

۱۳۹۷/۱۰/۲۲

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در آئینه مطبوعات



روابط عمومی

فهرست



۲	فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدئویی ایران منتشر و به این ترتیب رقابت برای انتخاب برترین بازی های ایرانی سال رسماً آغاز شد.	مهر آذربایجان
۲	مهرت ثبت آثار در جشنواره بازی های ویدئویی ایران، 15 دی به پایان می رسد	مهر آذربایجان
۲	حمایت دولت و مجلس از بازی سازان داخلی ضروری است	مهر آذربایجان
۳	معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: کاندیداتوری و دریافت جایزه از جشنواره بازی های ویدئویی ایران، در ساختار حمایتی «همگرا» امتیاز دارد.	مهر آذربایجان
۳	مهرت ارسال آثار به جشنواره بازی های ویدئویی ایران تمدید شد	نیروی خبری
۴	نماینده پیشین بازی سازها: برای تاسیس اتحادیه همچنان نماینده تعدادی از بازی سازها هستم	دیجیاتو
۵	مهرت ارسال آثار جشنواره بازی های ویدئویی تمدید شد	خبرگزاری برنا borna.news
۵	سیستم مدیریت ارتباط با مخاطب در بنیاد ملی بازی های رایانه ای راه اندازی شد	پیشگامت
۶	سیستم مدیریت ارتباط با مخاطب در بنیاد ملی بازی های رایانه ای راه اندازی شد	باشگاه خبرنگاران
۶	سیستم مدیریت ارتباط با مخاطب در بنیاد ملی بازی های رایانه ای راه اندازی شد	وبنا / پایگاه خبری و پژوهشی حوزه اطلاع WEBINA NEWS AND AGENCY
۷	اعلام شش نامزد نهایی مسابقه طراحی شخصیت جشنواره بازی های ویدئویی	قوانینوز
۷	تلاش کمیسیون فرهنگی برای حمایت از بازی سازان داخلی	قوانینوز
۸	محتوای مناسب کودکان و نقش بازار سرگرمی های موبایلی	خبرگزاری جمهوری اسلامی IRNA
۸	محتوای مناسب کودکان و نقش بازار سرگرمی های موبایلی	اوقاف www.aqaf.ir
۹	مجلس همواره برای حمایت از بازی سازان داخلی تلاش می کند	باشگاه خبرنگاران
۱۰	سیستم مدیریت ارتباط با مخاطب (CRM) برای پیاده سازی دولت الکترونیکی و ایجاد نظم در ارتباط با مخاطبان در بنیاد ملی بازی های رایانه ای راه اندازی شد.	مهر آذربایجان
۱۰	پایان دی ماه آخرین مهرت ارسال آثار به جشنواره بازی های ویدئویی ایران	خبرگزاری پانا PANA

تعداد محتوا : ۱۷



پایگاه خبری

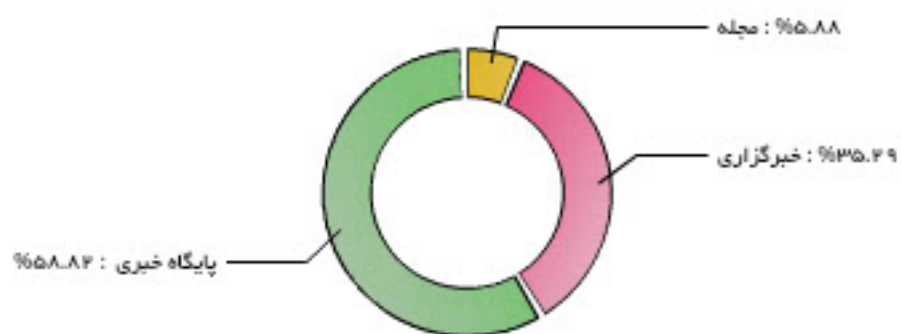
۱۰

خبرگزاری

۶

مجله

۱





فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد؛ فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر و به این ترتیب رقابت برای انتخاب برترین بازی های ایرانی سال رسماً آغاز شد. (۱۳۹۵-۹۷/۱۰/۱۳۹۶)

به گزارش آدینه نو به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فراخوان هشتمین دوره ی جشنواره بازی های ویدیویی ایران منتشر شد و براساس آن بازی سازان از ۱ آذر تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند تا بازی های خود را ارسال کنند.

یکی از ویژگی های این جشنواره تغییر نام آن است و به جای استفاده از عبارت «بازی های رایانه ای» برای نخستین بار از «بازی های ویدیویی» استفاده شده است. همچنین نام تهران از جشنواره حذف و «ایران» جایگزین شده است. این اقدام به پیشنهاد فعالان و رسانه های تخصصی این صنعت روی داده تا نام جشنواره، جامعیت بیشتری را پوشش دهد.

از دیگر تغییرات اساسی که جزئیات آن به طور کامل در فراخوان جشنواره درج شده، میزان جوایز نقدی است که افزایش چشمگیری داشته است. به نحوی که تنها رقم جایزه بهترین بازی سال ۱۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ریال خواهد بود.

شناخت و حمایت از استعدادهای موجود در صنعت کشور با رویکرد تقویت صنعت بازی سازی در ایران، قدردانی از بازی سازان بااستعداد و بازی های با کیفیت در سراسر کشور، ایجاد نگرش مثبت در مدیران عالی کشور جهت گسترش صنعت بازی های ویدیویی و تصحیح نگرش منفی برخی از مسؤولان نسبت به این مقوله و بهره مندی از ظرفیت های تاریخی، فرهنگی و ادبیات غنی کشور در تولید بازی های ویدیویی از جمله اهداف برگزاری این رویداد است.

از دیگر اهداف این رویداد ارتباط و تعامل فعالان صنعت بازی های ویدیویی با دانشگاه ها، جلب توجه واحدها و نهادهای مختلف دولتی برای افزایش سرمایه گذاری در تولید بازی های ویدیویی، معرفی بازی های برجسته به عنوان الگوهایی برای صنعت بازی سازی، استفاده خبری و تبلیغاتی از فضای جشنواره در جهت ایجاد بازار مناسب برای بازی های ویدیویی و اتصال حلقه جشنواره به عنوان یک ابزار تبلیغاتی در جهت ارتقای سطح اقتصادی بازار بازی های ویدیویی است. علاقه مندان برای کسب اطلاعات بیشتر، دریافت فراخوان و همچنین ارسال آثار می توانند به سایت جشنواره <http://irangamefestival.ir> مراجعه نمایند.



مهلت ثبت آثار در جشنواره بازی های ویدیویی ایران، ۱۵ دی به پایان می رسد؛ مهلت ثبت آثار در جشنواره بازی های ویدیویی ایران، ۱۵ دی به پایان می رسد (۱۳۹۵-۹۷/۱۰/۱۳۹۶)

به گزارش آدینه نو به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، فراخوان هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران در حالی اول آذر ماه منتشر شد که این دوره تفاوت هایی اساسی با دوره های پیشین دارد، از جمله این که میزان جوایز این دوره افزایش چشم گیری داشته و از ۴۵ میلیون تومان

دوره گذشته، به ۲۶۰ میلیون تومان افزایش یافته است. بر همین اساس، جایزه بهترین بازی سال ایران ۱۰۰ میلیون تومان، جایزه بخش دستاوردها هر کدام ۲۰ میلیون تومان، بهترین بازی از نگاه مردم ۱۵ میلیون تومان و جایزه بخش ژانرها هر کدام ۵ میلیون تومان تعیین شده است.

