مسابقات حمایت می کند.

مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران در پنج رشته Clash Royale, Quiz of Kings, FIFA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸ و بازی جدید پسرخوانده برگزار می شود. شرکت کنندگانی که بازی های کنسولی یا PC را انتخاب می کنند بازی خود را روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ سامسونگ انجام خواهند داد.

در کنار برگزاری مسابقات لیگ بازی های رایانه ای، شرکت کنندگان می توانند با حضور در غرفه بزرگ سامسونگ از نزدیک با جدیدترین مدل های مانیتور این شرکت آشنا شوند. در این غرفه حاضران می توانند بازی فیفا را با هیجانی متفاوت و بر روی صفحه نمایش فوق عریض و بزرگ مانیتور ۴۹ اینچی G۹۰ سامسونگ به عنوان بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان تجربه کنند. مانیتور G۹۰ سامسونگ در ابعاد ۴۹ اینچی و با صفحه نمایشی خمیده و فوق عریض طراحی و تولید شده است. نقرات اول تا سوم این مسابقات از طرف شرکت سامسونگ جایزه ارزشمندی را دریافت خواهند کرد.

۶۰ مانیتور گیمینگ Curved رقابت های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران بر روی ۶۰ مانیتور ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ سامسونگ برگزار خواهد شد.

G۷۰ اولین مانیتور Curved گیمینگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتز، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ عملکردی کم نقص در نمایش بازی ها دارد.

مانیتور گیمینگ G۷۰ سامسونگ از فناوری پیشرفته و جدید کوانتوم دات در پنل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند. پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB ویژگی دیگری است که نمایش تصاویر چشم نواز را در این مانیتور تضمین می کند.

همچنین برای راحتی هر چه بیشتر گیمرها، تمامی تنظیمات ضروری نمایشگر از طریق داشبورد طراحی شده روی صفحه (UX OSD) اعمال می شود. به کمک این داشبورد گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ بروزرسانی تصویر را متناسب با سبک بازی و شرایط مکانی خود تغییر دهند. دو قابلیت مهم حالت محافظت چشم (Eye Saver Mode) و Flicker Free در مانیتور گیمینگ G۷۰ سامسونگ به کار گرفته شده تا ضمن کاهش خستگی چشم گیمرها تصویری با کمترین لرزش و پرش به چشم منتقل شود.

علاقه مندان به شرکت در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران تا تاریخ ۲۵ مرداد ماه فرصت دارند تا با مراجعه به لینک www.cgame.ir در این دوره از مسابقات حضور پیدا کنند.

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت سامسونگ برگزار می شود (۱۳۹۶-۱۳۹۷)

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (۲۰۱۸ IGL) با حمایت شرکت سامسونگ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت مکب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) برگزار می شود.

لیگ بازی های رایانه ای ایران به عنوان بزرگترین مسابقات بازی های دیجیتال کشور از روز سه شنبه ۶ تا جمعه ۱۶ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار می شود. شرکت سامسونگ به عنوان بزرگترین تولید کننده نمایشگر در جهان با جدیدترین و برترین مانیتورهای گیمینگ خود از این مسابقات حمایت می کند.

مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران در پنج رشته Clash Royale, Quiz of Kings, FIFA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸ و بازی جدید پسرخوانده برگزار می شود. شرکت کنندگانی که بازی های کنسولی یا PC را انتخاب می کنند بازی خود را روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ سامسونگ انجام خواهند داد.

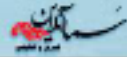
در کنار برگزاری مسابقات لیگ بازی های رایانه ای، شرکت کنندگان می توانند با حضور در غرفه بزرگ سامسونگ از نزدیک با جدیدترین مدل های مانیتور این شرکت آشنا شوند. در این غرفه حاضران می توانند بازی فیفا را با هیجانی متفاوت و بر روی صفحه نمایش فوق عریض و بزرگ مانیتور ۴۹ اینچی G۹۰ سامسونگ به عنوان بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان تجربه کنند. مانیتور G۹۰ سامسونگ در ابعاد ۴۹ اینچی و با صفحه نمایشی خمیده و فوق عریض طراحی و تولید شده است. نقرات اول تا سوم این مسابقات از طرف شرکت سامسونگ جایزه ارزشمندی را دریافت خواهند کرد.

۶۰ مانیتور گیمینگ Curved

رقابت های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران بر روی ۶۰ مانیتور ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ سامسونگ برگزار خواهد شد.

G۷۰ اولین مانیتور Curved گیمینگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتز، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ عملکردی کم نقص در نمایش بازی ها دارد.

مانیتور گیمینگ G۷۰ سامسونگ از فناوری پیشرفته و جدید کوانتوم دات در پنل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند. پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB ویژگی دیگری است که نمایش (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) تصاویر چشم نواز را در این مانیتور تضمین می کند. همچنین برای راحتی هر چه بیشتر گیمرها، تمامی تنظیمات ضروری نمایشگر از طریق داشبورد طراحی شده روی صفحه (UX OSD) اعمال می شود. به کمک این داشبورد گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ بروز رسانی تصویر را متناسب با سبک بازی و شرایط مکانی خود تغییر دهند. دو قابلیت مهم حالت محافظ چشم (Eye Saver Mode) و Flicker Free در مانیتور گیمنگ G۷۰ سامسونگ به کار گرفته شده تا ضمن کاهش خستگی چشم گیمرها تصویری با کمترین لرزش و پرش به چشم منتقل شود. علاقه مندان به شرکت در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران تا تاریخ ۲۵ مرداد ماه فرصت دارند تا با مراجعه به لینک www.cgame.ir در این دوره از مسابقات حضور پیدا کنند.



چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت سامسونگ برگزار می شود (۲۴.۰۲-۲۷.۰۲/۹۵)

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (۲۰۱۸ IGL) با حمایت شرکت سامسونگ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) برگزار می شود. لیگ بازی های رایانه ای ایران به عنوان بزرگترین مسابقات بازی های دیجیتال کشور از روز سه شنبه ۶ تا جمعه ۱۶ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار می شود. شرکت سامسونگ به عنوان بزرگترین تولید کننده نمایشگر در جهان با جدیدترین و برترین مانیتورهای گیمنگ خود از این مسابقات حمایت می کند. مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران در پنج رشته Clash Royale, Quiz of Kings, FIA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸ و بازی جدید پسرخوانده برگزار می شود. شرکت کنندگانی که بازی های کنسولی یا PC را انتخاب می کنند بازی خود را روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمنگ G۷۰ سامسونگ انجام خواهند داد. در کنار برگزاری مسابقات لیگ بازی های رایانه ای، شرکت کنندگان می توانند با حضور در غرفه بزرگ سامسونگ از نزدیک با جدیدترین مدل های مانیتور این شرکت آشنا شوند. در این غرفه حاضران می توانند بازی فیفا را با هیجان متفاوت و بر روی صفحه نمایش فوق عریض و بزرگ مانیتور ۴۹ اینچی G۸۰ سامسونگ به عنوان بزرگترین مانیتور گیمنگ جهان تجربه کنند. مانیتور G۸۰ سامسونگ در ابعاد ۴۹ اینچی و با صفحه نمایشی خمیده و فوق عریض طراحی و تولید شده است. نفرات اول تا سوم این مسابقات از طرف شرکت سامسونگ جوایز ارزشمندی را دریافت خواهند کرد.

۶۰ مانیتور گیمنگ Curved

رقابت های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران بر روی ۶۰ مانیتور ۲۷ اینچ گیمنگ G۷۰ سامسونگ برگزار خواهد شد. G۷۰ اولین مانیتور Curved گیمنگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ عملکردی کم نقص در نمایش بازی ها دارد. مانیتور گیمنگ G۷۰ سامسونگ از فناوری پیشرفته و جدید کوانتوم دات در پنل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند. پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB و ویژگی دیگری است که نمایش تصاویر چشم نواز را در این مانیتور تضمین می کند.

همچنین برای راحتی هر چه بیشتر گیمرها، تمامی تنظیمات ضروری نمایشگر از طریق داشبورد طراحی شده روی صفحه (UX OSD) اعمال می شود. به کمک این داشبورد گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ بروز رسانی تصویر را متناسب با سبک بازی و شرایط مکانی خود تغییر دهند. دو قابلیت مهم حالت محافظ چشم (Eye Saver Mode) و Flicker Free در مانیتور گیمنگ G۷۰ سامسونگ به کار گرفته شده تا ضمن کاهش خستگی چشم گیمرها تصویری با کمترین لرزش و پرش به چشم منتقل شود. علاقه مندان به شرکت در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران تا تاریخ ۲۵ مرداد ماه فرصت دارند تا با مراجعه به لینک www.cgame.ir در این دوره از مسابقات حضور پیدا کنند.



چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت سامسونگ برگزار می شود (۲۴.۰۲-۲۷.۰۲/۹۵)

کاغذ دانش: چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (۲۰۱۸ IGL) با حمایت شرکت سامسونگ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) برگزار می شود.

لیگ بازی های رایانه ای ایران به عنوان بزرگترین مسابقات بازی های دیجیتال کشور از روز سه شنبه ۶ تا جمعه ۱۶ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار می شود. شرکت سامسونگ به عنوان بزرگترین تولید کننده نمایشگر در جهان با جدیدترین و برترین مانیتورهای گیمنگ خود از این مسابقات حمایت می کند. مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران در پنج رشته Clash Royale, Quiz of Kings, FIA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸ و بازی (ادامه



(ادامه خبر ...) جدید پسرخوانده برگزار می شود. شرکت کنندگانی که بازی های کنسولی یا PC را انتخاب می کنند بازی خود را روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ سامسونگ انجام خواهند داد.

در کنار برگزاری مسابقات لیگ بازی های رایانه ای، شرکت کنندگان می توانند با حضور در غرفه بزرگ سامسونگ از نزدیک با جدیدترین مدل های مانیتور این شرکت آشنا شوند. در این غرفه حاضران می توانند بازی فیفا را با هیجانی متفاوت و بر روی صفحه نمایش فوق عریض و بزرگ مانیتور ۴۹ اینچی G۹۰ سامسونگ به عنوان بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان تجربه کنند. مانیتور G۹۰ سامسونگ در ابعاد ۴۹ اینچی و با صفحه نمایشی خمیده و فوق عریض طراحی و تولید شده است. نفقات اول تا سوم این مسابقات از طرف شرکت سامسونگ جوایز ارزشمندی را دریافت خواهند کرد.

۶۰ مانیتور گیمینگ Curved

www.cgame.ir در این دوره از مسابقات حضور پیدا کنند.

درباره شرکت سامسونگ الکترونیکس

سامسونگ الکترونیکس الهام بخش دنیا است و آینده را با ایده های نو و فناوری های خلاقانه و کاربردی اش شکل می دهد. حاصل خلاقیت و نوآوری بی وقفه سامسونگ، دگرگونی و ارائه تعریفی نوین در دنیای تلویزیون ها، گوشی های هوشمند، دستگاه های پوشیدنی، تبلت ها، دوربین ها، لوازم دیجیتال، تجهیزات پزشکی، سیستم های شبکه و قطعات نیمه رسانا و نمایشگرهای حرفه ای است. برای اطلاعات بیشتر و دریافت آخرین اخبار، می توانید به وب سایت <http://news.samsung.com> مراجعه کنید.



چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت سامسونگ برگزار می شود (۲۷/۰۹-۲۷/۱۰/۹۵)

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (۲۰۱۸ IGL) با حمایت شرکت سامسونگ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت مکب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای (E-SWC) برگزار می شود.

خبرگزاری لیگ بازی های رایانه ای ایران به عنوان بزرگترین مسابقات بازی های دیجیتال کشور از روز سه شنبه ۶ تا جمعه ۱۶ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار می شود. شرکت سامسونگ به عنوان بزرگترین تولید کننده نمایشگر در جهان با جدیدترین و برترین مانیتورهای گیمینگ خود از این مسابقات حمایت می کند.

مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران در پنج رشته Clash Royale, Quiz of Kings, F1A ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸ و بازی جدید پسرخوانده برگزار می شود. شرکت کنندگانی که بازی های کنسولی یا PC را انتخاب می کنند بازی خود را روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ سامسونگ انجام خواهند داد.

در کنار برگزاری مسابقات لیگ بازی های رایانه ای، شرکت کنندگان می توانند با حضور در غرفه بزرگ سامسونگ از نزدیک با جدیدترین مدل های مانیتور این شرکت آشنا شوند. در این غرفه حاضران می توانند بازی فیفا را با هیجانی متفاوت و بر روی صفحه نمایش فوق عریض و بزرگ مانیتور ۴۹ اینچی G۹۰ سامسونگ به عنوان بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان تجربه کنند. مانیتور G۹۰ سامسونگ در ابعاد ۴۹ اینچی و با صفحه نمایشی خمیده و فوق عریض طراحی و تولید شده است. نفقات اول تا سوم این مسابقات از طرف شرکت سامسونگ جوایز ارزشمندی را دریافت خواهند کرد.

۶۰ مانیتور گیمینگ Curved

رقابت های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران بر روی ۶۰ مانیتور ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ سامسونگ برگزار خواهد شد.

G۷۰ اولین مانیتور Curved گیمینگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ عملکردی کم نقص در نمایش بازی ها دارد.

مانیتور گیمینگ G۷۰ سامسونگ از فناوری پیشرفته و جدید کوانتوم دات در پنل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند. پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB و ویژگی دیگری است که نمایش تصاویر چشم نواز را در این مانیتور تضمین می کند.

همچنین برای راحتی هر چه بیشتر گیمرها، تمامی تنظیمات ضروری نمایشگر از طریق داشبورد طراحی شده روی صفحه (UX OSD) اعمال می شود. به کمک این داشبورد گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ بروز رسانی تصویر را متناسب با سبک بازی و شرایط مکانی خود تغییر دهند. دو قابلیت مهم حالت محافظ چشم (Eye Saver Mode) و Flicker Free در مانیتور گیمینگ G۷۰ سامسونگ به کار گرفته شده تا ضمن کاهش خستگی چشم گیمرها تصویری با کمترین لرزش و پرش به چشم منتقل شود.

علاقه مندان به شرکت در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران تا تاریخ ۲۵ مرداد ماه فرصت دارند تا با مراجعه به لینک www.cgame.ir در این دوره از مسابقات حضور پیدا کنند.

**چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت سامسونگ برگزار می شود (۱۳۹۵-۱۳۹۶)**

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (۲۰۱۸ IGL) با حمایت شرکت سامسونگ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت مکب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) برگزار می شود.

لیگ بازی های رایانه ای ایران به عنوان بزرگترین مسابقات بازی های دیجیتال کشور از روز سه شنبه ۶ تا جمعه ۱۶ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار می شود. شرکت سامسونگ به عنوان بزرگترین تولید کننده نمایشگر در جهان با جدیدترین و برترین مانیتورهای گیمینگ خود از این مسابقات حمایت می کند. مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران در پنج رشته Clash Royale, Quiz of Kings, FFA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸ و بازی جدید پسرخوانده برگزار می شود. شرکت کنندگانی که بازی های کنسولی یا PC را انتخاب می کنند بازی خود را روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ سامسونگ انجام خواهند داد.

در کنار برگزاری مسابقات لیگ بازی های رایانه ای، شرکت کنندگان می توانند با حضور در غرفه بزرگ سامسونگ از نزدیک با جدیدترین مدل های مانیتور این شرکت آشنا شوند. در این غرفه حاضران می توانند بازی فیفا را با هیجان متفاوت و بر روی صفحه نمایش فوق عریض و بزرگ مانیتور ۴۹ اینچی G۹۰ سامسونگ به عنوان بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان تجربه کنند. مانیتور G۹۰ سامسونگ در ابعاد ۴۹ اینچی و با صفحه نمایشی خمیده و فوق عریض طراحی و تولید شده است. نفقات اول تا سوم این مسابقات از طرف شرکت سامسونگ جایز ارزشمندی را دریافت خواهند کرد.

۶۰ مانیتور گیمینگ Curved

رقابت های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران بر روی ۶۰ مانیتور ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ سامسونگ برگزار خواهد شد. G۷۰ اولین مانیتور Curved گیمینگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ عملکردی کم نقص در نمایش بازی ها دارد. مانیتور گیمینگ G۷۰ سامسونگ از فناوری پیشرفته و جدید کوانتوم دات در پنل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند. پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB و ویژگی دیگری است که نمایش تصاویر چشم نواز را در این مانیتور تضمین می کند.

همچنین برای راحتی هر چه بیشتر گیمرها، تمامی تنظیمات ضروری نمایشگر از طریق داشبورد طراحی شده روی صفحه (UX OSD) اعمال می شود. به کمک این داشبورد گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ بروز رسانی تصویر را متناسب با سبک بازی و شرایط مکانی خود تغییر دهند. دو قابلیت مهم حالت محافظت چشم (Eye Saver Mode) و Flicker Free در مانیتور گیمینگ G۷۰ سامسونگ به کار گرفته شده تا ضمن کاهش خستگی چشم گیمرها تصویری با کمترین لرزش و پرش به چشم منتقل شود.

علاقه مندان به شرکت در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران تا تاریخ ۲۵ مرداد ماه فرصت دارند تا با مراجعه به لینک www.cgame.ir در این دوره از مسابقات حضور پیدا کنند.

توجه: مطالب منتشر شده در بخش رپورتاژ آگهی توسط شرکت های ثالث تهیه شده و جنبه تبلیغاتی یا بیانیه خبری دارند. این مطالب فقط جهت بازنشر در اختیار ما قرار گرفته و لذا شهرسخت افزار مسئولیتی در قبال محتوای آن ندارد.

**گزارش کاربران حاکی از فیلتر شدن سرویس استریم در ایران است (۱۳۹۵-۱۳۹۶)**

بنا به گزارش بسیاری از کاربران، از ساعات اولیه ی امروز سرویس شناخته شده ی استریم بازی ها موسوم به تویچ که با آدرس اینترنتی twitchtv قابل دسترسی بود، در ایران مسدود شده است. با این که این سرویس پیش از این هم در ایران با اختلالات مشابهی مواجه شده بود، بعد از مدتی این موضوع برطرف شد، اما امروز ظاهراً دسترسی برای همه ی سرویس دهندگان اینترنتی و به طور سراسری قطع شده است. ماجرای فیلتر شدن سرویس استریم تویچ در ایران را در فارنت دنبال کنید.

تویچ یکی از پربازدیدترین سرویس های استریم بازی در دنیا است و بدون شک شناخته شده ترین و معتبرترین فضای در اختیار گیمرها محسوب می شود. این سرویس اینترنتی که حالا بیش از هر زمانی در ایران کاربرد و استفاده کننده ی حرفه ای دارد، در حالی فیلتر می شود که مدتی است سرویس های مشابهی در ایران آغاز به کار کرده اند. همین موضوع شائبه ی ارتباط مسدود شدن سرویس های خارجی به امید شکوفایی نمونه ی داخلی را مطرح می کند. برخی از کاربران در واکنش به فیلتر شدن تویچ امروز در تویتر واکنش هایی با همین رنگ و بو داشته اند.

در طرف دیگر، بنیاد ملی بازی های رایانه ای که پیش از این در راستای رفع فیلتر و عدم محدود سازی های از این دست برای شبکه های مرتبط با بازی مثل «استیم»، «بی اس ان» و بازی «کلش اف کلتز» تلاش هایی کرده بود، ظاهراً ارتباطی با این موضوع نداشته است. در همین راستا، حسن کریمی قدوسی ضمن جویا شدن ماجرا در حساب رسمی خود در تویتر، تلویحاً اعلام کرد که بنیاد آمادگی لازم را برای پیگیری این مسئله و در صورت امکان، برطرف کردن محدودیت را دارد.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای پیش از این در گفتگوهای خود تلاش های بنیاد برای رفع محدودیت های استیم و شبکه های مشابه را از دست آوردهای بنیاد خوانده بود و معتقد است که این بنیاد در این حیطه از وظایف خود عملکردی به نفع گیمرها داشته است.

برای این که بیشتر و دقیق تر در جریان موضوع مسدود شدن دسترسی کاربران ایرانی به تویچ قرار بگیرید، به گیم نیز مراجعه کنید.

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت سامسونگ برگزار می شود (۱۳۹۶-۱۷/۰۲/۲۶)

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (IGL ۲۰۱۸) با حمایت شرکت سامسونگ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت مکعب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) برگزار می شود.

نواوران آنلاین - لیگ بازی های رایانه ای ایران به عنوان بزرگترین مسابقات بازی های دیجیتال کشور از روز سه شنبه ۶ تا جمعه ۱۶ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار می شود. شرکت سامسونگ به عنوان بزرگترین تولید کننده نمایشگر در جهان با جدیدترین و برترین مانیتورهای گیمینگ خود از این مسابقات حمایت می کند.

مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران در پنج رشته Clash Royale, Quiz of Kings, FFA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸ و بازی جدید پسرخوانده برگزار می شود. شرکت کنندگانی که بازی های کنسولی یا PC را انتخاب می کنند بازی خود را روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ سامسونگ انجام خواهند داد.

در کنار برگزاری مسابقات لیگ بازی های رایانه ای، شرکت کنندگان می توانند با حضور در غرفه بزرگ سامسونگ از نزدیک با جدیدترین مدل های مانیتور این شرکت آشنا شوند. در این غرفه حاضران می توانند بازی فیفا را با هیجان متفاوت و بر روی صفحه نمایش فوق عریض و بزرگ مانیتور ۴۹ اینچی G۸۰ سامسونگ به عنوان بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان تجربه کنند. مانیتور G۸۰ سامسونگ در ابعاد ۴۹ اینچی و با صفحه نمایش خمیده و فوق عریض طراحی و تولید شده است. نترات اول تا سوم این مسابقات از طرف شرکت سامسونگ جایز ارزشمندی را دریافت خواهند کرد.

رقابت های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران بر روی ۶۰ مانیتور ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ سامسونگ برگزار خواهد شد. G۷۰ اولین مانیتور Curved گیمینگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پتل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ عملکردی کم نقص در نمایش بازی ها دارد. مانیتور گیمینگ G۷۰ سامسونگ از فناوری پیشرفته و جدید کوانتوم دات در پتل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند. پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB و ویژگی دیگری است که نمایش تصاویر چشم نواز را در این مانیتور تضمین می کند.

همچنین برای راحتی هر چه بیشتر گیمرها، تمامی تنظیمات ضروری نمایشگر از طریق داشبورد طراحی شده روی صفحه (UX OSD) اعمال می شود. به کمک این داشبورد گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ بروزرسانی تصویر را متناسب با سبک بازی و شرایط مکانی خود تغییر دهند. دو قابلیت مهم حالت محافظ چشم (Eye Saver Mode) و Flicker Free در مانیتور گیمینگ G۷۰ سامسونگ به کار گرفته شده تا ضمن کاهش خستگی چشم گیمرها تصویری با کمترین لرزش و پرش به چشم منتقل شود. علاقه مندان به شرکت در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران تا تاریخ ۲۵ مرداد ماه فرصت دارند تا با مراجعه به لینک www.cgame.ir در این دوره از مسابقات حضور پیدا کنند.

پلتفرم تویج فیلتر شد [به روزرسانی: رفع فیلتر شد] (۱۳۹۶-۱۷/۰۲/۲۶)

به روزرسانی ۱: به نظر می رسد که پلتفرم تویج رفع فیلتر شده است. روز گذشته حسن کریمی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرده بود که این ارگان نقشی در فیلتر شدن تویج نداشته و این موضوع را پیگیری خواهد کرد. «از امروز بعد از ظهر پیگیر موضوع مسدود شدن twitch هستیم. درخواست مسدود سازی از سمت بنیاد نبوده است.»

خبر اصلی: دسترسی کاربران داخل کشور به پلتفرم تویج به عنوان بزرگترین سرویس استریم بازی های ویدیویی مسدود شده است. طی چند وقت اخیر، بسیاری از استریم های داخلی از تویج به عنوان پلتفرم اصلی خود برای استریم بازی ها استفاده می کردند و مشخص نیست که با فیلتر شدن این سایت، آیا این گروه و طرفداران آن ها به سایت هایی مانند آپارات که سرویس های مشابهی را ارائه می دهند کوچ خواهند کرد یا خیر. بنیاد ملی بازی های رایانه ای به عنوان متولی اصلی بازی های ویدیویی در کشور هنوز پاسخی به مسدود شدن تویج نشان نداده و در صورت انتشار اخباری در این مورد شما را حتماً در جریان آن خواهیم گذاشت.

