ریاست جمهوری
معاونت علمی و فناوری
مرکز تعاملات بین المللی علم و فناوری

المجلد الخامس عشر

الألعاب والرسوم المتحركة

المنتجات والمعدات القائمة على المعرفة

بسم الله الرحمن الرحيم

المجلد الخامس عشر

المنتجات والمعدات القائمة على المعرفة

الألعاب والرسوم المتحركة

رياست جمهوری
معاونت علمی و فناوری
www.isti.ir

مرکز تعاملات بین‌المللی علم و فناوری
www.cistc.ir

صندوق توسعه صادرات و تبادل فناوری
www.etdf.ir

IHIT
www.ihitexpo.com

المنتجات والمعدات القائمة على المعرفة
المجلد الخامس عشر: الألعاب والرسوم المتحركة

المنفذ: صندوق تنمية الصادرات وتبادل التقنيات
الهاتف: ٨٠ ٧٠٠ ٩١٠ ٢١ (٩٨+)
العنوان: طهران، ونک، شارع ملاصدرا، شارع شيرازى الشمالي، زقاق ارم، رقم ٤
صندوق البريد: ١٩٩١٧٣٤٧٨٤
الموقع الالكتروني: www.etdf.ir
البريد الالكتروني: info@etdf.ir

المدخـــــل

تُشكّل التقنية احدى الأجزاء الهامة للتصنيع والتعقيد الاقتصادي لدى الدول. فالاقتصادات المعقدة هي احدى الاقتصادات التي تستطيع أن تجمع كما كبيراً من العلوم ذات الصلة في إطار المنظومات العملاقة للأفراد وتنتج مجموعة متنوعة من السلع القائمة على المعرفة وفي الحقيقة فإن نسبة التعقيد لدى الأقتصاد تؤخذ بنظرالاعتبار في إطار البضاعة أو المنتج الذي يُعرض أخيرا في الأسواق العالمية.

كما وأن الأقتصاد القائم عى المعرفة هو الاقتصاد الذي يتميز فيه الأداء العلمي والمعلومات بأهمية فائقة ويظهر فيه الإنتاج والتوزيع على أساسهجراما يتم الاهتمام فيه بالاستثمار في الصناعات بناءاً على دعامة العلم والمعرفة بصفة خاصة. فانطلاق الاقتصادات نحو التحول على أساس المعرفة فضلاً عن مضاعفة القدرة التنافسية للدول يجعلها أن تلعب دوراً هاماً فى مجال التجارة الخارجية على مستوى الاقتصاد العالمي.

إن المنتجات الإيرانية القائمة على المعرفة هي حصيلة المعرفة والعلم وخبرة المتخصصين وخريجى الجامعات ويتم إنتاجها عبر ٧٠٠٠ شركة قائمة على المعرفة. فهذه الشركات التي تحوّلت بعضها إلى معامل ومصانع تقنية ضخمة بلغت مبيعاتها في العام الفائت أكثر من ١٠ مليار دولار ووصلت نسبة صادراتها نحومليار دولار إلى شتى الدول.

إن معاونية الشؤون العلمية والتقنية لرئاسة الجمهورية باعتبارها مؤسسة داعمة للمجموعات الناشئة والشركات المعرفية تتولى مسؤولية التعرف على هذه الشركات واختيارها وتُعدُّ أهم جهة للتوجيه والحوكمة و القيادة وتنمية نطاق التقنية في إيران.

هذا الكتاب، إلى جانب ١٨ كتابًا آخر، عبارة عن مجموعة مختارة من المنتجات ذات التاريخ المعروف أو إمكانات التصدير، والتي تم إعدادها باستخدام معلومات شركات مختارة لتقديمها إلى العملاء الدوليين ورجال الأعمال والمسؤولين الحكوميين والأكاديميين المهتمين باستخدام هذه المنتجات.

في الواقع، يمنح هذا الكتاب التجّار ورجال الأعمال إمكانية الوصول بشكل أسرع إلى المنتجات عالية الجودة القائمة على المعرفة من الشركات المتمكنة التي تتمتع بإمكانيات التصدير في كل مجال من مجالات التكنولوجيا.

وتقوم هذه السلسلة على أساس عقد لجنتين متخصصتين وتجاريتين بشكل منفصل وفحص المنتجات خطوة بخطوة بحضور خبراء فنيين وتجاريين في إطار فحص سجلات الإنتاج، والتدقيق في مبيعات وتصدير الشركة، الوصول إلى المعرفة التقنية والموارد البشرية المتخصصة، معرفة القدرات الإنتاجية والتصديرية وأخيرا يتم اختيار خدمة ما بعد البيع للشركة.

وفي هذا الشأن انعقدت لجان متخصصة بحضور خبراء من مركز الشركات والمؤسسات المعرفية التابع لمعاونية الشؤون العلمية والتقنية برئاسة الدكتور **رضا اسدي فرد** وبإدارة المالهندس **مجتبى هوشمند زاده**، وتم تشكيل اللجان التجارية بحضور رجال الأعمال من القطاع الخاص شاكرين جهودهم ودعمهم، لهم شكر وإمتنان خاص.

كما أنناجرامتنون للدعم المادي والمعنوي من الدكتور **أمير حسين ميرابادي**، الرئيس المحترم لمركز التفاعلات الدولية للعلوم والتكنولوجيا، والدكتور **محمد رضا كاشفي نيشابوري**، نائب الرئيس المحترم للتنمية والإدارة وجذب رؤوس الأموال للمركز والذي لعب دوراً هاماً في إعداد هذا الكتاب، و يجب أن نعلم أنه لولا دعمه لم يكن من الممكن إعداد و إنشاء هذه المجموعة.

كما أتقدم بجزيل الشكر إلى مديرة المشروع سعادة السيدة **زهراء أفضلي** التي اهتمت بصفة خاصة بالتصاميم ودفع المشروع إلى الامام من خلال تبني المسؤولية الفائقة وآراءها الأبداعية منذ بدء المشروع.

وكذلك ينبغي علي أن أتقدم بوافر التقدير والامتنان للجهود والمساعي العالية والاهتمام الخاص للزملاء الأخرين المدرجة أسماؤهم أدناهجرامن بذلوا جهوداً من أجل التقييم وجمع الموضوعات والمتابعة عبر الشركات وانتخاب النصوص وإعادة النظر في صياغتها وأخيرا فى تنقيح وتصميم هذا الكتاب:

فريق الإشراف والتحرير: محمد ترابي، فرشته الهي
الفريق الفني: **سيد مصطفى مقدس، مجتبى وحيدي اصل، اشكان رهكذر، احسان كشتكاري**
فريق التحرير: **رقيه محمدخانبور، سيد محمدامين سادات اخوي، محسن بايقره، نيما ثابتي**
فريق التصميم: **محمد حسين بوردباغ، مسعود خليلي**

وهنا أؤكد بأن المنتجات أعلاه قابلة للعرض في دول الوجهة بمختلف الأسإليب والطرق وهي تصدير المنتجات النهائية أو تصديرالمنتجات غير المكتملة أو تجميع المنتجات في بلد الوجهة والإنتاج المشترك فيها أو إقامة علاقات التعاون الاقتصادي حيث يعتبر صندوق تنمية الصادرات والتبادل التقني باعتباره الداعم المإلي لشركات التصدير القائمة على المعرفة على أتم الاستعداد للإستثمار المشترك في بلد الوجهة وضمان المنتوجات التى يتم شراءها.

و في نهاية الكتاب أدرجت قائمة عن وسطاء التسويق ونقل التقنية ودور الإبداع والتقينة المتواجدة في مختلف الدول وشركات إدارة التصدير المخولة من (iHiT) بإقامة الاتصالات من قبل معاونية الشؤون العلمية والتقينة.

في النهاية، آمل أن يكون هذا الكتاب مفيدًا للزوار وأن يوفر فهمًا مناسبًا للمنتجات التكنولوجية في إيران.

مع جزيل الشكر والتقدير
مهرداد أماني أقدم
الرئيس التنفيذي لصندوق تنمية الصادرات والتبادل التقني

الفهرس

الفصل الصفر

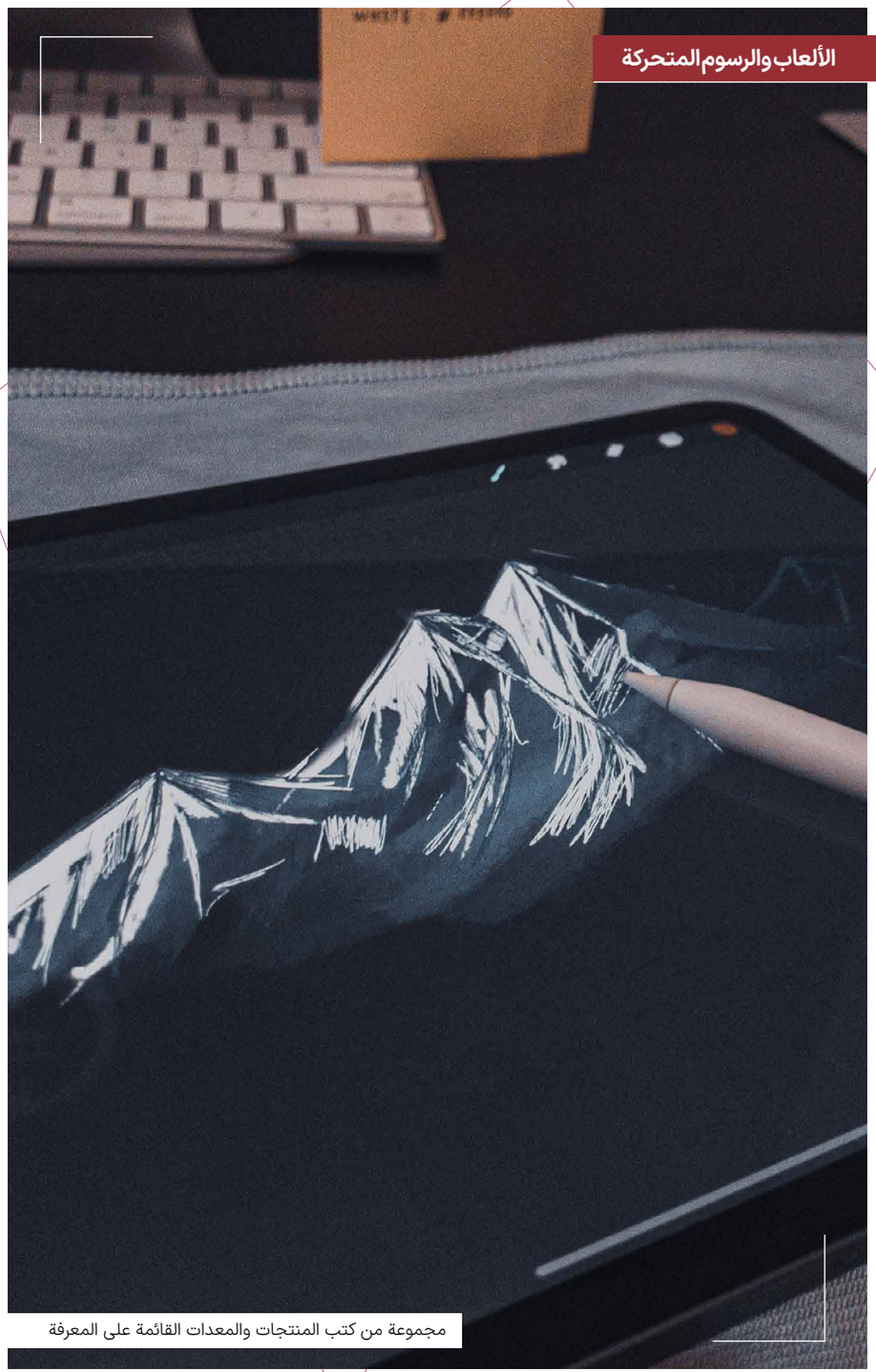
المقدمة

جذور الصناعة والتصدير من منظار الإيرانيين ٥
الصناعة والتصدير في إيران إليوم ٦
مكانة التقنيات الحديثة في الصناعة الإيرانية ٧
مكانة الألعاب والرسوم المتحركة بين الصناعات الإيرانية والمنتجات القائمة على المعرفة ٨
تقسم منتجات الألعاب والرسوم المتحركة على أساس القدرات التصديرية القائمة على المعرفة ١٠

الفصل الأول

الرسوم المتحركة

الرسوم المتحركة التسلسلية WOOF MEOW ٢٠
فيلم لوبتو للرسوم المتحركة ٢٢
الرسوم المتحركة الثعلب والديك ٢ ..... ٢٤
الرسوم المتحركة Super Mind ٢٦
الرسوم المتحركة جولييت والملك ٢٨
الرسوم المتحركة القصة الأخيرة ٣٠
الرسوم المتحركة المهارات الحياتية ٢ ..... ٣٢
مسلسل الرسوم المتحركة آني وماني ٣٤
مسلسل الرسوم المتحركة (كاتي كارتون) ٣٦
مسلسل الرسوم المتحركة الأرمن (الجبال البيضاء) ٣٨
تقديم خدمات التصميم والإنتاج لإعلانات الرسوم المتحركة ٤٠
IFA REALTIME ANIMATION ENGINE ٤٢
خدمات تصميم وإنتاج الرسوم المتحركة وشخصيات العلامات التجارية وفن الألعاب ٤٤
خدمات إنتاج الرسوم المتحركة ٤٦
منتجات الواقع الافتراضي ٣٦٠ درجة ٤٨
الراوي التفاعلي ٥٠



مجموعة من كتب المنتجات والمعدات القائمة على المعرفة

الفصل الثاني

ألعاب الفيديو

اللعبة Fruit Craft ٥٦
اللعبة الفيديو سفير الحب ٥٨
اللعبة عملية التدمير ٣ (ويندوز/أندرويد) ٦٠
اللعبة البتراء: أسطورة حراس القدر ٦٢
اللعبة مسابقة الملوك على الانترنت (Quiz of Kings) ٦٤
اللعبة جي تي كلوب السرعة ٦٦
اللعبة سايفارم (Scifarm) ٦٨
اللعبة ضرب بهادور ٧٠
اللعبة خياط باشي ٧٢
السيف المظلم للمحارب الأخير (Shadow Blade Reload) ٧٤
اللعبة الطليعة ٧٦
اللعبة باغ نيجار ٧٨
اللعبة لغز الانفجار ٨٠
اللعبة بوبلاند ٨٢
اللعبة سيف الظلام ٨٤
اللعبة بيرسيتي (Per City) ٨٦
اللعبة سفره جي ٨٨
اللعبة كلماتيك ٩٠
اللعبة القصص القرآنية ٩٢
اللعبة ٤ العجلات ٩٤
ألعاب أندرويد مبنية على NodeSys ٩٦
اللعبة باردیا للكمبيوتر ٩٨
اللعبة أطفال مورتا ١٠٠
اللعبة عيادة المخ ١٠٢
اللعبة القصة رونين ١٠٤
تطبيق لقياس وتقوية الذكاء (Brain Gym) ١٠٦
تطبيق فيينا للترفيه والتعليم ١٠٨
اللعبة Shadow Racer ١١٠
اللعبة نيترو للجوال ١١٢
نورلاند؛ لعبة كمبيوتر معرفية لتحسين القدرة العقلية ١١٤
اللعبة ربيب ١١٦
منصة الترفيه SnappQ ١١٨

اللعبة مانشيكو ١٢٠
اللعبة مانشرز ١٢٢
اللعبة برو اف سي (PRO FC) ١٢٤
اللعبة مدينة كرة القدم ١٢٦
محرك رسومات التصور (صنع الألعاب) ثنائي وثلاثي الأبعاد ١٢٨
البنية التحتية لتطوير ألعاب المطابقة (Match3) ١٣٠
منصة البنية التحتية GCS: Game Changer Server ١٣٢
النظام الشامل أدوك ١٣٤
البنية التحتية للعبة بكمن ١٣٦

المقدمة

جذور الصناعة والتصدير من منظار الإيرانيين

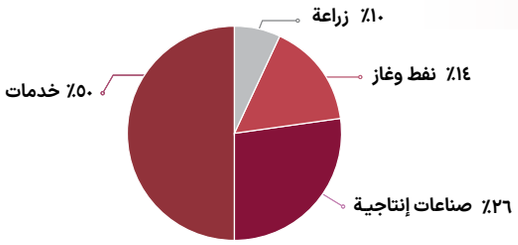
كانت بلاد إيران القديمة منهلاً للعلم والمعرفة والصناعة منذ عهد بعيد حيث لعب الإيرانيون دوراً باهراً في تطوير أو تقدم ونشر العلم والوعى على مستوى البشرية. فمعظم المؤرخين فى العالم يعتقدون بأن الجزء الأهم لمظاهر تقدم العلوم والحضارة البشرية مدينة لحضارة الإيرانيين وأن أكثر النتاجات الفنية تألقاً و أعلى المستويات الصناعية أفرزتها الإيرانيون. فالصناعات المعدنية والزراعية والصيدلية والكيمياوية بمضامين ومحتويات تضم التصقيل وتلميع البلاط وطلاءات الجدران وصباغة انواع السجاد والأقمشة والزجاج كانت من جملة الصناعات التي كان الإيرانيون القدامى يأخذونها بنظر الأعتبار. وتزامنا مع الاهتمام الخاص بتطوير الصناعة يعتبر تاريخ العلاقات التجارية المتبادلة للإيرانيين مع الحضارات الأخرى في الشرق وقلب آسيا وأروبا وأفريقيا قديماً وعريقاً إذ أن الإيرانيين ساهموا بشكل فاعل في توسيع التودد العالمى منذ القدم عبرالانضمام إلى طريق الحرير و التجارة البحرية.