در رویداد امسال تنها بازی هایی می توانند به رقابت بپردازند که در یکی از فروشگاه های دیجیتال داخلی یا خارجی معتبر منتشر شده باشند. با این حال انتشار به صورت سافت لاج نیز قابل قبول است.

بازی سازان علاقه مند به حضور در این رویداد تا ۱۵ دی ماه فرصت دارند آثار خود را به صورت الکترونیکی برای جشنواره ارسال کنند. جهت کسب اطلاعات بیشتر و ثبت اثر می توانید به سایت هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران به نشانی <http://irangamefestival.ir> مراجعه کنید.



رییس کمیسیون اجتماعی مجلس شورای اسلامی؛ حمایت دولت و مجلس از بازی سازان داخلی ضروری است (۱۳۹۵-۹۷/۱۰/۱۳۹۶)

به گزارش آدینه نو به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای رییس کمیسیون اجتماعی مجلس شورای اسلامی تاکید کرد که باید بازی های رایانه ای متناسب با فرهنگ و تولیدات داخلی باشد که رسیدن به این هدف به حمایت دولت و مجلس نیاز دارد.

سلمان خدادادی در گفت و گو با روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: در شرایط کنونی و با پیشرفت روز افزون تکنولوژی در دنیا باید به استقبال فناوری های جدید رفت چون اساساً نمی توان به تکنولوژی «نه» گفت (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) وی استفاده از فناوری های نوین همچون بازی های رایانه ای را برای بهبود وضعیت داخلی کشور مفید دانست و گفت: با توجه به اینکه تمام اقشار جامعه به خصوص جوانان و نوجوانان روزانه با بازی های رایانه ای درگیر هستند باید این سرگرمی با فرهنگ و هویت ما همخوانی داشته باشد نه اینکه شاهد استفاده از بازی هایی با فرهنگ خارجی باشیم.

رئیس کمیسیون اجتماعی مجلس شورای اسلامی با تأکید بر اینکه باید بازی های رایانه ای را با متناسب با فرهنگ ایرانی و اسلامی تولید کرد، افزود: رسیدن به این هدف به حمایت همه جاتیه دولت و مجلس نیاز دارد یعنی مجلس از طریق تصویب قانون و دولت نیز با تخصیص اعتبارات مناسب و پشتیبانی از تولید کنندگان بازی های رایانه ای در این راستا حرکت کند چون در غیر این صورت به مرور شاهد اثرات مخرب استفاده از بازی های خارجی در جامعه به خصوص نسل جوان خواهیم بود.

خدادادی در پایان تأکید کرد: قطعاً مجلس پشتیبانی لازم را از بازی سازان داخلی خواهد کرد، انتظار می رود دولت هم از آن ها حمایت کند تا انگیزه کافی برای ساخت بازی های ایرانی با هدف جایگزینی بازی های خارجی وجود داشته باشد. البته مجلس به خصوص کمیسیون اجتماعی در ایام بررسی بودجه سال آینده توجهات لازم را خواهد داشت.



کسب رتبه در جشنواره بازی های ویدیویی ایران، در ساختار حمایتی همگرا امتیاز دارد؛ معاون حمایت ملی بازی های رایانه ای گفت: کاندیداتوری و دریافت جایزه از جشنواره بازی های ویدیویی ایران، در ساختار حمایتی «همگرا» امتیاز دارد. (۱۳۸۵-۹۷/۱۱/۱۶)

به گزارش آدینه تو به نقل از روابط عمومی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، متین ایزدی در این باره توضیح داد: براساس آیین نامه «همگرا» اخذ جوایز و رتبه از جشنواره های معتبر تأیید شده از سوی بنیاد در ساختار حمایتی همگرا ۱۰ امتیاز دارد.

وی افزود: در آیین نامه به طور مشخص از دو رویداد جشنواره بازی های ویدیویی ایران و TGC نام برده شده و نامزدها و برندگان این دو رویداد، از امتیازهای تعریف شده در سامانه همگرا بهره مند می شوند. درباره جشنواره های خارجی نیز شرکت ها باید مدارک صادقه ارائه کنند. معاون حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای گفت: میزان و نوع حمایتی که هر شرکت از سامانه همگرا دریافت می کند، براساس رتبه کسب شده است و با افزایش امتیازات در این سامانه، شرکت بازی ساز به رتبه بالاتری رفته و اعتبار بزرگ تری در کیف پول خود دریافت می کند. ایزدی گفت: امتیازات برندگان و کاندیداهای جشنواره بازی های ویدیویی ایران در سال جاری، در مجموع امتیازات دوره آینده رتبه بندی سامانه همگرا محاسبه خواهد شد.

براساس این گزارش ساختار حمایتی همگرا در راستای حمایت از فعالان صنعت بازی کشور و پیاده سازی نظامی ساختارمند، شفاف و شایسته سالار از اواخر مرداد آغاز به کار کرده است. این ساختار با هدف مشخص «حمایت همسو با نیازهای بازی سازان» در تلاش است تا با همگرایی تمامی حمایت های بنیاد ملی بازی های رایانه ای از صنعت بازی، به چشم انداز رشد، اعتلا و ارتقای تیم ها و شرکت های بازسازی دست یابد.

یکی از امتیازات محاسبه شده در این سامانه، کاندیداتوری یا دریافت جایزه از جشنواره بازی های ویدیویی است. براساس آیین نامه، بهترین بازی سال ۵ امتیاز، بهترین بازی ژانر ۳ امتیاز، کاندیداهای بهترین بازی سال ۲ امتیاز، کاندیدهای بهترین ژانر یک امتیاز و دریافت تندیس در هر شاخه ۲ امتیاز (حداکثر ۴ امتیاز) در ساختار همگرا خواهد داشت.

فراخوان جشنواره بازی های ویدیویی ایران مدتی است که منتشر شده و بازی سازان فرصت دارند آثار خود را تا ۱۵ دی ماه برای حضور در جشنواره به صورت الکترونیکی ارسال کنند. برای اطلاعات بیشتر می توانید به سایت <http://irangamefestival.ir> مراجعه کنید.



مهلت ارسال آثار به جشنواره بازی های ویدیویی ایران تمدید شد (۱۳۸۵-۹۷/۱۱/۱۶)

گروه فناوری اطلاعات — دبیر هفتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران با اعلام این خبر گفت: استقبال بسیار خوبی از جشنواره امسال شده است که با توجه به افزایش قابل توجه جوایز جشنواره، دور از انتظار نبود.

به گزارش ایکنا؛ به نقل از بنیاد ملی بازی های رایانه ای، محمد حاجی میرزایی، دبیر هفتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران گفت: استقبال بسیار خوبی از جشنواره بازی های ویدیویی ایران صورت گرفته که با توجه به افزایش قابل توجه جوایز جشنواره، دور از انتظار نبود.

حاجی میرزایی افزود: تاکنون حدود ۹۰ اثر به جشنواره ارسال شده است، با این حال با توجه به این که شرط حضور بازی ها در رویداد امسال، انتشار در یکی از مارکت های معتبر ایرانی یا خارجی است، بازی سازان زیادی خواستار تمدید مهلت ثبت نام بودند تا فرصت بیشتری برای گرفتن خروجی نهایی و (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) انتشار در مارکت های دیجیتال داشته باشند. به همین دلیل نیز فرصت دریافت آثار تا پایان دی ماه تمدید شد. وی افزود: با توجه به این که داوران برای بررسی تمام بازی ها نیاز به زمان دارند، بعید است مهلت ثبت نام، بیش از این تمدید شود. براساس فراخوان منتشر شده، بازی هایی که در مرحله **Soft Lunch** و **Early access** هستند نیز می توانند در جشنواره شرکت کنند.