بنیاد ملی بازی ها سعی کرده تا با برنامه هایی همچون اعمال عوارض روی بازی های خارجی، مسیر را برای عرض اندام بازی های تولید داخل فراهم کند. پیش از این مدیر سابق این ارگان از لزوم سرمایه گذاری برای ساخت کنسول بازی ایرانی گفته بود.



دبیر بخش رسانه و فضای مجازی سی و ششمین جشنواره فرهنگی و هنری دانش آموزان دختر برگزیده : دانش آموزانی که در دانشگاه های تهران قبول می شوند، از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بورسیه خواهند شد

(۱۳۹۱-۷۲/۰۸/۲۶)

تهران (پانا) - دبیر بخش رسانه و فضای مجازی سی و ششمین جشنواره فرهنگی و هنری دانش آموزان دختر برگزیده مطرح کرد: دانش آموزان برگزیده جشنواره که در دانشگاه های تهران قبول می شوند، از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بورسیه خواهند شد.

به گزارش مرکز اطلاع رسانی و روابط عمومی وزارت آموزش و پرورش، شاهپور جهانجویا در گفت و گو با خبرنگار این مرکز، با اشاره به اینکه تعداد ۱۰۰ دانش آموز در حوزه های وبلاگ نویسی، بازی های رایانه ای و نشریه الکترونیکی به بخش کشوری راه پیدا کرده اند، اظهار داشت: برای اولین بار بخش بازی های رایانه ای در مرکز ملی بازی های رایانه ای اجرا و کارگاه های آموزشی برای دانش آموزان برگزیده توسط اساتید همین مرکز برگزار می شود.

وی با اشاره به اینکه در بخش بازی های رایانه ای ۳۰ دانش آموز برگزیده و به مرحله کشوری راه پیدا کرده اند، گفت: قرار شده این دانش آموزان با ایده "دختر ایرانی و نقش آفرینی" بازی طراحی کنند و تا فردا بعدازظهر با یکدیگر به رقابت بپردازند. جهانجویا با بیان اینکه روز یکشنبه کارگاه آموزشی با عنوان "کارگاه طراحی بازی محیطی" برای دانش آموزان برگزار می شود، خاطر نشان کرد: این کارگاه توسط اساتید مرکز بازی های ملی برگزار می شود.

وی ضمن اشاره به اینکه در میان دانش آموزان پسر برگزیده، افراد نخبه در حوزه فضای مجازی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای شناسایی شده اند، عنوان کرد: در بخش دختران نیز دانش آموزان با استعدادهای برتر و خاص نیز شناسایی خواهند شد و از طرفی دیگر چنانچه این دانش آموزان برگزیده که در دانشگاه های تهران قبول شوند، از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بورسیه خواهند شد و دوره های مهارت آموزی به صورت رایگان برای آن ها برگزار می شود.



شوگ بزرگ فیلترینگ به جامعه مهاجر گیمرها

امیر گلخانی - ۱ / گیمرهای ایرانی روزهای عجیبی را پشت سر می گذارند. بازی های استاندارد ۶۰ دلاری، با قیمتی نزدیک به ۷۰۰ هزار تومان به دست شان می رسد و کم کم آماده می شوند تا از بازی کردن - که حالا به عنوان یک تفریح لوکس شناخته می شود - دل بکنند. در چنین شرایطی، یکی از فعالیت های محبوب بین این قشر، تماشای لایو استریم های دیگر کاربرها در سرویس های استریمینگ مانند تویچ (Twitch) است. سرویسی که روز پنج شنبه و بدون اطلاع قبلی، به طور کامل مسدود شد و جای خود را به صفحه آشنای پیوندها داد.

روزنامه نگار حوزه بازی

۲- بلافاصله ماجرا را در شبکه های اجتماعی دنبال کردم. مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای، نهاد متولی بازی در کشور، اعلام کرد که «درخواست مسدودسازی از سوی بنیاد ارسال نشده است» و آن ها مثل ماجرای فیلترینگ «کلش آو کلنز» و شبکه های آنلاین بازی، پیگیری رفع فیلتر تویچ هم خواهند بود.

۳- اما علت فیلترینگ چه می تواند باشد؟ خیل عظیمی از بازخورد کاربران در شبکه های اجتماعی و به طور خاص تویتر، متوجه سرویس های داخلی است. در حال حاضر «آپارات گیمر» از سرویس اشتراک گذاری ویدئوی آپارات و «استریم جی» از تیم پوشش زنده ی لحظه نگار، سرویس های داخلی مشابه تویچ هستند. سرویس هایی که هر دو مسیری طولانی برای رسیدن به کیفیت و خدمات تویچ و پلتفرم های مشابه آن را پیش رو دارند. علاوه بر این، بسیاری از کارشناسان حوزه معتقدند که بخش IRL می تواند مصداق بارز محتوایی مجرمانه و دلیلی کافی برای مسدود شدن سرویس باشد. بخشی که تویچ نزدیک به دو سال پیش به سرویس های خود اضافه کرد و در آن، فارغ از صنعت بازی این اجازه را به کاربران می دهد تا تجربه های خود را در قالبی مشابه لایوبلاگ ویدئویی، با دیگران به اشتراک بگذارند.

۴- فراتر از خدشه ای که به چرخه ی انتقال اطلاعات گیمرها وارد شده است، یک گروه خاص و نوپا از این قشر، بیش تر از بقیه آسیب دیدند. گیمرها و سایت هایی که از تویچ به عنوان پلتفرمی برای استریم کردن بازی استفاده می کردند و البته درآمد نسبتاً خوبی هم از آن داشتند. این گیمرها که استریمینگ را شغل خود می دانند، تنها منبع درآمدشان تویچ و البته دونشین هایی بود که از طریق این سرویس به دست می آوردند. حال تکلیف شان چیست؟ استفاده از سرویس داخلی یا یک صدم امکانات تویچ؟

۵- در لحظات پایانی نگارش این یادداشت، تویچ رفع فیلتر شد. اتفاقی که نزدیک به ۳۰ ساعت به طول انجامید و شوک بزرگی برای جامعه مهاجر گیمرهای ایرانی بود. هنوز مشخص نیست که علت فیلترینگ چه بوده است و رفع آن، با پیگیری کدام گروه و یا نهاد اتفاق افتاد.

اخبار کوتاه آموزش و پرورش؛ جابربن حیان گامی برای ماندگاری فعالیت علمی دانش آموزان (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

تهران- ایرنا- معاون آموزش ابتدایی وزارت آموزش و پرورش در پیامی به مناسبت برگزاری هفتمین جشنواره کشوری جابربن حیان گفت: این حرکت گامی کوچک برای ماندگاری فعالیت های ارزشمند علمی دانش آموزان است.

به گزارش روز شنبه ایرنا از معاونت آموزش ابتدایی وزارت آموزش و پرورش، رضوان حکیم زاده در بخشی از این پیام آورده است: امروزه دانش آموز عملی بسیار فعال در یادگیری محسوب شده و معلم، طراح، فراهم آورنده و تسهیل گر یادگیری است. در همین راستا معاونت آموزش ابتدایی با توجه به مأموریت خود مبنی بر ایجاد زمینه یادگیری لذت بخش و پایدار برای دانش آموزان برای دستیابی به اهداف نوره ابتدایی در ساحت های مورد تاکید سند تحول بنیادین، طرح پروژه های علمی را تدوین و برای اجرا در اختیار آموزش و پرورش استان ها قرار داده است.

وی یادآور شد: این طرح در قالب جشنواره جابربن حیان هفتمین سال اجرا را طی می کند و در طول سال های گذشته تلاش بسیاری برای برپایی نمایشگاه هایی از تولیدات علمی دانش آموزان صورت گرفته تا موجب افزایش انگیزه دانش آموزان در انجام پروژه های علمی شود.

معاون وزیر آموزش و پرورش با بیان اینکه برخی از استان ها چکیده ای از فعالیت های منتخب علمی دانش آموزان را به صورت مدون در قالب کتابچه ای منتشر کرده اند که جای تقدیر دارد، افزود: معاونت آموزش ابتدایی نیز در هفتمین جشنواره کشوری جابربن حیان در صدد است همچون گذشته با مستند کردن چکیده پروژه های علمی، گامی کوچک برای ماندگاری فعالیت های ارزشمند علمی دانش آموزان بردارد به همین سبب از تلاش های تمامی همکاران در سراسر کشور از جمله معلمان، مدیران، کارشناسان و مسئولان اجرایی در ایجاد زمینه های مناسب برای برگزاری مطلوب این برنامه و نیز سپاسگزاری می کنی.

هفتمین جشنواره کشوری جابربن حیان به میزبانی استان آذربایجان شرقی با حضور ۲۵۰ دانش آموز و مسئول فرهنگی در روزهای ۲۸، ۲۹ و ۳۰ مرداد ماه برگزار می شود.

دانش آموزان ممتاز پذیرفته شده در دانشگاه تهران بورسیه می شوند

دبیر بخش رسانه و فضای مجازی سی و ششمین جشنواره فرهنگی و هنری دانش آموزان دختر برگزیده اعلام کرد: دانش آموزان برگزیده جشنواره که در دانشگاه های تهران قبول می شوند، از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بورسیه خواهند شد.

شاهپور جهانچونیا با اشاره به اینکه در میان دانش آموزان پسر برگزیده، افراد نخبه در حوزه فضای مجازی از سوی بنیاد بازی های رایانه ای شناسایی شده اند، عنوان کرد: در بخش دختران نیز دانش آموزان با استعدادهای برتر و خاص شناسایی می شوند و چنانچه این دانش آموزان برگزیده در دانشگاه های تهران قبول شوند، از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بورسیه خواهند شد و دوره های مهارت آموزی به صورت رایگان برای آنها برگزار می شود.

وی ادامه داد: تعداد ۱۰۰ دانش آموز در حوزه های وبلاگ نویسی، بازی های رایانه ای و نشریه الکترونیکی به بخش کشوری این جشنواره راه پیدا کرده اند، اظهار داشت: برای اولین بار بخش بازی های رایانه ای در مرکز ملی بازی های رایانه ای اجرا و کارگاه های آموزشی برای دانش آموزان برگزیده توسط استادان این مرکز برگزار می شود.

جهانچونیا با اشاره به اینکه در بخش بازی های رایانه ای ۳۰ دانش آموز برگزیده و به مرحله کشوری راه پیدا کرده اند، گفت: قرار شده این دانش آموزان با ایده 'دختر ایرانی و نقش آفرینی' بازی طراحی کنند و روز یکشنبه ۲۸ مردادماه کارگاه آموزشی با عنوان 'کارگاه طراحی بازی محیطی' برای دانش آموزان برگزار می شود.

سی و ششمین جشنواره فرهنگی و هنری دانش آموز دختر برگزیده که ۲۶ مردادماه در اردوگاه شهید باهنر آغاز به کار کرد تا ۲۹ مرداد ادامه دارد و بخش پسران این جشنواره نیز ۱۹ تا ۲۲ مرداد برگزار و برگزیدگان معرفی شد.

آغاز مرحله پایانی سنجش شایستگی های حرفه ای مدیران مدارس

معاون برنامه ریزی آموزش منابع انسانی وزارت آموزش و پرورش گفت: مرحله پایانی فرآیند سنجش و ارزیابی شایستگی های حرفه ای مدیران مدارس در کانون های ارزیابی تعیین شده شهر تهران از ۲۹ مردادماه در استان های البرز و در شهرستان های استان تهران از سوم شهریورماه آغاز می شود.

فریبرز حمیدی ادامه داد: در این مرحله هر یک از مدیران مدارس ضمن حضور در کانون ارزیابی به وسیله ابزارهای متنوعی همچون نامه های اداری، مطالعه موردی، سوال تشریحی، کارگروهی، مذاکره گروهی، ایفای نقش، جستجوی اطلاعات و تصمیم گیری، مشاهده رفتار و مصاحبه توسط ارزیابان مجرب و متخصص مورد ارزیابی حرفه ای و تخصصی قرار می گیرند و نتایج ارزیابی در فرم های ویژه ثبت خواهد شد.

وی با بیان اینکه اطلاع رسانی به موقع به مدیران مدارس به منظور حضور فعال در کانون ارزیابی و آگاهی آنان از فرآیند سنجش شایستگی حرفه ای توسط مسئولان استانی دارای اهمیت خاصی است، تاکید کرد: حضور تمامی مدیران مدارس شرکت کننده در بخش اول و دوم سنجش شایستگی های عمومی، در کانون های ارزیابی به منظور سنجش و ارزیابی شایستگی حرفه ای ضروری است.

معاون برنامه ریزی آموزش منابع انسانی وزارت آموزش و پرورش افزود: در پایان فرآیند ارزیابی، از مجموع نتایج شایستگی های عمومی و حرفه ای مدیران مدارس، نیمی شایستگی و امتیاز مکتسبه به مدیران اعلام می شود.

بر اساس این گزارش، در مرحله اول و دوم سنجش شایستگی های عمومی مدیران مدارس در هشت مرحله به ۵۵۲ سوال و سنجح از طریق شرکت در سامانه پاسخ دادند.

علمی ۰۰۱۸۸۳۰۰۱۷۰۲۰



دبیر بخش رسانه جشنواره فرهنگی و هنری دانش آموزان: دانش آموزان برگزیده در صورت قبولی در دانشگاه های تهران بورس می شوند (۱۳۹۷-۹۷/۰۵/۱۳۹۷)

دبیر بخش رسانه و فضای مجازی سی و ششمین جشنواره فرهنگی و هنری دانش آموزان دختر برگزیده مطرح کرد: دانش آموزان برگزیده جشنواره که در دانشگاه های تهران قبول می شوند، از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بورسیه خواهند شد.

به گزارش ایلنا از مرکز اطلاع رسانی و روابط عمومی وزارت آموزش و پرورش، شاهیور جهانجویا، با اشاره به اینکه تعداد ۱۰۰ دانش آموز در حوزه های وبلاگ نویسی، بازی های رایانه ای و نشریه الکترونیکی به بخش کشوری راه پیدا کرده اند اظهار داشت: برای اولین بار بخش بازی های رایانه ای در مرکز ملی بازی های رایانه ای اجرا و کارگاه های آموزشی برای دانش آموزان برگزیده توسط اساتید همین مرکز برگزار می شود. وی با اشاره به اینکه در بخش بازی های رایانه ای ۳۰ دانش آموز برگزیده و به مرحله کشوری راه پیدا کرده اند گفت:

قرار شده این دانش آموزان با ایده "دکتر ایرانی و نقش آفرینی" بازی طراحی کنند و تا فردا بعدازظهر با یکدیگر به رقابت بپردازند. جهانجویا با بیان اینکه روز یکشنبه کارگاه آموزشی با عنوان "کارگاه طراحی بازی محیطی" برای دانش آموزان برگزار می شود، خاطر نشان کرد: این کارگاه توسط اساتید مرکز بازی های ملی برگزار می شود.

وی ضمن اشاره به اینکه در میان دانش آموزان پسر برگزیده، افراد نخبه در حوزه فضای مجازی از سوی بنیاد بازی های رایانه ای شناسایی شده اند، عنوان کرد: در بخش دختران نیز دانش آموزان با استعدادهای برتر و خاص نیز شناسایی خواهند شد و از طرفی دیگر چنانچه این دانش آموزان برگزیده که در دانشگاه های تهران قبول شوند، از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بورسیه خواهند شد و دوره های مهارت آموزی به صورت رایگان برای آن ها برگزار می شود.

خبر خوش برای دانش آموزان برگزیده جشنواره فرهنگی و هنری دانش آموزان (۱۳۹۷-۹۷/۰۵/۱۳۹۷)

شاهیور جهانجویا، دبیر بخش رسانه و فضای مجازی سی و ششمین جشنواره فرهنگی و هنری دانش آموزان دختر برگزیده مطرح کرد: دانش آموزان برگزیده جشنواره که در دانشگاه های تهران قبول می شوند، از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بورسیه خواهند شد.

ایران آنلاین / شاهیور جهانجویا، با اشاره به اینکه تعداد ۱۰۰ دانش آموز در حوزه های وبلاگ نویسی، بازی های رایانه ای و نشریه الکترونیکی به بخش کشوری راه پیدا کرده اند اظهار داشت: برای اولین بار بخش بازی های رایانه ای در مرکز ملی بازی های رایانه ای اجرا و کارگاه های آموزشی برای دانش آموزان برگزیده توسط اساتید همین مرکز برگزار می شود.

وی با اشاره به اینکه در بخش بازی های رایانه ای ۳۰ دانش آموز برگزیده و به مرحله کشوری راه پیدا کرده اند گفت: قرار شده این دانش آموزان با ایده "دکتر ایرانی و نقش آفرینی" بازی طراحی کنند و تا فردا بعدازظهر با یکدیگر به رقابت بپردازند.

جهانجویا با بیان اینکه روز یکشنبه کارگاه آموزشی با عنوان "کارگاه طراحی بازی محیطی" برای دانش آموزان برگزار می شود، خاطر نشان کرد: این کارگاه توسط اساتید مرکز بازی های ملی برگزار می شود.

وی ضمن اشاره به اینکه در میان دانش آموزان پسر برگزیده، افراد نخبه در حوزه فضای مجازی از سوی بنیاد بازی های رایانه ای شناسایی شده اند، عنوان کرد: در بخش دختران نیز دانش آموزان با استعدادهای برتر و خاص نیز شناسایی خواهند شد و از طرفی دیگر چنانچه این دانش آموزان برگزیده که در دانشگاه های تهران قبول شوند، از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بورسیه خواهند شد و دوره های مهارت آموزی به صورت رایگان برای آن ها برگزار می شود. / ایلنا

مهلت ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای تمدید شد (۱۳۹۷-۹۷/۰۵/۱۳۹۷)

گروه فناوری اطلاعات - پس از آن که مهلت ثبت نام در چهارمین لیگ بازی های رایانه ای ایران روز پنجشنبه ۲۵ مرداد به اتمام رسید، به برگزار کنندگان این لیگ به دلیل استقبال و حجم بالای تقاضا برای ثبت نام، مهلت آن تا ۲ شهریور ماه تمدید کردند.

به گزارش ایلنا؛ به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران از تاریخ ۶ شهریور ماه آغاز می شود و تا ۱۶ شهریور ماه در بخش نمایشگاهی برج میلاد تهران ادامه خواهد داشت.

ثبت نام در این رویداد از مدتی پیش شروع شده و پیش از این اعلام شده بود که تا ۲۵ مرداد ماه ادامه خواهد داشت. با این وجود به دلیل بالا (انامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بودن تقاضا برای ثبت نام و درخواست بسیاری از داوطلبان برای تمدید مهلت ثبت نام، این مهلت تا روز ۲ شهریور ماه تمدید شد. علاقه مندان جهت حضور در این مسابقات می توانند از طریق این صفحه اقدام کنند.
انتهای پیام



دبیر بخش رسانه جشنواره فرهنگی و هنری دانش آموزان: دانش آموزان برگزیده در صورت قبولی در دانشگاه های تهران بورس می شوند

(۱۳۹۴-۹۵/۹۶)

دبیر بخش رسانه و فضای مجازی سی و ششمین جشنواره فرهنگی و هنری دانش آموزان دختر برگزیده مطرح کرد: دانش آموزان برگزیده جشنواره که در دانشگاه های تهران قبول می شوند، از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بورسیه خواهند شد.

به گزارش «خبرنامه دانشجویان ایران» به نقل از مرکز اطلاع رسانی و روابط عمومی وزارت آموزش و پرورش، شاهپور جهانجویا، با اشاره به اینکه تعداد ۱۰۰ دانش آموز در حوزه های وبلاگ نویسی، بازی های رایانه ای و نشریه الکترونیکی به بخش کشوری راه پیدا کرده اند اظهار داشت: برای اولین بار بخش بازی های رایانه ای در مرکز ملی بازی های رایانه ای اجرا و کارگاه های آموزشی برای دانش آموزان برگزیده توسط اساتید همین مرکز برگزار می شود. وی با اشاره به اینکه در بخش بازی های رایانه ای ۳۰ دانش آموز برگزیده و به مرحله کشوری راه پیدا کرده اند، گفت: قرار شده این دانش آموزان با ایده «دختر ایرانی و نقش آفرینی» بازی طراحی کنند و تا فردا بعدازظهر با یکدیگر به رقابت بپردازند. جهانجویا با بیان اینکه روز یکشنبه کارگاه آموزشی با عنوان «کارگاه طراحی بازی محیطی» برای دانش آموزان برگزار می شود، خاطر نشان کرد: این کارگاه توسط اساتید مرکز بازی های ملی برگزار می شود.

وی ضمن اشاره به اینکه در میان دانش آموزان پسر برگزیده، افراد نخبه در حوزه فضای مجازی از سوی بنیاد بازی های رایانه ای شناسایی شده اند، عنوان کرد: در بخش دختران نیز دانش آموزان با استعدادهای برتر و خاص نیز شناسایی خواهند شد و از طرفی دیگر چنانچه این دانش آموزان برگزیده که در دانشگاه های تهران قبول شوند، از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بورسیه خواهند شد و دوره های مهارت آموزی به صورت رایگان برای آن ها برگزار می شود.



شاهپور جهانجویا: دانش آموزانی که در دانشگاه های تهران قبول می شوند، از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بورس خواهند شد

(۱۳۹۴-۹۵/۹۶)

دبیر بخش رسانه و فضای مجازی سی و ششمین جشنواره فرهنگی و هنری دانش آموزان دختر برگزیده مطرح کرد: دانش آموزان برگزیده جشنواره که در دانشگاه های تهران قبول می شوند، از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بورسیه خواهند شد.

به گزارش گروه آموزش خبرگزاری برنا، شاهپور جهانجویا با اشاره به اینکه تعداد ۱۰۰ دانش آموز در حوزه های وبلاگ نویسی، بازی های رایانه ای و نشریه الکترونیکی به بخش کشوری راه پیدا کرده اند، اظهار داشت: برای اولین بار بخش بازی های رایانه ای در مرکز ملی بازی های رایانه ای اجرا و کارگاه های آموزشی برای دانش آموزان برگزیده توسط اساتید همین مرکز برگزار می شود. وی با اشاره به اینکه در بخش بازی های رایانه ای ۳۰ دانش آموز برگزیده و به مرحله کشوری راه پیدا کرده اند، گفت: قرار شده این دانش آموزان با ایده «دختر ایرانی و نقش آفرینی» بازی طراحی کنند و تا فردا بعدازظهر با یکدیگر به رقابت بپردازند. جهانجویا با بیان اینکه روز یکشنبه کارگاه آموزشی با عنوان «کارگاه طراحی بازی محیطی» برای دانش آموزان برگزار می شود، خاطر نشان کرد: این کارگاه توسط اساتید مرکز بازی های ملی برگزار می شود.

وی ضمن اشاره به اینکه در میان دانش آموزان پسر برگزیده، افراد نخبه در حوزه فضای مجازی از سوی بنیاد بازی های رایانه ای شناسایی شده اند، عنوان کرد: در بخش دختران نیز دانش آموزان با استعدادهای برتر و خاص نیز شناسایی خواهند شد و از طرفی دیگر چنانچه این دانش آموزان برگزیده که در دانشگاه های تهران قبول شوند، از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بورسیه خواهند شد و دوره های مهارت آموزی به صورت رایگان برای آن ها برگزار می شود.



حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ ثبت نام سامانه همگرا آغاز شد (۱۳۹۶-۰۷/۰۲/۲۸)

ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» آغاز به کار می کند.