كما كان الإيرانيون القدامى يعتقدون فإننا نعتقد إليوم بأن الصناعة والفن والإنتاج في أرضنا التاريخية و العريقة لها مكانتها البناءة وتسير نحو التطور في الإبداع. إن تنمية التعاون التقني وتجارة المنتجات الصناعية المعرفية مع سائر البلدان تعتبر فرصة على مسار الصداقة وتوسيع نطاق الأواصر المشتركة.

الصناعة والتصدير في إيران إليوم

تحتل التنمية الصناعية بفعل توفر القيمة المضافة و خلق فرص العمل وزيادة الصادرات وخفض الواردات مكانة مرموقة جداً في خطط وسياسات الجمهورية الإسلامية الإيرانية. فالعبور من الاقتصاد القائم على النفط والخامات المعدنية إلى الاقتصاد الصناعي والإنتاجي لاسيما بالاعتماد على التقنيات الحديثة يُعدّ نهجاً عاماً تم اتخاذه لتحقيق هذه الغاية. وفى الوقت الراهن يتعلق ٥٠٪ من إجمالي الإنتاج المحلى الإيراني بالمجالات الخدمية و٥٠٪ الآخر القطاعات الصناعية والإنتاجية الأخرى و التي خصص ١٠٪ لصناعة الزراعة والمواد الغذائية و١٤ ٪ لصناعة النفط والغاز و٢٦٪ للمجالات المتبقية.

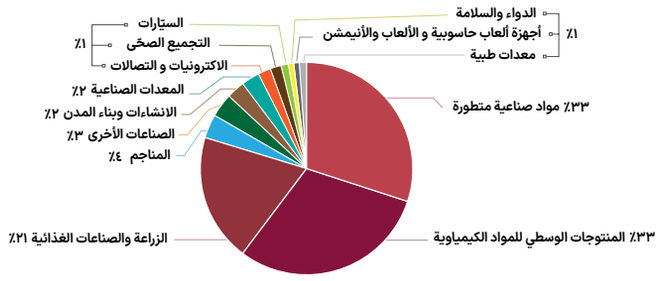
حصــة مختلــف النشــاطات في إجمــالي الإنتــاج المحــلي الإيرانى



وبهذا الصدد تشكل الصناعات المتنوعة كالصيدلة والمعدات الطبية ومواد البناء والاتصالات والطاقة والمناجم والمواد الكيمياوية وما إلى ذلك حصة متنوعة في إجمالي الإنتاج القومي الإيرانى حيث أن منتوجاتها تلبى حجما ملحوظا من الحاجة المحلية و تُصدّر إلى وجهات عديدة خارج البلاد. وحسب معطيات منظمة الجمارک العالمية [1] بلغت قيمة صادرات الجمهورية الإسلامية الإيرانية عام ٢٠٢١ م ٧٥ مليار دولار بحيث تختص نصفها تقريبا بالصناعات غير النفطية والمنتجات الصناعية التي تمت معالجتها. كما أن المواد الصناعية المتطورة والمنتجات الوسطية للمواد الكيمياوية والمحاصيل الزراعية والصناعات الغذائية هي من جملة الصناعات التي تشمل حجماً أكثر من الصادرات.

الصادرات غير النفطية الإيرانية لعام ٢٠٢١

حسب معطيات منظمة الجمارک العالمية[1]



[1] www.trademap.org

فيما يتعلق بوجهات التصديرالرئيسية الإيرانية ينبغي الإيضاح بأن **الصين والهند وأندونيسيا وروسيا وأزبكستان وغينيا وألمانيا وجنوب أفريقيا** و **العراق وتركيا والإمارات وأفغانستان وباكستان وعمان وتركمنستان وأذربيجان** من بين دول الجوار والمنطقة هي التى خصصت أكبر قيمة بالدولار لاستيرادها من إيران.

مكانة التقنيات الحديثة في الصناعة الإيرانية

أن الاهتمام بتنمية التقينات الحديثة والتسويق وتكريسها في الصناعات الإنتاجية دفعت الجمهورية الإسلامية الإيرانية خلال العقد السابق أن تجّرب الانطلاق نحو النمو بهذا المجال وهوالامر الذي جرى في إطار تطوير الشركات القائمة على المعرفة وعلى هذا فأن الغاية من الشركة المعرفية تندرج فيما يلي:

إن الشركة الخاصة التى تصنع المنتجات أو تلك التي تقدم الخدمات تمتلک الميزات الثلاث التالية:

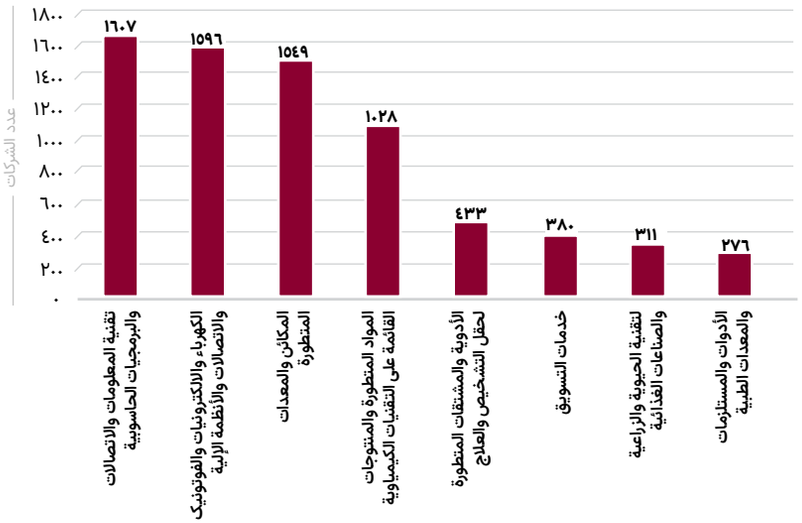
١. أن تُحظى السلعة أو الخدمة المعروضة بواسطة الشركة بمستوى تقنية عالية أو تقنية متوسطة فمافوق وكما تتميز تقنيتها الفنية بتعقيد ملحوظ (شريطة مستوى التقنية).

٢. أن يكون تصميم البضاعة أو الخدمة لدى الشركة قائماً على البحث و الدراسة والتنمية المحلية أو نقل التقنية (شريطة التصميم القائم عى البحث والتنمية).

٣. أن تكون الشركة قادرة على إنتاج أو عرض الخدمة المذكورة على السوق (شريطة الإنتاج).

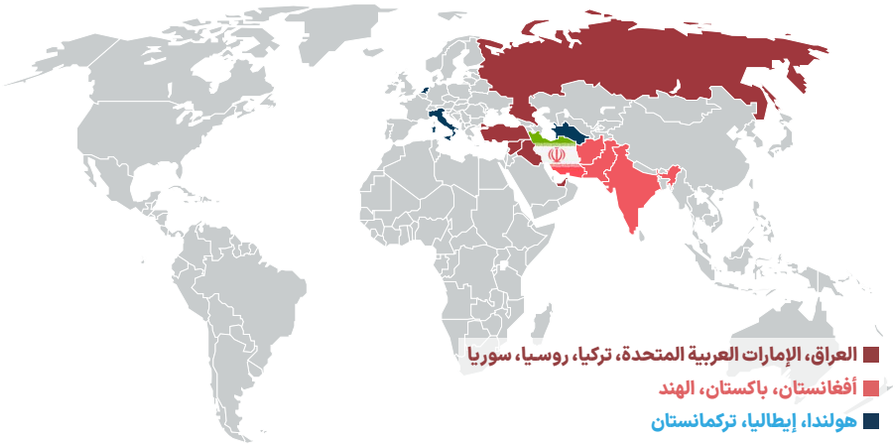
وفى الوقت الراهن تعمل أكثر من ٧ آلاف شركة قائمة على المعرفة في إيران في تصنيع المنتجات وعرض الخدمات بمختلف المجالات التقنية. فهذه الشركات تنتج بإجمال ما مجموعها أكثر من ١٥ الف منتج أوخدمة فيما يعمل فيها نحو ٢٥٠ الف شخص معظمهم يحمـــلون مؤهلات الدراسات العليا.

عدد الشركات القائمة على المعرفة حسب دائرة التقنيات



لقد شهدت صادرات الشركات القائمة على المعرفة في إيران نمواً في السنوات الخمس الماضية، وتمثل هذه الشركات حالياً حوالي ٢٪ من صادرات إيران غير النفطية

أكبر وجهات التصدير للشركات الإيرانية القائمة على المعرفة في السنوات الخمس الماضية



مكانة الألعاب والرسوم المتحركة بين الصناعات الإيرانية والمنتجات القائمة على المعرفة

أهمية ألعاب الفيديو والرسوم المتحركة ليست سرا. وتحظى هذه المنتجات بأهمية كبيرة لما لها من آثار إيجابية وسلبية واسعة على أذهان جمهورها، وخاصة الأطفال والمراهقين. إذا تم استخدام هذه المنتجات على النحو الأمثل ولها محتوى مناسب، فإنها ستعزز المهارات الاجتماعية، وتزيد الإبداع، وتطور مهارات حل المشكلات، وتعلم مهارات جديدة وزيادة الوعي، وإذا كان المحتوى والشكل لا يتمتعان بالأعراف الاجتماعية المرغوبة، فإن ذلك سيؤدي بالتحفيز المفرط للجهاز الحسي، والسلوك العدواني، والعزلة الاجتماعية وحتى المشاكل الجسدية. لذلك لا بد من الاهتمام بهذا المجال بشكل جدي من قبل المسؤولين في كل دولة وعلى مستوى أصغر من قبل العائلات.

ولذلك، فإن التطوير المحلي لهذه التكنولوجيا وإنتاج الألعاب والرسوم المتحركة المحلية قد تم أخذه في الاعتبار من قبل الصناعيين وحكومة جمهورية إيران الإسلامية بطريقة خاصة جدًا في السنوات العشر الماضية. وبما أن تكنولوجيا المعلومات هي الأساس لتطوير هذه المنتجات وأن أكثر من ٢٠٪ من حجم الإنتاج والتوظيف في الشركات القائمة على المعرفة في إيران موجود في هذا المجال، فيمكن القول أن الطاقة الإنتاجية لمنتجات الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو في إيران للشركات القائمة على المعرفة مرتفعة جداً، إذ يوجد أكثر من ٩٠ منتجاً تنتجها حالياً ٦٠ شركة، ولعل حداثة هذا الطريق ومرونة الطلب عامل يمكن ذكره كنافذة أمل في زيادة حجم وعدد هذه المنتجات في النظام البيئي للابتكار في إيران

أخيرًا، فيما يتعلق بتصدير المنتجات القائمة على المعرفة لهذه الصناعة، من الضروري التوضيح، نظرًا لطبيعة البرمجيات، أن العلاقات التجارية والدولية لهذه الصناعة بين الشركات الإيرانية القائمة على المعرفة والعملاء الدوليون تجري في سياق آخر من العلاقات الجمركية، والعديد من الدول، بما في ذلك دول آسيا الوسطى والدول المطلة على الخليج الفارسي وأخيرا الدول الأفريقية هي الجمهور المستهدف لهذه المنتجات

نسبة الشركات النشطة في مجال الألعاب والرسوم المتحركة من جميع الشركات المعرفية

تقسم منتجات الألعاب والرسوم المتحركة على أساس القدرات التصديرية القائمة على المعرفة

كما ذكرنا سابقًا، فإن الاعتماد الواسع لصناعة الألعاب والرسوم المتحركة على صناعة تكنولوجيا المعلومات ومكانتها الاجتماعية المهمة جدًا في إيران قد تسبب في اهتمام خاص بهذا المجال وتوفير مختلف المنتجات القائمة على المعرفة في هذه الصناعة. في هذا الكتاب، تم جمع المنتجات التي يمكن تقسيمها إلى المجالات التالية:

١ الرسوم المتحركة
٢ ألعاب الفيديو

وفيما يلي، ومن أجل توفير فهم عام لهذه المجالات، يتم وصف كل حالة من الحالات وأقسامها:

١ الرسوم المتحركة

الرسوم المتحركة هي نوع من سرد القصص حيث يتم إنتاج كل إطار من الفيلم بشكل فردي كرسومات حاسوبية، أو تصوير صورة أو إجراء تغييرات صغيرة متكررة في نموذج واحد ثم التقاطها بواسطة كاميرا خاصة. في الواقع، الرسوم المتحركة هي فن إنشاء الصور لخلق وهم الحركة. ويتم عرض قدرات الشركات المعرفية في إنتاج وتوريد الرسوم المتحركة المتنوعة في هذه الفئة، والتي يمكن تقسيمها إلى الأقسام التالية:

- **الجزء الأول | الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد:**

في الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد، بالإضافة إلى الطول والعرض، تتم إضافة العمق أيضًا إلى الصور وهذا يؤدي إلى تغييرات في التدوير والموضع والحجم. في هذه الرسوم المتحركة، تعتبر زاوية الرؤية وكمية الضوء وما إلى ذلك مهمة جدًا. تشتمل طريقة إنشاء هذا النوع من الرسوم المتحركة على ثلاثة أجزاء أساسية: النمذجة وتحديد موضع الكائنات والرسوم المتحركة والإخراج. النمذجة تعني بناء كائنات في المشهد وموضع الكائنات، وتشير الرسوم المتحركة إلى عملية وضع الكائنات وتحريكها.

- **الجزء الثاني | الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد:**

الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد هي رسوم متحركة تقليدية يتم إنشاؤها بحركات بسيطة في مساحة ثنائية الأبعاد بدون عمق. لا توجد حركات حقيقية في هذا النوع من الرسوم المتحركة ويتم إنشاؤها يدويًا أو باستخدام برامج الكمبيوتر في المحورين x وy. يتم إنشاء هذه الرسوم المتحركة عن طريق إنشاء صور أو إطارات متواصلة وتتطلب مهارات إبداعية وتقنية. يتم في هذا القسم عرض الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد التي تنتجها الشركات القائمة على المعرفة.

- **الجزء الثالث | خدمات إنتاج الرسوم المتحركة:**

الشركات المنتجة للمنتجات المقدمة في قسم الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد لديها القدرة على إنتاج أي رسوم متحركة أخرى ثنائية وثلاثية الأبعاد حسب الطلب، لذلك لا تتكرر في هذا القسم. بالإضافة إلى هذه الحالات، تم تقديم خدمات مثل تصميم الشخصيات وسرد القصص في هذه الفئة الفرعية.

بداية الفصل من الصفحة ٢٠ »

٢ ألعاب الفيديو

إن استخدام ألعاب الفيديو في المجتمعات المختلفة منتشر على نطاق واسع لدرجة أنه لا يحتاج إلى مقدمة. ومع ذلك، يمكن إدخالها في الأدبيات التجارية مثل جميع الألعاب التي يلعبها اللاعب أو جيمر بمساعدة جهاز إلكتروني مثل الهاتف المحمول أو التلفزيون أو الكمبيوتر. يمكن تقسيم ألعاب الفيديو والمنتجات الطرفية التي تنتجها الشركات القائمة على المعرفة في إيران على النحو التالي:

- **الجزء الأول | الألعاب الترفيهية (Entertainment Game):**

هذه الألعاب هي نوع من ألعاب الفيديو التي تم إنتاجها خصيصًا لأغراض الترفيه، على الرغم من أن هذه الألعاب ليست مصممة خصيصًا للتعلم الهادف، إلا أنه يمكن أن يحدث التعلم العرضي أثناء لعب مثل هذه الألعاب. يتضمن هذا القسم، الألعاب الترفيهية التي تنتجها الشركات الإيرانية القائمة على المعرفة.

- **الجزء الثاني | الألعاب الجدية (Serious Game):**

الألعاب الجادة هي نوع من ألعاب الفيديو التي تحاكي موقفًا أو وظيفة أو طريقة لتعلم وظيفة، ويأتي الترفيه في الدرجات التالية من الأهمية في بنيتها. تُستخدم هذه الألعاب في مجالات مختلفة مثل التعليم والرعاية الصحية والتسويق وغيرها من الأعمال والصناعات. تجمع الألعاب الجادة بين استراتيجيات التعلم والمعرفة والهياكل وعناصر اللعبة لتعليم مهارات واتجاهات محددة.

- **الجزء الثالث | الألعاب عبر الانترنت:**

السمة الرئيسية للألعاب في هذا القسم هي أنها متاحة عبر الإنترنت، مما يجعل الاستفادة المحتملة من قدرة التواصل والتواصل بين اللاعبين على الإنترنت حتى خارج الحدود الجغرافية.

- **الجزء الرابع | خدمات إنتاج الألعاب والبنية التحتية:**

الشركات التي تنتج الألعاب المتنوعة التي تم تقديمها في الأقسام السابقة لديها القدرة على إنتاج العديد من الألعاب الأخرى ذات الصلة والمطلوبة، لذلك تم تجنبها في هذا القسم وتم تقديم البنى التحتية الأخرى اللازمة لإنتاج الألعاب فقط.