حاجی میرزایی درباره بازی هایی که در بخش بهترین به روز رسانی شرکت می کنند، توضیح داد: در فراخوان اولیه اعلام شده بود که نسخه پیش از به روز رسانی برای دلاوری ارسال شود که این شرط مشکلاتی را برای علاقه مندان حضور در این به وجود آورد. به همین دلیل تصمیم گرفته شد به جای ارسال نسخه قدیمی، بازی سازان فهرست کاملی از تغییرات به وجود آمده را به صورت کتبی اعلام کنند. برای اطلاعات بیشتر می توانید به سایت جشنواره به نشانی irangamefestival.ir مراجعه کنید.

انتهای پیام

دیجیتال

نماینده پیشین بازی سازها: برای تاسیس اتحادیه همچنان نماینده تعدادی از بازی سازها هشتم (۱۳۹۴-۱۳۹۵)

امیر محمدرضایی، سازنده بازی لوتی وار، دو هفته پیش جایگزین بابک کرباسی نماینده پیشین بازی سازهای ایران نزد بنیاد ملی بازی های رایانه ای شد و از این پس محمدرضایی به عنوان نماینده بازی سازها در جلسات سیاست گذاری بنیاد ملی بازی ها حضور پیدا خواهد کرد.

پس از انتشار گفتگوی دیجیتال با مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای حسن کریمی قدوسی در ارتباط با تغییر نماینده بازی سازها، بابک کرباسی در تماسی با دیجیتال اعلام کرد که علی رغم جایگزین شدن با بازی سازی دیگر، به فعالیت های صنفی خود ادامه می دهد و همچنان خود را نماینده عده ای از بازی سازان می داند.

کرباسی می گوید پس از انتخابات اسفند ماه سال گذشته، نزدیک به ۴۰ بازی ساز نامه ی انتصاب وی به عنوان نماینده بازی سازان را امضا کرده و برای شورای عالی فضای مجازی ارسال کرده اند بنابراین او همچنان به عنوان نماینده این عده در پی فعالیت های صنفی خواهد بود و پیگیر تاسیس اتحادیه بازی سازان است. به گفته بابک کرباسی، اتحادیه بازی سازان با آنچه که این روزها تحت عنوان «خانه بازی سازها» عنوان می شود تفاوت دارد و این دو مجموعه جدا از هم فعالیت می کنند.

از کرباسی در مورد آغاز اختلاف هایش با بنیاد ملی بازی ها که پرسیدم گفت: «قبل از تعطیلات عید به مجلس رفتیم، پیگیر کارهای عوارض بودیم، در جلسات همگرا هم مشکلی نداشتیم تا اینکه اختلاف های ما سر برگزاری مجدد **TGC** بعد از خروج آمریکا از برجام و اصرار من به برگزاری نمایشگاه گیم تهران در قالب هفته گیم تهران که نمایشگاه عمومی گیم و **TGC** در کنار هم باشند، شروع شد».

او در ادامه به همگرا اشاره می کند: «هر سر همگرا هم اختلافاتی داشتیم، مثل احترام به زن که از نظر من فمینیستی بود. می گفتند آقا گفته که باید به زنان احترام گذاشت اما من گفتم آقا به نقش زن در خانواده اشاره کرده، اما شما خانواده اش را حذف کرده اید. یا در زمینه فرهنگی، استفاده از **VR** و **AR** امتیاز مثبت داشت. نمی دانم این ها چه ربطی به فرهنگ داشتند. یا مثلا استفاده از موسیقی های شاد این اختلاف ها با بد اخلاقی آقای کریمی قدوسی منجر به اخراج من از جلسه و عدم برگزاری دیگر جلسات همگرا شد. از نظر من طرح همگرا نواقص زیادی دارد و نمی تواند طرح دریافت عوارض از بازی های خارجی را هدفمند به جهت رشد و شکوفایی در اختیار بازی سازها قرار دهد. فقط شرایطی را پیش می آورد که گردن کلفت ها گردن کلفت تر شوند و طبق اصطلاحی که در دولت هست، هر کس که بخواهد بازی سازی کند باید هزینه اش را خودش بدهد».

مجموعه های بزرگی مثل فن افزار و مدیریک در این طرح مشارکت ندارند و بابک کرباسی این موضوع را دلیلی بر بی اقبالی همگرا میان بازی سازها قلمداد می کند. از او پرسیدم شاید چنین مجموعه هایی نیاز به حمایت نمی بینند و او گفت: «همه آن ها نیاز دارند. همگرا علاوه بر حمایت، شرکت ها را درجه بندی هم می کند. اگر در همگرا نیستند به خاطر فضولی هایی است که در کار شرکت ها می کنند. من مخالف آن بودم که لیست کارمندان شرکت ها را داشته باشیم تا برایشان کارت بازی سازی صادر شود. این یک کار صنفی است. مخالفت آن بودم که نام کاربری و رمز عبور پل های فروش را از بازی سازها بگیریم تا آمار فروش آن ها را چک کنیم. این یک کار غلط است».

در حال حاضر برای حضور در طرح همگرا، بازی سازها باید نام کاربری و رمز عبور پل های فروش خود مثل کافه بازار را در اختیار بنیاد ملی بازی ها قرار دهند. کرباسی اما می گوید قرار جور دیگری بود: «بازی ساز می گوید ۵۰۰ هزار دلار فروش داشته ام، این هم پرینت حسابم است. در مصوبات قرار بر این بود روی پرینت هایی که کسی قانع نشد، کار گروه پنج نفره شامل مدیرعامل بنیاد، نماینده بازی سازها، نماینده وزیر، نماینده تالشین جلسه بگذارند و شخص با لب تاپ خودش وارد حسابش شود و به ما اطلاعات را نشان دهد. همین. یعنی چه که نام کاربری و رمز عبور را بدهند؟ من نمی دانم بیگ دیتا به چه درد بنیاد می خورد».

با وجود همه اختلافات میان حسن کریمی قدوسی و بابک کرباسی، طبیعی به نظر می رسد که نماینده بازی سازها نزد بنیاد باید عوض بشود و همین اتفاق هم چهارشنبه ۵ دی ماه رخ داد. اما داستان کرباسی هنوز به پایان خط نرسیده. وقتی از بابک کرباسی پرسیدم که او هنوز هم خودش را نماینده بازی سازها می داند یا خیر گفت: «من خودم را نماینده بازی سازهایی می دانم که نامه هایشان را امضا کرده اند و به من داده اند. ما در کشور ۱۰۰ مجموعه داریم، نزدیک به ۴۰ مجموعه گفته اند تو برای تاسیس اتحادیه بازی سازها نماینده ما هستی. بعضی از آن ها در انتخابات چهارشنبه هم حاضر بودند. با آن ها تماس گرفتیم و گفتیم پس دیگر من را قبول ندارید؟ گفتند چه ارتباطی دارد؟ تو سه ماه پیش به ما گفتی دیگر نماینده همگرا نیستی و ما حالا نماینده همگرا را انتخاب کرده ایم».