به گزارش خبرگزاری مهر، در راستای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید در کشور، همچنین جهت پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار که منتج به هم گرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی باشد و با چشم انداز رشد، اعتلاء و ارتقاء تیم ها و شرکت های بازی سازی، ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» متولد شد و از امروز ۲۸ مردادماه رسماً کار خود را آغاز می کند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بدو تاسیس برنامه های متنوعی برای حمایت از توسعه شرکت ها و صنعت بازی های ویدیویی طراحی و اجرا کرده است. جهت منسجم سازی این حمایت ها، واحد حمایت از بازی های ویدیویی در این بنیاد با ساختاری جدید از سال ۹۶ شکل گرفته است و تحت واحدی با عنوان ساختار حمایتی همگرا تعریف شده است.

بنابراین همگرا مجموعه ای متمرکز از شاخص ها و روش هایی است که منتج به ارایه حمایت های مشخص به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای می شود. هدف اصلی همگرا شفاف و هدف مند کردن حمایت های تعالی بخش است.

حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.

این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت/تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند.

تهابا پس از ارزیابی و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تیم ها و شرکت ها قرار می گیرد که می توانند از میان این بسته ها حمایت های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند.

این حمایت ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و آزمون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآیند رشد شرکت هستند.

ساختار حمایتی همگرا از امروز ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تیم ها و شرکت های متقاضی از امروز تا ۱۷ شهریور فرصت دارند تا در پورتال همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل ۴۵ روز فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام شده و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود. بدیهی است بازی سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند.

بازی سازان برای ثبت نام و اطلاعات بیشتر می توانند به سایت <http://hamgara.org> مراجعه کنند.



ثبت نام سامانه همگرا، ساختار حمایتی جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز شد (۱۳۹۶-۰۷/۰۲/۲۸)

تهران (پانا) - در راستای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید در کشور، همچنین جهت پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار که منتج به همگرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی باشد و با چشم انداز رشد، اعتلاء و ارتقاء تیم ها و شرکت های بازی سازی، ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» متولد شد و از امروز ۲۸ مردادماه رسماً کار خود را آغاز می کند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بدو تاسیس برنامه های متنوعی برای حمایت از توسعه شرکت ها و صنعت بازی های ویدیویی طراحی و اجرا کرده است. جهت منسجم سازی این حمایت ها، واحد حمایت از بازی های ویدیویی در این بنیاد با ساختاری جدید از سال ۹۶ شکل گرفته است و تحت واحدی با عنوان ساختار حمایتی همگرا تعریف شده است.

بنابراین همگرا مجموعه ای متمرکز از شاخص ها و روش هایی است که منتج به ارایه حمایت های مشخص به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای می شود. هدف اصلی همگرا شفاف و هدف مند کردن حمایت های تعالی بخش است.

حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.

این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند. نهایتاً پس از ارزیابی و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تیم ها و شرکت ها قرار می گیرد که می توانند از میان این بسته ها حمایت های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند. این حمایت ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و آزمون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآیند رشد شرکت هستند. ساختار حمایتی همگرا از امروز ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تیم ها و شرکت های متقاضی از امروز تا ۱۷ شهریور فرصت دارند تا در پورتال همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل ۴۵ روز فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام شده و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود. بدیهی است بازی سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند.

بازی سازان برای ثبت نام و اطلاعات بیشتر می توانند به سایت <http://hamgara.org> مراجعه نمایند.



حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ ثبت نام سامانه همگرا آغاز شد (۱۳۹۶-۱۷/۰۲/۲۸)

ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» آغاز به کار می کند.

به گزارش خیرگزاری مهر، در راستای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید در کشور، همچنین جهت پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار که منتج به هم گرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی باشد و با چشم انداز رشد، اعتلاء و ارتقاء تیم ها و شرکت های بازی سازی، ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» متولد شد و از امروز ۲۸ مردادماه رسماً کار خود را آغاز می کند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بدو تاسیس برنامه های متنوعی برای حمایت از توسعه شرکت ها و صنعت بازی های ویدیویی طراحی و اجرا کرده است. جهت منسجم سازی این حمایت ها، واحد حمایت از بازی های ویدیویی در این بنیاد با ساختاری جدید از سال ۹۶ شکل گرفته است و تحت واحدی با عنوان ساختار حمایتی همگرا تعریف شده است.

بنابراین همگرا، مجموعه ای متمرکز از شاخص ها و روش هایی است که منتج به ارایه حمایت های مشخص به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای می شود. هدف اصلی همگرا شفاف و هدف مند کردن حمایت های تعالی بخش است.

حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.

این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۲۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند.

نهایتاً پس از ارزیابی و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تیم ها و شرکت ها قرار می گیرد که می توانند از میان این بسته ها حمایت های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند.

این حمایت ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و آزمون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآیند رشد شرکت هستند.

ساختار حمایتی همگرا از امروز ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تیم ها و شرکت های متقاضی از امروز تا ۱۷ شهریور فرصت دارند تا در پورتال همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل ۴۵ روز فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام شده و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود. بدیهی است بازی سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند.

بازی سازان برای ثبت نام و اطلاعات بیشتر می توانند به سایت <http://hamgara.org> مراجعه کنند.



حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ ثبت نام سامانه همگرا آغاز شد (۱۳۹۶-۱۷/۰۲/۲۸)

ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ... سازان» آغاز به کار می کند.

به گزارش خبرگزاری مهر، در راستای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید در کشور، همچنین جهت پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار که منتج به هم گرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی باشد و با چشم انداز رشد، اعتلاء و ارتقاء تیم ها و شرکت های بازی سازی، ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» متولد شد و از امروز ۲۸ مردادماه رسماً کار خود را آغاز می کند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بدو تاسیس برنامه های متنوعی برای حمایت از توسعه شرکت ها و صنعت بازی های ویدیویی طراحی و اجرا کرده است. جهت منسجم سازی این حمایت ها، واحد حمایت از بازی های ویدیویی در این بنیاد با ساختاری جدید از سال ۹۶ شکل گرفته است و تحت واحدی با عنوان ساختار حمایتی همگرا تعریف شده است.

بنابراین همگرا، مجموعه ای متمرکز از شاخص ها و روش هایی است که منتج به ارایه حمایت های مشخص به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای می شود. هدف اصلی همگرا شفاف و هدف مند کردن حمایت های تعالی بخش است.

حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.

این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت/تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند.

نهایتاً پس از ارزیابی و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تیم ها و شرکت ها قرار می گیرد که می توانند از میان این بسته ها حمایت های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند.

این حمایت ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و آزمون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآیند رشد شرکت هستند.

ساختار حمایتی همگرا از امروز ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تیم ها و شرکت های متقاضی از امروز تا ۱۷ شهریور فرصت دارند تا در پورتال همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل ۴۵ روز فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام شده و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود. بدیهی است بازی سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند.

بازی سازان برای ثبت نام و اطلاعات بیشتر می توانند به سایت <http://hamgara.org> مراجعه کنند.

منبع: مهر



در جشنواره فرهنگی و هنری دانش آموزان دختر جریان دارد؛ کارگاه های مهارتی فرهنگی و هنری برای دانش آموزان برگزیده (۱۳۹۴-۹۷/۰۵/۲۷)

تهران (پانا) - مراسم افتتاحیه سی و ششمین جشنواره فرهنگی هنری دانش آموزان برگزیده سراسر کشور جمعه ۲۶ مرداد با حضور فاضل نظری، مدیرعامل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در اردوگاه شهید باهنر برگزار شد و دانش آموزان دختر در رشته های مختلف هنری و فرهنگی برای رقابت باهم آماده شدند.

حدود ۲ هزار دانش آموز دختر و پسر در مرحله کشوری و نزدیک به ۶ میلیون و ۱۷۴ هزار نفر رشته دانش آموز در مسابقات فرهنگی و هنری و در ۵۰ رشته جشنواره فرهنگی و هنری شرکت کرده اند. شعر، داستان نویسی، مقاله، کتابخوانی، نقد ادبی، وبلاگ نویسی، بازی های رایانه ای و نشریه الکترونیکی، تئاتر صحنه ای و عروسکی، نمایشنامه خوانی، نقالی، فیلم کوتاه، نساجی، سفال و سرامیک، حجم سازی، طراحی، آبیگنه، خوشنویسی، نقد هنری، طراحی، عکاسی گرافیک، پوستر، کاریکاتور، سرود گروهی و همگانی، کرال فرهنگیان، تک نوازی، همنازی و تک خوانی از جمله رشته های این مسابقات هستند.

از مجموعه شرکت کنندگان در گروه هنرهای نمایشی ۱۳۳ هزار و ۲۴۷ نفر رشته، در هنرهای آوایی ۲ میلیون نفر رشته، در گروه ادبی و پژوهشی ۵۵۹ هزار نفر رشته، در گروه هنرهای دستی حدود ۲ میلیون نفر رشته و در گروه رسانه و فضای مجازی ۲۰ هزار نفر رشته قرار دارند.

مظفر: آثار دانش آموزان در سال آینده قیمت گذاری می شود

زهرا مظفر، دبیر جشنواره سی و ششمین جشنواره فرهنگی هنری دانش آموزان برگزیده سراسر کشور در حاشیه این جشنواره و در گفتگو با پانا ضمن ارزیابی جشنواره فرهنگی هنری برای دانش آموزان دختر و پسر گفت: «این دوره از جشنواره پس از ۱۰ سال با مرکزیت تهران در حال برگزاری است و معرفی ظرفیت دانش آموزان به عموم جامعه و انعکاس خبری بزرگترین رویداد فرهنگی هنری دانش آموزی کشور را دنبال می کند»

او ادامه داد: «حضور مسئولان در این جشنواره و بازدید از کارگاه ها، حضور داوران مجرب و متخصص که شاید در سال های گذشته به دلیل دوری راه و محدود بودن زمان نمی شد از ظرفیت آنان استفاده کرد، یکی از مهم ترین نقاط مثبت این جشنواره بود.» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) دبیر جشنواره سی و ششمین جشنواره فرهنگی هنری دانش آموزان برگزیده سراسر کشور افزود: «حضور هنرمندان در این جشنواره یکی از اتفاقات نادر در برگزاری جشنواره فرهنگی هنری در طول سال های گذشته است.»

مظفر استفاده از فضاها و امکانات تهران را برای برگزاری جشنواره فرهنگی هنری مثبت ارزیابی کرد و گفت: «در این دوره از جشنواره توانستیم تعامل خود را با دستگاه های فرهنگی هنری مختلف افزایش دهیم که این امکان در سال های گذشته وجود نداشت.»

او ادامه داد: «گالری دانش آموزان که در فرهنگستان هنر به نمایش عموم گذاشته شد، یکی از فرصت هایی بود که امسال حتی برای بازدیدکنندگان از کشورهای دیگر نیز فراهم شد.»

دبیر جشنواره سی و ششمین جشنواره فرهنگی هنری دانش آموزان برگزیده سراسر کشور افزود: «کارهای دانش آموزی در این گالری به قدری فاخر بود که بازدیدکنندگان از نمایش این آثار ابراز خوشحالی کردند.»

مظفر گفت: «عموم بازدیدکنندگان از این گالری درخواست خرید آثار را داشتند و این موضوع در دستور کار ما خواهد بود تا از سال آینده آثار دانش آموزان قیمت گذاری و در طول جشنواره برای فروش به عرصه نمایش گذاشته شود.»

او به بازدید از مرکز انستیتو و بازی های رایانه ای اشاره کرد و ادامه داد: «دانش آموزان حاضر در کلاس ها اذعان داشتند که کار به صورت حرفه ای و مهارتی در حال انجام است و ساخت بازی به صورت فنی به دانش آموزان آموزش داده می شود تا به عنوان تولیدکنندگان بازی در آینده از ظرفیت این دانش آموزان استفاده شود. کارگاه ساخت بازی با شعار "دختر ایرانی، نقش آفرینی" و با حضور استادان متخصص در حال برگزاری است.»

دبیر جشنواره سی و ششمین جشنواره فرهنگی هنری دانش آموزان برگزیده سراسر کشور افزود: «۹۰۶ دانش آموز پسر و ۱۰۱۰ دانش آموز دختر در این دوره از جشنواره شرکت کردند که کیفیت آثار و حضور کمی و کیفی دانش آموزان دختر بسیار پررنگ تر از دانش آموزان پسر بود.»

مظفر برگزاری جشنواره فرهنگی هنری را برای سال آینده در تهران اعلام کرد تا بتوان از سطح تعامل با دستگاه های فرهنگی افزایش یابد و شرایط کارآفرینی دانش آموزان نیز در تهران پیگیری شود.

امسال در جشنواره بخش دختران از ۳۰ عنوان کتاب و در بخش جشنواره پسران از ۲۴ عنوان کتاب رونمایی شد. ۳۰ کارگاه آموزشی در جشنواره نیز در بخش دختران با حضور اساتید برجسته هنری در حال برگزاری است. افتتاح نگارخانه با بیش از ۳۰۰ اثر در نگارخانه فرهنگستان هنر نیز انجام شد و فرحناز مینایی پور، مدیرکل امور زنان و خانواده آموزش و پرورش نیز از این نگارخانه بازدید کرد.

کارگاه های مسابقات هنرهای دستی تجسمی، آفرینش های ادبی، رسانه و فضای مجازی، هنرهای نمایشی و فیلم کوتاه، هنرهای آوایی در اردوگاه شهید باهنر در حال برگزاری و فعالیت است.

کارگاه مسابقات آفرینش های ادبی

ملاحظه جعفری، دبیر مسابقات آفرینش های ادبی این جشنواره است. او در گفت و گو با پانا به برگزاری کارگاه های امسال در قالب دو رشته مقاله پژوهشی و نقد ادبی اشاره کرد و ادامه داد: «در کارگاه ها درباره نوشتن نقد و مقاله و ویژگی های آنان با دانش آموزان صحبت می شود و همچنین درباره محتوا و ساختار نقد و مقاله به دانش آموزان آموزش داده شد.»

شرکت دانش آموزان در کارگاه مسابقات رسانه و فضای مجازی

شاهپور جهانچونیا، دبیر مسابقات رسانه و فضای مجازی نیز به پانا گفت: «دانش آموزان در این کارگاه در سه رشته وبلاگ نویسی، نشریه الکترونیکی و بازی های رایانه ای فعالیت می کنند و امسال اولین سال است که کارگاه ها و داوری بازی های رایانه ای از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای با حضور اساتید مجرب برگزار شد.»

جهانچونیا برگزاری این کارگاه ها را به دلیل دنبال کردن اهداف تربیتی و پرورشی موثر دانست. او ادامه داد: «وظیفه اصلی ما کار فرهنگی و تربیتی در حوزه رسانه و فضای مجازی است. با شناسایی فرصت و تهدید از طریق آموزش سواد رسانه ای در کارگاه ها این موارد را به دانش آموزان آموزش دهیم.»

دبیر مسابقات رسانه و فضای مجازی ادامه داد: «در این کارگاه ها به لحاظ مهارت آموزی و اشتغال زایی وارد کار صنعت بازی شدیم که به ۱۰۰ دانش آموز دختر آموزش دهیم تا بتوانند مهارت های تخصصی را از سوی اساتید ملی و بین المللی یاد بگیرند.»

شرکت ۸۰ دانش آموز در کارگاه مسابقات هنرهای نمایشی و فیلم کوتاه

وحیدرضا قناعتیان، دبیر مسابقات هنرهای نمایشی و فیلم کوتاه هم خبر داد ۸۰ دانش آموز دختر در دو کارگاه نمایش عروسکی و ایده یابی در نمایش عروسکی و چگونگی تبدیل آن به یک اثر نمایشی شرکت کرده اند.

شرکت ۱۶۰ دانش آموز دختر در کارگاه مسابقات هنرهای آوایی

سعید مجیدی، دبیر مسابقات هنرهای آوایی نیز به آموزش صداسازی و فن بیان در یک کارگاه کرد و خبر داد ۱۶۰ دانش آموز دختر برای بیان گفتار و تقویت بیان در این کارگاه شرکت کرده اند.

مراسم اختتامیه بخش دختران فردا دوشنبه ۲۹ مرداد با حضور معصومه ابتکار معاون رئیس جمهور در امور زنان و خانواده در اردوگاه شهید باهنر برگزار خواهد شد.



در سال حمایت از تولید ملی؛ ثبت نام در سامانه «همگرا» به عنوان ساختار حمایتی جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز شد (۱۳۸۵-۱۳۸۶)

(ادامه خبر ...) ساختارمند، شفاف و شایسته سالار، ساختار حمایتی «همگرا» با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» رسماً کار خود را آغاز کرد.

به گزارش ایکنا؛ به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، در راستای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید در کشور، همچنین جهت پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار که منتج به همگرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی باشد و با چشم انداز رشد، اعتلاء و ارتقاء تیم ها و شرکت های بازرسانی، ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» متولد شد و از امروز ۲۸ مردادماه رسماً کار خود را آغاز می کند.

بنابراین همگرا، مجموعه ای متمرکز از شاخص ها و روش هایی است که منتج به ارایه حمایت های مشخص به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای می شود. هدف اصلی همگرا شفاف و هدف مند کردن حمایت های تعالی بخش است.

حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.

این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت/تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند. نهایتاً پس از ارزیابی و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تیم ها و شرکت ها قرار می گیرد که می توانند از میان این بسته ها حمایت های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند.

این حمایت ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و آزمون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآیند رشد شرکت هستند.

ساختار حمایتی همگرا از امروز ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تیم ها و شرکت های متقاضی از امروز تا ۱۷ شهریور فرصت دارند تا در پورتال همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل ۴۵ روز فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام شده و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود. بدیهی است بازی سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند. برای ثبت نام و اطلاعات پیش تر می توانید به سایت <http://hamgara.org> مراجعه نمایید.

انتهای پیام



در سال حمایت از تولید ملی؛ ثبت نام سامانه همگرا آغاز شد (۱۳۹۶-۱۳۹۷-۱۳۹۸)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای در راستای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید در کشور از ساختار حمایتی همگرا رونمایی کرد. این با هدف حمایت همسو با نیازهای بازی سازان از امروز رسماً کار خود را آغاز می کند.

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، این بنیاد از بدو تأسیس برنامه های متنوعی برای حمایت از توسعه شرکت ها و صنعت بازی های ویدئویی طراحی و اجرا کرده است.

جهت منسجم سازی این حمایت ها، واحد حمایت از بازی های ویدئویی در این بنیاد با ساختاری جدید از سال ۹۶ شکل گرفته است و تحت واحدی با عنوان ساختار حمایتی همگرا تعریف شده است.

بنابراین همگرا، مجموعه ای متمرکز از شاخص ها و روش هایی است که منتج به ارائه حمایت های مشخص به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای می شود. هدف اصلی همگرا شفاف و هدف مند کردن حمایت های تعالی بخش است.

حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.

این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۳۰ درصد کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹ درصد کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰ درصد کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت/تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱ درصد کل امتیاز) دسته بندی می شوند.

نهایتاً پس از ارزیابی و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تیم ها و شرکت ها قرار می گیرد که می توانند از میان این بسته ها حمایت های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند.

این حمایت ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و آزمون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآیند رشد شرکت هستند.

ساختار حمایتی همگرا از امروز ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده است و تیم ها و شرکت های متقاضی از امروز تا ۱۷ شهریور فرصت دارند تا در پورتال همگرا ثبت نام کنند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل ۴۵ روز فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام می شود و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود. بدیهی است بازی سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند.

بازی سازان برای ثبت نام و اطلاعات بیشتر می توانند به این سایت مراجعه کنند.

انتهای پیام/۴۰۲۱



حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ ثبت نام سامانه همگرا آغاز شد (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۲۸)

ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» آغاز به کار می کند.

به گزارش ایران اکتونومیس، در راستای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید در کشور، همچنین جهت پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار که منتج به هم گرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی باشد و با چشم انداز رشد، اعتلاء و ارتقاء تیم ها و شرکت های بازی سازی، ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» متولد شد و از امروز ۲۸ مردادماه رسماً کار خود را آغاز می کند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بدو تاسیس برنامه های متنوعی برای حمایت از توسعه شرکت ها و صنعت بازی های ویدیویی طراحی و اجرا کرده است. جهت منسجم سازی این حمایت ها، واحد حمایت از بازی های ویدیویی در این بنیاد با ساختاری جدید از سال ۹۶ شکل گرفته است و تحت واحدی با عنوان ساختار حمایتی همگرا تعریف شده است.

بنابراین همگرا، مجموعه ای متمرکز از شاخص ها و روش هایی است که منتج به ارایه حمایت های مشخص به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای می شود. هدف اصلی همگرا شفاف و هدف مند کردن حمایت های تعالی بخش است.

حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهار سال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.

این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت/تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند.

نهایتاً پس از ارزیابی و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تیم ها و شرکت ها قرار می گیرد که می توانند از میان این بسته ها حمایت های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند.

این حمایت ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و آزمون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآیند رشد شرکت هستند.

ساختار حمایتی همگرا از امروز ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تیم ها و شرکت های متقاضی از امروز تا ۱۷ شهریور فرصت دارند تا در پورتال همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل ۴۵ روز فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام شده و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود. بدیهی است بازی سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند.



ثبت نام سامانه همگرا آغاز شد (۱۳۹۴-۱۳۹۵/۲۸)

ساختار حمایتی «همگرا» برای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید در کشور با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» آغاز به کار کرد.

به گزارش گروه فرهنگی باشگاه خبرنگاران جوان؛ در راستای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید در کشور، همچنین جهت پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار که منتج به هم گرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی باشد و با چشم انداز رشد، اعتلاء و ارتقاء تیم ها و شرکت های بازی سازی، ساختار حمایتی «همگرا» از امروز رسماً کار خود را آغاز می کند. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بدو تاسیس برنامه های متنوعی برای حمایت از توسعه شرکت ها و صنعت بازی های ویدیویی طراحی و اجرا کرده است.

جهت منسجم سازی این حمایت ها، واحد حمایت از بازی های ویدیویی در این بنیاد با ساختاری جدید از سال ۹۶ شکل گرفته است و تحت واحدی با عنوان ساختار حمایتی همگرا تعریف شده است.

بنابراین همگرا مجموعه ای متمرکز از شاخص ها و روش هایی است که منتج به ارائه حمایت های مشخص به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای می شود. هدف اصلی همگرا شفاف و هدف مند کردن حمایت های تعالی بخش است.

حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهار سال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.

این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت/تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند.

در نهایت پس از ارزیابی و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تیم ها و شرکت ها قرار می گیرد که می توانند از میان این بسته ها حمایت های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند.

این حمایت ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و آزمون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآیند رشد شرکت هستند.

ساختار حمایتی همگرا از امروز ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تیم ها و شرکت های متقاضی از امروز تا ۱۷ شهریور فرصت دارند تا در پورتال همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل ۴۵ روز فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام شده و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود.

بدیهی است بازی سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند.



ثبت نام سامانه همگرا، ساختار حمایتی جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز شد (۱۳۸۴-۹۶/۵/۲۸)

در راستای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید در کشور، همچنین جهت پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار که منتج به همگرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی باشد و با چشم انداز رشد، اعتلاء و ارتقاء تیم ها و شرکت های بازی سازی، ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» متولد شد و از امروز ۲۸ مردادماه رسماً کار خود را آغاز می کند. در ادامه همراه دنیای بازی باشید.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بدو تاسیس برنامه های متنوعی برای حمایت از توسعه شرکت ها و صنعت بازی های ویدیویی طراحی و اجرا کرده است. جهت منسجم سازی این حمایت ها، واحد حمایت از بازی های ویدیویی در این بنیاد با ساختاری جدید از سال ۹۶ شکل گرفته است و تحت واحدی با عنوان ساختار حمایتی همگرا تعریف شده است.

بنابراین همگرا مجموعه ای متمرکز از شاخص ها و روش هایی است که منتج به ارائه حمایت های مشخص به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای می شود. هدف اصلی همگرا شفاف و هدف مند کردن حمایت های تعالی بخش است.

حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهار سال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.

این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت/تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند.

نهایتاً پس از ارزیابی و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تیم ها و شرکت ها قرار می گیرد که می توانند از میان این بسته ها حمایت های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند.

این حمایت ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و آزمون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآیند رشد شرکت هستند.