بداية الفصل من الصفحة ٥٦ »

الألعاب والرسوم المتحركة

الفصل الأول
الرسوم المتحركة

- الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد
- الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
- خدمات إنتاج الرسوم المتحركة

الفصل الثاني
ألعاب الفيديو

- الألعاب الترفيهية (Entertainment Game)
- الألعاب الجدية (Serious Game)
- الألعاب عبر الانترنت
- خدمات إنتاج الألعاب والبنية التحتية

الفصل الأول

الرسوم المتحركة

الفصل الأول

الفصل الأول

الرسوم المتحركة

الرسوم المتحركة التسلسلية WOOF MEOW | ٢٠
فيلم لوبتو للرسوم المتحركة | ٢٢
الرسوم المتحركة الثعلب والديك ٢ | ٢٤
الرسوم المتحركة Super Mind | ٢٦
الرسوم المتحركة جولييت والملك | ٢٨
الرسوم المتحركة القصة الأخيرة | ٣٠
الرسوم المتحركة المهارات الحياتية ٢ | ٣٢
مسلسل الرسوم المتحركة آني وماني | ٣٤
مسلسل الرسوم المتحركة (كاتي كارتون) | ٣٦
مسلسل الرسوم المتحركة الأرمن (الجبال البيضاء) | ٣٨
تقديم خدمات التصميم والإنتاج لإعلانات الرسوم المتحركة | ٤٠
IFA REALTIME ANIMATION ENGINE | ٤٢
خدمات تصميم وإنتاج الرسوم المتحركة وشخصيات العلامات التجارية وفن الألعاب | ٤٤
خدمات إنتاج الرسوم المتحركة | ٤٦
منتجات الواقع الافتراضي ٣٦٠ درجة | ٤٨
الراوي التفاعلي | ٥٠

الأقسام:

- الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد
- الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد
- خدمات إنتاج الرسوم المتحركة

شركة ما وراء أبعاد أسمان خيال

سنة التأسيس ٢٠١٥

FARA 3D

الرسوم المتحركة التسلسلية WOOF MEOW

www.fara3D.com

التعريف بالمنتج:

تدور أحداث سلسلة الرسوم المتحركة هذه حول قطتين صغيرتين تدعى بينكس ولولو والجراء الذين أصدقاء لهما.
ستعيش هاتان القطتان وأصدقاؤهما، أوسكار وسباركي وسنيكرز، حياة مليئة بالمغامرات.

هذا المنتج عبارة عن رسوم متحركة تسلسلية.

مجالات الاستخدام:

الرسوم المتحركة التسلسلية مناسبة للأطفال والمراهقين في دول المنطقة.

الميزات الفنية:

- مصنوعة بتقنية 3D
- **صوت دولبي:** ٥/١
- **قص الصوره:** K2

شركة ما وراء أبعاد أسمان خيال سنة التأسيس ٢٠١٥

www.fara3D.com

فيلم لوبتو للرسوم المتحركة

التعريف بالمنتج:

«لوبتو» هو فيلم رسوم متحركة موسيقي يتميز بجو كوميدي ومغامرة. في لهجة كرماني، تشير كلمة «لوبتو» إلى الدمى والألعاب المصنوعة يدوياً.
هذه الرسوم المتحركة هي قصة الألعاب التي يصنعها مرضى المصحة العقلية. أصبحت شعبية ألعاب لوبتو مشكلة بالنسبة للسيد كمالي، المسؤول عن دار رعاية المسنين ومدير مشروع لوبتو. لكن ابن السيد كمالي وزوجته، بأمل وجهد كبيرين، أنقذوه والمصحة العقلية من هذا المأزق.
تحتوي هذه الرسوم المتحركة المخصصة للأطفال على مفاهيم الأمل والجهد في الأوقات الصعبة.

هذا المنتج عبارة عن رسوم متحركة تسلسلية.

مجالات الاستخدام:

الرسوم المتحركة السينمائية مناسبة للأطفال والمراهقين في دول المنطقة.

الميزات الفنية:

- مصنوعة بتقنية 3D
- **صوت دولبي:** ٥/١
- **قص الصوره:** K2

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- تم إصدار هذه الرسوم المتحركة للتو في دور السينما.

الإنجازات التي تحققت في المناسبات والمهرجانات المرموقة محلياً أو خارجياً:

- المهرجان الدولي لأفلام الأطفال والمراهقين

شركة هور الثقافية والدعائية

سنة التأسيس ١٩٩٤

www.hooranimation.com

الرسوم المتحركة الثعلب والديك٢

التعريف بالمنتج:

تم تصميم الرسوم المتحركة الثعلب والديك فيما يتعلق بفترة المراهقة وتشير إلى أن كل مراهق يميل إلى القيام ببعض الأشياء ولا يعرف ماذا ستكون النتيجة. من خلال رؤية السيناريو الذي تم التحكم فيه في هذه السلسلة، يحصل المرء على نتائج مفيدة في الغالب.

هذا المنتج عبارة عن رسوم متحركة تسلسلية.

مجالات الاستخدام:

الترفيه والرسوم المتحركة للمراهقين

الميزات الفنية:

تم استخدام البرنامج التالي لإنتاج هذا المنتج:

- Mad3D
- Maya
- Photoshop
- Corle Drow

شركة ترانج للاتصالات الإبداعية

سنة التأسيس ٢٠١٩

الرسوم المتحركة Super Mind

التعريف بالمنتج:

تم إنتاج الرسوم المتحركة التسلسلية (مشروع Super Mind) بطلب من جامعة كامبريدج، والذي يوفر تدريبًا على اللغة الإنجليزية للجمهور من خلال القصص، وبالتالي، إلى جانب التدريب على اللغة، يتم أيضًا نقل المفاهيم الثقافية. من الضروري توضيح أن هذا المنتج مصنوع حسب الطلب وأن مجال الإستخدام ملك للعميل.

هذا المنتج عبارة عن خدمات إنتاج رسوم متحركة قصيرة أو دعائية.

مجالات الاستخدام:

فيديو رسوم متحركة ثلاثي الأبعاد لتعليم اللغة الإنجليزية والذي تم إعداده بما يتوافق مع تدريس القيم التالية:

- التفكير والرؤية النقدية
- مهارات الحياة
- التواصل مع شخصيات القصة
- التعلم القائم على البحث

الميزات الفنية:

من الناحية الفنية، يمكن اعتبار تحسين وتطوير برامج Maya الإضافية مثل Shave & hair cut ومن خلال لغات MEL وPython، بالإضافة إلى تطوير محرك العرض RedShift وزيادة الجودة، كالميزات الفنية للمنتج
التقنيات السائدة المستخدمة لإنتاج المنتجات في قطاع البرمجيات هي Autodesk Maya وHoudini وRender Farms في قطاع الأجهزة
بعض المكونات الإضافية مكتوبة بلغة C++ لبرنامج Maya.

الميزات التنافسية:

- الحصول على الطلبات والتسويق والتفاعل مع المنظمات والشركات العالمية لاستخدام الطاقة الإنتاجية للرسوم المتحركة في إيران
- تحسين الجودة والمخرجات المناسبة حسب احتياجات وأهداف العملاء والمستفيدين من مجموعة الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد
- إدارة البرمجيات والتحكم فيها وإضافة ملحقات فعالة لتسريع عملية الإنتاج
- وجود آلية لإنشاء خط أنابيب دقيق وفعال لإنتاج الرسوم المتحركة التسلسلية

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- منصات جامعة كامبريدج التعليمية

شركة هورخش أسمان بارسي

سنة التأسيس ٢٠١٨

الرسوم المتحركة جولييت والملك

www.hoorakhshstudios.com

التعريف بالمنتج:

الرسوم المتحركة لجولييت وشاه هي المشروع الثاني الذي يتم إنتاجه لاستوديو هورخش. يتم إنتاج هذا العمل، وهو فيلم رسوم متحركة موسيقي وعائلي، مع إلقاء نظرة على التاريخ الناصري.
في هذه الرسوم المتحركة، تتم دعوة ممثل شاب يبحث عن الشهرة لكنه مبتدئ في المسرح إلى إيران من قبل ناصر الدين شاه لتلعب دور جولييت في المسرحية، لكن الشاه لديه خطة أخرى لها.

سوابق التصدير:

١٠٠,٠٠٠ دولار

هذا المنتج عبارة عن رسوم متحركة سينمائية.

مجالات الاستخدام:

في دور السينما المحلية والأجنبية، وأسواق DVD وVOD المحلية والأجنبية، وأجهزة التلفزيون المحلية والأجنبية

الميزات الفنية:

التقنية:
- رقمية ثنائية وثلاثية الأبعاد

التنسيق:
- سلسلة أفلام

المواصفات الصوتية:
- تقنية دولبي اتموس

قص الصوره:
- 4k صورة بصرية مشوهة

الميزات التنافسية:

إمكانية إنتاج رسوم متحركة ثنائية الأبعاد بمقياس وحجم إنتاج عالي وبمواصفات عالمية

الإنجازات التي تحققت في المناسبات والمهرجانات المرموقة محلياً أو خارجياً:
- التعريف في مهرجان فانتازيا الكندي ٢٠٢١
- التعريف في مهرجان آنسي ٢٠٢٢

المعايير، التراخيص والموافقات الدولية:
- تم تسجيل هذا المنتج في نظام حقوق الطبع والنشر في المملكة المتحدة.

شركة هورخش أسمان بارسي

سنة التأسيس ٢٠١٨

الرسوم المتحركة القصة الأخيرة

www.hoorakhshstudios.com

التعريف بالمنتج:

فيلم الرسوم المتحركة القصة الأخيرة هو نسخة مجانية من قصة الفردوسي ضحاك شاهنامه، الذي صدر في البلاد عام ٢٠١٨. وتمكن فيلم الرسوم المتحركة هذا، الذي تم إنتاجه في ١٠٠ دقيقة، من الحصول على ١٦ جائزة محلية وأجنبية، بما في ذلك السيمورج الكريستالي من مهرجان الفجر والفراشة الذهبية من مهرجان أصفهان لأفلام الأطفال والشباب. القصة الأخيرة هو أول فيلم رسوم متحركة إيراني يدخل في القائمة النهائية لجوائز الأوسكار، ويتضمن هذا الرسوم المتحركة منتجات مثل ألعاب الطاولة وألعاب الهاتف المحمول والكمبيوتر اللوحي والكتب المصورة وغيرها من المنتجات المساعدة.

سوابق التصدير:

١٠٠,٠٠٠ دولار

هذا المنتج عبارة عن رسوم متحركة سينمائية.

مجالات الاستخدام:

في دور السينما المحلية والأجنبية، وسوق DVD وVOD المحلي والأجنبي، والتلفزيون المحلي والأجنبي

الميزات الفنية:

تقنية:
- رقمية ثنائية وثلاثية الأبعاد

التنسيق:
- سينمائي، مسلسل

المواصفات الصوتية:
- تقنية دولبي اتموس

قص الصوره:
- 4k صورة بصرية مشوهة

الميزات التنافسية:

إمكانية إنتاج الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد على نطاق واسع وحجم الإنتاج بمعايير عالمية

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- يتم بث فيلم الرسوم المتحركة القصة الأخيرة على منصات Namawa وOpera المحلية، وكذلك في ٣٢ دولة على منصات مثل Amazon، وSine Square، وVodoo، وFilm In، وiTunes، وTobi، وما إلى ذلك.

الإنجازات التي تحققت في المناسبات والمهرجانات المرموقة محلياً أو خارجياً:

- الممثل الأول لإيران في حفل توزيع جوائز الأوسكار، للرسوم المتحركة السينمائية
- الظهور الأول في أهم مهرجان للرسوم المتحركة في العالم، مهرجان آنسي في فرنسا
- حصل على أول سيمورج كريستال من مهرجان فجر السينمائي بالإضافة إلى ١٥ جائزة داخلية

المعايير، التراخيص والموافقات الدولية:

- تم تسجيل هذا المنتج في نظام حقوق الطبع والنشر في المملكة المتحدة.

شركة هور الثقافية والدعائية

سنة التأسيس ١٩٩٤

الرسوم المتحركة المهارات الحياتية ٢

www.hooranimation.com

التعريف بالمنتج:

مسلسل «ماهار تيهاي زندجي» هو فيلم رسوم متحركة إيراني يدور حول عائلة متفهمة ومحترمة، تعلم رسائل إيجابية من المهارات الحياتية الإيجابية من خلال مساعدة الأصدقاء وسكان الحي على حل مشاكلهم في كل جزء من المسلسل.

هذا المنتج عبارة عن رسوم متحركة تسلسلية.

مجالات الاستخدام:

تـم إنتـاج سلسـلة الرسـوم المتحركـة الخاصـة بالمهـارات الحياتية لمختلف الفئـات العمرية في الدولـة

الميزات الفنية:

تم استخدام البرنامج التالي لإنتاج هذا المنتج:

- Mad3D
- Maya
- Photoshop
- Corle Drow

ورشة عمل الرسوم المتحركة رويان طوس للصورة

سنة التأسيس ٢٠١٨

مسلسل الرسوم المتحركة آني وماني

التعريف بالمنتج:

«آني وماني» هو مسلسل إيراني قصير من النوع العائلي والطفل يحكي قصة طفلين يدعى آني وماني ومغامراتهما. هذه الرسوم المتحركة من نوع المغامرة.

هذا المنتج عبارة عن رسوم متحركة تسلسلية.

مجالات الاستخدام:

ترفيه تعليمي للأطفال من سن ٣ إلى ٦ سنوات حول العالم

الميزات الفنية:

هذه الرسوم المتحركة مصنوعة بتقنية القطع.

عدد المشاهدات:

- ويبلغ متوسط نسبة مشاهدة كل حلقة حوالي ٢٠٠ مرة

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- منصة فيليمو وأبارات للأطفال

شركة قاب رويا للرسوم المتحركة سنة التأسيس ٢٠٢٠

مسلسل الرسوم المتحركة (كاتي كارتون)

التعريف بالمنتج:

هذا المنتج عبارة عن رسوم متحركة مسلسلة تهدف إلى تثقيف الجمهور. تحاول الرسوم المتحركة للأطفال، والتي يتم بثها على شبكة ديناميكية، تعليم الأطفال عن دور الأسرة والأفراد.

هذا المنتج عبارة عن رسوم متحركة تسلسلية.

مجالات الاستخدام:

تعليم الأطفال وترفيههم

الميزات الفنية:

* **آلية تطوير الكود (Development):** تتم هذه الخطوة في الرسوم المتحركة في مرحلة ما قبل الإنتاج، ويتم اختبار الاحتياجات الفنية على برامج مختلفة ويتم تحويل الوقت والتكلفة إلى المنتج.
* **آلية البناء والتجميع (Build & Compile):** خلال جميع مراحل الإنتاج، يتم إنتاج الحركات المتكررة كأرشيفات عالية الجودة وإتاحتها للأشخاص، على سبيل المثال، في مرحلة الرسوم المتحركة، تتم حركات المشي والجري والجلوس والوقوف مرة واحدة وبجودة عالية. متاح للرسوم المتحركة.

شركة قاب رويا للرسوم المتحركة

سنة التأسيس ٢٠٢٠

مسلسل الرسوم المتحركة الأرمن (الجبال البيضاء)

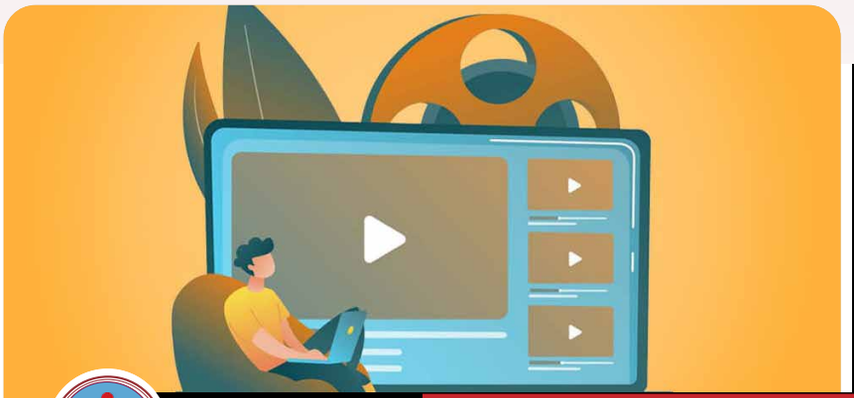
التعريف بالمنتج:

الرسوم المتحركة «أرمن» هي قصة صبي يحمل نفس الاسم. بمساعدة سوار معصمه القوي والقوات الأخرى، يخطط للقتال ضد «كاراكان». كاراكان هو الشخص الذي زرع الرقائق في أدمغة الناس لتوجيههم وإدارتهم.

هذا المنتج عبارة عن رسوم متحركة تسلسلية.

مجالات الاستخدام:

التعليم والترفيه للأطفال والمراهقين



شركة إيران نوفين كيش

سنة التأسيس ١٩٩٠

تقديم خدمات التصميم والإنتاج لإعلانات الرسوم المتحركة

www.irannovin.net

التعريف بالمنتج:

تتمثل هذه الخدمة في وإنتاج إعلانات الرسوم المتحركة وإعلانات تلفزيونية لبثها فى الإذاعة والقنوات التلفزيونية...
أنتجت هذه الشركة إعلانات متنوعة لمختلف الشركات والمنتجات.

هذا المنتج عبارة عن خدمات انتاج رسوم متحركة قصيرة أو دعائية.