به بابک کرباسی می گویم که انتخابات دوره پیش توسط بنیاد ملی بازی ها برای سیاست گذاری هایش صورت پذیرفته و فقط بنیاد می تواند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) به آن حکم رسمیت ببخش و باید فعالیت هایی که بنیاد انتظار داشته را انجام می دادید. او می گوید: «این توقع بنیاد است. ما نامه ای داریم که در آن بازی سازها نوشته اند با توجه به انتخاباتی که بنیاد انجام داده ما امضا کنندگان نامه آن انتخابات را تایید می کنیم. جمعی از بازی سازها با استناد به همان رای گیری من را مسئول پیگیری های اتحادیه کرده اند»

برای حل این پازل آخرین سوال را اینگونه از کرباسی پرسیدم که اگر بنیاد بگوید کرباسی دیگر نماینده بازی سازها نزد بنیاد نیست درست است؟ پاسخ او واضح بود: «مسلماً تا زمانی که آقای کریمی قدوسی مدیرعامل بنیاد باشد من پایم را آنجا نمی گذارم»

نماینده پیشین اما حرف های بسیاری برای گفتن به نماینده جدید هم دارد: «به آقای محمدرضایی هم تبریک می گویم. قبول مسئولیت سختی کرده اند و نماینده بازی سازها در همگرا شده اند. به ایشان هم گفتیم که من زیر و بمی از طرح همگرا می دانم که شما شاید بتوانی کمک کنی اصلاح شود چون من نمی توانم. من مطمئنم آقای محمدرضایی کسی نیست که چیزی را فرمالیته امضا کند و آن شخصی نیست که آقای کریمی قدوسی انتظار دارد»



تا پایان دی ماه؛ مهلت ارسال آثار جشنواره بازی های ویدیویی تمدید شد (۱۳۹۵-۹۶/۱۰/۱۷)

مهلت ارسال آثار به هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران که پیشتر ۱۵ دی ماه تعیین شده بود تا پایان دی ماه تمدید شد.

به گزارش سرویس فرهنگ و هنر خبرگزاری برنا؛ به نقل از پایگاه اطلاع رسانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، دیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران با اعلام این خبر گفت: استقبال بسیار خوبی از جشنواره امسال صورت گرفته که با توجه به افزایش قابل توجه جوایز جشنواره، دور از انتظار نبود.

محمد حاجی میرزایی افزود: تاکنون حدود ۹۰ اثر به جشنواره ارسال شده است. با این حال با توجه به این که شرط حضور بازی ها در رویداد امسال، انتشار در یکی از مارکت های معتبر ایرانی یا خارجی است، بازی سازان زیادی خواستار تمدید مهلت ثبت نام بودند تا فرصت بیشتری برای گرفتن خروجی نهایی و انتشار در مارکت های دیجیتالی داشته باشند. به همین دلیل نیز فرصت دریافت آثار تا پایان دی ماه تمدید شد.

وی افزود: با توجه به این که داوران برای بررسی تمام بازی ها نیاز به زمان دارند، بعید است مهلت ثبت نام، بیش از این تمدید شود. دیر جشنواره هشتم تاکید کرد: براساس فراخوان منتشر شده، بازی هایی که در مرحله Early access و Soft Lunch هستند نیز می توانند در جشنواره شرکت کنند.

حاجی میرزایی درباره بازی هایی که در بخش بهترین به روز رسانی شرکت می کنند توضیح داد: در فراخوان اولیه اعلام شده بود که نسخه پیش از به روز رسانی برای دلوری ارسال شود که این شرط مشکلاتی را برای علاقه مندان حضور در این به وجود آورد. به همین دلیل تصمیم گرفته شد به جای ارسال نسخه قدیمی، بازی سازان فهرست کاملی از تغییرات به وجود آمده را به صورت کتبی اعلام کنند.

براساس این گزارش برای اطلاعات بیشتر می توانید به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> مراجعه کنید.



سیستم مدیریت ارتباط با مخاطب در بنیاد ملی بازی های رایانه ای راه اندازی شد

سیستم مدیریت ارتباط با مخاطبان (CRM) برای پیاده سازی دولت الکترونیکی و ایجاد نظم در ارتباط با مخاطبان در بنیاد ملی بازی های رایانه ای راه اندازی شد.

حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با پیوست در مورد این سامانه و دلیل راه اندازی آن گفت: «چند موضوع پیش آمد که سبب شد ما در بنیاد ملی بازی ها تصمیم به راه اندازی این سامانه الکترونیکی بگیریم. اول بحث دولت الکترونیکی بود. اکثر خدمات بنیاد ملی بازی های الکترونیکی است؛ اما نبود برخی از شاخص ها و موارد مربوط به دولت الکترونیکی در لیست خدمات الکترونیکی بنیاد ملی بازی ها باعث شد در رتبه بندی شاخص بررسی خدمات الکترونیکی دستگاه ها در جایگاه خوبی قرار نگیریم. به همین دلیل سعی ما این است تا در ارزیابی جدید رتبه بهتری کسب کنیم»

او ادامه داد: «موضوع دوم مربوط به نحوه ارتباط مخاطبان با بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. بسیاری از افراد با کارشناسان بنیاد برای دریافت راهنمایی یا اعلام مشکل تماس می گیرند؛ اما به کارشناس مورد نظر متصل نمی شدند و در نهایت نیز در تماس های متعدد به خواسته خود نمی رسیدند. حتی اطلاعات و مکالمه مخاطبان برای رسیدگی در جای مشخصی ثبت نمی شد که این شرایط باعث نارضایتی هایی آنها می شد» کریمی با اشاره به اینکه این دو موضوع سبب شد تا سیستم CRM راه اندازی شود، بیان کرد: «سیستم CRM یک سیستم یکپارچه است که وقتی فردی با ما تماس می گیرد، به اپراتور متصل می شود و می تواند با کارشناس مورد نظر ارتباط برقرار کند. ۱۱ واحد در بنیاد ملی بازی ها هم اکنون به این سیستم متصل شده اند و از هر واحد یک تا دو نفر به عنوان کارشناس CRM تعیین شدند»

به گفته کریمی قدوسی اطلاعات و خواسته های مخاطبان در این سیستم ثبت می شود و مخاطبان در این سیستم یک پرونده مشخص همراه با سابقه ارتباطشان با بنیاد را دارند. همچنین او تاکید می کند که تمام کارشناسان می توانند به داده های مخاطبان در این سیستم دسترسی داشته باشند تا در تماس های بعدی با سرعت و به شکل هوشمندانه تری پاسخگو نیاز کاربران باشند (ادامه دارد ...)

تیم تخصصی

(ادامه خبر ...) مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها با بیان اینکه با راه اندازی این سیستم دو هدف را دنبال می کنند، در مورد این اهداف بیان کرد: «این سیستم جهت پیاده سازی دولت الکترونیکی راه اندازی شد، چون باید به صورت الکترونیکی پشتیبان خدمت گیرنده باشیم و رضایت سنجی می کنیم و مخاطب می تواند درخواست خود را ثبت کند و دوم اگر فردی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای تماس بگیرد، داده هایش ثبت می شود و فرد به کارشناس موردنظر متصل می شود و هم اکنون نظمی در ارتباط با مخاطبان ایجاد شده است.»

به گفته کریمی قدوسی این سیستم هم اکنون اجرایی شده اما هنوز به صورت کامل پیاده سازی نشده است و تا یک ماه آینده فرآیندها و پروتکل های باقیمانده نیز تکمیل می شوند.