ساختار حمایتی همگرا از امروز ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تیم ها و شرکت های متقاضی از امروز تا ۱۷ شهریور فرصت دارند تا در پورتال همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل ۴۵ روز فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام شده و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود.

بدیهی است بازی سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند.

بازی سازان برای ثبت نام و اطلاعات بیشتر می توانند به سایت <http://hamgara.org> مراجعه نمایند.

ثبت نام سامانه همگرا، ساختار حمایتی جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بازیسازان آغاز شد (۱۳۹۵/۰۷/۲۸)

طبق اعلام بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ساختار حمایتی جدید این نهاد از بازیسازان که با نام «همگرا» شناخته می شود، از امروز آغاز به فعالیت کرده است.

در راستای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید در کشور، همچنین جهت پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار که منتج به همگرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی باشد و با چشم انداز رشد، اعتلاء و ارتقاء تیم ها و شرکت های بازی سازی، ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» متولد شد و از امروز ۲۸ مردادماه رسماً کار خود را آغاز می کند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بدو تاسیس برنامه های متنوعی برای حمایت از توسعه شرکت ها و صنعت بازی های ویدیویی طراحی و اجرا کرده است. جهت منسجم سازی این حمایت ها، واحد حمایت از بازی های ویدیویی در این بنیاد با ساختاری جدید از سال ۹۶ شکل گرفته است و تحت واحدی با عنوان ساختار حمایتی همگرا تعریف شده است. بنابراین، همگرا مجموعه ای متمرکز از شاخص ها و روش هایی است که منتج به آرایه حمایت های مشخص به تولیدکنندگان بازی های ویدیویی می شود. هدف اصلی همگرا شفاف و هدف مند کردن حمایت های تعالی بخش است.

حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهار سال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند. این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۳۰ درصد کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹ درصد کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰ درصد کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت/تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱ درصد کل امتیاز) دسته بندی می شوند.

نهایتاً پس از ارزیابی و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تیم ها و شرکت ها قرار می گیرد که می توانند از میان این بسته ها حمایت های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند. این حمایت ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و آزمون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآیند رشد شرکت هستند. ساختار حمایتی همگرا از امروز ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تیم ها و شرکت های متقاضی از امروز تا ۱۷ شهریور فرصت دارند تا در پورتال همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل ۴۵ روز فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود. بدیهی است بازی سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند.

بازی سازان برای ثبت نام و اطلاعات بیشتر می توانند به سایت همگرا مراجعه نمایند.



حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ ثبت نام سامانه همگرا آغاز شد (۱۳۹۵/۰۷/۲۸)

ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» آغاز به کار می کند.

به گزارش بولتن نیوز، در راستای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید در کشور، همچنین جهت پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار که منتج به هم گرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی باشد و با چشم انداز رشد، اعتلاء و ارتقاء تیم ها و شرکت های بازی سازی، ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» متولد شد و از امروز ۲۸ مردادماه رسماً کار خود را آغاز می کند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بدو تاسیس برنامه های متنوعی برای حمایت از توسعه شرکت ها و صنعت بازی های ویدیویی طراحی و اجرا کرده است. جهت منسجم سازی این حمایت ها، واحد حمایت از بازی های ویدیویی در این بنیاد با ساختاری جدید از سال ۹۶ شکل گرفته است و تحت واحدی با عنوان ساختار حمایتی همگرا تعریف شده است.

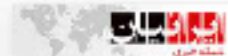
بنابراین همگرا مجموعه ای متمرکز از شاخص ها و روش هایی است که منتج به آرایه حمایت های مشخص به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای می شود. هدف اصلی همگرا شفاف و هدف مند کردن حمایت های تعالی بخش است.

حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهار سال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.

این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت/تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند.

(ادامه خبر ... (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند. نهایتاً پس از ارزیابی و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تیم ها و شرکت ها قرار می گیرد که می توانند از میان این بسته ها حمایت های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند. این حمایت ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و آزمون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآیند رشد شرکت هستند. ساختار حمایتی همگرا از امروز ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تیم ها و شرکت های متقاضی از امروز تا ۱۷ شهریور فرصت دارند تا در پورتال همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل ۴۵ روز فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام شده و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود. بدیهی است بازی سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند.

بازی سازان برای ثبت نام و اطلاعات بیشتر می توانند به سایت <http://hamgara.org> مراجعه کنند.



در سال حمایت از تولید ملی؛ ثبت نام سامانه همگرا، ساختار حمایتی جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز

شماره: ۱۷۷-۱۱۱۴

ایرانیان در راستای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید در کشور، همچنین جهت پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار که منتج به همکاری تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی باشد و با چشم انداز رشد، اعتلاء و ارتقاء تیم ها و شرکت های بازی، ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» متولد شد و از امروز ۲۸ مردادماه رسماً کار خود را آغاز می کند.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بدو تاسیس برنامه های متنوعی برای حمایت از توسعه شرکت ها و صنعت بازی های ویدیویی طراحی و اجرا کرده است.

جهت منسجم سازی این حمایت ها، واحد حمایت از بازی های ویدیویی در این بنیاد با ساختاری جدید از سال ۹۶ شکل گرفته است و تحت واحدی با عنوان ساختار حمایتی همگرا تعریف شده است.

بنابراین همگرا مجموعه ای متمرکز از شاخص ها و روش هایی است که منتج به ارایه حمایت های مشخص به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای می شود. هدف اصلی همگرا شفاف و هدف مند کردن حمایت های تعالی بخش است.

حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.

این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند.

نهایتاً پس از ارزیابی و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تیم ها و شرکت ها قرار می گیرد که می توانند از میان این بسته ها حمایت های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند.

این حمایت ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و آزمون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآیند رشد شرکت هستند.

ساختار حمایتی همگرا از امروز ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تیم ها و شرکت های متقاضی از امروز تا ۱۷ شهریور فرصت دارند تا در پورتال همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل ۴۵ روز فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام شده و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود.

بدیهی است بازی سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند.

بازی سازان برای ثبت نام و اطلاعات بیشتر می توانند به سایت <http://hamgara.org> مراجعه نمایند.

با راه اندازی سامانه «همگرا»؛ شیوه حمایت از بازی های ویدیویی تغییر کرد

با راه اندازی سامانه «همگرا»، مدل اختصاص حمایت های دولتی از صنعت بازی های ویدیویی تغییر می کند.

فناوران - بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد در جهت منسجم سازی حمایت ها، واحد حمایت از بازی های ویدیویی در این بنیاد با ساختاری جدید از سال ۹۶ شکل گرفته است و تحت واحدی با عنوان ساختار حمایتی همگرا تعریف شده است. بنابراین همگرا، مجموعه ای متمرکز از شاخص ها و روش هایی است که منتج به ارایه حمایت های مشخص به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای می شود. هدف اصلی همگرا شفاف و هدف مند کردن حمایت ها است. حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.

این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۳۰ درصد کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹ درصد کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰ درصد کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت/تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱ درصد کل امتیاز) دسته بندی می شوند. نهایتاً پس از ارزیابی و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تیم ها و شرکت ها قرار می گیرد که می توانند از میان این بسته ها حمایت های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند. این حمایت ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و آزمون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآیند رشد شرکت هستند. ساختار حمایتی همگرا از دیروز ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تیم ها و شرکت های متقاضی تا ۱۷ شهریور فرصت دارند تا در پورتال همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل ۴۵ روز فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام شده و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود. بدیهی است بازی سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند.

در سال حمایت از تولید ملی؛ ثبت نام سامانه همگرا، ساختار حمایتی جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز شد

شماره: ۱۷/۰۳۹۱-۰۲۱۵۸

خیبران: در راستای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید در کشور، همچنین جهت پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار که منتج به همگرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی و ... از امروز ۲۸ مردادماه رسماً کار خود را آغاز می کند.

در راستای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید در کشور، همچنین جهت پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار که منتج به همگرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی باشد و با چشم انداز رشد، اعتلاء و ارتقاء تیم ها و شرکت های بازی سازی، ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» متولد شد و از امروز ۲۸ مردادماه رسماً کار خود را آغاز می کند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بدو تاسیس برنامه های متنوعی برای حمایت از توسعه شرکت ها و صنعت بازی های ویدیویی طراحی و اجرا کرده است. جهت منسجم سازی این حمایت ها، واحد حمایت از بازی های ویدیویی در این بنیاد با ساختاری جدید از سال ۹۶ شکل گرفته است و تحت واحدی با عنوان ساختار حمایتی همگرا تعریف شده است.

بنابراین همگرا، مجموعه ای متمرکز از شاخص ها و روش هایی است که منتج به ارایه حمایت های مشخص به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای می شود. هدف اصلی همگرا شفاف و هدف مند کردن حمایت های تمامی بخش است.

حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.

این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت/تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند.

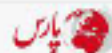
نهایتاً پس از ارزیابی و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تیم ها و شرکت ها قرار می گیرد که می توانند از میان این بسته ها حمایت های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند.

این حمایت ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و آزمون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآیند رشد شرکت هستند.

ساختار حمایتی همگرا از امروز ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تیم ها و شرکت های متقاضی از امروز تا ۱۷ شهریور فرصت دارند تا در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) پورتال همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل ۴۵ روز فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام شده و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود. بدیهی است بازی سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند.

بازی سازان برای ثبت نام و اطلاعات بیشتر می توانند به سایت <http://hamgara.org> مراجعه نمایند.



آغاز ثبت نام سامانه همگرا (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بدو تاسیس برنامه های متنوعی برای حمایت از توسعه شرکت ها و صنعت بازی های ویدیویی طراحی و اجرا کرده است.

به گزارش پارس نیوز، در راستای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید در کشور، همچنین جهت پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار که منتج به همگرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی باشد و با چشم انداز رشد، اعتلاء و ارتقاء تیم ها و شرکت های بازی سازی، ساختار حمایتی «همگرا» از امروز رسماً کار خود را آغاز می کند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بدو تاسیس برنامه های متنوعی برای حمایت از توسعه شرکت ها و صنعت بازی های ویدیویی طراحی و اجرا کرده است. جهت منسجم سازی این حمایت ها، واحد حمایت از بازی های ویدیویی در این بنیاد با ساختاری جدید از سال ۹۶ شکل گرفته است و تحت واحدی با عنوان ساختار حمایتی همگرا تعریف شده است.

بنابراین همگرا مجموعه ای متمرکز از شاخص ها و روش هایی است که منتج به ارائه حمایت های مشخص به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای می شود. هدف اصلی همگرا شفاف و هدف مند کردن حمایت های تعالی بخش است.

حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهار سال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.

این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت/تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند.

در نهایت پس از ارزیابی و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تیم ها و شرکت ها قرار می گیرد که می توانند از میان این بسته ها حمایت های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند.

این حمایت ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و آزمون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآیند رشد شرکت هستند.

ساختار حمایتی همگرا از امروز ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تیم ها و شرکت های متقاضی از امروز تا ۱۷ شهریور فرصت دارند تا در پورتال همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل ۴۵ روز فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام شده و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود. بدیهی است بازی سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند.

انتهای پیام /

منبع خبر: باشگاه خبرنگاران جوان



از ۶ تا ۱۶ شهریور، برج میلاد برگزار می شود؛ رقابت هزاران نوجوان دختر و پسر در لیگ بازی های رایانه ای

(۱۳۹۵-۱۳۹۶)

- چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (۲۰۱۸ IGL)، با حضور هزاران نفر از جمله نوجوانان پسر و دختر از سه شنبه ششم تا جمعه شانزدهم شهریور، در برج میلاد تهران برگزار می شود.

از ۶ تا ۱۶ شهریور، برج میلاد برگزار می شود

به گزارش دوجرخه علی فخار، مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره ی مشارکت نوجوانان این رقابت ها می گویند: «هیچ محدودیت سنی برای شرکت در این لیگ وجود ندارد و نوجوانان نیز می توانند در این مسابقه ها شرکت کنند.» (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به گفته ی مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای «در دوره های گذشته خانم ها فقط می توانستند در بازی های موبایلی شرکت کنند ولی امسال این محدودیت برداشته شده است و خانم ها می توانند در تمام بازی ها شرکت کنند.»

در این دوره ، بازی ایرانی «پسرخوانده» نیز به فهرست بازی های لیگ اضافه شده و شرکت کنندگان در لیگ، علاوه بر رقابت در چهار رشته ی پس ۲۰۱۸ (PES۲۰۱۸)، فیفا۲۰۱۸ (FIFA۲۰۱۸) ، کُلش رویال (Clash Royale) و کوییز او کینگز (Quiz of Kings)، برای اولین بار می توانند در این بازی ایرانی (پسرخوانده) نیز به رقابت بپردازند و در صورت موفقیت، قهرمان این بازی شوند.

مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از تمدید مهلت ثبت نام برای شرکت در این رقابت ها نیز خبر می دهد و می گوید: «مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای تا ۲۵ مرداد تعیین شده بود که این مهلت، تا جمعه دوم شهریور تمدید یافت.»

گفتنی است خانواده ها نیز می توانند با حضور در محل برگزاری مسابقات، از نزدیک شاهد رقابت دوستداران بازی های رایانه ای، در این رویداد کشوری باشند. بنا به این گزارش، سال گذشته نزدیک به ۷۰۰۰ نفر در لیگ بازی های رایانه ای شرکت کردند و نزدیک به ۱۰ درصد آن ها خانم بودند. با تفسیر در مقررات این مسابقه ها، انتظار می رود که امسال خانم ها سهم بیش تری از شرکت کنندگان در این رویداد را به خودشان اختصاص دهند.

یادآور می شود این مسابقه ها با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت مکعب، نماینده ی جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در ایران برگزار می شود و برگزارکنندگان لیگ بازی های رایانه ای ایران وعده داده اند که در صورت فراهم شدن امکانات لازم، شرکت کنندگان برتر این دوره از لیگ بازی های رایانه ای ایران، به مسابقات جهانی اعزام خواهند شد.

با مراجعه به پایگاه اینترنتی لیگ۲۰۱۸ (<https://evand.com/events/igl2018>) می توانید اطلاعات بیش تری در این زمینه دریافت کنید. برای چهارمین دوره ی لیگ بازی های رایانه ای ایران، جوایز نقدی و غیرنقدی متعددی جمعاً به ارزش یک میلیارد ریال در نظر گرفته شده است.



با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ حضور بر رنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه بازی های ویدئویی اروپا (۱۷-۱۹ دسامبر ۲۰۱۷)

تهران (پانا) - بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخلاف سال های گذشته در رویداد گیمز کام حضور نداشته و تنها از حضور بازی سازان در این رویداد حمایت کرده است.

از آنجایی که نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بزرگ ترین و مهم ترین نمایشگاه های مربوط به بازی های رایانه ای در دنیا به حساب می آید، حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد از اهمیت بالایی برخوردار است. در نمایشگاه امسال نه تنها بنیاد ملی بازی های رایانه ای پویون ندارد، بلکه به جهت مدیریت هزینه ها هیچ فردی از سوی این بنیاد به نمایشگاه اعزام نمی شود و تنها از بازی سازان ایرانی برای حضور در این رویداد حمایت شده است.

برنده های جشنواره بازی های رایانه ای تهران از بازی سازانی هستند که با حمایت بنیاد به نمایشگاه گیمز کام می روند. امسال برخی از اساتید انستیتو ملی بازی سازی که خود از بازی سازان مطرح کشور هستند نیز جهت حضور در کنفرانس های تخصصی و علمی به نمایشگاه گیمز کام اعزام می شوند. این اقدام در جهت آشنایی بیشتر اساتید با دستاوردهای روز حوزه بازی و انتقال این اطلاعات در قالب برگزاری کلاس های آموزشی برای بازی سازان ایرانی انجام می شود.

از دیگر حمایت های انجام شده می توان به تهیه بلیت کنفرانس ها و بلیت تجاری رویداد گیمز کام و همچنین پرداخت هزینه صدور روادید اشاره کرد.

پرداخت هزینه های مربوط به حضور بازی «قصه بیستون» در بخش Devcom که سازندگان این بازی توانستند مورد پذیرش این بخش از نمایشگاه قرار گیرند و همچنین حمایت از بازی «ساجین» برای حضور در بخش Indie Arena نمایشگاه، از دیگر حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده است.

براساس این گزارش، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مجموع ۱۰۶۰۰ یورو کمک هزینه حضور در نمایشگاه گیمز کام را به ۱۳ بازی ساز پرداخت کرده است. نمایشگاه گیمز کام آلمان از تاریخ ۳۰ مرداد ماه تا ۳ شهریور ماه برگزار می شود.



حضور بر رنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه اروپا (۱۷-۱۹ دسامبر ۲۰۱۷)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخلاف سال های گذشته در رویداد گیمز کام حضور نداشته و تنها از حضور بازی سازان در این رویداد حمایت کرده است.

به گزارش خبرگزاری مهر، با توجه به این که نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بزرگ ترین و مهم ترین نمایشگاه های مربوط به بازی های رایانه ای در دنیا به حساب می آید، حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد از اهمیت بالایی برخوردار است. در نمایشگاه امسال نه تنها بنیاد ملی بازی های رایانه ای پویون ندارد، بلکه به جهت مدیریت هزینه ها هیچ فردی از سوی این بنیاد به نمایشگاه اعزام نمی شود و تنها از بازی سازان ایرانی برای حضور در این رویداد حمایت شده است. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) برنده های جشنواره بازی های رایانه ای تهران از بازی سازانی هستند که با حمایت بنیاد به نمایشگاه گیمز کام می روند. امسال برخی از اساتید انستیتو ملی بازی سازی که خود از بازی سازان مطرح کشور هستند نیز جهت حضور در کنفرانس های تخصصی و علمی به نمایشگاه گیمز کام اعزام می شوند. این اقدام در جهت آشنایی بیشتر اساتید با دستاوردهای روز حوزه بازی و انتقال این اطلاعات در قالب برگزاری کلاس های آموزشی برای بازی سازان ایرانی انجام می شود.

از دیگر حمایت های انجام شده می توان به تهیه بلیت کنفرانس ها و بلیت تجاری رویداد گیمز کام و همچنین پرداخت هزینه صدور روادید اشاره کرد. پرداخت هزینه های مربوط به حضور بازی «قصه بیستون» در بخش Devcom که سازندگان این بازی توانستند مورد پذیرش این بخش از نمایشگاه قرار گیرند و همچنین حمایت از بازی «ساجرن» برای حضور در بخش Indie Arena نمایشگاه، از دیگر حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مجموع ۱۰۶۰۰ یورو کمک هزینه حضور در نمایشگاه گیمز کام را به ۱۳ بازی ساز پرداخت کرده است. نمایشگاه گیمز کام آلمان از تاریخ ۳۰ مرداد ماه تا ۳ شهریور ماه برگزار می شود.



بازی سازان تا ۱۷ شهریور ۹۷ برای ثبت نام در سامانه همگرا مهلت دارند (۱۳۹۵-۱۷/۰۹/۹۷)

در راستای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید در کشور، همچنین جهت پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار که منتج به همگرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی باشد و با چشم انداز رشد، اعتلاء و ارتقاء تیم ها و شرکت های بازی سازی، ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» متولد شد و از امروز ۲۸ مردادماه رسماً کار خود را آغاز می کند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بدو تاسیس برنامه های متنوعی برای حمایت از توسعه شرکت ها و صنعت بازی های ویدیویی طراحی و اجرا کرده است. جهت منسجم سازی این حمایت ها، واحد حمایت از بازی های ویدیویی در این بنیاد با ساختاری جدید از سال ۹۶ شکل گرفته است و تحت واحدی با عنوان ساختار حمایتی همگرا تعریف شده است.

بنابراین همگرا مجموعه ای متمرکز از شاخص ها و روش هایی است که منتج به ارایه حمایت های مشخص به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای می شود. هدف اصلی همگرا شفاف و هدف مند کردن حمایت های تعالی بخش است.

حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهارسال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.

این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت/تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند.

نهایتاً پس از ارزیابی و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تیم ها و شرکت ها قرار می گیرد که می توانند از میان این بسته ها حمایت های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند.

این حمایت ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و آزمون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآیند رشد شرکت هستند.

ساختار حمایتی همگرا از امروز ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تیم ها و شرکت های متقاضی از امروز تا ۱۷ شهریور فرصت دارند تا در پورتال همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل ۴۵ روز فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام شده و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود. بدیهی است بازی سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند.

بازی سازان برای ثبت نام و اطلاعات بیشتر تر می توانند به سایت <http://hamgara.org> مراجعه کنند.



حضور پررنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه اروپا (۱۳۹۵-۱۷/۰۹/۹۷)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخلاف سال های گذشته در رویداد گیمز کام حضور نداشته و تنها از حضور بازی سازان در این رویداد حمایت کرده است.

به گزارش شبکه اطلاع رسانی راه دانا؛ با توجه به این که نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بزرگ ترین و مهم ترین نمایشگاه های مربوط به بازی های رایانه ای در دنیا به حساب می آید، حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد از اهمیت بالایی برخوردار است. در نمایشگاه امسال نه تنها بنیاد ملی بازی های رایانه ای پایوبن ندارد، بلکه به جهت مدیریت هزینه ها هیچ فردی از سوی این بنیاد به نمایشگاه اعزام نمی شود و تنها از بازی سازان ایرانی برای حضور در (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ... این رویداد حمایت شده است.

برنده های جشنواره بازی های رایانه ای تهران از بازی سازانی هستند که با حمایت بنیاد به نمایشگاه گیمز کام می روند. امسال برخی از اساتید انستیتو ملی بازی سازی که خود از بازی سازان مطرح کشور هستند نیز جهت حضور در کنفرانس های تخصصی و علمی به نمایشگاه گیمز کام اعزام می شوند. این اقدام در جهت آشنایی بیشتر اساتید با دستاوردهای روز حوزه بازی و انتقال این اطلاعات در قالب برگزاری کلاس های آموزشی برای بازی سازان ایرانی انجام می شود. از دیگر حمایت های انجام شده می توان به تهیه بلیت کنفرانس ها و بلیت تجاری رویداد گیمز کام و همچنین پرداخت هزینه صدور روایت اشاره کرد. پرداخت هزینه های مربوط به حضور بازی «قصه بیستون» در بخش Devcom که سازندگان این بازی توانستند مورد پذیرش این بخش از نمایشگاه قرار گیرند و همچنین حمایت از بازی «ساجرن» برای حضور در بخش Indie Arena نمایشگاه، از دیگر حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مجموع ۱۰۶۰۰ یورو کمک هزینه حضور در نمایشگاه گیمز کام را به ۱۲ بازی ساز پرداخت کرده است.

نمایشگاه گیمز کام آلمان از تاریخ ۲۰ مرداد ماه تا ۳ شهریور ماه برگزار می شود

منبع: تهر



گزیده اخبار ایران و جهان / اخبار فرهنگی؛ کارگردان ضد انگلیسی در حسرت دیدار با رهبری دار فانی را وداع گفت / وزیر امور اسلامی عربستان وهابیت را رسوا کرد / عاشقانه ترین کتاب شهدای مدافع حرم رکورد زد

۱۳۹۵/۰۷/۰۲ (۱۳۹۵)

حوزه / چشم انداز برترین اخبار ایران و جهان در ۲۴ ساعت گذشته، با گزینش اهم رویدادهای سیاسی، اجتماعی، اقتصادی، فرهنگی از رسانه های مختلف در بسته ی خبری صبحگاهی تقدیم حضور کاربران محترم «خبرگزاری حوزه» می گردد. انتظار داریم با ارائه نظرات ارزشمند شما فرهیختگان گرامی، پویای روزافزون آن را شاهد باشیم.