مجالات الاستخدام:

اعلانات للمنظمات والشركات

الميزات الفنية:

يتم استخدام العديد من البرمجيات في إنتاج هذه الإعلانات، يمكن ذكر منها ما يلي:

- كامبوزيت
- NUKE
- After effect
- cinema 4D
- Maya
- Z brush
- Houdini

الميزات التنافسية:

- الجودة المناسبة للخدمات المقدمة للعملاء
- المزيد من استخدام الأدوات التكنولوجية بدلاً من تطوير الأدوات
- التركيز على الإعلان والتعليم الذي يخلق القيمة
- الإنتاج اليومي وإدارة التعقيدات ذات الصلة
- مستوى عال من الإنتاج من حيث التقنية وجودة الإخراج الجيدة

شركة ايفا اريا للصور

سنة التأسيس ٢٠١٠

www.ifatasvir.com

IFA REALTIME ANIMATION ENGINE

التعريف بالمنتج:

تم تطوير هذا المنتج بناءً على محرك إنشاء الألعاب والرسوم المتحركة Unreal4، وهو محرك مفتوح المصدر؛ كما أنها مصنوعة من أدوات مختلفة لغرض نقل النماذج والشخصيات ثلاثية الأبعاد وتتكون من بيئات تصميم ثلاثية الأبعاد مثل Autodesk 4D إلى عملية بيئة العرض في الوقت الفعلي.
تُستخدم هذه الأداة لإنتاج الرسوم المتحركة باستخدام محرك ألعاب حقيقي.

هذا المنتج عبارة عن خدمات ألعاب أو رسوم متحركة AR/VR.

مجالات الاستخدام:

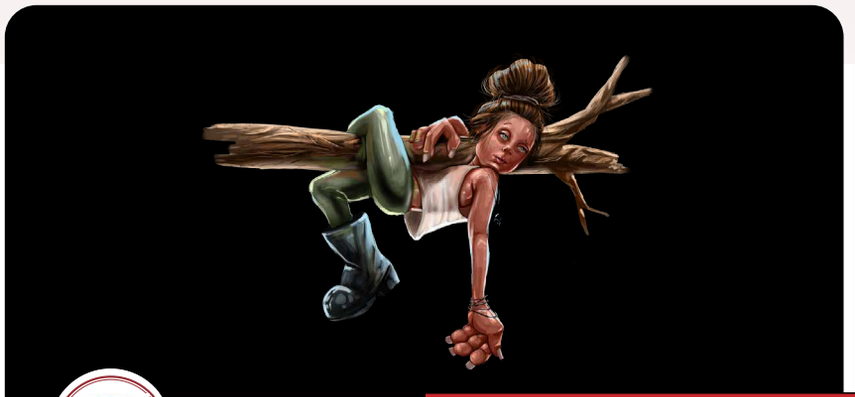
منتجو الرسوم المتحركة على منصة محرك Anrail

الميزات الفنية:

Python وJava وMax Script متطورة. تصميم المحرك على أساس النموذج، Java مع لغات Third Party، الأدوات الموجودة داخل المحرك موجودة بلغة C++ وأدوات موجهة للكائنات، كما تم تصميم ميزات البرنامج وتنفيذها بطريقة موجهة نحو المكونات. اعتمدت عملية تطوير المنتج على منهجية رشيقة.

الميزات التنافسية:

- استخدام تكنولوجيا العرض في الوقت الحقيقي.



شركة مزرعة أحلام آرسين

سنة التأسيس ٢٠١٥

خدمات تصميم وإنتاج الرسوم المتحركة وشخصيات العلامات التجارية وفن الألعاب

www.arssin.com

التعريف بالمنتج:

شخصية العلامة التجارية هي في الواقع حيوان أو جسم متحرك أو إنسان يُعرف رمزيًا باسم المتحدث الرسمي وممثل العلامة التجارية، والغرض الرئيسي منه هو تعزيز هوية العلامة التجارية وإقامة التواصل العاطفي والحسي ونقل رسالة العلامة التجارية وقيمها للجمهور.

هذا المنتج عبارة عن خدمات إنتاج رسوم متحركة قصيرة أو دعائية.

مجالات الاستخدام:

- جميع العلامات التجارية لصنع العلامة التجارية الخاصة بها
- وكالات إعلانية لعملائها
- جميع الشركات التي تحتاج إلى صنع هوية لعلامتها التجارية للتسويق والإعلان.

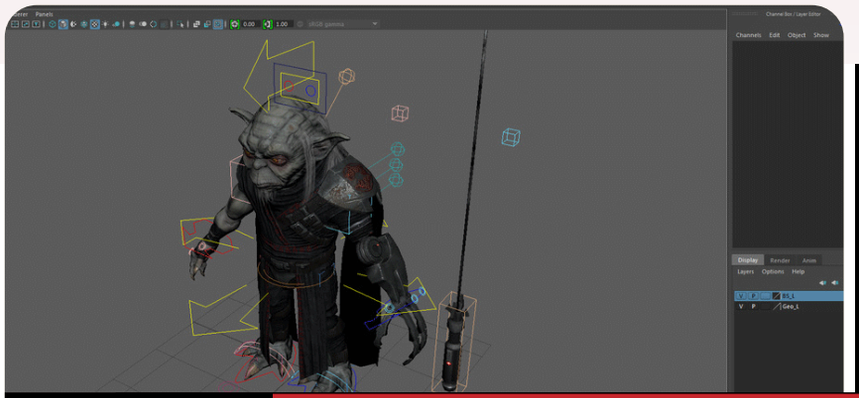
الميزات الفنية:

تتضمن شخصية العلامة التجارية التفاصيل التالية:

- **الهوية المفاهيمية:** الشخصية والنموذج الأصلي
- الفلسفة الوجودية و...
- تصميم الشخصيات المرئية
- 3D Modeling, Rendering, Riging, Facial وأيضا بما في ذلك جميع أنواع Pose و Expression

الميزات التنافسية:

مستوى عالي من الجودة والانتاج على مستوى المعايير العالمية



شركة فانوس بركة خيال لإنتاج أفلام الفيديو

سنة التأسيس ٢٠١٨

خدمات إنتاج الرسوم المتحركة

التعريف بالمنتج:

من أجل تقديم خدمات إنتاج الرسوم المتحركة، قامت شركة فانوس بركة خيال لأفلام الفيديو أولاً بتحويل القصة إلى سيناريو باستخدام ملخص نصي وأخيراً تكتمل العملية باستخدام لغة برمجة بايثون وبرامج مثل After Effect وMaya و...

هذا المنتج عبارة عن خدمات إنتاج رسوم متحركة قصيرة أو دعائية.

مجالات الاستخدام:

- جميع المنظمات والأفراد مثل إذاعة وتلفاز الجمهورية الإسلامية الإيرانية
- جميع شركات الإعلان و... لغرض الإعلان والترفيه

الميزات الفنية:

يتم تقديم هذه الخدمات للعملاء الذين يستخدمون لغة البرمجة Python وبرامج مثل After Effect وMaya وغيرها

الميزات التنافسية:

- إنتاج العظام أو المفاصل العظمية دون استخدام المكونات الجاهزة
- استخدام نظام تلخيص النص لإنتاج واختيار النص

شركة بايشكران روشنای توسعه سنة التأسيس ٢٠٢٠

منتجات الواقع الافتراضي 360 درجة

التعريف بالمنتج:

هذا المنتج عبارة عن مجموعة من العديد من الأفلام ومفاهيم الواقع الافتراضي، حيث ينتج فيديو روائي بانورامي غامر باستخدام تقنية الكاميرا بزاوية ٣٦٠ درجة.

هذا المنتج عبارة عن خدمات لعبة أو رسوم متحركة AR/VR.

مجالات الاستخدام:

- الترفيه

الميزات الفنية:

تمكنت هذه المجموعة من إنتاج أفلام روائية باستخدام تقنية الكاميرا بزاوية ٣٦٠ درجة. وقد تم حتى الآن إنتاج ثلاثة أفلام لهذه الشركة التي واجهت تحديات تقنية في مجال الإخراج والتسجيل الصوتي والدبلجة والجمع بين الفيلم والرسوم المتحركة، واستطاعت حل معظم هذه التحديات بطرق مبتكرة. وفي الوقت نفسه، تحاول الشركة حالياً حل تحديات الديكوباج في أفلامها القادمة.

الإنجازات التي تحققت في المناسبات والمهرجانات المرموقة محلياً أو خارجياً:

- الجائزة الأولى لمهرجان تامبيري السينمائي
- جائزة أفضل فيلم من مهرجان الفنون الرقمية
- جائزة مهرجان Monfaze لأفضل فيلم
- جائزة أفضل فيلم أيرلندي من غالواي
- جائزة هولي شورت لأفضل فيلم في أمريكا
- مهرجان ميلانو السينمائي
- مهرجان أوركاس أيسلندا السينمائي
- مهرجان باريس كورت السينمائي
- مهرجان شيلا السينمائي

شركة أنديشيه بويا للأجنحة السحرية

سنة التأسيس ٢٠٢٠

www.magicwings.ir

الراوي التفاعلي

التعريف بالمنتج:

يتضمن هذا المنتج ثلاثة أجزاء عامة من الرسوم المتحركة واللعبة والبرنامج تجمع بين الجزأين السابقين. يدخل المستخدم النهائي، في منتصف عرض الرسوم المتحركة، إلى لعبة صغيرة وبحسب الإنجاز في اللعبة أو اختيار الموضوع، تستمر الرسوم المتحركة بقصص ونهايات مختلفة؛ بمعنى آخر، يقوم هذا المنتج بإدارة وقت فراغ الطفل من خلال استخدام نظام ألعاب ورسوم متحركة ذكي ومتشابك وتوجيه القوة الإبداعية (والتي تشمل الطفل من الاستيقاظ إلى النوم).

مجالات الاستخدام:

- إدارة الوقت وتعزيز الإبداع لدى الأعمار من ٤ إلى ١٤ سنة
- التحليل السلوكي والثقافي للأطفال من خلال جمع وتحليل الإحصائيات التي توضع في قلب المحتوى التفاعلي.
- تحويل المنتج إلى سوق للأطفال لشراء المنتجات المتعلقة بهم (استخدام الإعلانات الذكية وبيع منتجات الأطفال)

سوابق التصدير:

٤٥,٠٠٠ دولار

هذا المنتج عبارة عن رسوم متحركة تسلسلية.

الميزات الفنية:

لإنتاج المنتج النهائي، يمكن تقسيم التكنولوجيا المطلوبة إلى قسمين عامين:
يتم استخدام البرامج التالية لإنتاج الرسوم المتحركة:

- Photoshop
- After Effect
- Blender
- 3DPaint

- لغة تطوير المنتج هي Python ومحرك الألعاب Godo، ويتم بذل الجهود لتوطين تكنولوجيا تصميم التطبيقات. بالإضافة إلى ذلك، ونظرًا للنمو المتزايد لهذه اللغة وتوسعها في تصميم تطبيقات الويب والهاتف المحمول، فإنها ستبقى من بين اللغات الثلاث الأكثر استخدامًا وحداثة على مدار السنوات العشر القادمة على الأقل.

الميزات التنافسية:

- القيمة العالية لحقوق النشر الفكرية والقانونية لمحتوى المنتج والامتياز
- قصص تتوافق مع الثقافة الأصلية للشرق الأوسط ومتوفرة عالميًا
- تصميم جرافيكي أصلي قادر على منافسة رسومات منتجات الصور العالمية والمنافسة في المهرجانات والفعاليات العالمية
- عناوين متنوعة من حيث الكم والنوع وإمكانية تطوير كل قصة حتى ٥٠٠ حلقة مع الحفاظ على جاذبيتها
- إمكانية إنشاء قصة من قبل الجمهور وتسجيل السرد والصوت في برنامج المنتج
- خلق الإبداع لدى جمهور الأطفال والمراهقين من خلال تصميم خطوط قصة مختلفة في القصة
- القدرة على تخصيص المنتجات لعمل مقاطع أعياد ميلاد الأطفال وغيرها من المناسبات
- القدرة على إطلاق المنتج في أسواق دول المنطقة بما يتوافق مع ثقافة الشرق الأوسط للتصدير الثقافي وبناء الهوية
- التعليم غير المباشر وتعزيز ذكاء الأطفال وثقتهم بأنفسهم وإعدادهم للتفاعل الاجتماعي
- إمكانية إضافة قسم المساعدة التعليمية في التطبيق للطلاب
- إمكانية مشاركة منتجات الهواة التي ينتجها الأطفال والمراهقين لتشجيع الإبداع لديهم
- استغلال إمكانات فناني الدولة وتوظيفهم المستدام في الأسواق الناشئة وتحقيق استقرار وضعهم الاقتصادي
- إمكانية برمجة المنتج لضبط وقت الطفل من قبل الوالدين
- التحلي بالذكاء في مراقبة الفئة العمرية وتقديم النصائح اليومية للوالدين من خلال تحليل سلوك الأطفال واقتراح المحتوى المناسب لهم ومنع خمولهم على المدى الطويل.

الفصل الثاني

ألعاب الفيديو

الفصل الثاني

الفصل الثاني

ألعاب الفيديو

اللعبة Fruit Craft | ٥٦
اللعبة الفيديو سفير الحب | ٥٨
اللعبة عملية التدمير ٣ (ويندوز/أندرويد) | ٦٠
اللعبة البتراء: أسطورة حراس القدر | ٦٢
اللعبة مسابقة الملوك على الانترنت (Quiz of Kings) | ٦٤
اللعبة جي تي كلوب السرعة | ٦٦
اللعبة سايفارم (Scifarm) | ٦٨
اللعبة ضرب بهادور | ٧٠
اللعبة خياط باشي | ٧٢
السيف المظلم للمحارب الأخير (Shadow Blade Reload) | ٧٤
اللعبة الطليعة | ٧٦
اللعبة باغ نيجار | ٧٨
اللعبة لغز الانفجار | ٨٠
اللعبة بوبلاند | ٨٢
اللعبة سيف الظلام | ٨٤
اللعبة بيرسيتي (Per City) | ٨٦
اللعبة سفره جي | ٨٨
اللعبة كلماتيك | ٩٠
اللعبة القصص القرآنية | ٩٢
اللعبة ٤ العجلات | ٩٤
ألعاب أندرويد مبنية على NodeSys | ٩٦
اللعبة باردیا للكمبيوتر | ٩٨
اللعبة أطفال مورتا | ١٠٠
اللعبة عيادة المخ | ١٠٢
اللعبة القصة رونين | ١٠٤
تطبيق لقياس وتقوية الذكاء (Brain Gym) | ١٠٦
تطبيق فيينا للترفيه والتعليم | ١٠٨
اللعبة Shadow Racer | ١١٠
اللعبة نيترو للجوال | ١١٢
نورلاند؛ لعبة كمبيوتر معرفية لتحسين القدرة العقلية | ١١٤
اللعبة ربيب | ١١٦
منصة الترفيه SnappQ | ١١٨
اللعبة مانشيكو | ١٢٠
اللعبة مانشرز | ١٢٢
لعبة برو اف سي (PRO FC) | ١٢٤
اللعبة مدينة كرة القدم | ١٢٦
محرك رسومات التصور (صنع الألعاب) ثنائي وثلاثي الأبعاد | ١٢٨
البنية التحتية لتطوير ألعاب المطابقة (Match3) | ١٣٠
منصة البنية التحتية GCS: Game Changer Server | ١٣٢
النظام الشامل أدوك | ١٣٤
البنية التحتية للعبة بكمن | ١٣٦

الأقسام:

- الألعاب الترفيهية (Entertainment Game)
- الألعاب الجدية (Serious Game)
- الألعاب عبر الانترنت
- خدمات إنتاج الألعاب والبنية التحتية

اللعبة Fruit Craft

www.todco.ir

التعريف بالمنتج:

Fruit Craft (معركة الفواكه) هي لعبة ورق إيرانية ويشارك فيها أكثر من مائتي شخصية جديدة، تساعد هذه الشخصيات على جمع مجموعة من البطاقات وأخيراً إنشاء دوريات أسبوعية مع التقدم في عملية اللعبة وقاتل مع لاعبين آخرين بشكل مباشر.

تعتبر لعبة «معركة الفواكه» أول لعبة ورق وهي لعبة الورق الأكثر مبيعا والأكثر شعبية في إيران، وقد خلق الجو التنافسي لهذه اللعبة الكثير من الإثارة لدى اللاعبين، حيث يعرف اللاعبون كيفية الاتحاد مع أصدقائهم وإنشاء عشائر متعددة، وبالنسبة للأعداء الذين يتم اختيارهم من جميع أنحاء إيران، عليهم أن يهتفوا رجز.

يمكن تشغيل هذه اللعبة على أجهزة مختلفة، بما في ذلك أنظمة Android وiOS، وهي مصممة بحيث يتم تشغيلها دون أي مشاكل حتى في ظل اتصال إنترنت ضعيف.

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

الترفيه والتعليم لعامة الناس وخاصة الشباب

الميزات الفنية:

نظام التشغيل:

- أندرويد و iOS

الميزات التنافسية:

- هذا المنتج هو أول لعبة ورق على الإنترنت في إيران.
- نظام عبر الإنترنت ومعارك متزامنة بكفاءة تبلغ بضعة أجزاء من الثانية
- محرك لعبة كورونا ولغة LUA
- بنية قابلة للتطوير من جانب الخادم (أكثر من ٥ ملايين مستخدم مسجل)

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

- حصلت اللعبة على تقييم ٤,٧ وتم تنزيلها أكثر من ١٠٠,٠٠٠ على متجر Play Store.