او با اشاره به بخش دیگری که به تازگی به سایت بنیاد افزوده شده می افزاید: «به تازگی نیز در سایت بنیاد بخشی به نام ثبت درخواست یا شکایت (TICKETING) اضافه شده است. مخاطبان بنیاد می توانند درخواست های خود را از این طریق به ما ارسال می کنند و کارشناسان مربوطه نیز باید به سرعت پیگیر درخواست افراد باشد.»



باشگاه خبرنگاران

سیستم مدیریت ارتباط با مخاطب در بنیاد ملی بازی های رایانه ای راه اندازی شد (۱۳۹۵-۰۷/۱۱/۱۳۹۶)

سیستم مدیریت ارتباط با مخاطب (CRM) برای پیاده سازی دولت الکترونیکی و ایجاد نظم در ارتباط با مخاطبان در بنیاد ملی بازی های رایانه ای راه اندازی شد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان، حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با پیوست در مورد این سامانه و دلیل راه اندازی آن گفت: «چند موضوع پیش آمد که سبب شد ما در بنیاد ملی بازی ها تصمیم به راه اندازی این سامانه الکترونیکی بگیریم. اول بحث دولت الکترونیکی بود. اکثر خدمات بنیاد ملی بازی ها الکترونیکی است؛ اما نبود برخی از شاخص ها و موارد مربوط به دولت الکترونیکی در لیست خدمات الکترونیکی بنیاد ملی بازی ها باعث شد در رتبه بندی شاخص بررسی خدمات الکترونیکی دستگاه ها در جایگاه خوبی قرار نگیریم. به همین دلیل سعی ما این است تا در ارزیابی جدید رتبه بهتری کسب کنیم.»

او ادامه داد: «موضوع دوم مربوط به نحوه ارتباط مخاطبان با بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. بسیاری از افراد با کارشناسان بنیاد برای دریافت راهنمایی یا اعلام مشکل تماس می گیرند؛ اما به کارشناس مورد نظر متصل نمی شدند و در نهایت نیز در تماس های متعدد به خواسته خود نمی رسیدند. حتی اطلاعات و مکالمه مخاطبان برای رسیدگی در جای مشخصی ثبت نمی شد که این شرایط باعث نارضایتی هایی آنها می شد.» کریمی با اشاره به اینکه این دو موضوع سبب شد تا سیستم CRM راه اندازی شود، بیان کرد: «سیستم CRM یک سیستم یکپارچه است که وقتی فردی با ما تماس می گیرد، به اپراتور متصل می شود و می تواند با کارشناس مورد نظر ارتباط برقرار کند. ۱۱ واحد در بنیاد ملی بازی ها هم اکنون به این سیستم متصل شده اند و از هر واحد یک تا دو نفر به عنوان کارشناس CRM تعیین شدند.»

به گفته کریمی قدوسی اطلاعات و خواسته های مخاطبان در این سیستم ثبت می شود و مخاطبان در این سیستم یک پرونده مشخص همراه با سابقه ارتباطشان با بنیاد را دارند. همچنین او تأکید می کند که تمام کارشناسان می توانند به داده های مخاطبان در این سیستم دسترسی داشته باشند تا در تماس های بعدی با سرعت و به شکل هوشمندانه تری پاسخگو تیار کاربران باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها با بیان اینکه با راه اندازی این سیستم دو هدف را دنبال می کنند، در مورد این اهداف بیان کرد: «این سیستم جهت پیاده سازی دولت الکترونیکی راه اندازی شد، چون باید به صورت الکترونیکی پشتیبان خدمت گیرنده باشیم و رضایت سنجی می کنیم و مخاطب می تواند درخواست خود را ثبت کند و دوم اگر فردی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای تماس بگیرد، داده هایش ثبت می شود و فرد به کارشناس موردنظر متصل می شود و هم اکنون نظمی در ارتباط با مخاطبان ایجاد شده است.»

به گفته کریمی قدوسی این سیستم هم اکنون اجرایی شده اما هنوز به صورت کامل پیاده سازی نشده است و تا یک ماه آینده فرآیندها و پروتکل های باقیمانده نیز تکمیل می شوند. او با اشاره به بخش دیگری که به تازگی به سایت بنیاد افزوده شده می افزاید: «به تازگی نیز در سایت بنیاد بخشی به نام ثبت درخواست یا شکایت (Ticketing) اضافه شده است. مخاطبان بنیاد می توانند درخواست های خود را از این طریق به ما ارسال می کنند و کارشناسان مربوطه نیز باید به سرعت پیگیر درخواست افراد باشد.»



وبنا / شبکه ویژه بازی های رایانه ای

سیستم مدیریت ارتباط با مخاطب در بنیاد ملی بازی های رایانه ای راه اندازی شد (۱۳۹۵-۰۷/۱۱/۱۳۹۶)

سیستم مدیریت ارتباط با مخاطب (CRM) برای پیاده سازی دولت الکترونیکی و ایجاد نظم در ارتباط با مخاطبان در بنیاد ملی بازی های رایانه ای راه اندازی شد.

به گزارش وبنا حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با پیوست در مورد این سامانه و دلیل راه اندازی آن گفت: (ادامه)

(ادامه خبر ...) «چند موضوع پیش آمد که سبب شد ما در بنیاد ملی بازی ها تصمیم به راه اندازی این سامانه الکترونیکی بگیریم. اول بحث دولت الکترونیکی بود. اکثر خدمات بنیاد ملی بازی ها الکترونیکی است؛ اما نبود برخی از شاخص ها و موارد مربوط به دولت الکترونیکی در لیست خدمات الکترونیکی بنیاد ملی بازی ها باعث شد در رتبه بندی شاخص بررسی خدمات الکترونیکی دستگاه ها در جایگاه خوبی قرار نگیریم. به همین دلیل سعی ما این است تا در ارزیابی جدید رتبه بهتری کسب کنیم.»

او ادامه داد: «موضوع دوم مربوط به نحوه ارتباط مخاطبان با بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. بسیاری از افراد با کارشناسان بنیاد برای دریافت راهنمایی یا اعلام مشکل تماس می گیرند؛ اما به کارشناس مورد نظر متصل نمی شدند و در نهایت نیز در تماس های متعدد به خواسته خود نمی رسیدند. حتی اطلاعات و مکالمه مخاطبان برای رسیدگی در جای مشخصی ثبت نمی شد که این شرایط باعث نارضایتی هایی آنها می شد.» کریمی با اشاره به اینکه این دو موضوع سبب شد تا سیستم CRM راه اندازی شود، بیان کرد: «سیستم CRM یک سیستم یکپارچه است که وقتی فردی با ما تماس می گیرد، به اپراتور متصل می شود و می تواند با کارشناس مورد نظر ارتباط برقرار کند. ۱۱ واحد در بنیاد ملی بازی ها هم اکنون به این سیستم متصل شده اند و از هر واحد یک تا دو نفر به عنوان کارشناس CRM تعیین شدند.»