کارگردان ضد انگلیسی در حسرت دیدار با رهبری و سریال حضرت زینب (س) دار فانی را وداع گفت

ضیالالدین دری در آخرین مصاحبه اش می گوید: من این فیلمنامه را در دلم برای امام خمینی (ره) و دکتر شریعتی نوشته بودم. دلش این بود که شریعتی می گفت زیر هیچ قرارداد استعماری امضای روحانیت نیست. حداقلش این است که آنها به این سادگی امضا نمی دهند! می خواست در مسیری که برایش تلاش کرده قدم بردارد و بالاخره موفق به تولید سریال کیف انگلیسی در لواخر دولت اصلاحات شد و بخش سریال همزمان با آغاز به کار مجلس ششم شد. کارزار کیف انگلیسی فراتر از مجلس رفت و کار به سفارت بریتانیا کشید. کارگردان فیلم لژیون در این رابطه می گوید: مدیران صدا و سیما به من گفتند که قسمت دهم که بخش می شود در سطح عالی از طرف سفارت بریتانیا با شورای سرپرستی صدا و سیما تماس گرفته و به آنها می گویند ما دوست نداریم خاکستر اختلافات گذشته کنار زده بشود. ما می خواهیم سرنوشت این سریال را بدانیم. پس از پایان این سریال دیورا را برای تلویزیون ساخت زمانیکه بوش ایران را به عنوان یکی از محورهای شرارت و توسعه تروریسم معرفی کرد. روایت دیورا درباره این بود که ایران خودش قربانی تروریسم است اما متأسفانه فیلم - سریال دیورا به محاق رفت و هیچگاه از رسانه ملی پخش نشد. پس از آن سریال کلاه پهلوی با محوریت حجاب پر اقتدار زنان ایرانی ساخت و با پخش چند قسمت از سریال با روزنامه وطن امروز مصاحبه ای را انجام داد. مصاحبه ای که برنامه دیده بان «بی بی سی فارسی» با حضور مسعود پهنود آنرا را ارزیابی کرد و عملاً دستور حمله دوبار به ضیالالدین دری صادر شد. اما سیدضیالالدین دری قبل از اینکه به بیمارستان برود از یک آرزو سخن بر زبان می آورد که ای کاش بتواند با رهبری ملاقاتی داشته باشد که این آرزو محقق نشد. ایشان زمانی که حضرت آیت الله خامنه ای در بیمارستان حضور داشتند، خیلی تلاش کردند که به ملاقات ایشان بروند اما موفق نشدند. متأسفانه ضیالالدین دری در حسرت دیدار با حضرت آیت الله خامنه ای و ساختن سریال حضرت زینب (س) در آستانه ۲۸ مرداد پس از مدت ها مجاهدت در عرصه سینما و تلویزیون چشم از جهان فرو بست.

وزیر امور اسلامی عربستان وهابیت را رسوا کرد

وزیر امور اسلامی، تبلیغات و ارشاد عربستان سعودی مدعی شد که از زمان تاسیس سعودی توسط ملک عبدالعزیز تا دوران ملک سلمان بن عبدالعزیز، میانه روی و افکار معتدل در این کشور حاکم بوده است. «عبداللطیف آل الشیخ» در مصاحبه با روزنامه «الشرق الاوسط» در پاسخ به سوالی درباره «وهابیت» مدعی شد: وهابیت در اصل واژه ای است که عمداً از سوی دشمنان دین و به هدف تحریف اعتدال و میانه روی در تبلیغات دینی، به دین چسباند شده است و منشأ آن فردی به نام «عبدالله بن رستم» در شمال آفریقا بوده که یک گروه جنایت کار خارجی را علیه دین تشکیل داد و به آزار و اذیت مردم پرداخت؛ لذا دشمنان از این موضوع به عنوان فرصتی برای چسباندن وهابیت به تبلیغات دینی شیخ محمد بن عبدالوهاب بهره برداری کردند تا مردم را به شیعه بیندازند و آنها را از رفتارهای میانه رو و معتدل دور کنند. آل شیخ در ادامه این گفتگو اخوان المسلمین را که به عنوان معلم به عربستان آمدند به نشر اندیشه های تکفیری، همراه کننده و تشکیک در عقاید متهم کرد و مدعی شد: از زمان تاسیس عربستان سعودی، میانه روی در این کشور حاکم بوده است تا اینکه گروهی از معلمان وارد عربستان شدند و تلاش کردند اندیشه اخوان المسلمین را نشر و ترویج دهند؛ آنها از طریق آمیختن دین با منابع سیاسی، باعث ترویج اندیشه افراطی و تکفیری در جهان اسلام شدند.

گزارشی تکان دهنده از آمار فقر و آوارگی در جهان منتشر شد

«گزارش جهانی کمک های بشردوستانه سال ۲۰۱۸» نشان داد در حال حاضر ۲ میلیارد نفر در سراسر جهان در فقر زندگی می کنند و ۷۵۳ میلیون نفر هم فقر مطلق را تجربه کرده اند و همچنان برای زنده ماندن تلاش می کنند. بر اساس این گزارش، وضع افرادی که از گرسنگی، خشکسالی، درگیری (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ها و حوادث طبیعی رنج می برند بسیار بدتر از قبل شده است. دست کم ۲۰۱ میلیون نفر در ۱۳۴ کشور مختلف در سال ۲۰۱۷ برای زنده ماندن به کمک های بشردوستانه محتاج بوده اند. همچنین کشورهای مثل اتیوپی، عراق، نیجریه، جمهوری دموکراتیک کنگو، سودان جنوبی، افغانستان، سومالی، کنیا، هائیتی، مالاوی، کلمبیا، سودان، چاد، زیمبابوه، مالی، اوکراین، کامرون، لبنان، پاکستان، پرونده اردن، آفریقای مرکزی، اوگاندا، نیجر، فلسطین، موزامبیک، ماداگاسکار، لیبی، آنگولا، بنگلادش، سریلانکا، نپال و میانمار هم در این فهرست قرار دارند. بر اساس این گزارش، کشورهای اتیوپی، نیجر، پاکستان، سومالی، سودان جنوبی و سودان همزمان با سه بحران مختلف شامل جنگ، بلایای طبیعی و آوارگی اجباری مواجه شده اند. در سال ۲۰۱۷، ترکیه با ۸۰۷ میلیارد دلار کمک، بزرگترین اهدا کننده جهان بوده است. در رتبه دوم و سوم به ترتیب آمریکا و آلمان با کمک های ۶۶۸ میلیارد دلاری و ۲۹۹ میلیارد دلاری قرار دارند. انگلیس با پرداخت ۲۵۲ میلیارد دلار رتبه چهارم را از آن خود کرده است.

عاشقانه ترین کتاب شهدای مدافع حرم رکورد زد

عاشقانه ترین کتاب شهدای مدافع حرم توسط نشر شهید کاظمی به چاپ سیزدهم رسید. کتاب «یادت باشد»، زندگی نامه داستانی شهید مدافع حرم حمید سیاهکالی مرادی است در پاییز سال ۱۳۹۴ در دفاع از حرم حضرت زینب (س) به شهادت رسید. کتاب «یادت باشد» عاشقانه ترین کتاب شهدای مدافع حرم برای شهید پاییزی دفاع از حرم عقیده عقلا زینب کبری است که در پاییز سال ۸۹ به گریز رفت. در پاییز سال ۹۱ عقد کرد. در پاییز سال ۹۲ ازدواج کرد و نهایتاً در پاییز سال ۹۴ به شهادت رسید. طراحی جذاب جلد این کتاب گویای همین غربت همسرانه از جنس پاییزی است که کتاب «یادت باشد» را بیش از هر چیزی به کتابی سراسر عشق و محبت و دلدادگی بدل کرده است. عشقی که شاید در زندگی زمینی به جدایی رسیده باشد، اما این تعلق خاطرها هیچ گاه کهنه نمی شود. کتابی که می شود ساعت ها با آن خندید و روزها با آن اشک ریخت. کتاب را که ورق می زنی انگار برایت همه شهدا تصویر می شوند و تازه می فهمی آنهایی که فدایی زینب شدند چقدر شبیه هم هستند. فرقی نمی کند اسمشان چه باشد! محمد بلباسی، محسن حججی، مصطفی صدرزاده، مهدی نوروزی، حمید سیاهکالی و ... اینها همگی «یادشون بود» تا با «یادشان بود» تا ما «یادمان باشد» راه از آسمان می گذرداگر دنبال کتابی برای آرامش روح، برای آرامش روح، برایت پیدا کردن راه یا حتی برای هدیه دادن به بهترین عزیزانتان هستید این کتاب را حتما بخرید و بخوانید و هدیه بدهید. از آن دست کتاب هایی که نمی شود بدون گریه تمام کرد! از آن دست کتاب هایی که دوست نداری تمام شود. از آن دست کتاب هایی که وقتی به آخر می رسی، نمی دانی لول راهی یا آخر راه! فقط می شود گفت باران کلمات که می بارد، دلمان برایشان تنگ می شود. راه می آفتاب بدون چتر ما بغض می کنیم. آسمان گریه. کتاب یادت باشد زندگی نامه شهید مدافع حرم حمید سیاهکالی مرادی، در ۳۹۰ صفحه با قیمت پست جلد ۱۴۰۰۰ تومان توسط انتشارات شهید کاظمی روانه باز شد.

قطر به نقض آزادی عبادت متهم شد

در حالی که قطر مقامات سعودی را به کارشکنی در اعزام حجاج قطری متهم می کند، اما سه نهاد حقوق بشری شامل سازمان عربی حقوق بشر در انگلستان و اروپا، سازمان آفریقای میراث و حقوق بشر و انجمن خلیجی حقوق و آزادی ها با تنظیم شکایت نامه مشترکی به شورای حقوق بشر سازمان ملل متحد، قطر را به نقض آزادی های دینی متهم کردند. در این شکوائیه آمده: براساس اسناد به دست آمده، شهروندان قطری به دلیل درگیری های سیاسی بین قطر و عربستان سعودی از رفتن به حج محروم هستند و این محرومیت، نقض حقوق بشر و آزادی عبادت به شمار می رود. این شکوائیه در حالی از سوی این نهادهای حقوق بشری تقدیم شورای حقوق بشر سازمان ملل شده که دوحه، حکومت عربستان را به سیاسی کردن حج و ممانعت از حضور شهروندان قطری در مناسک حج اسما با بستن مرزهای زمینی به روی حجاج و بستن سامانه الکترونیکی دریافت ویزا متهم کرد. از سوی دیگر، یک مسول در وزارت حج عربستان که خواست نامش فاش نشود، با تکذیب اتهامات قطر تصریح کرد: هم اکنون گروهی از حجاج قطری برای ادای مناسک حج در این کشور در عربستان حضور دارند. یادآوری می شود، چهار کشور عربی عربستان، امارات، مصر و بحرین در ژوئن ۲۰۱۷ (خرداد ۹۶) روابط دیپلماتیک خود را به دلیل آنچه «حمایت قطر از تروریسم» اعلام شد، قطع کردند. این در حالی است که قطر کاملاً این اتهامات را رد می کند.

دومین اسقف هم از حضور در اجلاس خانواده واتیکان انصراف داد

درحالیکه قرار است هفته آینده، واتیکان اجلاس خانواده را در دوبلین پایتخت ایرلند برگزار کند، دومین اسقف نیز از حضور در این اجلاس کناره گیری کرد. اسقف واشنگتن به خاطر رسوایی جنسی در کلیسای ایالات متحده از حضور در این اجلاس سر باز زده است. این اجلاس هر سه سال یک بار برگزار می شود. «اسقف دونالد ووتزل» در سال ۱۹۸۹ در مورد موج گسترده آزار جنسی کودکان در کلیسای آمریکا، به واتیکان نامه نوشته بود اما واتیکان به این نامه ترتیب اثر نداده بود. پیش از این اسقف بوستون نیز از حضور در این اجلاس انصراف داده بود. گفتنی است هفته پیش فاش شد که اعضای کلیسای آمریکا در دهه های گذشته بیش از هزار کودک را آزار داده اند.

چین جواب واتیکان را داد

حکومت کمونیستی چین پاسخ واتیکان را در مورد نهاد مذهب داد. درحالیکه نهاد کلیسا و حکومت چین مدتها است در مورد تعیین اسقف های این کشور مذاکره می کنند، یک تشریه وابسته به حکومت پکن اعلام کرد: چین اجازه نخواهد داد مذهب در اختیار خارجی ها قرار گیرد؛ کنترل مذاهب در چین تا ابد در اختیار حکومت این کشور باقی خواهد ماند. گفتنی است مسیحیت در چین به دو صورت است. کلیسای که زیرزمینی است و پاپ را رهبر خود می داند و همچنین کلیسایی که مقامات آن و اسقف هایش از سوی دولت پکن انتخاب می شوند.

ثبت نام سامانه همگرا آغاز شد

ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» آغاز به کار می کند. در راستای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید در کشور، همچنین جهت پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار که منتج به هم گرای تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی باشد و با چشم انداز رشد، اعتلاء و ارتقاء تیم ها و شرکت های بازی سازی، ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» متولد شد و از امروز ۲۸ مردادماه رسماً کار خود را آغاز می کند. شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت/تیم در صنعت بازی (همکاری با همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند. نهایتاً پس از ارزیابی و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تیم ها و شرکت ها قرار می گیرد که می توانند از میان این بسته ها حمایت های مورد نیاز خود را انتخاب (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) کنند. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند این حمایت ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و آزمون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآیند رشد شرکت هستند.

دژ الموت از دوران قاجار، صفوی و اسماعیلیه پرده برداشت

ساخت و سازهایی از روزگار قاجار، فضاهای زیستی مربوط به روزگار صفوی و آثار متعلق به دوره اسماعیلیه در چهاردهمین فصل کاوش های باستانشناسی دژالموت قزوین کشف شد. حمیده چوپک، سرپرست چهاردهمین فصل کاوش های باستانشناسی دژالموت قزوین با اعلام این خبر گفت: از سال ۱۳۸۱ تا کنون سیزده فصل کاوش در الموت انجام شده و چهاردهمین فصل کاوش در این محوطه ارزشمند پس از پنج سال وقفه پس از نقشه برداری، آماده سازی و تجهیز کارگاه آغاز شده است. او با اشاره به انجام سیزده فصل کاوش در الموت گفت: در این کاوش ها مجموعه ای از یافته های باستانشناسی شامل سفالینه ها، تزئینات معماری، کاشی و آجر، آثار سنگی، آثار فلزی، سکه، صدف و استخوان از دوران اسماعیلیه (سده ۷-۵ م.ق) دوره پس از اسماعیلیه و دوره صفوی و قاجار (سده ۱۲-۸ هجری) به دست آمده است. این باستان شناس در بخش دیگری از سخنانش از وجود آثار متعلق به دوره اسماعیلیه در زیر لایه های صفوی خبر داد و گفت: وجود پلکانها، دیوارهای قنطور با ضخامتی در حدود دو متر مربوط به فضاهای مولاسرا و تزئینات کاشی فیروزهای و کاشی زین فام حاکی از وجود یک کاخ دژ متعلق به دوره اسماعیلیه است. چوپک در ادامه گفت: قلعه حسن صباح هسته اصلی و مرکز منظر فرهنگی سرزمین الموت در شمال شرقی روستای گازرخان از توابع معلم کلاویه در بخش الموت شرقی است. او با استناد به متون تاریخی افزود: دژ حسن صباح، دارالملک الموت و مرکز فرمانروایی دولت نزاریان ایران بوده و گفته می شود یکی از ملوک جستایی از زندیان علوی در سال ۲۴۶ هجری قمری به نام الداعی الی الحق حسن بن زید بر کوهی در دره الموت دژی بنا کرد که همان دژ حسن صباح است. چوپک افزود این دژ بیش از ۲۰ هزار مترمربع وسعت دارد و بر روی پستی و بلندبند بنا شده است.

پایگاه خبری فردا تیرنه شد

دبیر هیئت منصفه دادگاه مطبوعات با بیان اینکه خبرگزاری دانشجو علاوه بر شکایت دانشگاه سوره با دو پرونده اتهامی با عناوین «توهین» و «نشر مطالب خلاف واقع» به شکایت هیئت نظارت بر مطبوعات مواجه بود، گفت: دانشگاه سوره از شکایت خود منصرف شد و اعلام رضایت کرد؛ هیئت نظارت بر دادگاه مطبوعات نیز این رسانه را به اتهام «توهین» مجرم ندانست. وی افزود: در نهایت هم با اعلام قاضی مشخص شد شاکی از شکایت «نشر مطالب خلاف واقع» منصرف شده و اعلام رضایت کرده است. مومنی راد خاطر نشان کرد: پایگاه خبری فردا نیز با شکایت پدیده شانیدیز، منتهم به «نشر مطالب خلاف واقع» بود که هیئت منصفه دادگاه مطبوعات این رسانه را هم مجرم ندانست.

برای بازنشستگان فرهنگی مجوز تدریس صادر شد

وزیر آموزش و پرورش گفت: یک نفر از مدیران و ۲ نفر از مشاوران در آموزش و پرورش مشمول قانون منع به کارگیری بازنشستگان می شوند. سعید محمد بطحایی وزیر آموزش و پرورش در خصوص به کارگیری بازنشستگان فرهنگی در آموزش و پرورش اظهار کرد: مجوز گرفتن بازنشستگانی که توانایی ادامه کار دارند، ۱۴ ساعت در هفته امکان تدریس داشته باشند. بطحایی در خصوص قانون منع بکارگیری بازنشستگان گفت: این قانون شامل همه کارکنان دولت می شود. منتها درباره به کارگیری تمام وقت است؛ منتها مجوزی که گرفته ایم با رعایت قانون است یعنی بر اساس قانون به میزان تا یک سوم ساعت کار شاغلین را می توان از ظرفیت بازنشسته ها استفاده کرد، به عبارت دیگر قانون منع به کارگیری بازنشستگان، تبصره دارد که این افراد در قالب آن استفاده خواهند شد. وزیر آموزش و پرورش در پاسخ به این پرسش که آیا اسفندیار چهاربند رئیس مرکز برنامه ریزی، نیروی انسانی و فناوری اطلاعات آموزش و پرورش مشمول این قانون می شود، گفت: به مشمول می شود. وی تصریح کرد: علی زرافشان معاون آموزش متوسطه مشمول این قانون نمی شود.

تهران «قالیاف» بین ۵ شهر برتر جهان قرار گرفت

معاون سابق برنامه ریزی، توسعه شهری و امور شورای شهرداری تهران گفت: اقدامات مدیریت شهری در زمان قالیاف باعث رشد ۵۰ درصدی کیفیت زندگی شهروندان تهرانی و قرار گرفتن بین ۵ شهر برتر جهان از این حیث شده است. ناصر امانی با اشاره به گزارش اخیر موسسه معتبر اکونومیست از بهبود کیفیت زندگی در پایتخت کشور های جهان و قرار گرفتن تهران در بین پنج کشوری که بالاترین بهبود را داشته اند گفت: این گزارش که توسط یک موسسه معتبر بین المللی تهیه شده، و در واقع عملکرد پنج ساله اخیر مدیریت شهری تهران را ارزیابی کرده است نشان می دهد همه تبلیغات و جوسازی ها و جنگ روانی که طی دو سال گذشته علیه مدیریت شهری سابق انجام گرفته و ادامه دارد سیاسی بوده و با هدف تخریب یکی از مهم ترین دستاورد های نظام جمهوری اسلامی بوده است. وی تصریح کرد: در حالی که در آن گزارش، فقط سه شاخص که شهر تهران نسبت به بقیه شهر ها رتبه کمتری داشت مورد استفاده قرار گرفته بود که ۲ شاخص آن ارتباطی با مدیریت شهری نداشت و در گزارش اکونومیست آمده که تهران پایتخت ایران در کنار شهر های آبیجان، هانوی و بلگراد با ۵ درصد رشد شهر های بودند که بیشترین بهبود کیفیت زندگی را در ۵ سال گذشته تجربه کرده اند.

نوشت افزار اسلامی - ایرانی در طرح های جدید عرضه شده اند

حدائق ۱۰۰ تولید کننده در زمینه نوشت افزارهای ایرانی اسلامی فعالیت می کنند. این تعداد تولید کننده توانستند سی درصد بازار داخلی را در زمینه نوشت افزار به دست بیاورند. طرح های مختلفی روی نوشت افزار های ایرانی اسلامی نقش بسته است. برخی از تولیدکنندگان نوشت افزار هایی را با طرح «فیلساف» و کاراکترهای انیمیشن های ایرانی تولید کرده اند. برخی از تولیدکنندگان نوشت افزارهای ایرانی اسلامی، هم دفترهایی با طرح خانواده های ایرانی - اسلامی به نمایشگاه آورده اند. هر کدام از این طرح ها معنی و مفهوم خاص خود را دارد. حدیث پیامبر هم زینت بخش برخی از دفاتر در نمایشگاه شده است. در میان طرح های دخترانه دفاتر با موضوع خانواده اسلامی ایرانی طرح اسب پرند و دختر امام رضا (ع) جزو طرح های پرفروش نمایشگاه نوشت افزار ایرانی اسلامی بود. طرح های شهدا روی دفاتر کلاسور نقش بسته است. علاوه بر آن طرح های گلستان و کاشی هم جزو طرح های کار شده روی دفاتر کلاسور بود. طرح شهید حججی و طرح چهره مقام معظم رهبری هم جزو طرح های پرفروش در این دوره نمایشگاه نوشت افزار های ایرانی است. دفاتری با طرح شهدای مدافع حرم هم در ششمین نمایشگاه نوشت افزار ایرانی اسلامی دیده می شود. این دفاتر به خانواده های این شهدا در نمایشگاه اهدا می شود. آثار باستانی شهرهای مختلف هم در میان طرح های دفاتر به چشم می خورد. این طرح ها هم با توجه به سلیقه کودکان پرطرفدار است. البته تنها نوشت افزارهای ایرانی در ششمین نمایشگاه نوشت افزارهای ایرانی عرضه نشده اند؛ بلکه کوله پستی، جامدادی، بازی های اسلامی ایرانی مانند منج، برج شادی و تانگو هم در (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) بین کالاهای عرضه شده در نمایشگاه دیده می شود.

گزارش تکان دهنده تازه بین المللی از جنایات علیه مسلمانان میانمار منتشر شد

نتایج تحقیق های جدید یک موسسه بین المللی مشخص کرد که بیش از ۲۴ هزار مسلمان روهینگیا از اوت (مرداد) ۲۰۱۷ به این سو توسط نیروهای دولتی میانمار کشته شده اند. خبرگزاری «آنا تولی» روز یکشنبه در این زمینه نوشت: این گزارش توسط آژانس توسعه بین المللی «لونتاریو» منتشر شده و در آن محققان و سازمان هایی از استرالیا، بنگلادش، کاتادا، نروژ و فیلیپین شرکت داشتند. بر اساس این گزارش، بیش از ۱۱۴۰۰۰ نفر توسط نیروهای دولتی مورد ضرب و شتم قرار گرفته اند و چند هزار نفر هم به آتش کشیده شده اند. در این گزارش آمده است که نیروهای دولتی میانمار به ۱۷۷۱۸ زن و دختر روهینگایی تجاوز کرده اند. همچنین در تهاجم ارتش میانمار به مسلمانان این کشور، ۱۱۵ هزار خانه آتش زده و ۱۱۳ هزار منزل نیز ویران شدند. این در حالی است که گزارش قبلی سازمان مردم نهاد «پزشکان بدون مرز» نشان می داد که از ۲۵ اوت تا ۲۴ سپتامبر سال گذشته (مرداد تا شهریور گذشته) دستکم ۹۴۰۰ مسلمان روهینگایی در «راخین» کشته شده اند. این سازمان در گزارش خود همچنین اعلام کرد که در این جنایت ۷۳۰ کودک زیر پنج سال نیز توسط نیروهای دولتی کشته شده اند. بعد از حمله های وحشیانه دولت و ارتش میانمار علیه اقلیت مسلمان در روهینگیا و در اوت (مرداد) ۲۰۱۷، حدود ۷۰۰ هزار نفر از ساکنان استان راخین به بنگلادش گریختند و تاکنون به میانمار بازنگشته اند. این در حالی است که آژانس های امدادی سازمان ملل متحد از میانمار خواستند با بهبود شرایط در استان راخین، شرایط بازگشت امن برای صدها هزار آواره روهینگایی را از بنگلادش فراهم کند.