بازار یا پلفرم‌های ارائه شده:

- جوجل بلاي

شركت رسانا شكوه كوير

سنة التأسيس ٢٠١١

اللعبة الفيديو سفير الحب

www.rskgd.com

التعريف بالمنتج:

لعبة سفير الحب تحكي قصة تواجد حضرة مسلم بن عقيل (ع) في مدينة الكوفة سفيرا للإمام الحسين (ع)، والتي بالإضافة إلى سرد هذا الجزء من حياة هذا الرجل الكريم، على شكل رجعي ومستقبلي لحادثة كربلاء.

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

معلومات مفيدة للمهتمين بألعاب الكمبيوتر

الميزات الفنية:

منهجية تطوير اللعبة:

- مزيج من Scrum و Extreme Programming

المنصات:

- **منصة التطوير:** ويندوز

الميزات التنافسية:

المستوى العالي للعبة من حيث التصميم (السرد، الميكانيكا، التوصيف، تصميم المسرح) بالإضافة إلى جوانب التطوير الفني والفن والرسوم المتحركة والأسلوب.

شركة بينيسي للميديا

سنة التأسيس ٢٠٠٩

www.benisi.ir

اللعبة عملية التدمير ٣ (ويندوز/أندرويد)

التعريف بالمنتج:

هذا المنتج عبارة عن محاكاة لأربع ملاحم معاصرة بقصة متشابكة يشعر اللاعب بنفسه في هذه الملاحم ومن كونه في عملية فتح المبين الكبرى إلى وجوده في القصب الشامخ في مجاري مياه عملية خيبر إلى الدفاع عن أهل الشارع والسوق لمدينة باوه الجبلي واستمتعت به حتى المشاركة في حرب الـ ٣٣ يومًا بين حزب الله في لبنان وإسرائيل.

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

- أكثر من ١٠٠ ألف عملية تثبيت وحوالي ٥٠ ألف مستخدم نشط

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- كافيه بازار وميكيت

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

- الشباب والمراهقين والأطفال
- التعليم
- المؤسسات والمراكز الثقافية والتعليمية والتعليمية
- المؤسسات العسكرية
- مخيمات راهيان نور
- الدول العربية وخاصة: لبنان

الميزات الفنية:

في إنتاج المنتج يتم استخدام العناصر التالية:

- **Game Engine:** Unity
- **P.Language:** JavaScript / #C
- **3DG Programs:** Zbrush / DSMax / WorldMachine / Substance
- **3DG Programs:** Photoshop / Quixel Plugin2
- **Audio Programs:** Audition
- **Video Programs:** Premiere / AfterEffect

الميزات التنافسية:

- الخبرة العالية والمشاركة المباشرة
- التعرف على عملية صنع الألعاب والنظر في القصة
- الاهتمام بالتفاصيل في تطوير اللعبة
- استخدام التقنيات الحديثة في تطوير الألعاب

شركة راسانا شكوه كافير

سنة التأسيس ٢٠١١

www.rskgd.com

اللعبة البتراء: أسطورة حراس القدر

التعريف بالمنتج:

تروي هذه اللعبة الحاسوبية قصة ناظر الشاب المليء بالشر والعاطفة والمحب للأشياء القديمة، والتي تدور أحداثها في مدينة البتراء في القرن الثالث الميلادي. البتراء، باعتبارها مدينة أسطورية مليئة بالأشياء غير المرئية والمركز التجاري لأوروبا وآسيا، اتخذت شكلاً وصورة أكثر حداثة وفريدة من نوعها مع سيطرة الرومان على المدينة.
يمكن لهذه الرواية، على شكل لعبة كمبيوتر، أن تكون أحد الجهود الثقافية والتاريخية والأسطورية للدولة في مجال الترفيه؛ لأنه تم تجميعه وإنتاجه مع الأخذ في الاعتبار الجماهير الواسعة للترفيه الحديث.

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

معلومات مفيدة للمهتمين بألعاب الكمبيوتر

الميزات الفنية:

اللغات المستخدمة:

- Python لأجهزة التحكم في الأحرف
- C++ لميكانيكا اللعبة
- Blueprint لمستوى البرمجة النصية
- Vex لإنشاء إجراء المحتوى (PCG) في Houdini

منهجية تطوير اللعبة:

- مزيج من Scrum و Extreme Programming

المنصات:

- **منصة التطوير:** ويندوز

الميزات التنافسية:

- اهتمام وتركيز فريق التطوير على إنشاء المحتوى الإجرائي في هذه اللعبة
- تنوع طريقة اللعب في هذه اللعبة هو أن العناصر من الأنماط الفرعية توجد في هذه اللعبة Hack n Slash وStealth وPlatformer.

شركة علماء أميركبير | سنة التأسيس ٢٠١٨

اللعبة مسابقة الملوك على الانترنت (Quiz of Kings)

www.quizofkings.com

التعريف بالمنتج:

هذا المنتج عبارة عن لعبة متنقلة عبر الإنترنت بأسلوب المعرفة، والغرض منها هو خلق الترفيه وفي نفس الوقت تثقيف الجمهور وتمضية وقته.

تركز اللعبة على أسئلة الاختيار من أربعة، والتي تضاف إلى سحر اللعبة في أقسام مختلفة، مع أنماط مختلفة، ويمكن لعبها بشكل فردي وفي مجموعات.

الفكرة الرئيسية للمنتج هي خلق جو من الترفيه والمنافسة والإثارة إلى جانب التعلم وتحسين مستوى معرفة المستخدمين، بحيث يكون الوقت الذي يقضيه في الترفيه مفيدًا وفعالًا حقًا للجمهور. أنظمة التشغيل التي يتوافق معها منتج Quiz of Kings هي منصات Android وiOS.

مجالات الاستخدام:

كانت أعمار غالبية الجمهور في اللعبة تتراوح بين ٢٥ و٣٥ عامًا، ثم كانت أعمارهم تتراوح بين ١٨ و٢٥ عامًا وأكثر من ٣٥ عامًا (بالطبع، لا يوجد حد عمري لهذه اللعبة)

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

الأسواق أو المنصات المقدمة:

كافيه بازار وجوجل بلاي

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

أكثر من ٥ ملايين عملية تنزيل في Cafe Bazaar وحصلت على تقييم ٤٫٧

أكثر من ٥ ملايين عملية تنزيل على Google Play وحصلت على تقييم ٤

الميزات الفنية:

لغة من جانب العميل	بنيان	نظام التشغيل	منهجية التطوير
Lua Script Node JS	Kubernetes Dependency Injection Design pattern	أندرويد IOS	رشيقة سكروم

الميزات التنافسية:

* تكنولوجيا معقدة وحديثة (مثل تقنية تجميع قواعد بيانات MySQL باستخدام برنامج Vitess، وهو أحد منتجات شركة يوتيوب، وQuiz of Kings هي واحدة من رواد استخدام هذه التكنولوجيا في إيران)
* استخدام أدوات Kubernetes وتنفيذها لإدارة الحاويات المختلفة
* نظرًا لطبيعة وجود شبكة اجتماعية، يرتبط عدد كبير من المستخدمين ببعضهم البعض في الوقت الحالي؛ لذلك، يجب أن يكون نوع الاستعلامات وعملية التعليمات البرمجية بحيث لا تؤدي إلى بطء وخاصة DeadLock في النظام، والذي كان أحد أكبر التحديات التي واجهتها الشركة في التعامل مع الاتساق وفي نفس الوقت التوفر.
* توطين كامل للمحتوى بطريقة متقدمة وذكية في مصنع الأسئلة بأسلوب التعهيد الجماعي.
* إضافة إمكانية اللعب الجماعي لأول مرة في العالم بأسلوب العلم، بالإضافة إلى التحديات التقنية، فهي تتمتع بتصميم فريد ومعقد في خوارزميات إيجاد الخصوم. (Game Matching Algorithms)
* يقوم النظام الذكي والمتعدد الطبقات باكتشاف انتهاكات المستخدم ومنعها، (Automated Smart Fraud Detection/Prevention)، بحيث تم تنفيذ أكثر من ١٥ طريقة مختلفة لهذا العمل وهي تحديد مخالفي اللعبة والتعامل معهم بذكاء وفي وقت واحد ودون تدخل.
* إجراء التحديات داخل اللعبة دون الحاجة إلى تحديث البرنامج من قبل المستخدم هو من أجل استخدام تحديات جديدة.
* من الممكن إضافة ملفات صور اللعبة، مثل الصور الرمزية، دون الحاجة إلى تحديث البرنامج بالكامل من قبل المستخدم (Asset Update).

اللعبة جي تي كلوب السرعة

www.kingkodestudio.com

التعريف بالمنتج:

هذا المنتج عبارة عن لعبة سباقات السيارات على طراز سباقات الدراج وقد تمكن من جذب العديد من الجماهير داخل وخارج البلاد. الميزة الأكثر أهمية هي إيلاء اهتمام خاص لجودة المحتوى واستخدام الأدوات المناسبة لإجراء فحوصات تفصيلية من وجهة نظر البيانات.

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

- أكثر من مليون مستخدم في مقهى بازار
- ١٠ مليون على جوجل بلاي
- ٢ مليون للسهم الواحد

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- مقهى بازار، جوجل بلاي و...

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

لعبة سيارة بأسلوب السحب للمراهقين والكبار.

الميزات الفنية:

التقنيات المستخدمة في هذا المنتج موجودة في قسم العميل مع لغة C# في بيئة محرك Unity، والتي تعتبر تقنية ذات صلة ومحدثة وعملية. لتطوير جزء الخادم من هذا المنتج، تم استخدام ASP. Net وتم تطوير قاعدة البيانات الخاصة به بناءً على SQL Server وRedis، وهو أمر منطقي بالنظر إلى احتياجات المنتج.

الميزات التنافسية:

- جودة المنتج وفقًا لحجم ملف APK الخاص به واستخدام التظليل الأمثل وتحسينات البرامج
- تنسيق وإدارة المعرفة من جانب فريق التطوير وفريق النشر، من أجل تحسين مؤشرات اللعبة من حيث المنتجات وتحسين عمليات التسويق وتوليد الإيرادات.

شركة أبريشام لتطوير أدوات البيانات (TOD) سنة التأسيس ٢٠١٥

www.todco.ir

اللعبة سايفارم (Scifarm)

التعريف بالمنتج:

سايفارم هي لعبة على الإنترنت لمنصات الهاتف المحمول والكمبيوتر، وتندرج هذه اللعبة ضمن فئة ألعاب بناء المدن والزراعة.
تدور أحداث قصة سايفارم خارج الأرض وفي الفضاء، مما يؤدي في حد ذاته إلى خلق ميزات فريدة للمنتج. آراء المستخدمين الداخليين والخارجيين لهذا المنتج تظهر ذلك بشكل جيد للغاية.
في هذه اللعبة، يمكن للاعبين الاستمتاع بزراعة وإنتاج المحاصيل، وبناء المباني والمصانع، وتطوير المدينة، وبناء الطرق والعناصر الزخرفية، والتجارة، والتعاون مع الأصدقاء، والتنافس مع لاعبين آخرين، وما إلى ذلك عبر الإنترنت. بالإضافة إلى ذلك، يمكن للاعب أن يمتلك أجهزة خيالية ويتاجر مع الكائنات الفضائية باستخدام التقنيات المستقبلية.

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

الترفيه والتعليم لعامة الناس وخاصة الشباب

الميزات الفنية:

العميل:
- C - UNITY - OBJECTIVE - C - JavaScript - OO#

التصميم:
- MVC

منهجية التطوير:
- AGILE

النمط أو نموذج التطوير:
- Object Oriented

الميزات التنافسية:

- أصالة المنتج وعدم نسخه
- الابتكار في التصميم الجرافيكي

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

- حصل على تقييم ٤/٧ مع أكثر من ١٠٠ ألف عملية تنزيل من متجر Cafe Bazaar
- حصل على تقييم ٤/٦ مع أكثر من ١٠٠ ألف عملية تنزيل من متجر Playstore
- حصل على تقييم ٤/٦ من متجر App Store

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- مقهى بازار، جوجل بلاي ومتجر التطبيقات

شركة فنية وثقافية ذات غرض واحد للعبة ألف يد دولفين (تتراپازل)

www.tetrapuzzle.com

اللعبة ضرب بهادور

التعريف بالمنتج:

لعبة ضرب بهادورهي لعبة إستراتيجية عبر الإنترنت تعتمد على تبادل الأدوار، حيث يختار كل مستخدم ٣ أبطال ولكل بطل ميزتين فريدتين يتقاتلان مع مستخدمين آخرين عبر الإنترنت وإذا لم يتم العثور على المستخدم عبر الإنترنت، يلعب مع الروبوت بمستواه. تشمل عوامل النصر تجربة المستخدم (استراتيجية التخطيط وأسلوب الضرب)، وترقيات الشخصية، والحظ.

مميزات اللعبة هي:

- طريقة لعب جديدة وفريدة من نوعها
- رسومات جذابة بأجواء إيرانية
- شخصيات جميلة ومختلفة ذات قدرات خاصة
- دوريات ومسابقات شهرية وأسبوعية ويومية بجوائز مثل الياقوت والعملات المعدنية
- معارك مثيرة عبر الإنترنت مع لاعبين من جميع أنحاء إيران والعالم
- القدرة على اللعب في مجموعات في تحالفات
- القدرة على الدردشة عبر الإنترنت مع الأصدقاء
- الحصول على المكافآت بعد كل معركة
- القتال في مختلف الأحياء (الأزقة والشوارع، الشواطئ، السجون، إلخ)

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

الألعاب والترفيه للأطفال والمراهقين

الميزات الفنية:

- لغة برمجة المنتج هي Unity Engine، وتم تصميم الواجهة الخلفية للعبة وتنفيذها على محرك الألعاب عبر الإنترنت TetraEngine (المنتج الداخلي للشركة)، وتم تنفيذ اللعبة على قاعدة بيانات MongoDB ومنهجية الإنتاج هي Agile Scrum.
- **آلية تطوير الكود:** Agile Scrum (Weekly Sprint)
- **آلية البناء:** Multi Branch on Git Hub

الميزات التنافسية:

- هذا المنتج هو أول لعبة متعددة اللاعبين تعتمد على الفيزياء في إيران ويتمتع بذكاء اصطناعي قوي للغاية في تقديم عروض خاصة للمستخدمين، وفتح أبطال جدد، وسقوط منافسين ضعفاء أو أقوياء بعد إجراءات معينة في اللعبة، ومطابقة سلوك الروبوتات بناءً على سلوك المستخدم.
- يعتمد جدول التصنيف على النموذج القياسي لألعاب الشطرنج العالمية (ELO) (Arpad ELO) نظام تصنيف المستخدم العادل
- اخذ النموذج من RFM في قسم مبيعات الحزم

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

- +٢,٠٠٠,٠٠٠ عملية تثبيت
- +٥٠,٠٠٠ مستخدم نشط للسوق
- +٢٠٠,٠٠٠ مستخدم نشط على Google Play
- +٤٠٠,٠٠٠ من مستخدمي MyKit

الأسواق أو المنصات المقدمة:

كافيه بازار، مايكيت، جوجل بلاي، تطبيق أبل، إناردوني...

الإنجازات التي تحققت في المناسبات والمهرجانات المرموقة محلياً أو خارجياً:

- أفضل لعبة لعام ٢٠٢٠ من حيث الصوت حسب متجر Myket
- المرشح لجائزة أفضل لعبة في حدث ٢٠٢٠ Vigma
- أفضل لعبة في مهرجان إيران للويب والهواتف المحمولة ٢٠١٩

شركة سباد إيزاتيس الفنية
(استديو ألعاب بلوت جيمز)

سنة التأسيس ٢٠١٦

www.balootgames.ir

اللعبة خياط باشي

التعريف بالمنتج:

تنتمي هذه اللعبة إلى نوع المحاكاة حيث يمر المستخدمون بمراحل مختلفة من خلال الخياطة وإعداد الملابس المختلفة والتعرف على طرق الخياطة المختلفة.
في لعبة خياط باشي، يحاول اللاعبون إقامة ورش الخياطة والتعرف على عملية خياطة جميع أنواع الملابس. تحتوي اللعبة على أكثر من ٦ مستويات و٣٠ نوعاً مختلفاً من الملابس، معظمها يتوافق مع الثقافة الإيرانية. منتج خياط باشي هو اللعبة الوحيدة التي تحمل موضوع الخياطة في السوق الإيرانية. البنية التحتية المستخدمة في هذه اللعبة فريدة من نوعها وتساعد الفريق الفني وفريق الدعم على تطوير المنتج ودعم مستخدميه بأفضل طريقة ممكنة.

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

الترفيه والتعليم للأطفال والمراهقين

الميزات الفنية:

تم تطوير هذه اللعبة بواسطة محرك الألعاب Unity ولغة البرمجة الخاصة به هي C.# يتم استخدام لغة PHP من جانب الخادم ويتم استخدام قواعد بيانات mySql.