به گفته کریمی قدوسی اطلاعات و خواسته های مخاطبان در این سیستم ثبت می شود و مخاطبان در این سیستم یک پرونده مشخص همراه با سابقه ارتباطشان با بنیاد را دارند. همچنین او تاکید می کند که تمام کارشناسان می توانند به داده های مخاطبان در این سیستم دسترسی داشته باشند تا در تماس های بعدی با سرعت و به شکل هوشمندانه تری پاسخگو تیار کاربران باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها با بیان اینکه با راه اندازی این سیستم دو هدف را دنبال می کنند، در مورد این اهداف بیان کرد: «این سیستم جهت پیاده سازی دولت الکترونیکی راه اندازی شد چون باید به صورت الکترونیکی پشتیبان خدمت گیرنده باشیم و رضایت سنجی می کنیم و مخاطب می تواند درخواست خود را ثبت کند و دوم اگر فردی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای تماس بگیرد، داده هایش ثبت می شود و فرد به کارشناس موردنظر متصل می شود و هم اکنون نظمی در ارتباط با مخاطبان ایجاد شده است.»

به گفته کریمی قدوسی این سیستم هم اکنون اجرایی شده اما هنوز به صورت کامل پیاده سازی نشده است و تا یک ماه آینده فرآیندها و پروتکل های باقیمانده نیز تکمیل می شوند.

او با اشاره به بخش دیگری که به تازگی به سایت بنیاد افزوده شده می افزاید: «به تازگی نیز در سایت بنیاد بخشی به نام ثبت درخواست یا شکایت (Ticketing) اضافه شده است. مخاطبان بنیاد می توانند درخواست های خود را از این طریق به ما ارسال می کنند و کارشناسان مربوطه نیز باید به سرعت پیگیر درخواست افراد باشد.»

فائواینوز

اعلام شش نامزد نهایی مسابقه طراحی شخصیت جشنواره بازی های ویدیویی (۱۳۸۶-۹۷/۱۰/۱۳۸۷)

شش نامزد مسابقه طراحی شخصیت جشنواره بازی های ویدیویی ایران اعلام شدند. به گزارش فائواینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، براساس اعلام هیات داوران مسابقه طراحی شخصیت جشنواره بازی های ویدیویی ایران، از میان ۶۸ اثر رسیده، ۶ کاراکتر طراحی شده به مرحله نهایی داوری راه یافتند.

این کاراکترها از سوی سجاد قلیزاده، فرید بحرالعلومی، سعید غنی زاده، محمد خانعلی زاده، مهشاد محبی و امین طالبی طراحی و ارسال شده اند و هیات داوران از این طراحان خواسته اند تا طرح های تکمیلی در حالت های مختلف را ارسال کنند. قرار است براساس طرح های تکمیلی ارسالی، سه برنده این مسابقه و کاراکتر نهایی جشنواره انتخاب شود.

براساس این گزارش هیات داوران با حضور فراز شاتیار و حمید رضا شریعت، دو استاد برجسته طراحی کشورمان تشکیل شد و قرار است سه طرح برتر به ترتیب ۵، ۳ و ۲ میلیون تومان جایزه بگیرند.

لازم به توضیح است که در خبر پیشین معرفی هیات داوران، نام سعید غنی زاده نیز درج شده بود که با توجه به این که وی خود نیز به این رویداد اثر ارسال کرده بود، نام وی از لیست داوران حذف شد تا رقابت عادلانه ای برقرار شود.

فائواینوز

تلاش کمیسیون فرهنگی برای حمایت از بازی سازان داخلی (۱۳۸۷-۹۷/۱۰/۱۳۸۷)

یک عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی تاکید کرد که کمیسیون فرهنگی تمامی تلاشش را برای حمایت از بازی سازان داخلی خواهد کرد. به گزارش فائواینوز به نقل از سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای، مهدی شیخ در گفت و گو با بنیاد ملی بازی های رایانه ای اظهار کرد: کمک مجلس شورای اسلامی برای حمایت از بازی سازان اختصاص تسهیلات و رفع موانع است بدان معنا که مجلس می تواند همچون سال گذشته در بودجه تسهیلاتی را برای کمک به بازی سازان جوان تعیین کند. وی در عین حال گفت که باید بازی سازان نیز حضور قوی تر داشته باشند تا بتوانند بازار بازی ها را بدست گیرند. قسماً مجلس هم در این زمینه به آن ها کمک می کند؛ این عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی ادامه داد: البته بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت هایی از بازی سازان می کند؛ مجلس هم در بودجه مالیات هایی را برای بازی های خارجی وضع کرد تا عواید آن به بازی سازان داخلی داده شود. اسامی (ادامه دارد ...)

قوانینوز

(ادامه خبر ...) هم تلاش می کنیم که مجدد این موضوع را در بودجه لحاظ کنیم. شیخ فعال تر شدن بازی سازان داخلی را نیز مهم دانست و گفت: ما از بازی سازان داخلی حمایت می کنیم اما انتظار داریم که خودشان هم فعالانه تر عمل کنند، کمیسیون فرهنگی هم حمایت های لازم را خواهد کرد.



محتوای مناسب کودکان و نقش بازار سرگرمی های موبایلی (۹۵/۱۱-۹۶/۴)

تهران- ایرنا- پلتفرم های ارائه محتوای موبایلی (برنامه، بازی و سرگرمی) با توجه به گستردگی مخاطبان آنها و ارائه انبوه محتوایی که نیازهای کاربران را به برنامه ها، بازی ها و در مجموع، حوزه سرگرمی پاسخ می دهد، می توانند در فراهم کردن فضای امن برای مخاطبان کودک نقش بسزایی ایفا کنند.

امین امیرشریفی، مدیرعامل یک مارکت ایرانی برنامه ها و بازی های اندرویدی روز چهارشنبه در گفت و گو با خبرنگار علمی ایرنا درباره شیوه های بهبود دسترسی کودکان به محتوای مناسب اظهار داشت: بهبود دسترسی کودکان به محتوای مناسب عمدتاً از دو مسیر صورت می پذیرد. مسیر اول ایجاد سهولت دسترسی کودکان به محتوای مرتبط و سودمند را هدف قرار می دهد و مسیر دوم با ایجاد محدودیت، موافقتی برای دسترسی به محتوای نامناسب سن کودک فراهم می کند.

وی افزود: ما در پلتفرم خود به عنوان بستر و زیرساخت ارایه محتوای برنامه و بازی، سعی کرده ایم سهولت دسترسی کودکان به محتوای مناسب را فراهم کنیم. محتوایی که در درجه اول سن آن ها را در اولویت قرار داده است و در عین حال از اهمیت مسیر دوم هم غافل نیست، یعنی موافقتی برای دسترسی به محتوای نامناسب نیز در نظر گرفته است.

●● دسترسی به محتوای مناسب

به گفته امیرشریفی، برای سهولت دسترسی کودک به محتوای مناسب، باید بر چند اصل از جمله پالایش، دسته بندی و رده بندی سنی محتوای موجود- محتوایی که شامل برنامه و بازی و محصولات دیگر حوزه سرگرمی است - تاکید کرد و آن ها را مد نظر قرار داد. «با این رویکرد و دقت به این مسائل، مارکت ما در تلاش است تا زیرساخت محتوایی جهت دسترسی سهل و آسان کودکان به خدمات و محتوای مناسب و ایمن را فراهم کند و به نیازهای محتوایی این گروه از مخاطبان پاسخ دهد.

وی با اشاره به این که کودکان و نوجوانان جزو مخاطب های میلیونی مارکت بازی ها و اپلیکیشن ها هستند، گفت: در کنار این پاسخ به نیاز، ایجاد سهولت در نمایش محتوای متناسب با سن آن ها نیز باید فراهم شود. مجموعه ما نیز به عنوان پلتفرم قابل اعتماد برای خانواده های ایرانی در حال طی کردن این مسیر است و چشم انداز این مسیر را روشن و رو به رشد می بینیم.