اینستاگرام پیشتر شبکه های اجتماعی شد

«اینستاگرام، انقلابی در شبکه های اجتماعی و عامل اساسی مهاجرت از رایانه ها به تلفن همراه محسوب می شود». اما دلایل این «انقلاب» و «مهاجرت» را چگونه می توان تبیین کرد. در این بخش می خواهیم از شواهدی سخن به میان آوریم که این دو اتفاق را با توجه به اینستاگرام توضیح دهد. شاید کلیدواژه اصلی این توضیح را بتوان وجوه «اقتصادی» و «الزامات بازار آزاد» دانست. اما از بُعد جهانی، آمارها نشان می دهد که استفاده از شبکه های اجتماعی برای فعالیت های تجاری و بهبود فرایند فروش، با ورود تلفن های همراه هوشمند به طور عام و اینستاگرام به طور خاص، متحول شده است. همان گونه که تمرکز و حجم ارزش مالی فرایندهای برندسازی و تبلیغات تجاری از «پخش های تلویزیونی» به «فضای مجازی» انتقال می یابد. آمار می یابد که بیش از این «اکنونیست» در گزارش می منتشر کرد به خوبی این امر را نشان می دهد که از ۲۰۱۸، تبلیغات تجاری در فضای مجازی از تبلیغات تلویزیونی پیشی می گیرد. در حالی که، همه بسترهای تبلیغاتی دیگر همانند تبلیغات محیطی، رادیو، روزنامه ها و مجلات با روند کاهشی شدیدی روبرو هستند. بنابراین بازار به طور خاص به سمت شبکه های اجتماعی مانند فیس بوک منتقل شد و شرکت های تجاری سعی داشتند که جامعه ای مجازی حول برندهای خود و در خلال گفتگو و تعاملات ایجاد کنند. فضایی که با ورود تلفن همراه، به آن منتقل شد.

کمپین «هنر برای همه» آغاز به کار کرد

کمپین «هنر برای همه» با هدف تمرکززدایی فرهنگی از تهران به شهرستان ها و حمایت از استعدادهای هنری ناشناخته در این نقاط آغاز به کار کرد. این کمپین که از سوی موسسه فرهنگی هنری هواداران هنر ایرانیان آغاز شده قرار است به تاسیس مراکز فرهنگی در مناطق محروم و در کنار آن به حمایت از استعدادهای هنری گمنام در شهرستان ها و روستاهای مختلف و همچنین معرفی هنرمندان بومی بپردازد. موسسه فرهنگی هنری هواداران هنر ایرانیان با برگزاری این کمپین از همه علاقه مندان به حوزه فرهنگ و هنر دعوت می کند که از کمبود امکانات و فضاهای فرهنگی هنری شهرستان یا روستای محل سکونت خود و دشواری هایی که این کمپوها در مسیر یادگیری جوانان ایجاد کرده است، فیلم های کوتاهی تهیه کنند و از طریق شماره تلفن هایی که در سایت این موسسه اعلام شده، برای این کمپین ارسال کنند. فاز اول کمپین «هنر برای همه» که با هشتگ #ایران فقط تهران نیست آغاز به کار کرده است، ساخت یک خانه فرهنگ در روستای سرولات گیلان خواهد بود.

«صلح امام حسن علیه السلام» با ترجمه آیت الله خامنه ای به نشر رسید

کتاب «صلح امام حسن علیه السلام» با ترجمه آیت الله خامنه ای منتشر شده است. «صَلْحُ الْحَسَنِ عَلَيْهِ السَّلَام» کتابی درباره صلح امام حسن (ع)، اثر شیخ راضی آل یاسین پژوهشگر و عالمی دینی شیعی است. این کتاب از معدود آثار تحلیلی و تفصیلی است که درباره زندگانی امام حسن مجتبی (ع)، موقعیت سیاسی او و شرایط صلح امام با معاویه سخن گفته است. این اثر به همت حضرت آیت الله العظمی خامنه ای به فارسی ترجمه و توسط انتشارات انقلاب اسلامی منتشر شده است. این کتاب در زمره متقن ترین کتاب های تاریخی در موضوع خود است و مؤلف در آن به موضوعاتی پرداخته که در کتاب های مشابه به آنها کمتر توجه شده است. منابع پژوهشی این اثر نیز قریب به صد منبع معتبر و ارزشمند است. کتاب، فراهم آمده فکری منظم، مبتکر و قوی است. هماهنگی و پیوستگی اش آن را به صورت جویباری سرشار و لبریز از اندوخته های عقلی و نقلی درآورده و به واحدهایی به هم پیوسته و به نهایت غنی و کامل - از همه جهاتی که با موضوع متناسب است و موجب ارزش تمام - همانند ساخته است. پیوستگی اش همراه با جامعیت و روشنی اش همراه با عمق و نقد تحلیلی اش، نقطه مرکزی این ممیزات است. کتاب با گفتاری نسبتاً مفصل از علامه عبدالحسن شرف الدین، رهبر شیعیمان لبنان در نیمه دوم قرن گذشته هجری قمری و پیشگفتار کوتاه نویسنده درباره تحقیق و کتابش آغاز می شود و پس از پرداختن کوتاه به زندگی نامه و سیره و سیمای حضرت امام حسن علیه السلام به سراغ محور اصلی بحث یعنی زندگی سیاسی پرفراز و نشیب ایشان می رود. در بخش های دوم و سوم که پیکره اصلی تحقیق را شکل می دهند، سخن از موقعیت سیاسی ویژه آن روزگار و چرایی و چگونگی صلح و پیامدهای آن است. نویسنده با نگاهی ژرف به تحلیل داده های تاریخی و مدارک و اسناد معتبر پرداخته و تصویر روشن و منسجمی از موضوع ارائه کرده است. در بخش پایانی نیز مقایسه ای کوتاه و فشرده میان شرایط زمانه امام حسن با روزگار امام حسین علیهما السلام صورت گرفته است. این کتاب در سال ۱۳۴۸ شمسی توسط حضرت آیت الله العظمی خامنه ای (مدظله العالی) با عنوان «صلح امام حسن پرشکوه ترین ترمش قهرمانانه تاریخ» به فارسی ترجمه شد.

سفیر فرهنگی ایران تعیین شد

مدرس فرش دستیافت با اشاره به پیوند ریشه های تاریخی و فرهنگی ایران با تار و پود فرش گفت: فرش ایرانی یکی از مهمترین سفیران فرهنگی ایران است. زیلا رسام عرب زاده مدرس فرش و فرزند پدر فرش نوین ایران گفت: فرش ایرانی یکی از مهمترین سفیران فرهنگی ایران در جهان است که همانند گوهری جاودان در دنیا می درخشد و توانایی ایجاد اشتغال پایدار و ارز آوری برای کشور را دارد. فرش جنگ ناپلئون یکی از فرش های نفیس این نمایشگاه (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) است که با ۸۵۰ رنگ توسط دو بافنده در مدت زمان سه سال بافته شده است. یکی دیگر از کارهای فلخر این نمایشگاه، بزرگترین فرش ریز بافت دنیا است که تمام رنگ های آن گیاهی و دارای نود و نه میلیون گره است و پنج بافنده در حدود هشت سال آن را بافته اند. سید ابوالفتح رسام عرب زاده پدر فرش نوین ایران در سال ۱۲۹۳ در تبریز متولد شد و با تلفیق سنت های فرش با نوآوری های هنری در طرح فلسفه و ادبیات باعث دگرگونی در زندگی چند هزارساله فرش شد.

رهبر انقلاب ریاست سازمان تبلیغات اسلامی را منصوب کردند

حضرت آیت الله خامنه ای رهبر معظم انقلاب در حکمی حجت الاسلام شیخ محمد قمی را به ریاست سازمان تبلیغات اسلامی منصوب کردند. در متن حکم رهبر انقلاب اسلامی به حجت الاسلام شیخ محمد قمی آمده است: اکنون که سازمان تبلیغات اسلامی پس از یک دوره طولانی به مدیریت جناب حجت الاسلام آقای سیدمهدی خاموشی به رشد و توسعه کمی و کیفی قابل توجه نائل گشته است، با تشکر از زحمات و تلاش ها و خدمات متراکم ایشان، جنابعالی را که بحمدالله از دانش، ابتکار، انگیزه و نشاط جوانی برخوردارید به ریاست این سازمان منصوب می کنم. رسالت دیگر این سازمان رصد و مقابله هوشمندانه با تهاجمات فکری و فرهنگی و تبلیغی و رسانه ای دشمنان دین و انقلاب و کشور است. دشمنانی که نه امروز بلکه از چند دهه ی پیش، هویت و شخصیت و باور و رفتار و سبک زندگی اسلامی - ایرانی مردم خصوصاً جوانان را هدف قرار داده و با شیوه ها و ابزارهای متکی به فناوری های ارتباطی و رسانه ای اعم از هنر و سینما و فضای مجازی و غیره، درصدد تهمی کردن انقلاب از عقبه دینی و ایمانی و مردمی آن می باشند. لازم است مسئولان کشور و نهادهای مختلف این سازمان را در انجام هر چه بهتر مسئولیت های مهم خود یاری کنند.

عصر مفرغ در جیرفت کشف شد

دادستان عمومی و انقلاب شهرستان جیرفت گفت: ماموران پلیس امنیت موفق به شناسایی و کشف ۱۱ شی عتیقه مربوط به عصر مفرغ با قدمت پنج هزار سال در این شهرستان از قاچاقچیان شدند. حسین سلامی افزود: دستگاه قضایی با تمام قدرت با قاچاقچیان اشیای عتیقه برخورد خواهد کرد. وی این اشیای عتیقه را شامل کاسه های سفالی، جام پایدار سفالی، کوزه سفالی و کوزه کوچک شکم دار سفالی عنوان کرد. سلامی تصریح کرد: تلاش برای دستگیری قاچاقچیان عتیقه ادامه دارد و دستگاه قضایی با شدت و قاطعیت با این افراد برخورد خواهد کرد. براساس این گزارش طی یک هفته گذشته تاکنون در قالب ۲ عملیات و با تلاش ماموران پلیس امنیت جیرفت در مجموع ۱۴ قطعه شی عتیقه از قاچاقچیان کشف و ضبط شده است. شهرستان جیرفت با جمعیت ۳۰۰ هزار نفری در فاصله ۲۳۰ کیلومتری جنوب استان کرمان واقع شده است.



از ۶ تا ۱۶ شهریور، برج میلاد برگزار می شود؛ رقابت هزاران نوجوان دختر و پسر در لیگ بازی های رایانه ای

(۱۳۹۵-۰۹/۰۶/۰۶)

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (۲۰۱۸ IGL)، با حضور هزاران نفر از جمله نوجوانان پسر و دختر از سه شبه ششم تا جمعه شانزدهم شهریور، در برج میلاد تهران برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری کودک و نوجوان، علی فخار، مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای درباره ی مشارکت نوجوانان این رقابت ها می گوید: «هیچ محدودیت سنی برای شرکت در این لیگ وجود ندارد و نوجوانان نیز می توانند در این مسابقه ها شرکت کنند.»

به گفته ی مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای «در دوره های گذشته خانم ها فقط می توانستند در بازی های موبایلی شرکت کنند، ولی اسامال این محدودیت برداشته شده است و خانم ها می توانند در تمام بازی ها شرکت کنند.»

در این دوره، بازی ایرانی «پسرخوانده» نیز به فهرست بازی های لیگ اضافه شده و شرکت کنندگان در لیگ، علاوه بر رقابت در چهار رشته ی پس ۲۰۱۸ (PES۲۰۱۸)، فیفا ۲۰۱۸ (FIFA۲۰۱۸)، کِلَش رویال (Clash Royale) و کوویز او کینگز (Quiz of Kings)، برای اولین بار می توانند در این بازی ایرانی (پسرخوانده) نیز به رقابت بپردازند و در صورت موفقیت، قهرمان این بازی شوند.

مدیر روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از تمدید مهلت ثبت نام برای شرکت در این رقابت ها نیز خبر می دهد و می گوید: «مهلت ثبت نام در لیگ بازی های رایانه ای تا ۲۵ مرداد تعیین شده بود که این مهلت، تا جمعه دوم شهریور تمدید یافت.»

گفتنی است خانواده ها نیز می توانند با حضور در محل برگزاری مسابقات، از نزدیک شاهد رقابت دوستداران بازی های رایانه ای، در این رویداد کشوری باشند. بنا به این گزارش، سال گذشته نزدیک به ۷۰۰۰ نفر در لیگ بازی های رایانه ای شرکت کردند و نزدیک به ۱۰ درصد آن ها خانم بودند. با تغییر در مقررات این مسابقه ها، انتظار می رود که اسامال خانم ها سهم بیش تری از شرکت کنندگان در این رویداد را به خودشان اختصاص دهند.

یادآور می شود این مسابقه ها با همکاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت مکعب، نماینده ی جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) در ایران برگزار می شود و برگزارکنندگان لیگ بازی های رایانه ای ایران وعده داده اند که در صورت فراهم شدن امکانات لازم، شرکت کنندگان برتر این دوره از لیگ بازی های رایانه ای ایران، به مسابقات جهانی اعزام خواهند شد.

با مراجعه به پایگاه اینترنتی لیگ ۲۰۱۸ (<https://evand.com/events/igl2018>) می توانید اطلاعات بیش تری در این زمینه دریافت کنید. برای چهارمین دوره ی لیگ بازی های رایانه ای ایران، جوایز نقدی و غیرنقدی متعددی جمعاً به ارزش یک میلیارد ریال در نظر گرفته شده است.

منبع: همشهری آنلاین



حضور پررنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه اروپا (۱۳۲۲-۱۷/۰۶/۲۰۱۶)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخلاف سال های گذشته در رویداد گیمز کام حضور نداشته و تنها از حضور بازی سازان در این رویداد حمایت کرده است.

به گزارش خبرگزاری مهر، با توجه به این که نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بزرگ ترین و مهم ترین نمایشگاه های مربوط به بازی های رایانه ای در دنیا به حساب می آید، حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد از اهمیت بالایی برخوردار است. در نمایشگاه آسمال نه تنها بنیاد ملی بازی های رایانه ای پاپیون ندارد، بلکه به جهت مدیریت هزینه ها هیچ فردی از سوی این بنیاد به نمایشگاه اعزام نمی شود و تنها از بازی سازان ایرانی برای حضور در این رویداد حمایت شده است.

برنده های جشنواره بازی های رایانه ای تهران از بازی سازانی هستند که با حمایت بنیاد به نمایشگاه گیمز کام می روند. امسال برخی از اساتید انستیتو ملی بازی سازی که خود از بازی سازان مطرح کشور هستند نیز جهت حضور در کنفرانس های تخصصی و علمی به نمایشگاه گیمز کام اعزام می شوند. این اقدام در جهت آشنایی بیشتر اساتید با دستاوردهای روز حوزه بازی و انتقال این اطلاعات در قالب برگزاری کلاس های آموزشی برای بازی سازان ایرانی انجام می شود. از دیگر حمایت های انجام شده می توان به تهیه بلیت کنفرانس ها و بلیت تجاری رویداد گیمز کام و همچنین پرداخت هزینه صدور روایت اشاره کرد. پرداخت هزینه های مربوط به حضور بازی «قصه بیستون» در بخش Devcom که سازندگان این بازی توانستند مورد پذیرش این بخش از نمایشگاه قرار گیرند و همچنین حمایت از بازی «ساجرن» برای حضور در بخش Indie Arena نمایشگاه، از دیگر حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مجموع ۱۰۶۰۰ یورو کمک هزینه حضور در نمایشگاه گیمز کام را به ۱۳ بازی ساز پرداخت کرده است. نمایشگاه گیمز کام آلمان از تاریخ ۳۰ مرداد ماه تا ۳ شهریور ماه برگزار می شود.

منبع: مهر

با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ حضور پررنگ بازی سازان ایرانی در نمایشگاه بازی های ویدیویی

اروپا (۱۳۲۲-۱۷/۰۶/۲۰۱۶)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخلاف سال های گذشته در رویداد گیمز کام حضور نداشته و تنها از حضور بازی سازان در این رویداد حمایت کرده است.

به گزارش ایران اکونومیست؛ از آنجایی که نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بزرگ ترین و مهم ترین نمایشگاه های مربوط به بازی های رایانه ای در دنیا به حساب می آید، حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد از اهمیت بالایی برخوردار است. در نمایشگاه آسمال نه تنها بنیاد ملی بازی های رایانه ای پاپیون ندارد، بلکه به جهت مدیریت هزینه ها هیچ فردی از سوی این بنیاد به نمایشگاه اعزام نمی شود و تنها از بازی سازان ایرانی برای حضور در این رویداد حمایت شده است.

برنده های جشنواره بازی های رایانه ای تهران از بازی سازانی هستند که با حمایت بنیاد به نمایشگاه گیمز کام می روند. امسال برخی از اساتید انستیتو ملی بازی سازی که خود از بازی سازان مطرح کشور هستند نیز جهت حضور در کنفرانس های تخصصی و علمی به نمایشگاه گیمز کام اعزام می شوند. این اقدام در جهت آشنایی بیشتر اساتید با دستاوردهای روز حوزه بازی و انتقال این اطلاعات در قالب برگزاری کلاس های آموزشی برای بازی سازان ایرانی انجام می شود.

از دیگر حمایت های انجام شده می توان به تهیه بلیت کنفرانس ها و بلیت تجاری رویداد گیمز کام و همچنین پرداخت هزینه صدور روایت اشاره کرد. پرداخت هزینه های مربوط به حضور بازی «قصه بیستون» در بخش Devcom که سازندگان این بازی توانستند مورد پذیرش این بخش از نمایشگاه قرار گیرند و همچنین حمایت از بازی «ساجرن» برای حضور در بخش Indie Arena نمایشگاه، از دیگر حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده است. براساس این گزارش، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مجموع ۱۰۶۰۰ یورو کمک هزینه حضور در نمایشگاه گیمز کام را به ۱۳ بازی ساز پرداخت کرده است. نمایشگاه گیمز کام آلمان از تاریخ ۳۰ مرداد ماه تا ۳ شهریور ماه برگزار می شود.

غیبت بنیاد ملی بازی های رایانه ای در نمایشگاه گیمز کام / حضور شرکت کنندگانی از ایران در بزرگ ترین

رویداد بازی (۱۳۲۲-۱۷/۰۶/۲۰۱۶)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخلاف سال های گذشته در رویداد گیمز کام حضور نداشته و تنها از حضور بازی سازان در این رویداد (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) حمایت کرده است. با توجه به این که نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بزرگ ترین و مهم ترین نمایشگاه های مربوط به بازی های رایانه ای در دنیا به حساب می آید، حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد از اهمیت بالایی [...]

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخلاف سال های گذشته در رویداد گیمز کام حضور نداشته و تنها از حضور بازی سازان در این رویداد حمایت کرده است. با توجه به این که نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بزرگ ترین و مهم ترین نمایشگاه های مربوط به بازی های رایانه ای در دنیا به حساب می آید، حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد از اهمیت بالایی برخوردار است. در نمایشگاه اسمال نه تنها بنیاد ملی بازی های رایانه ای پلویون ندارد، بلکه به جهت مدیریت هزینه ها هیچ فردی از سوی این بنیاد به نمایشگاه اعزام نمی شود و تنها از بازی سازان ایرانی برای حضور در این رویداد حمایت شده است. برنده های جشنواره بازی های رایانه ای تهران از بازی سازانی هستند که با حمایت بنیاد به نمایشگاه گیمز کام می روند. اسمال برخی از اساتید انستیتو ملی بازی سازی که خود از بازی سازان مطرح کشور هستند نیز جهت حضور در کنفرانس های تخصصی و علمی به نمایشگاه گیمز کام اعزام می شوند. این اقدام در جهت آشنایی بیشتر اساتید با دستاوردهای روز حوزه بازی و انتقال این اطلاعات در قالب برگزاری کلاس های آموزشی برای بازی سازان ایرانی انجام می شود. از دیگر حمایت های انجام شده می توان به تهیه بلیت کنفرانس ها و بلیت تجاری رویداد گیمز کام و همچنین پرداخت هزینه صدور روادید اشاره کرد. پرداخت هزینه های مربوط به حضور بازی «قصه بیستون» در بخش Devcom که سازندگان این بازی توانستند مورد پذیرش این بخش از نمایشگاه قرار گیرند و همچنین حمایت از بازی «ساجرن» برای حضور در بخش Indie Arena نمایشگاه، از دیگر حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مجموع ۱۰۶۰۰ یورو کمک هزینه حضور در نمایشگاه گیمز کام را به ۱۳ بازی ساز پرداخت کرده است. نمایشگاه گیمز کام آلمان از تاریخ ۳۰ مرداد ماه تا ۳ شهریور ماه برگزار می شود. منبع خبر: شبکه اطلاع رسانی راه دانا



با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ حضور بر رنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه بازی های ویدیویی اروپا (۱۲/۱۱-۱۷/۱۱/۲۰۱۶)

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخلاف سال های گذشته در رویداد گیمز کام حضور نخواهد داشت و تنها از حضور بازی سازان در این رویداد حمایت کرده است.

به گزارش گروه علم و فناوری خبرگزاری آنا از ستاد خبری بنیاد ملی بازی های رایانه ای، از آنجایی که نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بزرگ ترین و مهم ترین نمایشگاه های مربوط به بازی های رایانه ای در دنیا به حساب می آید، حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد از اهمیت بالایی برخوردار است. در نمایشگاه اسمال نه تنها بنیاد ملی بازی های رایانه ای پلویون ندارد، بلکه به جهت مدیریت هزینه ها هیچ فردی از سوی این بنیاد به نمایشگاه اعزام نمی شود و تنها از بازی سازان ایرانی برای حضور در این رویداد حمایت شده است. برنده های جشنواره بازی های رایانه ای تهران از بازی سازانی هستند که با حمایت بنیاد به نمایشگاه گیمز کام می روند. اسمال برخی از اساتید انستیتو ملی بازی سازی که خود از بازی سازان مطرح کشور هستند نیز جهت حضور در کنفرانس های تخصصی و علمی به نمایشگاه گیمز کام اعزام می شوند. این اقدام در جهت آشنایی بیشتر اساتید با دستاوردهای روز حوزه بازی و انتقال این اطلاعات در قالب برگزاری کلاس های آموزشی برای بازی سازان ایرانی انجام می شود. از دیگر حمایت های انجام شده می توان به تهیه بلیت کنفرانس ها و بلیت تجاری رویداد گیمز کام و همچنین پرداخت هزینه صدور روادید اشاره کرد. پرداخت هزینه های مربوط به حضور بازی «قصه بیستون» در بخش Devcom که سازندگان این بازی توانستند مورد پذیرش این بخش از نمایشگاه قرار گیرند و همچنین حمایت از بازی «ساجرن» برای حضور در بخش Indie Arena نمایشگاه، از دیگر حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده است. براساس این گزارش، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مجموع ۱۰۶۰۰ یورو کمک هزینه حضور در نمایشگاه گیمز کام را به ۱۳ بازی ساز پرداخت کرده است. نمایشگاه گیمز کام آلمان از تاریخ ۳۰ مرداد ماه تا سوم شهریور ماه برگزار می شود. انتهای پیام/۴۰۵۶



شیوه حمایت از بازی های ویدیویی تغییر کرد (۱۲/۱۱-۱۷/۱۱/۲۰۱۶)

با راه اندازی سامانه «همگرا»، مدل اختصاص حمایت های دولتی از صنعت بازی های ویدیویی تغییر می کند. بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام کرد در جهت منسجم سازی حمایت ها، واحد حمایت از بازی های ویدیویی در این بنیاد با ساختاری جدید از سال ۹۶ شکل گرفته است و تحت واحدی با عنوان ساختار حمایتی همگرا تعریف شده است. بنابراین همگرا، مجموعه ای متمرکز از شاخص ها و روش هایی است که منتج به ارایه حمایت های مشخص به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای می شود. هدف اصلی همگرا شفاف و هدف مند کردن حمایت ها است. (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهار سال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.

این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۳۰ درصد کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹ درصد کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰ درصد کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت/تیم در صنعت بازی (همکاری یا همگرا) (۱۱ درصد کل امتیاز) دسته بندی می شوند.