الميزات التنافسية:

لعبة الخياطة الوحيدة بأسلوب المحاكاة في السوق الإيرانية

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

- أكثر من ٥٠٠ ألف عملية تثبيت و٥٠ ألف عملية تثبيت نشطة

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- جوجل بلاي ومقهى بازار وميكيت

الإنجازات التي تحققت في المناسبات والمهرجانات المرموقة محلياً أو خارجياً:

- المرشح لمهرجان الويب والهواتف المحمولة

المعايير والتراخيص والموافقات الدولية:

- حاصل على الموافقة من النظام التقاربي للتصنيف العمري

شركة فيرا الثقافية والفنية

سنة التأسيس ٢٠١٤

فن افزار

السيف المظلم للمحارب الأخير (Shadow Blade Reload)

www.fanafzar.com

التعريف بالمنتج:

هذا المنتج عبارة عن لعبة كمبيوتر يمكن تثبيتها وتشغيلها على الهواتف المحمولة ووحدات التحكم في الألعاب.
المحارب الأخير هي لعبة حركية تحتوي على عناصر منصة. تتضمن اللعبة قسمًا كاملاً للقصة، يمكن متابعته في سبعة أقسام للاستمتاع بالمغامرة. يوجد أيضًا قسم منفصل للتحدي حيث يمكن للاعب اختبار مهاراته في النينجا في مراحل صعبة مختلفة، واجتياز المراحل بأقصى سرعة وتدمير أعدائه على طول الطريق.
في هذه اللعبة بمساعدة كورو، محارب الظلام! مع أكثر من ٤٠ مرحلة، يتم سرد القصة في شكل رسوم متحركة وحملات قصصية ومسارات مليئة بالتحديات.

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

ترفيه وألعاب لكل المهتمين بألعاب الكمبيوتر والموبايل

الميزات الفنية:

* قابلية تطبيق اللعبة على أنظمة Android وiOS وWindows وPS٤ وLinux وما إلى ذلك باستخدام محرك Unity
* الرموز في لغة C #
* التحسين لتحقيق معدل إطار ٦٠
* إضافة الفيزياء إلى اللعبة مقارنة بالإصدار السابق
* أول لعبة إيرانية على سوني
* يحتوي على برنامج تعديل المراحل العامة
* أول لعبة إيرانية على المنصة Apple TV

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

* أكثر من ١٠٠،٠٠٠

الأسواق أو المنصات المقدمة:

* جوجل بلاي وآب ستور وستريم

شركة باييزان للحرم التكنولوجي

سنة التأسيس ٢٠١٥

باييزان

www.paeezanstudio.com

اللعبة الطليعة

التعريف بالمنتج:

Avangard هي لعبة بمحورية الإستراتيجية ولعب الأدوار لمنصة الهاتف المحمول.
تبدأ قصة هذه اللعبة حيث يعتزم عالم شرير يدعى البروفيسور بلسميك صنع أقوى سلاح جيني في العالم من خلال سرقة الإكسير السحري الغامض ليصبح حاكم العالم كله. يقوم مستخدم اللعبة بتطوير اللعبة جنبًا إلى جنب مع فريق الأبطال الخارقين وقواهم الخاصة.

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- ٥٠٠ عملية تنزيل و١٠٫٠٠٠ عملية تثبيت نشطة

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- جوجل بلاي ومقهى بازار وميكيت

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

للأشخاص بعمر ١٠ سنوات فما فوق

الميزات الفنية:

في هذه اللعبة، يتم استخدام التكنولوجيا التالية:

- محرك الألعاب Unity 3D ولغة البرمجة C#
- المعمارية ذات الطبقات MVC
- تطوير المنتج بمنهجية Agile
- للاتصال الحقيقي بين الخادم والعميل من خلال تقنية SignalR

الميزات التنافسية:

- في هذا المشروع، يتم استخدام ميزة الوحدة الفرعية في Git بحيث يمكن مشاركة الرموز الأساسية للعبة بين العميل والخادم، وقد أدى ذلك إلى ضمان التزامن والتوحيد في التنفيذ وتسريع عملية تطوير اللعبة.
- يمكن تحديث اللعبة دون إعطاء نسخة جديدة. في الواقع، تم تنفيذ جميع ميزات اللعبة بطريقة تعتمد على البيانات، وباستخدام نظام شامل، يمكن تحديث هذه الملفات من جانب الخادم. تتيح هذه الميزة امكانية LiveOps لتحسين تجربة المستخدمين.

شركة باييزان للحرم التكنولوجي | سنة التأسيس ٢٠١٥

www.paeezanstudio.com

اللعبة باغ نيجار

التعريف بالمنتج:

باغ نيجارهي قصة حب تبدأ بعودة نيجار ووالده إلى إيران وإعادة بناء منزلهم القديم في الحديقة. يريد أرسطو، الذي وقع في حب نيجار، تحقيق رغبة قلبه من خلال إعادة بناء هذا المنزل القديم. ولهذا تحتوي هذه اللعبة على ألغاز ممتعة لمساعدة أرسطو، ليتمكن اللاعب في هذه اللعبة الفكرية والمثيرة من ترتيب ديكور هذا البيت القديم حسب ذوقه الخاص.

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

- ٢ مليون عملية تثبيت وأكثر من مليون مستخدم نشط

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- جوجل بلاي ومقهى بازار وميكيت

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

ترفيه وألعاب مناسبة لجميع الأعمار

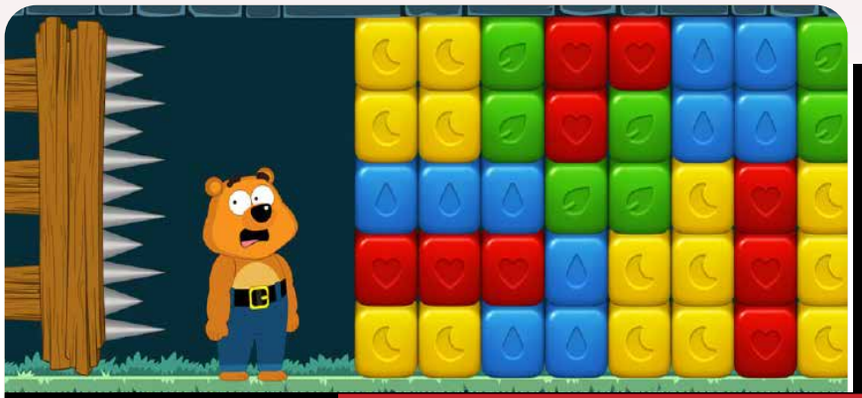
الميزات الفنية:

في هذه اللعبة، يتم استخدام التكنولوجيا التالية:

- جانب العميل باستخدام لغة البرمجة C# ومحرك الألعاب Unity
- للحصول على المكونات الإضافية المطلوبة من جانب العميل، من لغات Java وC++
- المعمارية ذات الطبقات MVC
- من المنهجية agile
- الخادم ضمن منصة ASP .Net
- من Entity Framework كـ OR

الميزات التنافسية:

- تتمتع أنظمة منع القرصنة والاحتيال بالقدرة على تكوين مجموعات ومحادثات متزامنة ومجموعات مشتركة مع عدد كبير من المستخدمين.
- يتم تطوير المراحل وموازنة صعوبة اللعبة باستخدام الروبوت بمساعدة تقنيات الذكاء الاصطناعي وشجرة بحث مونت كارلو. من خلال نتائج اللعبة لهذا الروبوت، ثم من خلال نموذج التعلم الآلي SDCA، يتم التنبؤ بنتائج اللعب البشري.



شركة نوفا سيستم الثقافية والفنية سنة التأسيس ٢٠١٥

اللعبة لغز الانفجار

التعريف بالمنتج:

المنتج عبارة عن تطبيق لعبة على الهاتف المحمول ضمن فئة ألعاب الألغاز فائقة السهولة غير المتصلة بالإنترنت. في هذه اللعبة، عليك جمع الألعاب المحاصرة تحت الكتل؛ لهذا الغرض، عليك التخلص من الألوان الزرقاء المشابهة لجمع الألعاب. لكن اللعبة ليست بهذه البساطة لأن عدد الحركات الزرقاء في هذه اللعبة محدود. وأيضًا، كلما صعدت إلى مستويات أعلى، تصبح الألغاز أكثر صعوبة.

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

- أكثر من ١٠٠ ألف مستخدم على متجر جوجل بلاي

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- جوجل بلاي

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

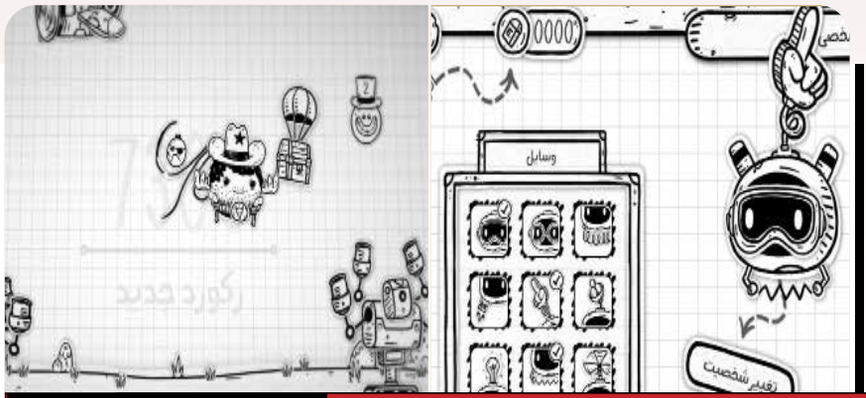
جميع أعضاء المجتمع الذين تزيد أعمارهم عن ٤ سنوات ولديهم هاتف ذكي يعمل بنظام Android أو iOS

الميزات الفنية:

محرك اللعبة	لغة البرمجة	نظام التشغيل	المنهجية
Unity	#C	أندرويد و IOS	سكروم

الميزات التنافسية:

- تصميم وتنفيذ مراحل اللعبة
- عرض المنتج في الأسواق المختلفة
- خبرة الفريق الفني للشركة في تطوير الألعاب غير الرسمية والألعاب فائقة السهولة



شركة نوفا سيستم الثقافية والفنية | سنة التأسيس ٢٠١٥

اللعبة بوبلاند

التعريف بالمنتج:

المنتج عبارة عن تطبيق ألعاب محمول ضمن فئة الألعاب غير الرسمية غير المتصلة بالإنترنت في بوبلاند، بدأ كل شيء برسم بالقلم الرصاص باللون الأسود. قطع من الورق المقطع تشكل هذه اللعبة. تتحد الرؤوس في هذه اللعبة وتقف ضد الفضائيين لمنعهم من احتلال بوبلاند. في هذه الأثناء، يحاول اللاعب الفوز باللعبة من خلال تقوية الرؤوس والحصول على المزيد من النقاط.

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

* أكثر من ٢٠ ألف في مقهى بازار و٥٠٠ مستخدم في جوجل بلاي

الأسواق أو المنصات المقدمة:

* كافيه بازار، جوجل بلاي

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

جميع أعضاء المجتمع الذين تزيد أعمارهم عن ٤ سنوات ولديهم هاتف ذكي يعمل بنظام Android أو iOS

الميزات الفنية:

محرك اللعبة	لغة البرمجة	نظم التشغيل	المنهجية
Unity	#C	أندرويد و IOS	سكروم

الميزات التنافسية:

قياس مستوى صعوبة وسهولة اللعبة وترتيب المراحل

اللعبة سيف الظلام

www.fanafzar.com

التعريف بالمنتج:

هذا المنتج عبارة عن لعبة كمبيوتر يمكن تثبيتها أيضًا على الهواتف المحمولة.
في هذه اللعبة، يأخذ اللاعب دور شخصية مشهورة تدعى كورو. يجب على اللاعب محاولة تحويل كورو إلى نينجا حقيقي وماهر من خلال التمارين والتدريبات المختلفة أثناء اللعبة

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

لكل المهتمين بألعاب الكمبيوتر والموبايل

الميزات الفنية:

- اللعبة تعمل بنظام Android وiOS باستخدام محرك Unity
- الرموز في لغة C#
- الأمثل لتحقيق معدل الإطار ٦٠
- اللعبة تسير بخطى سريعة

اللعبة بيرسيتي(Per City)

www.todco.ir

التعريف بالمنتج:

بيرسيتي (أو المدينة الفارسية) تعني مدينة إيرانية، وهي أول لعبة بناء مدينة إيرانية بجودة مقبولة وتم إنتاجها للأجهزة المحمولة التي تعمل بنظام Android وIOS.

- أكثر من ٣٠ مبنى مختلفًا لبناء وتوسيع المدينة
- أكثر من ٧٠ منتجًا مختلفًا لتلبية احتياجات سكان المدينة
- جدول الترتيب الاقتصادي للاعبين
- مباني مجهولة وغامضة سيتم الكشف عن أسرارها مع استمرار اللعبة
- تجربة الفترة التاريخية لإيران القديمة
- رسومات وأسلوب لعب سلس على أجهزة Android وiOS

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

الترفيه والتعليم وخاصة للشباب

الميزات الفنية:

عميل:

- C - UNITY - OBJECTIVE-C#

المعمارية:

- MVC

المنهجية:

- AGILE

الميزات التنافسية:

- يتم استخدام أساليب علمية جديدة في عملية صيانة هذا المنتج وتنميته.
- من خلال الترجمة والتوطين الرسومي (فن المفهوم) للعبة بيرسيتي، تم إنشاء الكثير من القيمة المضافة للشرق الأوسط وروسيا.
- قصة اللعبة الإيرانية فريدة ومتناسبة مع القيم الوطنية والثقافية.
- يقوم فريق التسويق في بيرسيتي، مثل فريق تطوير المنتجات، دائمًا بالبحث والتطوير والتعامل مع التحديات القادمة لتحقيق النجاح في السوق العالمية.

اللعبة سفره جي

www.balootgames.ir

التعريف بالمنتج:

سفره جي هي لعبة طبخ بأجواء إيرانية بالكامل، يلعب فيها اللاعبون دور طاهٍ مبتدئ ويحاولون في اللعبة تعلم مهارة طهي مجموعة متنوعة من الأطعمة الإيرانية وتوسيع مطعمهم.

ويجب في كل مطعم من هذه المطاعم إعداد أطباق مختلفة مثل الأقحوان وكرات اللحم والبيتزا والأطعمة المقلية والكباب والسندويشات وحساء الخضار والأرز البربري مع الدجاج وغيرها، وتسليمها لعملاء المطعم. بعد ذلك حدث الربح وأصبح مطعم اللاعب أكبر فأكبر.

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

لعبة وترفيه وتعليم للأطفال والمراهقين

الميزات الفنية:

تم تطوير هذه اللعبة بواسطة محرك الألعاب Unity ولغة برمجتها هي C#

الميزات التنافسية:

أفضل لعبة طبخ إيرانية مع أكثر من ۱۰۰/۰۰۰ عملية تثبيت نشطة

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

- أكثر من ۱۰۰/۰۰۰ عملية تنزيل على جوجل بلاي
- أكثر من ۲/۰۰۰/۰۰۰ عملية تنزيل في مقهى بازار

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- جوجل بلاي، كافيه بازار، ميكيت

الإنجازات التي تحققت في المناسبات والمهرجانات المرموقة محلياً أو خارجياً:

- مرشح للحصول على جائزة أفضل لعبة لهذا العام في مهرجان ألعاب الكمبيوتر الثامن
- مرشح للحصول على جائزة أفضل لعبة لعام ۲۰۱۸ في مقهى بازار
- مرشح للحصول على جائزة أفضل لعبة من النوع التنافسي في مهرجان الويب والهاتف المحمول الإيراني لعام ۲۰۱۸

المعايير والتراخيص والموافقات الدولية:

- حاصل على الموافقة من النظام التقاربي للتصنيف العمري

اللعبة كلماتيك

www.ordibeheshtstudio.com

التعريف بالمنتج:

هذه اللعبة عبارة عن لعبة ألغاز فكرية ولعبة متنقلة لبناء الكلمات يكون فيها المستخدم جدة تحكي قصة رحلاتها داخل إيران وخارجها، وبهذه الطريقة يمكنها مواصلة القصة من خلال حل مراحل مختلفة.

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

للترفيه ولتقوية الذاكرة والعقل

الميزات الفنية:

تم تطوير هذا المنتج لأنظمة التشغيل Android وiOS بمنهجية Agile ومحرك الألعاب Unity، كما تم تطوير جدول التسجيل وتصنيف المنتجات بواسطة jango فيه.

الميزات التنافسية:

* اجتماعية اللعبة
* رسومات مختلفة وجذابة

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

* ٥٠٠/٠٠٠+ مستخدم نشط

الأسواق أو المنصات المقدمة:

* مقهى بازار

شركة مهاد شيراز الإعلامية والثقافية والفنية

سنة التأسيس ٢٠١٣

اللعبة القصص القرآنية

www.mehadrasaneh.ir

التعريف بالمنتج:

تحتوي مجموعة «القصص القرآنية» على ٣٠ قصة جذابة وتفاعلية من القرآن الكريم بـ ١٥ لغة حية من لغات العالم، بسرد ممتع وجذاب، إلى جانب الألعاب التفاعلية والجوائز والأحداث المثيرة في القصة، في على شكل كتاب مصور متحرك.

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

- الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ١ إلى ٢ سنة
- الأطفال من عمر ٦ إلى ١١ سنة
- العائلات

الميزات الفنية:

- تم تطويرهذا المنتج لأنظمة التشغيل Android وiOS باستخدام منهجية رشيقة ومحرك ألعاب Unity.
- يعد تصميم آليات وفيزياء اللعبة من نقاطها المهمة.