●● اهمیت رده بندی بازی های

امیرشریفی به اهمیت رده بندی سنی برای بازی ها و وظیفه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این زمینه اشاره کرد و گفت: حدود سه سال است که در بخش بازی ها در بازار، رده بندی سنی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام و ثبت می شود. رده بندی سنی هر بازی به شناخت والدین از بازی ها و تصمیم گیری آن ها برای در اختیار قراردادن یا ندادن بازی ها به فرزندان شان کمک می کند و این نیز قدمی در خصوص تولید محتوای مناسب برای کودک است.

●● نیاز به ارزیابی کارشناسی

با این حال امیرشریفی بر این باور است که طبق ارزیابی های کارشناسی، تولید یک نسخه بازار مجزا برای کودکان لزوماً مورد استقبال و استفاده کاربران قرار نمی گیرد. او می گوید: بهتر است این توان و انرژی روی همان دو مسیر مذکور صرف شود - یعنی «سهولت دسترسی مناسب برای کودک» و «جلوگیری از دسترسی به محتوای نامناسب سن کودک»؛ هم آن ظور که که عمده اقدامات فروشگاه های مشابه خارجی نیز در بهبود و سهولت دسترسی کودکان به محتوای مناسب، از طریق مشابه بوده و اغلب اقدام به ایجاد فروشگاه اپلیکیشن موبایلی مجزا برای کودکان نکرده اند.

علمی.م.ش. ۲۰۱۷



محتوای مناسب کودکان و نقش بازار سرگرمی های موبایلی (۹۵/۱۱-۹۶/۴)

تهران- ایرنا- پلتفرم های ارائه محتوای موبایلی (برنامه، بازی و سرگرمی) با توجه به گستردگی مخاطبان آنها و ارائه انبوه محتوایی که نیازهای کاربران را به برنامه ها، بازی ها و در مجموع، حوزه سرگرمی پاسخ می دهد، می توانند در فراهم کردن فضای امن برای مخاطبان کودک نقش بسزایی ایفا کنند.

امین امیرشریفی، مدیرعامل یک مارکت ایرانی برنامه ها و بازی های اندرویدی روز چهارشنبه در گفت و گو با خبرنگار علمی ایرنا درباره شیوه های بهبود دسترسی کودکان به محتوای مناسب اظهار داشت: بهبود دسترسی کودکان به محتوای مناسب عمدتاً از دو مسیر صورت می پذیرد. مسیر اول ایجاد سهولت دسترسی کودکان به محتوای مرتبط و سودمند را هدف قرار می دهد و مسیر دوم با ایجاد محدودیت، موافقتی برای دسترسی به محتوای نامناسب (ادامه دارد ...)



(ادامه خبر ...) سن کودک فراهم می کند.

وی افزود: ما در پلتفرم خود به عنوان بستر و زیرساخت ارایه محتوای برنامه و بازی، سعی کرده ایم سهولت دسترسی کودکان به محتوای مناسب را فراهم کنیم. محتوایی که در درجه اول سن آن ها را در اولویت قرار داده است و در عین حال از اهمیت مسیر دوم هم غافل نیست، یعنی موافقت برای دسترسی به محتوای نامناسب نیز در نظر گرفته است.

●● دسترسی به محتوای مناسب

به گفته امیرشریفی، برای سهولت دسترسی کودک به محتوای مناسب، باید بر چند اصل از جمله پالایش، دسته بندی و رده بندی سنی محتوای موجود- محتوایی که شامل برنامه و بازی و محصولات دیگر حوزه سرگرمی است - تاکید کرد و آن ها را مد نظر قرار داد. «با این رویکرد و دقت به این مسائل، مارکت ما در تلاش است تا زیرساخت محتوایی جهت دسترسی سهل و آسان کودکان به خدمات و محتوای مناسب و ایمن را فراهم کند و به نیازهای محتوایی این گروه از مخاطبان پاسخ دهد.

وی با اشاره به این که کودکان و نوجوانان جزو مخاطب های میلیونی مارکت بازی ها و اپلیکیشن ها هستند، گفت: در کنار این پاسخ به نیاز، ایجاد سهولت در نمایش محتوای متناسب با سن آن ها نیز باید فراهم شود. مجموعه ما نیز به عنوان پلتفرم قابل اعتماد برای خانواده های ایرانی در حال طی کردن این مسیر است و چشم انداز این مسیر را روشن و رو به رشد می بینیم.

●● اهمیت رده بندی بازی های

امیرشریفی به اهمیت رده بندی سنی برای بازی ها و وظیفه بنیاد ملی بازی های رایانه ای در این زمینه اشاره کرد و گفت: حدود سه سال است که در بخش بازی ها در بازار، رده بندی سنی از سوی بنیاد ملی بازی های رایانه ای اعلام و ثبت می شود. رده بندی سنی هر بازی به شناخت والدین از بازی ها و تصمیم گیری آن ها برای در اختیار قراردادن یا ندادن بازی ها به فرزندان شان کمک می کند و این نیز قدمی در خصوص تولید محتوای مناسب برای کودک است.

●● نیاز به ارزیابی کارشناسی

با این حال امیرشریفی بر این باور است که طبق ارزیابی های کارشناسی، تولید یک نسخه بازار مجزا برای کودکان لزوماً مورد استقبال و استفاده کاربران قرار نمی گیرد. او می گوید: بهتر است این توان و انرژی روی همان دو مسیر مذکور صرف شود - یعنی «سهولت دسترسی مناسب برای کودک» و «جلوگیری از دسترسی به محتوای نامناسب سن کودک». هم آن ظور که که عمده اقدامات فروشگاه های مشابه خارجی نیز در بهبود و سهولت دسترسی کودکان به محتوای مناسب، از طریق مشابه بوده و اغلب اقدام به ایجاد فروشگاه اپلیکیشن موبایلی مجزا برای کودکان نکرده اند.

علمی.م.ش. ۲۰۱۷



عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی: مجلس همواره برای حمایت از بازی سازان داخلی تلاش می کند

ش.م.ش. ۱۳۹۷/۰۷/۰۸

عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی تاکید کرد که کمیسیون فرهنگی تمام تلاشش را برای حمایت از بازی سازان داخلی خواهد کرد.

به گزارش حوزه دنیای ارتباطات گروه فضای مجازی باشگاه خبرنگاران جوان، مهدی شیخ عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی اظهار کرد: کمک مجلس شورای اسلامی برای حمایت از بازی سازان اختصاص تسهیلات و رفع موانع است بدان معنا که مجلس می تواند همچون سال گذشته در بودجه تسهیلاتی را برای کمک به بازی سازان جوان تعیین کند.

مهدی شیخ در عین حال گفت که باید بازی سازان نیز حضور قوی تر داشته باشند تا بتوانند بازار بازی ها را بدست گیرند قطعاً مجلس هم در این زمینه به آن ها کمک می کند.

این عضو کمیسیون فرهنگی مجلس شورای اسلامی ادامه داد: البته بنیاد ملی بازی های رایانه ای حمایت هایی از بازی سازان می کند؛ مجلس هم در بودجه مالیات هایی را برای بازی های خارجی وضع کرد تا عواید آن به بازی سازان داخلی داده شود. امسال هم تلاش می کنیم که مجدداً این موضوع را در بودجه لحاظ کنیم. شیخ فعال تر شدن بازی سازان داخلی را نیز مهم دانست و گفت: ما از بازی سازان داخلی حمایت می کنیم اما انتظار داریم که خودشان هم فعالانه تر عمل کنند، کمیسیون فرهنگی هم حمایت های لازم را خواهد کرد.