نهایتا پس از ارزیابی و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تیم ها و شرکت ها قرار می گیرد که می توانند از میان این بسته ها حمایت های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند. این حمایت ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و آزمون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآیند رشد شرکت هستند. ساختار حمایتی همگرا از دیروز ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تیم ها و شرکت های متقاضی تا ۱۷ شهریور فرصت دارند تا در پورتال همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل ۴۵ روز فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام شده و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود. بدیهی است بازی سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند.



حضور بُرنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه اروپا حضور بُرنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه اروپا

۰۲۲۲-۷۲/۰۲۱۱

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخلاف سال های گذشته در رویداد گیمز کام حضور نداشته و تنها از حضور بازی سازان در این رویداد حمایت کرده است.

گروه فرهنگی تیتریک؛ با توجه به این که نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بزرگ ترین و مهم ترین نمایشگاه های مربوط به بازی های رایانه ای در دنیا به حساب می آید، حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد از اهمیت بالایی برخوردار است. در نمایشگاه امسال نه تنها بنیاد ملی بازی های رایانه ای پاپیون ندارد، بلکه به جهت مدیریت هزینه ها هیچ فردی از سوی این بنیاد به نمایشگاه اعزام نمی شود و تنها از بازی سازان ایرانی برای حضور در این رویداد حمایت شده است. برنده های جشنواره بازی های رایانه ای تهران از بازی سازانی هستند که با حمایت بنیاد به نمایشگاه گیمز کام می روند. امسال برخی از اساتید انستیتو ملی بازی سازی که خود از بازی سازان مطرح کشور هستند نیز جهت حضور در کنفرانس های تخصصی و علمی به نمایشگاه گیمز کام اعزام می شوند. این اقدام در جهت آشنایی بیشتر اساتید با دستاوردهای روز حوزه بازی و انتقال این اطلاعات در قالب برگزاری کلاس های آموزشی برای بازی سازان ایرانی انجام می شود. از دیگر حمایت های انجام شده می توان به تهیه بلیت کنفرانس ها و بلیت تجاری رویداد گیمز کام و همچنین پرداخت هزینه صدور پروانچه اشاره کرد. پرداخت هزینه های مربوط به حضور بازی «قصه بیستون» در بخش Devcom که سازندگان این بازی توانستند مورد پذیرش این بخش از نمایشگاه قرار گیرند و همچنین حمایت از بازی «ساجرن» برای حضور در بخش Indie Arena نمایشگاه، از دیگر حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مجموع ۱۰۶۰۰ یورو کمک هزینه حضور در نمایشگاه گیمز کام را به ۱۲ بازی ساز پرداخت کرده است. نمایشگاه گیمز کام آلمان از تاریخ ۳۰ مرداد ماه تا ۳ شهریور ماه برگزار می شود.

منبع: مهر

انتهای پیام/



حضور بُرنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه اروپا

۰۲۲۲-۷۲/۰۲۱۱

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخلاف سال های گذشته در رویداد گیمز کام حضور نداشته و تنها از حضور بازی سازان در این رویداد حمایت کرده است.

به گزارش بولتن نیوز، با توجه به این که نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بزرگ ترین و مهم ترین نمایشگاه های مربوط به بازی های رایانه ای در دنیا به حساب می آید، حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد از اهمیت بالایی برخوردار است. در نمایشگاه امسال نه تنها بنیاد ملی بازی های رایانه ای پاپیون ندارد، بلکه به جهت مدیریت هزینه ها هیچ فردی از سوی این بنیاد به نمایشگاه اعزام نمی شود و تنها از بازی سازان ایرانی برای حضور در این رویداد حمایت شده است. برنده های جشنواره بازی های رایانه ای تهران از بازی سازانی هستند که با حمایت بنیاد به نمایشگاه گیمز کام می روند. امسال برخی از اساتید انستیتو ملی بازی سازی که خود از بازی سازان مطرح کشور هستند نیز جهت حضور در کنفرانس های تخصصی و علمی به نمایشگاه گیمز کام اعزام می شوند. این اقدام در جهت آشنایی بیشتر اساتید با دستاوردهای روز حوزه بازی و انتقال این اطلاعات در قالب برگزاری کلاس های آموزشی برای بازی سازان ایرانی انجام می (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) شود از دیگر حمایت های انجام شده می توان به تهیه بلیت کنفرانس ها و بلیت تجاری رویداد گیمز کام و همچنین پرداخت هزینه صدور رویداد اشاره کرد.

پرداخت هزینه های مربوط به حضور بازی «قصه بیستون» در بخش Devcom که سازندگان این بازی توانستند مورد پذیرش این بخش از نمایشگاه قرار گیرند و همچنین حمایت از بازی «ساجرن» برای حضور در بخش Indie Arena نمایشگاه، از دیگر حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مجموع ۱۰۶۰۰ یورو کمک هزینه حضور در نمایشگاه گیمز کام را به ۱۳ بازی ساز پرداخت کرده است. نمایشگاه گیمز کام آلمان از تاریخ ۳۰ مرداد ماه تا ۳ شهریور ماه برگزار می شود.



رسالت

حضور بازی سازان ایرانی در نمایشگاه بازی های ویدیویی اروپا

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخلاف سال های گذشته در رویداد گیمز کام حضور نداشته و تنها از حضور بازی سازان در این رویداد حمایت کرده است. از آنجایی که نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بزرگ ترین و مهم ترین نمایشگاه های مربوط به بازی های رایانه ای در دنیا به حساب می آید، حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد از اهمیت بالایی برخوردار است. در نمایشگاه امسال نه تنها بنیاد ملی بازی های رایانه ای پابویون ندارد، بلکه به جهت مدیریت هزینه ها هیچ فردی از سوی این بنیاد به نمایشگاه اعزام نمی شود و تنها از بازی سازان ایرانی برای حضور در این رویداد حمایت شده است. از دیگر حمایت های انجام شده می توان به تهیه بلیت کنفرانس ها و بلیت تجاری رویداد گیمز کام و همچنین پرداخت هزینه صدور رویداد اشاره کرد. نمایشگاه گیمز کام آلمان از ۳۰ مرداد ماه تا ۳ شهریور ماه برگزار می شود.



با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای؛ حضور بر رنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه بازی های ویدیویی اروپا (۲۰۲۱-۲۰۲۲)

ایرانیان بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخلاف سال های گذشته در رویداد گیمز کام حضور نداشته و تنها از حضور بازی سازان در این رویداد حمایت کرده است.

به گزارش شبکه خبری ایرانیان، بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخلاف سال های گذشته در رویداد گیمز کام حضور نداشته و تنها از حضور بازی سازان در این رویداد حمایت کرده است.

از آنجایی که نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بزرگ ترین و مهم ترین نمایشگاه های مربوط به بازی های رایانه ای در دنیا به حساب می آید، حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد از اهمیت بالایی برخوردار است. در نمایشگاه امسال نه تنها بنیاد ملی بازی های رایانه ای پابویون ندارد، بلکه به جهت مدیریت هزینه ها هیچ فردی از سوی این بنیاد به نمایشگاه اعزام نمی شود و تنها از بازی سازان ایرانی برای حضور در این رویداد حمایت شده است.

برنده های جشنواره بازی های رایانه ای تهران از بازی سازانی هستند که با حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گیمز کام می روند. امسال برخی از اساتید انستیتو ملی بازی سازی که خود از بازی سازان مطرح کشور هستند نیز جهت حضور در کنفرانس های تخصصی و علمی به نمایشگاه گیمز کام اعزام می شوند. این اقدام در جهت آشنایی بیشتر اساتید با دستاوردهای روز حوزه بازی و انتقال این اطلاعات در قالب برگزاری کلاس های آموزشی برای بازی سازان ایرانی انجام می شود.

از دیگر حمایت های انجام شده می توان به تهیه بلیت کنفرانس ها و بلیت تجاری رویداد گیمز کام و همچنین پرداخت هزینه صدور رویداد اشاره کرد.

پرداخت هزینه های مربوط به حضور بازی «قصه بیستون» در بخش Devcom که سازندگان این بازی توانستند مورد پذیرش این بخش از نمایشگاه قرار گیرند و همچنین حمایت از بازی «ساجرن» برای حضور در بخش Indie Arena نمایشگاه، از دیگر حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده است.

براساس این گزارش، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مجموع ۱۰۶۰۰ یورو کمک هزینه حضور در نمایشگاه گیمز کام را به ۱۳ بازی ساز پرداخت کرده است.

نمایشگاه گیمز کام آلمان از تاریخ ۳۰ مرداد ماه تا ۳ شهریور ماه برگزار می شود.

**حضور بر رنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه بازی های ویدیویی اروپا (۲۰۲۱-۲۰۲۲)**

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخلاف سال های گذشته در رویداد گیمز کام حضور نداشته و تنها از حضور بازی سازان در این رویداد حمایت کرده است.

به گزارش خبرگزاری شبستان به نقل از بنیاد بازی های رایانه ای، از آنجایی که نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بزرگ ترین و مهم ترین نمایشگاه های مربوط به بازی های رایانه ای در دنیا به حساب می آید، حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد از اهمیت بالایی برخوردار است. در نمایشگاه امسال نه تنها بنیاد ملی بازی های رایانه ای پویون ندارد، بلکه به جهت مدیریت هزینه ها هیچ فردی از سوی این بنیاد به نمایشگاه اعزام نمی شود و تنها از بازی سازان ایرانی برای حضور در این رویداد حمایت شده است.

برنده های جشنواره بازی های رایانه ای تهران از بازی سازانی هستند که با حمایت بنیاد به نمایشگاه گیمز کام می روند. امسال برخی از اساتید انستیتو ملی بازی سازی که خود از بازی سازان مطرح کشور هستند نیز جهت حضور در کنفرانس های تخصصی و علمی به نمایشگاه گیمز کام اعزام می شوند. این اقدام در جهت آشنایی بیشتر اساتید یا دستاوردهای روز حوزه بازی و انتقال این اطلاعات در قالب برگزاری کلاس های آموزشی برای بازی سازان ایرانی انجام می شود. از دیگر حمایت های انجام شده می توان به تهیه بلیت کنفرانس ها و بلیت تجاری رویداد گیمز کام و همچنین پرداخت هزینه صدور روادید اشاره کرد. پرداخت هزینه های مربوط به حضور بازی «قصه بیستون» در بخش Devcom که سازندگان این بازی توانستند مورد پذیرش این بخش از نمایشگاه قرار گیرند و همچنین حمایت از بازی «ساجرن» برای حضور در بخش Indie Arena نمایشگاه، از دیگر حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده است. براساس این گزارش، بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مجموع ۱۰۶۰۰ یورو کمک هزینه حضور در نمایشگاه گیمز کام را به ۱۳ بازی ساز پرداخت کرده است. نمایشگاه گیمز کام آلمان از تاریخ ۳۰ مرداد ماه تا ۳ شهریور ماه برگزار می شود.

پایان پیام/۳۷

**معاون دادستان عمومی و انقلاب مرکز استان قم در گفت و گو با میزبان: مرحله چهارم طرح نظارت بر مراکز عرضه و فروش بازی های رایانه ای اجرا شد / پلمب ۸ مرکز عرضه و فروش بازی رایانه ای و کشف بیش از**

۲۷۰۰ حلقه سی دی غیرمجاز (۲۰۲۱-۲۰۲۲)

خبرگزاری میزان - معاون دادستان عمومی و انقلاب مرکز استان قم از پلمب ۸ مرکز عرضه و فروش بازی رایانه ای در مرحله چهارم طرح نظارت بر مراکز عرضه و فروش بازی های رایانه ای خبر داد.

علی اصغر سلطانی معاون دادستان عمومی و انقلاب مرکز استان قم در گفت و گو با خبرنگار گروه حقوقی و قضایی خبرگزاری میزان از اجرای مرحله چهارم طرح نظارت بر مراکز عرضه و فروش بازی های رایانه ای در قم خبر داد.

وی در رابطه با اجرای این طرح گفت: مرحله چهارم طرح نظارت بر مراکز عرضه و فروش بازی های رایانه ای توسط تیم ویژه بازرسی ستاد ساماندهی بازی های رایانه ای قم متشکل از نماینده ویژه دادستان، بازرسان اتاق اصناف، اتحادیه خدمات رایانه ای، پلیس اماکن و نماینده اداره ارشاد اسلامی و بنیاد ملی بازی های رایانه ای اجرایی گشت.

این مقام قضایی ادامه داد: در این مرحله از طرح، ۸ مرکز عرضه و فروش بازی رایانه ای مورد بازرسی قرار گرفت که ۵ مورد پلمب و ۳ مورد اخطار پلمب دریافت کردند.

سلطانی در پایان گفت: همچنین در این مرحله از اجرای طرح بیش از ۲۷۰۰ حلقه سی دی غیرمجاز، کشف و ضبط شد.

**حضور بر رنگ بازی سازان ایرانی در بزرگ ترین نمایشگاه اروپا (۲۰۲۱-۲۰۲۲)**

بنیاد ملی بازی های رایانه ای برخلاف سال های گذشته در رویداد گیمز کام حضور نداشته و تنها از حضور بازی سازان در این رویداد حمایت کرده است.

به گزارش خبرگزاری مهر، با توجه به این که نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بزرگ ترین و مهم ترین نمایشگاه های مربوط به بازی های رایانه ای در دنیا به حساب می آید، حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد از اهمیت بالایی برخوردار است. در نمایشگاه امسال نه تنها بنیاد ملی بازی های رایانه ای (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) ای پلویون ندارد، بلکه به جهت مدیریت هزینه ها هیچ فردی از سوی این بنیاد به نمایشگاه اعزام نمی شود و تنها از بازی سازان ایرانی برای حضور در این رویداد حمایت شده است.

برنده های جشنواره بازی های رایانه ای تهران از بازی سازانی هستند که با حمایت بنیاد به نمایشگاه گیمز کام می روند. امسال برخی از اساتید انستیتو ملی بازی سازی که خود از بازی سازان مطرح کشور هستند نیز جهت حضور در کنفرانس های تخصصی و علمی به نمایشگاه گیمز کام اعزام می شوند. این اقدام در جهت آشنایی بیشتر اساتید با دستاوردهای روز حوزه بازی و انتقال این اطلاعات در قالب برگزاری کلاس های آموزشی برای بازی سازان ایرانی انجام می شود. از دیگر حمایت های انجام شده می توان به تهیه بلیت کنفرانس ها و بلیت تجاری رویداد گیمز کام و همچنین پرداخت هزینه صدور روایت اشاره کرد. پرداخت هزینه های مربوط به حضور بازی «قصه بیستون» در بخش Devcom که سازندگان این بازی توانستند مورد پذیرش این بخش از نمایشگاه قرار گیرند و همچنین حمایت از بازی «ساجرن» برای حضور در بخش Indie Arena نمایشگاه، از دیگر حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مجموع ۱۰۶۰۰ یورو کمک هزینه حضور در نمایشگاه گیمز کام را به ۱۲ بازی ساز پرداخت کرده است. نمایشگاه گیمز کام آلمان از تاریخ ۳۰ مرداد ماه تا ۳ شهریور ماه برگزار می شود.



سخت افزار

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران با حمایت سامسونگ برگزار می شود (۱۳۹۶-۹۷/۱۲/۳۰)

چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران (۲۰۱۸ IGL) با حمایت شرکت سامسونگ توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای و شرکت مکب به عنوان نماینده جام جهانی بازی های رایانه ای (ESWC) برگزار می شود.

لیگ بازی های رایانه ای ایران به عنوان بزرگترین مسابقات بازی های دیجیتال کشور از روز سه شنبه ۶ تا جمعه ۱۶ شهریور ماه در برج میلاد تهران برگزار می شود. شرکت سامسونگ به عنوان بزرگترین تولید کننده نمایشگر در جهان با جدیدترین و برترین مانیتورهای گیمینگ خود از این مسابقات حمایت می کند. مسابقات چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران در پنج رشته Clash Royale, Quiz of Kings, FFA ۲۰۱۸, PES ۲۰۱۸ و بازی جدید پسرخوانده برگزار می شود. شرکت کنندگانی که بازی های کنسولی یا PC را انتخاب می کنند بازی خود را روی نمایشگر ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ سامسونگ انجام خواهند داد.

در کنار برگزاری مسابقات لیگ بازی های رایانه ای، شرکت کنندگان می توانند با حضور در غرفه بزرگ سامسونگ از نزدیک با جدیدترین مدل های مانیتور این شرکت آشنا شوند. در این غرفه حاضران می توانند بازی فیفا را باهیجانی متفاوت و بر روی صفحه نمایش فوق عریض و بزرگ مانیتور ۴۹ اینچی G۹۰ سامسونگ به عنوان بزرگترین مانیتور گیمینگ جهان تجربه کنند. مانیتور G۹۰ سامسونگ در ابعاد ۴۹ اینچی و با صفحه نمایشی خمیده و فوق عریض طراحی و تولید شده است. نقرات اول تا سوم این مسابقات از طرف شرکت سامسونگ جوایز ارزشمندی را دریافت خواهند کرد.

۶۰ مانیتور گیمینگ Curved

رقابت های چهارمین دوره مسابقات لیگ بازی های رایانه ای ایران بر روی ۶۰ مانیتور ۲۷ اینچ گیمینگ G۷۰ سامسونگ برگزار خواهد شد. G۷۰ اولین مانیتور Curved گیمینگ جهان است که با داشتن ویژگی هایی همچون زمان واکنش پذیری فوق سریع یک میلی ثانیه ای، نرخ بروزرسانی تصویر ۱۴۴ هرتزی، انحنای ۱۸۰۰ میلی متری پنل و نسبت کنتراست ۳۰۰۰:۱ عملکردی کم نقص در نمایش بازی ها دارد. مانیتور گیمینگ G۷۰ سامسونگ از فناوری پیشرفته و جدید کوانتوم دات در پنل خود بهره می برد که ضمن تولید طیف رنگ های گسترده و متنوع، فاقد ماده کادمیوم است و از مواد دوستدار محیط زیست استفاده می کند. پوشش ۱۲۵ درصدی طیف نوری sRGB ویژگی دیگری است که نمایش تصاویر چشم نواز را در این مانیتور تضمین می کند.

همچنین برای راحتی هر چه بیشتر گیمرها، تمامی تنظیمات ضروری نمایشگر از طریق داشبورد طراحی شده روی صفحه (UX OSD) اعمال می شود. به کمک این داشبورد گیمرها می توانند به راحتی مواردی همچون زمان واکنش پذیری و نرخ بروز رسانی تصویر را متناسب با سبک بازی و شرایط مکانی خود تغییر دهند. دو قابلیت مهم حالت محافظ چشم (Eye Saver Mode) و Flicker Free در مانیتور گیمینگ G۷۰ سامسونگ به کار گرفته شده تا ضمن کاهش خستگی چشم گیمرها تصویری با کمترین لرزش و پرش به چشم منتقل شود.

علاقه مندان به شرکت در چهارمین دوره لیگ بازی های رایانه ای ایران تا تاریخ ۲۵ مرداد ماه فرصت دارند تا با مراجعه به لینک www.cgame.ir در این دوره از مسابقات حضور پیدا کنند.



۱۰۶۰۰ یورو کمک هزینه حضور در نمایشگاه گیمز کام (۱۳۹۱-۱۳۹۰)

برنده های جشنواره بازی های رایانه ای تهران از بازی سازانی هستند که با حمایت بنیاد به نمایشگاه گیمز کام می روند.

به گزارش خبرنگار گروه فرهنگی ایسکاتپوز، با توجه به این که نمایشگاه گیمز کام آلمان یکی از بزرگ ترین و مهم ترین نمایشگاه های مربوط به بازی های رایانه ای در دنیا به حساب می آید حضور بازی سازان ایرانی در این رویداد از اهمیت بالایی برخوردار است. در نمایشگاه امسال نه تنها بنیاد ملی بازی های رایانه ای پابویون ندارد، بلکه به جهت مدیریت هزینه ها هیچ فردی از سوی این بنیاد به نمایشگاه اعزام نمی شود و تنها از بازی سازان ایرانی برای حضور در این رویداد حمایت شده است.

برنده های جشنواره بازی های رایانه ای تهران از بازی سازانی هستند که با حمایت بنیاد به نمایشگاه گیمز کام می روند. امسال برخی از اساتید انستیتو ملی بازی سازی که خود از بازی سازان مطرح کشور هستند نیز جهت حضور در کنفرانس های تخصصی و علمی به نمایشگاه گیمز کام اعزام می شوند. این اقدام در جهت آشنایی بیشتر اساتید یا دستاوردهای روز حوزه بازی و انتقال این اطلاعات در قالب برگزاری کلاس های آموزشی برای بازی سازان ایرانی انجام می شود. از دیگر حمایت های انجام شده می توان به تهیه بلیت کنفرانس ها و بلیت تجاری رویداد گیمز کام و همچنین پرداخت هزینه صدور روادید اشاره کرد. پرداخت هزینه های مربوط به حضور بازی «قصه بیستون» در بخش Devcom که سازندگان این بازی توانستند مورد پذیرش این بخش از نمایشگاه قرار گیرند و همچنین حمایت از بازی «ساجرن» برای حضور در بخش Indie Arena نمایشگاه، از دیگر حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده است. بنیاد ملی بازی های رایانه ای در مجموع ۱۰۶۰۰ یورو کمک هزینه حضور در نمایشگاه گیمز کام را به ۱۳ بازی ساز پرداخت کرده است.

نمایشگاه گیمز کام آلمان از تاریخ ۳۰ مرداد ماه تا ۳ شهریور ماه برگزار می شود.

انتهای پیام /

۲۸ / ۲۸



سخت افزار

ثبت نام سامانه همگرا، ساختار حمایتی جدید بنیاد ملی بازی های رایانه ای آغاز شد (۱۳۹۲-۱۳۹۱)

در راستای حمایت از صنعت بازی و فعالان عرصه تولید در کشور، همچنین جهت پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار که منتج به همگرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی باشد و با چشم انداز رشد، اعتلاء و ارتقاء تیم ها و شرکت های بازی سازی، ساختار حمایتی «همگرا» پس از طی شدن چند سال فرآیندهای فکری و نیازسنجی و با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» متولد شد و از امروز ۲۸ مردادماه رسماً کار خود را آغاز می کند.

بنیاد ملی بازی های رایانه ای از بدو تاسیس برنامه های متنوعی برای حمایت از توسعه شرکت ها و صنعت بازی های ویدیویی طراحی و اجرا کرده است. جهت منسجم سازی این حمایت ها، واحد حمایت از بازی های ویدیویی در این بنیاد با ساختاری جدید از سال ۹۶ شکل گرفته است و تحت واحدی با عنوان ساختار حمایتی همگرا تعریف شده است. بنابراین همگرا، مجموعه ای متمرکز از شاخص ها و روش هایی است که منتج به آرایه حمایت های مشخص به تولیدکنندگان بازی های رایانه ای می شود. هدف اصلی همگرا شفاف و هدف مند کردن حمایت های تمامی بخش است.

حمایت های همگرا به تیم های فعال (حتی با یک نفر عضو) و شرکت های بازی سازی تعلق می گیرد که در چهار سال گذشته حداقل دو بازی (یا یک بازی و یک نمونه اولیه از بازی) تولید کرده باشند. بازی سازان می توانند در پورتال همگرا ثبت نام کنند و پس از ارزیابی بر اساس شاخص های مختلف و دریافت رتبه بر مبنای این شاخص ها حمایت دریافت کنند.

این شاخص ها در چهار حوزه توانمندی تیم/شرکت (۳۰٪ کل امتیاز)، کیفیت و اثرگذاری بازی (۴۹٪ کل امتیاز)، مولفه های فرهنگی بازی (۱۰٪ کل امتیاز) و مولفه های تاثیرگذاری شرکت/تیم در صنعت بازی (همکاری یا همگرا) (۱۱٪ کل امتیاز) دسته بندی می شوند. نهایتاً پس از ارزیابی و رتبه بندی، بسته های حمایتی متنوع در اختیار تیم ها و شرکت ها قرار می گیرد که می توانند از میان این بسته ها حمایت های مورد نیاز خود را انتخاب کنند. بخش قابل توجهی از حمایت های همگرا بدون بازپرداخت هستند. این حمایت ها شامل تجهیزات، امکانات و محل استقرار، پشتیبانی و آزمون در تولید و نشر بازی، جذب تسهیلات مالی و سرمایه گذاری، مشاوره تخصصی و توسعه ساختاری، تبلیغات، بازاریابی و توسعه بازار، آموزش و تسریع فرآیند رشد شرکت هستند.