الميزات التنافسية:

النشاط في مجال التخصص الديني والمذهبي

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

- حوالي ٢٥٠/٠٠٠ ألف عملية تثبيت و٢٠٠/٠٠٠ مستخدم نشط

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- مقهى بازار وجوجل بلاي

شركة أرديبهشت بوايا كاسبين للألعاب سنة التأسيس ٢٠١٧

www.ordibeheshtstudio.com

اللعبة ٤ العجلات

التعريف بالمنتج:

٤ العجلات هي لعبة سباق على الإنترنت. طريقة اللعب عبارة عن مزيج من الألعاب القائمة على الأدوار والقيادة
تبدأ هذه اللعبة باختيار سيارة في مرآب اللاعب، وبعد اختيار الخصم المناسب، يتنافس اللاعب مع ذلك الخصم. يحتاج كل لاعب إلى دفع العملات المعدنية لبدء كل مباراة في دوريات مختلفة، ومن خلال الفوز في كل مباراة، يحصل اللاعب على جميع العملات المعدنية التي يمكنه من خلالها ترقية سيارته أو تغييرها. يتم تنفيذ عالم اللعبة بأسلوب فن Low Poly حيث يستمتع اللاعب ببيئة اللعبة بقدر ما يستمتع باللعب

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

لعبة على الانترنت مناسبة للأشخاص فوق ٧ سنوات

الميزات الفنية:

* تم تطوير هذا المنتج لأنظمة التشغيل Android وiOS باستخدام منهجية رشيقة ومحرك ألعاب Unity.
* يعد تصميم آليات وفيزياء اللعبة من نقاطها المهمة.

شركة أميتيس الإعلامية سنة التأسيس ٢٠١٣

ألعاب أندرويد مبنية على NodeSys

www.amytisgames.com

التعريف بالمنتج:

- **لعبة القوات الخاصة للأندرويد:** لعبة القوات الخاصة للأندرويد هي لعبة فيديو تستخدم تقنية الواقع الافتراضي ويجب على المستخدم قيادة وتوجيه السفينة الأخيرة ضد هجوم الأعداء.
- **لعبة القائد:** لعبة القائد للأندرويد تتضمن قصة حصار المتسابقين في مسابقة القائد التلفزيونية، الذين يجب عليهم التعامل مع عدو مجهول.
- **لعبة القناص المجنونة:** تعتبر لعبة القناص المجنونة للاندرويد لعبة إطلاق نار من منظور الشخص الأول مع مساحة إطلاق نار يستطيع الشخص من خلالها، في مراحل عديدة ومتنوعة، مقارنة نتائجه مع مستخدمين آخرين بالإضافة إلى التقدم.
- **لعبة معركة لا نهاية لها للاندرويد:** لعبة معركة لا نهاية لها (Infinity War) للأندرويد هي لعبة إطلاق نار من منظور شخص أول بأسلوب EndLess، تم إنتاجها وإصدارها بهدف اختبار السوق الدولية.
- **القتال في خليج عدن:** هذه اللعبة هي تصوير درامي لمعركة مشاة البحرية التابعة لجمهورية إيران الإسلامية ضد قراصنة خليج عدن.

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

- مستخدمي نظام أندرويد
- المراهقون +١٣

الميزات الفنية:

- **محرك الرسومات:** Unity3D
- **لغة البرمجة:** C# مع مشاهد سينمائية في الوقت الفعلي، وتنفيذ الذكاء الاصطناعي القياسي بأسلوب إطلاق النار

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

- **لعبة خليج عدن:** ٢٠٠+ ألف مستخدم نشط
- **اللعبة Infinity War:** أكثر من ١٠ آلاف مستخدم نشط

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- مقهى بازار وجوجل بلاي

شركة مهاد شيراز الإعلامية والثقافية والفنية

سنة التأسيس ٢٠١٣

www.mehadrasaneh.ir

اللعبة باردیا للكمبيوتر

التعريف بالمنتج:

لعبة باردیا للكمبيوتر، تتضمن محاكاة الأعمال والمباني التاريخية لمدينة برسيبوليس ومعركة أريو برزان والإسكندر الأكبر، ومدتها حوالي ٩ ساعات، وهي باللغتين الفارسية والإنجليزية، داخل وخارج البلاد بشكل مادي ورقمي. يتوفر النموذج الرقمي من خلال منصات الخدمة.

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

للترفية واللعب للأعمار من ١٢ عامًا فما فوق، وللعائلات على المستوى الوطني/الدولي

الميزات الفنية:

تم ترميز هذا المنتج باستخدام محرك اللعبة Unity ١/٩ وتم تنفيذ الجزء الفني الخاص به باستخدام برنامج Maya و3D Max. كما سيتم إصداره في متاجر التطبيقات المادية المحلية التابعة لـ Steam في الخارج. سيتم تثبيت هذه اللعبة وتشغيلها على أنظمة التشغيل Windows ٦٤ بت الإصدار ٢ وما فوق.

الإنجازات التي تحققت في المناسبات والمهرجانات المرموقة محلياً أو خارجياً:

* المركز الأول في مهرجان مركز تطوير الإعلام الرقمي / التعبئة الرقمية للأعوام ٢٠١٠، ٢٠١١، ٢٠١٢، ٢٠١٣ و٢٠١٧

شركة فيجن للتطوير التكنولوجي

سنة التأسيس ٢٠١٦

اللعبة أطفال مورتا

التعريف بالمنتج:

أطفال مورتا هي لعبة كمبيوتر فردية/متعددة اللاعبين عبر الإنترنت بأسلوب يجمع بين لعبة Rogue-like وARPG، والتي يتم تقديمها بمظهر retro و pixel-art وبجودة غير مسبوقة. يتكون جوهر لعبة مورتا للأطفال من خوارزميتين «إنتاج procedural لمراحل اللعبة» و«إنشاء السرد الديناميكي وعملية اللعبة».

تقوم الخوارزمية الأولى بإنشاء بيئة وخريطة جديدة في كل لعبة ولكل موسم ومرحلة من اللعبة وتضمن أن اللعبة المفتوحة تواجه بيئة جديدة في كل جولة من اللعبة، وبهذا المعنى فإن نضارة اللعبة وإثارتها هي تمت المحافظة عليها.

الخوارزمية الثانية هي المسؤولة عن مواجهة اللاعب للأعداء (من حيث العدد والنوع والصعوبة والموقع) والأحداث داخل اللعبة (على سبيل المثال، القافلة التي تتعرض لهجوم من وحوش اللعبة، أو حفلة عيد ميلاد تقام في المنزل لشخصية اللاعب.). يتم هذا العمل بهدف إبقاء اللعبة جديدة وغير متوقعة بالنسبة للاعب وضبط مستوى صعوبة اللعبة بطريقة أو بأخرى.

«أطفال مورتا» هي قصة تتمحور حول عائلة تذهب إلى معركة مع الشر؛ معركة تتسم بالتضحية والشجاعة والحب. الغرض الرئيسي من قصة « أطفال مورتا» هو التركيز.

الغرض الرئيسي من قصة «أطفال مورتا» هو التركيز على عائلة بيرجسن؛ عائلة حيث يمكن في البداية اختيار عضوين فقط لخوض المراحل، ولكن تدريجيًا يصبح المزيد من الأعضاء متاحين ويصل عدد الشخصيات القابلة للعب في النهاية إلى ٦ أشخاص؛ عائلة، وفقًا للعبة نفسها، قد تنسى المشي ولكنها لن تنسى القتال!

مجالات الاستخدام:

لعبة وترفيه مناسبة للمراهقين

الميزات الفنية:

تتم برمجة هذا المنتج بلغة C#، وفي بعض الأنظمة الأساسية (مثل PS4) يتم تحويل هذا الرمز تلقائيًا إلى C++ وتنفيذه.

ستكون هذه اللعبة متاحة وتعمل على أنظمة التشغيل والمنصات التالية:

Windows وLinux وMac لأجهزة الكمبيوتر الشخصية وأجهزة PS4 وXbox One، وهناك أيضًا إمكانية إصدارها على Nintendo Wii U/Switch وPS Vita.

يستخدم «أطفال مورتا» المتاجر/الخدمات الموجودة على كل منصة لأشياء مثل التحديث وخاصة matchmaking و networking وما شابه.

الميزات التنافسية:

تتكون لعبة مورتا للأطفال من خوارزميتين «إنتاج Procedural لمراحل اللعبة» و«إنشاء السرد الديناميكي وعملية اللعبة»

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

شركة بارس للتكنولوجيا المعرفية | سنة التأسيس ٢٠١٥

اللعبة عيادة المخ

www.parscognition.ir
www.maghzineh.com

التعريف بالمنتج:

واستناداً إلى معرفة وخبرة الخبراء في علم الأعصاب الإدراكي وعلم النفس المعرفي والكمبيوتر والذكاء الاصطناعي، فقد تم الترويج لهذه اللعبة واستخدامها في الدولة بهدف الحفاظ على القدرات الدماغية وتعزيزها وتنشيطها. ومن النتائج الإيجابية التي تم الحصول عليها يمكن ذكر ما يلي:

- تحسين الذاكرة العاملة والأداء الأكاديمي لدى الطلاب الذين يعانون من اضطراب نقص الانتباه وفرط النشاط
- تحسين الذاكرة العاملة وأداء القراءة لدى الطلاب ذوي صعوبات التعلم
- تحسين مدى الانتباه والذاكرة العاملة لدى الطلاب ذوي الوتيرة البطيئة
- تحسين الذاكرة العاملة والانتباه لدى الطلاب ضعاف السمع

و...

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

تمارين الدماغ مناسبة للأشخاص من سن ٥ إلى ٩٠ سنة (مطبقة في المدارس والعيادات).

الميزات الفنية:

المكونات العامة للمنتج:

- ترك ملاحظات للمرضى - إضافة عدد غير محدود من المستخدمين للنظام، تعريف المعالج وتعيين المريض له - تعريف البرنامج باستخدام التمارين المعرفية وتخصيصه لمستخدم
- وفي نسخة عيادة الدماغ، يمكن للمدربين توفير برامج هذه التمارين المعرفية للمستخدمين ومراقبة أدائهم وإعادة برمجتهم.

الميزات التنافسية:

- العلوم المعرفية لتحسين وظائف المخ
- تطوير اللعبة
- معالجة البيانات لتحليل البيانات

الإنجازات التي تحققت في المناسبات والمهرجانات المرموقة محلياً أو خارجياً:

- أفضل مقال عن الألعاب الجادة - مؤتمر أبحاث الألعاب الرقمية - ٢٠١٧

شركة فيجن للتطوير التكنولوجي سنة التأسيس ٢٠١٦

اللعبة القصة رونين

التعريف بالمنتج:

تم تصميم لعبة القصة رونين (Tale of Ronin) للكمبيوتر ووحدة التحكم (في تاريخ اليابان كان مصطلح رونين يطلق على الساموراي الذي فقد قائده وعادة (حسب الفترة التاريخية) كان يعيش بدون شرف أو غرض)
التقنيات التي تميز رونين عن الألعاب الأخرى وحتى البرامج هي على الأقل هذين الأمرين: العالم الذي تدور أحداثه في هذه اللعبة هو عالم عميق وممتلئ، وأفراده لديهم علاقات معقدة مع بعضهم البعض. إحدى نقاط القوة الرئيسية في اللعبة هي أنه في كل مرة يلعب فيها اللاعب أو يموت ويتم إحياؤه، فإنه يواجه تجربة وقصة جديدة في نفس العالم المستقر. يتطلب هذا الهدف استخدام المحاكاة للنهوض بحالة العالم.
أول تقنية مهمة في لعبة «رونين» هي هذه المحاكاة. هذه المحاكاة تجعل كل فرد من الأشخاص الافتراضيين في العالم يشبه الأشخاص الحقيقيين تقريبًا (على الرغم من وجود الكثير من التساهل) بذكرياتهم واحتياجاتهم ورغباتهم وأهدافهم، وفي تشابك الحياة اليومية أو القصص القصيرة النهائية المضمنة في هذا العالم ومن يوم إلى آخر. بالإضافة إلى ذلك، فإن علاقات الناس ومشاعرهم تجاه بعضهم البعض، مثل الخوف والكراهية والحب والثقة والولاء وغيرها، لها تأثير حقيقي على سلوك الأشخاص الافتراضيين تجاه اللاعب وحتى تجاه بعضهم البعض. أن النظام هذا يحاكي انتشار المعلومات والشائعات في هذا العالم الذي يشبه العصور الوسطى تقريبًا.
من أجل هذه اللعبة ومن أجل تنفيذ المنطق المعقد المطلوب ولتقليل وقت التكرار (أي الوقت الذي يستغرقه قرار إجراء التغيير حتى رؤية هذا التغيير في اللعبة)، كنا بحاجة إلى لغة برمجة نصية، ولتحقيق هذا بحاجة إلى اشتقاق بسيط من لغة LISP تم تنفيذه بالكامل لهذا المشروع. اسم هذه اللغة وتنفيذها هو (Risp Ronin Lisp) وتتضمن التحليل النحوي والنصي والدلالي وإنتاج كود بايت مخصص وجهاز افتراضي ينفذ هذا الكود.
وبطبيعة الحال، تم إنشاء هذه اللغة بهدف جعل إنتاج هذه اللعبة أسهل وأسرع، ولا يتم استخدامها على نطاق واسع، على الرغم من أنه يتم إنتاج أدوات مثل مصحح الأخطاء وملفات التعريف لها، وحتى اليوم لديها ميزات مثيرة للاهتمام مثل القدرة على إعادة تحميل التعليمات البرمجية أثناء التنفيذ.

مجالات الاستخدام:

لعبة وترفيه للمراهقين والكبار

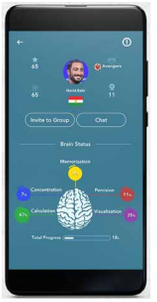
الميزات الفنية:

لعبة «حكاية رونين» والمختصرة بـ «رونين» هي لعبة بأسلوب لعب الأدوار والمغامرة، ولها مظهر خاص مستوحى من رسامي أسلوب «سومي-إي» (الشرق الأقصى)
وبما أن هذه اللعبة هي لعبة تعتمد على القصة، فقد تم تطوير مجموعة من التقنيات لإنتاج وإدارة إنشاء مربعات الحوار والقصص داخل اللعبة، إحداها هي أداة Rashomon، والتي تم إنشاؤها باستخدام لغة Qt و++C.
يتم تحميل المحتوى الذي تم إنشاؤه بواسطة Rashomon وتنفيذه في اللعبة.
تتم برمجة هذا المنتج في الغالب بلغة #C والتي يتم تحويل هذا الرمز تلقائيًا في بعض الأنظمة الأساسية (مثل PS4) إلى ++C وتنفيذه
سيتم إصدار هذه اللعبة وتشغيلها على أنظمة التشغيل والأنظمة الأساسية التالية: Windows وLinux وMac لأجهزة الكمبيوتر الشخصية ووحدات تحكم PS4 وXbox On.
فيما يتعلق بالجزء المتعدد اللاعبين من هذه اللعبة، لم يتم اتخاذ قرار التنفيذ بعد، ولكن إذا كان هناك، فسيتم استخدام خدمات محددة للمنصات المستهدفة (Steam و PSN وXbox Live)
بنية هذه اللعبة (مثل جميع الألعاب المشابهة) متجانسة وتم إنتاجها باستخدام منهجية رشيقة (على وجه التحديد SCRUM)

الميزات التنافسية:

* من أهم نقاط القوة في اللعبة أنه في كل مرة يلعب فيها اللاعب أو يموت ويتم إحياؤه، فإنه يتعرض لتجربة وقصة جديدة في نفس العالم المستقر. ويتطلب هذا الهدف استخدام المحاكاة للنهوض بالوضع العالمي.
* والنقطة الأخرى هي التكنولوجيا والأدوات اللازمة لإنتاج وأداء القصص والحوارات.
* يتم اختيار الحوارات من نظام حساس للسياق (Context Sensitive) للعبة والظروف المصممة. كيفية إنشاء نظام يمنح هذه القدرة لمصمم القصة ينطوي على العديد من التحديات.

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.