سیستم مدیریت ارتباط با مخاطب در بنیاد ملی بازی های رایانه ای راه اندازی شد؛ سیستم مدیریت ارتباط با مخاطب (CRM) برای پیاده سازی دولت الکترونیکی و ایجاد نظم در ارتباط با مخاطبان در بنیاد ملی بازی های رایانه ای راه اندازی شد. (۱۳۹۵/۱۰/۲۷-۱۳۹۶/۰۱/۲۷)

به گزارش آدینه نو به نقل از روابط عمومی بنیاد بازی های رایانه ای حسن کریمی قدوسی، مدیرعامل بنیاد ملی بازی های رایانه ای در گفت و گو با پیوست در مورد این سامانه و دلیل راه اندازی آن گفت: «چند موضوع پیش آمد که سبب شد ما در بنیاد ملی بازی ها تصمیم به راه اندازی این سامانه

الکترونیکی بگیریم. اول بحث دولت الکترونیکی بود. اکثر خدمات بنیاد ملی بازی ها الکترونیکی است؛ اما نبود برخی از شاخص ها و موارد مربوط به دولت الکترونیکی در لیست خدمات الکترونیکی بنیاد ملی بازی ها باعث شد در رتبه بندی شاخص بررسی خدمات الکترونیکی دستگاه ها در جایگاه خوبی قرار نگیریم. به همین دلیل سعی ما این است تا در ارزیابی جدید رتبه بهتری کسب کنیم.»

او ادامه داد: «موضوع دوم مربوط به نحوه ارتباط مخاطبان با بنیاد ملی بازی های رایانه ای است. بسیاری از افراد با کارشناسان بنیاد برای دریافت راهنمایی یا اعلام مشکل تماس می گیرند؛ اما به کارشناس مورد نظر متصل نمی شدند و در نهایت نیز در تماس های متعدد به خواسته خود نمی رسیدند. حتی اطلاعات و مکالمه مخاطبان برای رسیدگی در جای مشخصی ثبت نمی شد که این شرایط باعث نارضایتی هایی آنها می شد.» کریمی با اشاره به اینکه این دو موضوع سبب شد تا سیستم CRM راه اندازی شود، بیان کرد: «سیستم CRM یک سیستم یکپارچه است که وقتی فردی با ما تماس می گیرد، به اپراتور متصل می شود و می تواند با کارشناس مورد نظر ارتباط برقرار کند. ۱۱ واحد در بنیاد ملی بازی ها هم اکنون به این سیستم متصل شده اند و از هر واحد یک تا دو نفر به عنوان کارشناس CRM تعیین شدند.»

به گفته کریمی قدوسی اطلاعات و خواسته های مخاطبان در این سیستم ثبت می شود و مخاطبان در این سیستم یک پرونده مشخص همراه با سابقه ارتباطشان با بنیاد را دارند. همچنین او تاکید می کند که تمام کارشناسان می توانند به داده های مخاطبان در این سیستم دسترسی داشته باشند تا در تماس های بعدی با سرعت و به شکل هوشمندانه تری پاسخگو نیاز کاربران باشند.

مدیرعامل بنیاد ملی بازی ها با بیان اینکه با راه اندازی این سیستم دو هدف را دنبال می کنند، در مورد این اهداف بیان کرد: «این سیستم جهت پیاده سازی دولت الکترونیکی راه اندازی شد چون باید به صورت الکترونیکی پشتیبان خدمت گیرنده باشیم و رضایت سنجی می کنیم و مخاطب می تواند درخواست خود را ثبت کند و دوم اگر فردی به بنیاد ملی بازی های رایانه ای تماس بگیرد، داده هایش ثبت می شود و فرد به کارشناس مورد نظر متصل می شود و هم اکنون نظمی در ارتباط با مخاطبان ایجاد شده است.»

به گفته کریمی قدوسی این سیستم هم اکنون اجرایی شده اما هنوز به صورت کامل پیاده سازی نشده است و تا یک ماه آینده فرآیندها و پروتکل های باقیمانده نیز تکمیل می شوند.

او با اشاره به بخش دیگری که به تازگی به سایت بنیاد افزوده شده می افزاید: «به تازگی نیز در سایت بنیاد بخشی به نام ثبت درخواست یا شکایت (Ticketing) اضافه شده است. مخاطبان بنیاد می توانند درخواست های خود را از این طریق به ما ارسال می کنند و کارشناسان مربوطه نیز باید به سرعت پیگیر درخواست افراد باشد.»



پایان دی ماه آخرین مهلت ارسال آثار به جشنواره بازی های ویدیویی ایران (۱۳۹۵-۹۶/۰۱/۲۷)

شیراز (پانا) - دیر هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران از تمدید مهلت ارسال آثار به هشتمین دوره جشنواره بازی های ویدیویی ایران خبر داد و افزود: استقبال بسیار خوبی از جشنواره امسال صورت گرفته که با توجه به افزایش قابل توجه جوایز جشنواره، دور از انتظار نبود.

به گزارش پایگاه اطلاع رسانی بنیاد ملی بازی های رایانه ای، ارسال آثار به هشتمین جشنواره بازی های ویدیویی ایران که پیشتر ۱۵ دی ماه تعیین شده بود تا پایان دی ماه تمدید شد.

محمد حاجی میرزایی افزود: تاکنون حدود ۹۰ اثر به جشنواره ارسال شده است، با این حال با توجه به این که شرط حضور بازی ها در رویداد امسال، انتشار در یکی از مارکت های معتبر ایرانی یا خارجی است، بازی سازان زیادی خواستار تمدید مهلت ثبت نام بودند تا فرصت بیشتری برای گرفتن خروجی نهایی و انتشار در مارکت های دیجیتال داشته باشند. به همین دلیل نیز فرصت دریافت آثار تا پایان دی ماه تمدید شد.

وی افزود: با توجه به این که داوران برای بررسی تمام بازی ها نیاز به زمان دارند، مهلت ثبت نام، بیش از این تمدید شود. دیر جشنواره هشتم تاکید کرد: براساس فراخوان منتشر شده، بازی هایی که در مرحله Soft Lunch و Early access هستند نیز می توانند در جشنواره شرکت کنند.

حاجی میرزایی با اشاره به اینکه در فراخوان اولیه از علاقمندان به شرکت در بخش بهترین به روز رسانی خواسته شده بود نسخه پیش از به روز رسانی را برای داوری ارسال کنند گفت: با توجه به مشکلاتی که این شرط برای علاقه مندان حضور در این بخش به وجود آورد مقرر شد تا به جای ارسال نسخه قدیمی، بازی سازان فهرست کاملی از تغییرات به وجود آمده را به صورت کتبی اعلام کنند (ادامه دارد ...)

(ادامه خبر ...) براساس این گزارش علاقمندان برای حضور در این جشنواره و کسب اطلاعات بیشتر می توانند به سایت جشنواره به نشانی <http://irangamefestival.ir> مراجعه کنند.

راهنمای بولتن

قالب محتوا

خبر



یادداشت



گزارش



مقاله



اطلاعیه



فراخوان



گفتگو



پیام مردمی



تصویری



شماره صفحه



مثبت +

منفی -

بی طرف 0

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

۱۳۹۷/۱۰/۲۲