ساختار حمایتی همگرا از امروز ۲۸ مرداد کار خود را آغاز کرده و تیم ها و شرکت های متقاضی از امروز تا ۱۷ شهریور فرصت دارند تا در پورتال همگرا ثبت نام کنند. پس از پایان مهلت ثبت نام، حداقل ۴۵ روز فرآیند ارزیابی طی خواهد شد و بعد از آن رتبه ها اعلام شده و انتخاب و تخصیص حمایت ها آغاز می شود. بدیهی است بازی سازانی که در اولین سال حمایتی همگرا ثبت نام نکنند، با توجه به محدود بودن زمان ثبت نام باید تا شروع سال حمایتی آتی و باز شدن فرآیند ثبت نام سال آینده منتظر بمانند.

بازی سازان برای ثبت نام و اطلاعات بیشتر می توانند به سایت <http://hamgara.org> مراجعه نمایند.

بازی ایرانی «فرزندان مورتا» برای سویچ عرضه خواهد شد [تماشا کنید] (۱۷/۰۲/۲۰۲۲)

بازی ایرانی فرزندان مورتا که در سطح جهانی با نام Children of Morta شناخته می شود، برای کنسول نینتندو سویچ هم عرضه خواهد شد. این خبر را ناشر جهانی این بازی یعنی کمپانی ۱۱ بیت استودیوز اعلام کرده است.

فرزندان مورتا همان طور که از اسمش پیداست روایتگر داستان اعضای خانواده ای است که برای حفظ هسته اصلی خانواده، درگیر جنگ هایی اساطیری می شوند. این عنوان قبل از این توانسته بود تا بودجه مورد نظر خود را از طریق کیک استراتر جذب کند. فن افزار به عنوان سازنده بازی در ایران بیشتر به خاطر بازی گرشاسپ که در زمان عرضه خود سر و صدای زیادی به پا کرده بود، شناخته می شود.

قرار است این عنوان در اوایل سال آینده میلادی برای کنسول نینتندو سویچ عرضه شود. جدا فرزندان مورتا، ۱۱ بیت فهرستی را از عناوینی که طی ماه های آتی برای نینتندو سویچ عرضه خواهد کرد، منتشر کرده است.

در این لیست نام بازی Moonlighter در سبک نقش آفرینی دیده می شود که طی سال جاری برای پلی استیشن ۴ عرضه شده بود. در ضمن، بازی شناخته شده This War of Mine که در ایران توسط فروشگاه مجازی هیولا همراه با زیرنویس فارسی منتشر شده، در ادامه سال برای سویچ هم عرضه خواهد شد. این عنوان در واقع روایتگر جنگ های داخلی اروپای شرقی و فروپاشی یوگسلاوی است که تلفات زیادی از مردم عادی به جا گذاشت.

جدا از این ها، امروز و طی نمایشگاه گیمز کام ۲۰۱۸، اطلاعات جدیدی از تعداد زیادی از بازی های بزرگ منتشر شد که با دنبال کردن این تگ به آن ها دسترسی پیدا خواهید کرد.

طی سال های اخیر، برخی از بازی های ایرانی با استقبال خوبی در بازارهای جهانی همراه شده اند. به نظر شما کدامیک از بازی های تولید داخل پتانسیل عرضه در بازارهای جهانی را دارند. در هفته ای که گذشت، مدیرعامل سابق بنیاد ملی بازی های رایانه ای از لزوم ساخت کنسول بازی ایرانی سخن گفته بود.

نهم تا پانزدهم آبانماه؛ دوازدهمین نمایشگاه رسانه های دیجیتال برگزار می شود (۱۷/۰۲/۲۰۲۲)

دوازدهمین نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال، نهم تا پانزدهم آبانماه در تهران برگزار می شود.

به گزارش خبرگزاری مهر نخستین نشست شورای سیاستگذاری دوازدهمین نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال بعد از ظهر دپرو با حضور دکتر سید مرتضی موسویان؛ رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، دکتر پرویز کرمی؛ رئیس مرکز ارتباطات و اطلاع رسانی معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، مهندس مسعود همدانلو؛ قائم مقام سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی، دکتر رحیم سرهنگی؛ مدیر کل دفتر توسعه کارآفرینی وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی، همایون امیرزاده؛ رئیس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، مهندس حسن کریمی قدوسی؛ مدیرعامل بنیاد ملی بازیهای رایانه ای و دکتر عیسی کشاورز؛ مدیر کل روابط عمومی و امور بین الملل دانشگاه جامع علمی کاربردی در سالن جلسات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار شد.

دکتر سید مرتضی موسویان رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این نشست گفت: دوازدهمین نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال، نهم تا پانزدهم آبانماه در ۹ بخش اصلی و ۷ پلویون با حضور ناشران دیجیتال داخلی، تولید کنندگان بازیهای رایانه ای، استارتآپها و کشورهای عضو سازمان آکو در مصالای تهران برگزار خواهد شد.

وی افزود: با هماهنگی انجام شده با وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات انتظار داریم در این نمایشگاه شاهد شکل گیری تفاهم نامهها و قراردادهای کاری مابین اپراتورهای تلفن همراه، ناشران دیجیتال و تولید کنندگان محتوای تلفن همراه باشیم.

موسویان تاکید کرد: با توجه به نامگذاری امسال به عنوان سال حمایت از کالای ایرانی با همکاری معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری پلویونی با عنوان ایران ساخت با هدف معرفی اقدامات انجام شده در فضای مجازی برای حمایت از کالای ایرانی در نظر گرفته ایم.

پرویز کرمی، رئیس مرکز ارتباطات و اطلاع رسانی معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری در این نشست با اشاره به طراحی و تولید اپلیکیشن ایران ساخت گفت: اپلیکیشن ایران ساخت با هدف ایجاد نمایشگاهی دائمی برای معرفی و عرضه محصولات شرکت های دانش بنیان طراحی و تولید شده است. معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری از اقدامات نمایشگاهی با هدف حمایت از کالای ایرانی حمایت میکند و با توجه به اینکه بزرگترین نمایشگاه حوزه محتوای دیجیتال در سطح منطقه نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال است، خرسندیم که امروز شاهد رشد و بالندگی هر چه بیشتر مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال هستیم.

در ادامه محمد صادق افراسیابی، قائم مقام نمایشگاه از تشکیل کمیته بین الملل دوازدهمین نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال با مشارکت معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، وزارت امور خارجه، سازمان فرهنگ و ارتباطات، موسسه فرهنگی آکو، سازمان میراث فرهنگی و گردشگری و بانک توسعه صادرات خبر داد و گفت: یکی از ویژگیهای خاص این نمایشگاه نسبت به نمایشگاههای ادوار گذشته دعوت دفتر توسعه کسب و کار بین الملل معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری از سرمایه گذاران خارجی برای حضور در نمایشگاه و حمایت از استارتآپهای داخلی است.

مجتبی مشیری نماینده موسسه فرهنگی آکو نیز از ایجاد اتحادیه ناشران دیجیتال عضو آکو در آستانه برگزاری دوازدهمین نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال خبر داد و گفت: با همکاری مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال و نمایندگان صنعتی ناشران دیجیتال به زودی شاهد ایجاد اتحادیه ناشران دیجیتال عضو آکو خواهیم بود و امیدوارم تمام کشورهای عضو سازمان آکو در دوازدهمین نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال حضور پررنگی داشته باشند (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) در این نشست مدیران و دبیران اجرایی کمیته های تلفن همراه، پایگاه های اینترنتی، محتوای دیجیتال، دانش دیجیتال، استارت‌آپها، بازی و هنرهای دیجیتال، کودک و فضای مجازی و بین الملل به ارائه برنامه های خود برای دوازدهمین نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال پرداختند و بر طراحی برنامه هایی با هدف حمایت از بخش خصوصی حاضر در نمایشگاه تاکید کردند.

منبع: مهر



استان بوشهر؛ آغاز مسابقات لیگ بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مسابقات لیگ بازی های رایانه ای در استان بوشهر با عنوان جام ستاره شهر آغاز شد.

به گزارش خبرگزاری صدا و سیما مرکز بوشهر، مدیر خانه دیجیتال استان بوشهر در حاشیه آغاز این مسابقات گفت: این لیگ توسط مجتمع دیجیتال استان و بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ایران برگزار می شود.

رضا اسماعیل پور افزود: مسابقات لیگ بازیهای رایانه ای استان بوشهر در دو بخش از ساعت ۹ صبح تا ۲۱ شب ادامه دارد.

وی گفت: ۲۵۰ نفر از سراسر استان در این لیگ ثبت نام کرده اند که برای اولین بار بتوان هم استانی نیز در این لیگ ثبت نام و به مسابقه با رقیبان خانم می پردازند.

اسماعیل پور افزود: همدلی و رقابت سالم شرکت کنندگان در ورزش های دیجیتال و فضایی امن و ایمن برای تفریح و سرگرمی علاقمندان در این رشته ها از اهداف برگزاری این لیگ است.



آغاز مسابقات لیگ بازی های رایانه ای در استان بوشهر (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

مسابقات لیگ بازی های رایانه ای در استان بوشهر با عنوان «جام ستاره شهر» آغاز شد.

به گزارش خبرگزاری فارس از بوشهر به نقل از روابط عمومی اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان بوشهر، مدیر خانه دیجیتال استان بوشهر در حاشیه آغاز این مسابقات گفت: این لیگ توسط مجتمع دیجیتال استان و شرکت و مرکز دیجیتال پویاگران بینش گستر سیراف با مجوز رسمی از اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان بوشهر و بنیاد ملی بازیهای رایانه ای ایران آغاز شده است.

رضا اسمعیل پور افزود: مسابقات لیگ بازیهای رایانه ای استان بوشهر در دو بخش بازیهای فیفا ۲۰۱۸ و PES ۲۰۱۸ از ساعت ۹ صبح الی ۲۱ شب در حال برگزاری می باشد.

وی بیان داشت: ۲۵۰ نفر از سراسر استان در این لیگ ثبت نام کرده بودند که برای اولین بار بتوان هم استانی نیز در این لیگ ثبت نام و به مسابقه با رقیبان خانم می پردازند.

اسمعیل پور ادامه داد: هر روز بخشهایی از بازی های این مسابقات بصورت لایو توسط تیم هشنگ تی وی در اینستاگرام برای تماشای علاقمندان منتشر می شود.

وی یادآور شد: این مسابقات برای اولین بار است که به صورت استانی در استان بوشهر برگزار می شود که با استقبال خوب جوانان و نوجوانان روبرو شده است.

اسمعیل پور برگزاری این لیگ را در راستای طرح نشاط اجتماعی بیان کرد و اظهار داشت: همدلی و رقابت سالم شرکت کنندگان در ورزش های دیجیتال و فضایی امن و ایمن برای تفریح و سرگرمی علاقمندان در این رشته ها از اهداف برگزاری این لیگ است.

مدیر خانه دیجیتال استان بوشهر خاطرنشان کرد: بخش پایانی مسابقات و تقدیر از نفرات اول روز شنبه ۳ شهریورماه سال جاری ساعت ۱۷:۳۰ تا ۲۰ در سالن اداره کل فرهنگ و ارشاد اسلامی استان بوشهر با حضور مسئولین و علاقه مندان این مسابقات برگزار خواهد شد.

**آغاز مسابقات لیگ بازی های رایانه ای (۱۳۹۵-۱۳۹۶)**

مسابقات لیگ بازی های رایانه ای در استان بوشهر با عنوان جام ستاره شهر آغاز شد.

به گزارش خبرنگار گروه استان های باشگاه خبرنگاران جوان از بوشهر، مدیر خانه دیجیتال استان بوشهر در حاشیه آغاز این مسابقات گفت: این لیگ توسط مجتمع دیجیتال استان و بنیاد ملی بازی های رایانه ای ایران برگزار می شود.

رضا اسماعیل پور افزود: مسابقات لیگ بازی های رایانه ای استان بوشهر در دو بخش از ساعت ۹ صبح تا ۲۱ شب ادامه دارد.

وی گفت: ۲۵۰ نفر از سراسر استان در این لیگ ثبت نام کرده اند که برای اولین بار بانوان هم استانی نیز در این لیگ ثبت نام و به مسابقه با رقیبان خانم می پردازند.

اسماعیل پور افزود: همذلی و رقابت سالم شرکت کنندگان در ورزش های دیجیتال و فضایی امن و ایمن برای تفریح و سرگرمی علاقمندان در این رشته ها از اهداف برگزاری این لیگ است.

**بررسی بازی تک تیرانداز در گفت و گو با سازندگان آن؛ نسخه هیجان انگیزتر در راه است**

بازی موبایلی تک تیرانداز تاکنون با بیش از ۵۰ هزار نصب فعال، یکی از بازی هایی است که توانسته مورد توجه مخاطبان قرار بگیرد. این بازی که از گرافیک بالایی نیز برخوردار است به ماجرای اشغال سوریه و عراق توسط داعش پرداخته و بازی کننده باید طی عملیات انتقام و با سرعت عمل خود، شهرها را از وجود تروریست های داعشی پاکسازی کند و مردم شهر را نجات دهد.

به سراغ آقای سید ابوالفضل سجادی، مدیر عامل مؤسسه فرهنگی هنری زمستان رسانه پایا رفتیم و گفت و گویی با او ترتیب دادیم. شرکت تان را معرفی کنید و برایمان بگویید که چه بازی هایی تاکنون ساخته اید؟

ما مؤسسه زمستان رسانه پایا هستیم و از روز تشکیل گروه مان همیشه دوست داشتیم محصولی تولید کنیم که از نظر کیفیت بهترین کاری باشد که از دستمان برمی آید. در زمینه تولید بازی های رایانه ای و موبایلی فعالیت داشته ایم. از بازی های تولید شده می توانم به بازی جدی آموزشی «شبه ساز بازیگری در انبار نفت- طرح ۱»، «بازی جدی مستند تاملی انقلاب اسلامی» و همچنین بازی موبایل «تک تیرانداز: عملیات انتقام» اشاره کنم.

با استفاده از چه المان هایی سعی کردید داعشی بودن دشمن و ایرانی بودن بازی کننده را نشان بدهید؟

بیشتر با نوع پوشش و رفتار دشمنان و محیط هایی که بازی در آن جریان دارد. داعشی بودن دشمن در بازی از طریق داستان هایی که در بین مراحل قرارداده شده نیز توضیح داده می شود. همچنین در طراحی هنری کاراکترها تلاش شده که المان های ظاهری تروریست های تکفیری که در واقعیت وجود دارد، کاملاً بازسازی شود.

ایرادات بازی خودتان را چه چیزهایی می دانید؟

ما اکثر ایرادات بازی را در مراحل تست و رفع ایراد پیدا کردیم. طیف وسیعی از ایرادات در این بازی به سخت افزار خاصی در گوشی های مخاطبان برمی گردد. ما در مراحل تست متوجه شدیم که موتور Unreal Engine ۴ با مدل خاصی از کارت گرافیک های موبایلی مشکل دارد. با پیگیری ها و تماسی که با تولید کننده های این موتور بازی سازی داشتیم، گفتند که خودشان به این مشکل واقف هستند اما با توجه به این که این مدل از کارت گرافیک دیگر قدیمی شده و خیلی در گوشی های جدید استفاده نمی شود، برنامه ای برای رفع این ایراد ندارند، اما متأسفانه این کارت گرافیک روی تعداد زیادی از گوشی هایی که در ایران استفاده می شود، وجود دارد. برای همین این مشکل زیاد به چشم آمد و تعداد زیادی از کاربران دکمه های بازی را حتی نمی دیدند که بتوانند از آنها استفاده کنند. درمورد ایرادات دیگر باید بگویم ما اکثر آن ها را به تدریج در آپدیت ها برطرف کردیم.

برای تولید بازی چقدر توسط نهادهای مربوطه از شما حمایت شد؟

بازی ما با حمایت مرکز تولید و نشر آثار انقلاب اسلامی تولید شده است.

نظرتان درباره حمایت نهادهای مربوطه از بازی سازان ایرانی چیست؟

سیستم حمایتی در دوره های مختلف به اشکال مختلفی وجود داشته که هر کدام نقاط قوت و ضعف خودشان را داشته اند. اما الان بنیاد ملی بازی های رایانه ای با راه اندازی سامانه جدیدی به نام «همگرا» برای حمایت از بازی سازان قدم های جدیدی در این زمینه برداشته است که می تواند کمک های بسیار خوبی برای بازی سازان باشد. پیشنهاد من به نهادهای مختلف ارتباط گرفتن با این سامانه و همگرا کردن حمایت هایشان در سامانه «همگرا» است که اگر به خوبی از آن استفاده شود؛ می تواند حمایت های خوبی از بازی سازان انجام دهد.

در ادامه با آقای محمد حسن حسنی، از طراحان بازی و روابط عمومی مؤسسه فرهنگی هنری زمستان رسانه پایا نیز گفت و گو کردیم.

برای بازی تک تیرانداز چه نسخه هایی تاکنون ارائه دادید؟

تا این لحظه فقط نسخه اندروید برای موبایل را ارائه داده ایم، اما در حال کار روی نسخه iOS هستیم و به زودی شاهد اجرای بازی روی آیفون ها و آیپدها هم خواهیم بود. (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) بازی شما گرافیک بالایی دارد. برای گرافیک بازی تک تیرانداز از چه سیستمی بهره بردید؟
ما اولین تیمی بوده ایم که به طور جدی و با کیفیت بالا ریسک ساخت بازی با آنرل انجین ۱۴ روی موبایل پذیرفتیم. اگرچه در تولید محتوای فنی و هنری بازی تلاش کردیم تا با بینه سازی بازی، امکان اجرای آن را روی طیف وسیعی از گوشی های میان رده هم فراهم کنیم.

درباره باگ های بازی این بازی بفرمایید. انتقاداتی در این باره به بازی شما وارد شده که مثلاً به انتخاب نشدن برخی دکمه ها در منوی بازی یا گم شدن دوربین در محیط بازی زمانی که شلیک انجام شده و دوربین اصابت به هدف را به صورت صحنه آهسته دنبال می کند، می توان اشاره کرد.

بله می توان گفت ما از روز اول به ۹۹٪ این مشکلات واقف بودیم، ولی عمده این مشکلات که تقریباً غیرقابل حل هستند به این دلیل است که آنرل انجین برای گوشی های رده پایین ایتیمایز نشده است. در نتیجه این باگ ها بیشتر به سخت افزار گوشی بازیکن ها برمی گردد. ما تلاش کرده ایم هر باگی که می توانستیم را حل کنیم و در نسخه آخرمان باگ جدید قابل حلی جز موردی که خدمتتان عرض کردم گزارش نشده است.

این نکته را هم باید اضافه کنیم که ما اشتباه استراتژیکی مرتکب شدیم که آنرل را انتخاب کردیم. همین موضوع باعث شد، بخش زیادی از مخاطب ها را از دست بدهیم.

بازی ها سبک fps یا تیر انزازی اول شخص در حال حاضر در بازی های موبایلی زیاد هستند. چه تلاش هایی برای متفاوت بودن و بهتر بودن انجام داده اید؟
در نسخه اول بازی ما بیشتر سعی داشتیم به استانداردها نزدیک شویم و تا حد خوبی هم توانستیم این کار را انجام دهیم و مخاطب خوبی جذب کنیم. در نسخه دوم بازی تک تیرانداز تفاوت ها و خاص بودن مان را پیاده خواهیم کرد. بیشتر تلاش کردیم تا با رعایت استانداردهای این سبک و تولید یک بازی استاندارد، مخاطبین ایرانی را با محتوای بومی به سمت بازی بکشانیم.

برای آینده چه برنامه هایی دارید؟

قطعاً برای آینده برنامه های جدی تری داریم که مهمترین برنامه مان ساخت نسخه دوم بازی تک تیرانداز است. تیم ما توید یک بازی هیجان انگیزتر و متفاوت تر از نسخه ۱ را به مخاطبان می دهد. یکی از مهم ترین برنامه های آینده ما هم ورود به بازار جهانی است.

در موضوع حمایت نهادهای مربوطه از بازی سازان ایرانی چه انتقادات یا پیشنهادهایی دارید؟

این سؤال را نمی توانم از جانب شرکت جواب دهم اما به عنوان یک بازی ساز باید بگویم که نهادهایی مثل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و یا نهادهای مشابه هر چه کمتر به بازی سازها کار داشته باشند خودش حمایت است و این که به همان برگزاری نمایشگاه ها و کارهایی از این دست بپردازند. حتی حمایت مالی ناچیزی که بنیاد انجام می دهد که البته لطف می کند اما باعث می شود بازی سازها تبل و وابسته شوند.



برگزاری دوازدهمین دوره نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال (۱۳۹۵-۱۳۹۶)

دوازدهمین نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال برگزار می شود. این نمایشگاه از تاریخ نهم تا پانزدهم آبان ماه دایر خواهد بود.

به گزارش تکرانو، نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال امسال هم برگزار می شود. زمان برگزاری این نمایشگاه از تاریخ ۹ تا ۱۵ آبان ماه خواهد بود.

نخستین نشست شورای سیاستگذاری دوازدهمین نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال دیروز بعد از ظهر با حضور دکتر سید مرتضی موسویان، رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، دکتر پرویز کریمی، رئیس مرکز ارتباطات و اطلاع رسانی معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری، مهندس مسعود همدانلو، قائم مقام سازمان تنظیم مقررات و ارتباطات رادیویی، دکتر رحیم سرهنگی، مدیرکل دفتر توسعه کارآفرینی وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی، همایون امیرزاده، رئیس مرکز روابط عمومی و اطلاع رسانی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، مهندس حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای و دکتر عیسی کشاورز، مدیر کل روابط عمومی و امور بین الملل دانشگاه جامع علمی کاربردی در سالن جلسات وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی برگزار شد.

برگزاری دوازدهمین نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال دکتر سید مرتضی موسویان رئیس مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در این نشست اعلام نمود که دوازدهمین نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال، نهم تا پانزدهم آبانماه در ۹ بخش اصلی و ۷ پابویون با حضور ناشران دیجیتال داخلی، تولید کنندگان بازی های رایانه ای، استارتاپ ها و کشورهای عضو سازمان آکو در مصالای تهران برگزار خواهد شد.

پرویز کریمی، رئیس مرکز ارتباطات و اطلاع رسانی معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری نیز در این نشست به طراحی و تولید اپلیکیشن ایران ساخت اشاره کرد و اعلام نمود که اپلیکیشن ایران ساخت با هدف ایجاد نمایشگاهی دائمی برای معرفی و عرضه محصولات شرکت های دانش بنیان طراحی و تولید شده است. وی ادامه داد که معاونت علمی فناوری ریاست جمهوری نیز از اقدامات نمایشگاهی با هدف حمایت از کالای ایرانی حمایت می کند و با توجه به اینکه بزرگترین نمایشگاه حوزه محتوای دیجیتال در سطح منطقه نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال است، رشد و بالندگی مرکز فناوری اطلاعات و رسانه های دیجیتال بیشتر اتفاق خواهد افتاد.

در این نشست مدیران و دبیران اجرایی کمیته های تلفن همراه، پایگاه های اینترنتی، محتوای دیجیتال، دانش دیجیتال، استارتاپها، بازی و هنرهای دیجیتال، کودک و فضای مجازی و بین الملل به ارائه برنامه های خود برای دوازدهمین نمایشگاه بین المللی رسانه های دیجیتال پرداختند و بر طراحی برنامه هایی با هدف حمایت از بخش خصوصی حاضر در نمایشگاه تاکید نمودند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر 

یادداشت 

گزارش 

مقاله 

اطلاعیه 

فراخوان 

گفتگو 

پیام مردمی 

تصویری 

شماره صفحه



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

۱۳۹۷/۰۶/۰۳