شركة ارمان ياران للبرمجيات

تطبيق لقياس وتقوية الذكاء (Brain Gym)

www.anyaco.net

التعريف بالمنتج:

Brain Gym هو تطبيق لقياس وتقوية الذكاء بالاعتماد على الأساليب النفسية. في هذا التطبيق ينقسم ذكاء المستخدم إلى ٥ أجزاء الذكاء الرياضي والدقة والتصور والتركيز والذاكرة، ويتم تصميم التحديات الذكية التنافسية وفقًا لكل جزء من أجزاء الذكاء الخمسة. تم إنتاج وتطوير ٥ تحديات ذكية لكل جزء من الذكاء وإجمالي ٢٥ تحدي ذكي

خلال هذه التحديات، يتنافس مستخدمو Brain Gym عبر الإنترنت بطريقة جديدة. خلال هذه المسابقات عبر الإنترنت، يتم قياس القدرات الدماغية المختلفة للمستخدمين بشكل مستمر ويتم تحديد الأهداف بذكاء وبشكل خاص لتعزيز مهارات الذكاء لديهم. لا يقتصر تطبيق Brain Gym على المنافسة الفردية عبر الإنترنت كما أتاح إمكانية المنافسة الجماعية عبر الإنترنت لزيادة الإثارة وتعزيز تفاعل المستخدمين مع بعضهم البعض

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

قياس قدرات الدماغ والمساعدة على تقويته (كطريقة تفاعلية ذكية وممتعة ومليئة بالتحديات)

الميزات الفنية:

- **لغة البرمجة من جانب العميل:** JavaScript (Vuejs)
- **نظام التشغيل:** Linux
- **المنهجية:** Agile
- **آلية البناء:** Docker
- **آلية الاختبار:** End-to-End manual
- **آلية النشر:** GitLab CI/CD

الميزات التنافسية:

بعض نقاط القوة في اللعبة هي:

- تصميم وإنتاج وتطوير نواة ذكية تحدد هوية المستخدمين شخصياً وكمجموعة، ومن ثم تحدد مهمة جديدة وفقاً لنقاط الضعف والقوة في قدراتهم العقلية، مما يؤدي إلى تعزيز ذكائهم.
- عدم النسخ من الأمثلة الأجنبية
- القدرة على ترقية التحديات الذكية بناءً على نمو وتقدم المستخدمين بشكل مستمر
- اختراع قسم قياس الأداء وتقديم تقارير منفصلة وتقارير عامة
- القدرة على التعلم وتوجيه كل مستخدم من خلال التعريف الذكي للمهام الخاصة
- القدرة على إنشاء نسخ وإنشاء مساحة شبكة اجتماعية افتراضية في التطبيق

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

- ١٠,٠٠٠ مستخدم نشط

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- جوجل بلاي

شركة سبيد جامان الإعلامية سنة التأسيس ٢٠١٧

تطبيق فيينا للترفيه والتعليم

التعريف بالمنتج:

هذا المنتج عبارة عن نظام موجه للتعليم في ٢٥ فئة مختلفة مع القدرة على تشغيل الوسائط، بعد تعلم المحتوى، يقوم المستخدمون بإختبار المحتوى الذي تم تدرسيه في فئة معينة، إلى جانب عملية اللعب وإجراء اختبارات مختلفة.

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

- حوالي ٧,٠٠٠ شخص

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- مايكيت

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

- جميع الأشخاص الذين لديهم هاتف ذكي يعمل بنظام أندرويد
- لأصحاب الأعمال المهتمين بالإعلان المستهدف لمنتجاتهم للتدريب ...

الميزات الفنية:

لغة الخادم لهذا التطبيق هي php وقاعدة البيانات الخاصة به هي mysql؛ كما أن نظام التشغيل الخاص به هو Linux واللغة هي Calint Basic.

www.noagames.co

اللعبة Shadow Racer

التعريف بالمنتج:

هذه اللعبة عبارة عن لعبة متنقلة بأسلوب قيادة السيارة ثلاثية الأبعاد عبر الإنترنت وغير متصل. أجواء اللعبة مثيرة ويتم إصدارها مجانًا لنظامي تشغيل، Android وiOS، وتتضمن أيضًا عمليات شراء داخل التطبيق.
تتضمن طريقة اللعب في (Shadow Racer) وضعًا فرديًا ومتعدد اللاعبين.

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

* ٢٠٠,٠٠٠ عملية تنزيل في مقهى بازار

الأسواق أو المنصات المقدمة:

* مقهى بازار

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

مناسبة للأشخاص المهتمين بألعاب السباق والشبكات عبر الإنترنت

الميزات الفنية:

اللغة المستخدمة من جانب العميل هي C# وأيضا يتم استخدام محرك اللعبة Unity للبناء وفي جزء التخزين يتم استخدام لغة PHP مع إطار عمل Cakephp وقاعدة بيانات Mysql. في الجزء متعدد اللاعبين، يتم استخدام خوارزميات الفوتون والتنبؤ للتنسيق والمزامنة.
تكون بنية الوحدة على شكل قاعدة مكونات، ويتم ملاحظة هذه البنية في الرموز، وأيضًا يتم استخدام بنيات مثل تجميع الكائنات، وإذا لزم الأمر، يتم استخدام أنماط مثل نمط المفرد ونمط الوكيل.

الميزات التنافسية:

* رسومات رائعة
* سيارات متنوعة وإمكانية استخدام السيارات المحلية مثل بيكان وغيرها
* إمكانية تخصيص السيارة وجعلها رياضية
* طريقة لعب جذابة للغاية في الوضعين الفردي والمتعدد اللاعبين
* إمكانية لعب اللعبة اونلاين و أوفلاين
* تنوع الطرق والمواقع

شركة الصدرة للأنظمة الذكية

سنة التأسيس ٢٠١٦

صدرسامانه

اللعبة نيترو للجوال

www.parscognition.ir

التعريف بالمنتج:

نيترو هي لعبة سباق إيرانية مصممة لمنصات الهواتف المحمولة. في هذه اللعبة، يتعين على اللاعب، كلاعب، ركوب جميع أنواع السيارات الرياضية الجديدة والحصول على مكافآت متنوعة من خلال الفوز بالسباقات ليصبح أخيرًا متسابقًا رفيع المستوى في نادٍ مشهور. يتضمن نيترو مجموعة واسعة من السيارات الجديدة والرياضية التي يمكن للاعب قيادتها جميعها مع مرور الوقت وتحقيق درجات عالية.
من ناحية أخرى، يسمح نظام التخصيص والترقية الخاص باللعبة للاعب باختيار مجموعات مختلفة للسيارات والطرق المتاحة.

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

جميع المهتمين بألعاب الكمبيوتر فوق سن الثلاث سنوات

الميزات الفنية:

محرك اللعبة	لغة برمجة	لغة جانب الخادم	قاعدة البيانات	المنهجية
Unity 3D	C#	ASP.NET php	SQlite	Agile

الميزات التنافسية:

توطين بعض التقنيات الخاصة بصناعة ألعاب السباقات ورسومات عالية نسبياً

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

- أكثر من ١٠٠,٠٠٠ عملية تنزيل في مقهى بازار
- أكثر من ٢٠٠,٠٠٠ عملية تنزيل على مايكيت

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- مقهى بازار ومايكيت و...

شركة أمولاي للمفكرين الجدد

سنة التأسيس ٢٠١٦

نورلاند؛ لعبة كمبيوتر معرفية لتحسين القدرة العقلية

www.amulay.ir

التعريف بالمنتج:

تعمل نورولاند على تحسين قدرات التعلم لدى الأطفال بمساعدة ألعاب الكمبيوتر.
هذه اللعبة هي لعبة تعليمية وتقوية للأطفال تحاول تقوية المهارات المختلفة لدى الأطفال أثناء اللعبة وفي جو جميل.
تنقسم ألعاب نورولاند إلى ٨ فئات لتحسين اللغة الإنجليزية والذاكرة والانتباه والقراءة والكتابة والرياضيات والترفيه والسجل، ويوجد فيها حتى الآن ٣٧ لعبة وتمرين معرفي، كل منها تقوي جزء من ذكاء الطفل. إن هذا أمر ممكن ويتم تنفيذه بطريقة مبدئية بمساعدة خبراء في مجال الأطفال.

هذا المنتج عبارة عن لعبة فيديو ترفيهية.

مجالات الاستخدام:

- اكتساب القدرة على التعرف على الأرقام والأشكال والعد والحروف الأبجدية وتكوين الكلمات وتكوين الجمل إجراء العمليات الحسابية والقراءة والكتابة وتعلم اللغة الإنجليزية الأساسية
- مناسب للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٢-٦ سنوات في مراكز علم النفس المدرسي

الميزات الفنية:

لغة العميل	قاعدة البيانات	بنية تحتية	نظام التشغيل الناتج	منهجية التطوير
C#,Java,Android	MySQL	Unity	IOS و ويندوز	Agile و Scrum

الميزات التنافسية:

- التعرف على الكلام الفارسي في اللعب
- التعرف على الكتابة والكتابة اليدوية الفارسية
- تنفيذ نظام DDA لضبط مستوى الصعوبة تلقائيًا

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

- ٢٠,٠٠٠+ في مقهى بازار
- ٩٠,٠٠٠+ في ميكيت

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- مقهى بازار و ميكيت و...

شركة بابيزان فان برديس للترفيه

سنة التأسيس ٢٠١٦

www.paeezanstudio.com

اللعبة ربيب

التعريف بالمنتج:

لعبة ربيب هي لعبة إستراتيجية ثنائية اللاعبين حيث يختار كل لاعب ثلاثة أبطال من بين ٣٠ بطلاً ويذهب إلى الحرب مع الخصم.
لعبة ربيب بمنصة تقنية فريدة وإمكانيات خاصة مثل الحرب المتزامنة مع عدد كبير من اللاعبين والدردشة الجماعية والحرب الجماعية وأكثر من ثلاثين بطلاً فريدًا بقدرات فريدة، فهي لعبة إبداعية وتعتبر من أكثر الألعاب الإيرانية مبيعًا. تم تعريب هذه اللعبة ونشرها بعشر لغات عالمية منها الانجليزية والروسية والتركية والعربية والإسبانية والإيطالية والألمانية والفرنسية والصينية (التقليدية والكلاسيكية) والبولندية وهي متواجدة في أسواق مناطق مختلفة من العالم .
تم إصدار حوالي ٢٥ نسخة محدثة من هذه اللعبة. من بين التغييرات الواسعة التي شهدتها اللعبة خلال هذه السنوات الثلاث، يمكننا زيادة عدد الساحات، وزيادة عدد عروض المتجر، وتقليل حجم اللعبة من خلال حزمة الأصول، وتغييرات في القوائم، وتغييرات في القسم الفني والتحسينات من جانب الخادم والعميل وتحليل البيانات وتوسيع التواجد في العلامات التجارية العالمية.
قصة هذه اللعبة هي أن اللاعب هو رئيس مجموعة مافيا يجب عليها القتال مع فرق أخرى باستخدام قوى مختلفة، خذ بعين الاعتبار أن قصة اللعبة ليست معقدة بشكل خاص، ولكن يتم سردها بهذه الطريقة أنه منذ اللحظات الأولى، يمكنك الحصول على علاقة جيدة مع أبطالك. تم تنزيل هذه اللعبة أكثر من مليون مرة عبر رابط Google وحصلت على تقييم ٤/٧ من المستخدمين.

هذا المنتج هو لعبة فيديو على الانترنت.

مجالات الاستخدام:

اللعبة والترفيه

الميزات الفنية:

- **العميل:** C# - UNITY
- **الهندسة المعمارية:** MVC
- **المنهجية:** AGILE

الميزات التنافسية:

- الإبداع وامتلاك منصة تقنية خاصة
- الترجمة والدبلجة بأكثر من ٧ لغات حية في العالم (الروسية، الإنجليزية، الألمانية، الفرنسية، الإيطالية، التركية، العربية، الصينية، وغيرها)
- التوازن بين الأبطال، والتغييرات العرضية من جانب خادم Live-Ops، بما في ذلك الخصومات والبطولات وما إلى ذلك
- هناك مسألة أخرى مهمة تتعلق بألعاب الهاتف المحمول عبر الإنترنت وهي مقاومة Ping العالي وأيضًا احتمال انقطاع الإنترنت لشبكات الهاتف المحمول. ولهذا السبب، يتم تنفيذ جزء من منطق اللعبة على جانب العميل بحيث في حالة انقطاع الإنترنت، لبضع لحظات، لا يزال بإمكان اللاعب اللعب. وفي الوقت نفسه تم إعداد نظام مكافحة الغش للعبة حتى لا يتمكن اللاعب من الغش في اللعبة.
- ميزة أخرى لهذه اللعبة هي القدرة على فصل الإصدارات المختلفة من اللعبة عن جانب الخادم، مما يتيح لنا تشغيل عدة إصدارات من اللعبة في نفس الوقت ويمكن للاعبين في الإصدارات المختلفة، الدردشة مع بعضهم البعض.

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

- أكثر من ١,٠٠٠,٠٠٠ عملية تثبيت على مقهى بازار ومليون عملية تثبيت على جوجل بلاي

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- مقهى بازار وجوجل بلاي

شركة أطلس تجارت لكتاب الأحداث سنة التأسيس ۲۰۱۸

منصة الترفيه SnapQ

التعريف بالمنتج:

SnapQ هي عبارة عن منصة ترفيهية حيث يتم وضع الألعاب الحائزة على جوائز والتي تحتوي على معلومات عامة وسجلات، ويمكن للمشاركين التنافس مع بعضهم البعض في بيئتها

هذا المنتج هو لعبة فيديو على الانترنت.

مجالات الاستخدام:

لغرض الترفيه وصالحة للاستخدام لعامة الناس ومستخدمي الهواتف الذكية والكمبيوتر

الميزات الفنية:

- **Client OS:** Android, iOS, (Cross Platform via PWA)
- **Database:** MySQL, SQLite, MongoDb
- **Client-Side Languages:** Java, Kotlin, Swift, HTML/CSS, JavaScript
- **Development Method:** Scrum
- **Architecture:** Custom (Mixture of Standard Design Patterns and Architecture with customizations)

الميزات التنافسية:

اللغة الفارسية والثقافة الإيرانية، لعبة التسجيل، بث مباشر، جائزة نقدية، إمكانية الكتابة في المسابقة، إمكانية تخصيص العملات المعدنية

الإنجازات التي تحققت في المناسبات والمهرجانات المرموقة محلياً أو خارجياً:

- التطبيق المختار من مجموعة الألعاب التعليمية والمعرفية
- مهرجان إيران للويب والهواتف المحمولة - ۲۰۱۸

www.noagames.co

اللعبة مانشيكو

التعريف بالمنتج:

منتش هي لعبة ألمانية منزلية وتعني «لا تتوتر يا رجل».
هذه اللعبة هي لعبة مكونة من ٦ لاعبين وتندرج ضمن فئة الألعاب الممتعة.
إحدى الميزات الجذابة في لعبة مانشيكو هي القدرة على الدردشة مع الأصدقاء أثناء لعب اللعبة.

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

- أكثر من ٢٠٠,٠٠٠ مستخدم في مقهى بازار
- أكثر من ٢٠٠,٠٠٠ مستخدم على مايكيت
- أكثر من ١٠٠,٠٠٠ شخص على جوجل بلاي

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- مقهى بازار ومايكيت و...

هذا المنتج هو لعبة فيديو على الانترنت.

مجالات الاستخدام:

وسائل ترفيه وألعاب مناسبة للفئة العمرية ما بين ١٢ إلى ٥٠ سنة

الميزات الفنية:

اللغة المستخدمة من جانب العميل هي C# ويتم استخدام محرك اللعبة Unity للتطوير.
في جزء التخزين، يتم استخدام لغة PHP مع إطار عمل Cakephp وقاعدة بيانات Mysql.
في الجزء المتعدد اللاعبين، يعتمد على uNet والخوارزميات التنبؤية للتنسيق والمزامنة.
تعتمد بنية Unity على المكونات، ويتم اتباع هذه البنية في الأكواد، ويتم استخدام بنيات مثل تجميع الكائنات والأنماط النهائية مثل النمط المفرد ونمط الوكيل إذا لزم الأمر.

الميزات التنافسية:

- لعبة MMO متعددة اللاعبين عبر الإنترنت
- لديك عشيرة وإمكانية الدردشة في العشيرة
- الإبداع في تصميم الألعاب (لعبة ٦ لاعبين)
- رسومات جذابة على أساس الهوية الإيرانية

شركة هوش جامع فناور سنة التأسيس ٢٠١٧

اللعبة مانشرز

التعريف بالمنتج:

مانشرز هي لعبة منتش عبر الإنترنت يمكن للاعب لعبها مع الأشخاص من حوله.
هذه اللعبة لها نفس القواعد مثل منتش. يدخل ٣ أشخاص إلى شاشة اللعبة ومع كل فوز يتم إضافة عدد القطع النقدية الخاصة بهم، وفي هذه اللعبة يوجد أيضًا عجلة الحظ التي يمكن للاعب الحصول على العملات المعدنية منها يوميًا، ويمكن أيضًا لعب هذه اللعبة عبر الإنترنت.

هذا المنتج هو لعبة فيديو على الانترنت.

مجالات الاستخدام:

عامة الناس وجمهور ألعاب الهاتف المحمول

الميزات الفنية:

جانب الخادم	جانب العميل	نوع التنفيذ
البنية التحتية لخادم Gcs	Unityبلغة C#	في كلا الوضعين غير المتصلين بالإنترنت وعلى الإنترنت

الميزات التنافسية:

- تنفيذ طرق الضغط في اللعبة لتحسين استهلاك البطارية وحجم التنزيل والأهم من ذلك استهلاك ذاكرة الوصول العشوائي (RAM) وضغط الذاكرة في اللعبة بأساليب تعتمد على علوم الكمبيوتر الحديثة.
- برمجة Shader باستخدام HLSL ومعالجة فورية مثالية وفقًا لقيود معالجات الهاتف المحمول

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

- أكثر من ٣٠٠,٠٠٠,٠٠٠ مستخدم في مقهى بازار
- أكثر من ١,٠٠٠,٠٠٠ مستخدم على جوجل بلاى
- أكثر من ٢,٠٠٠,٠٠٠ عملية تثبيت على مايكيت

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- مقهى بازار ومايكيت و...

شركة بارسيان لصانعي الألعاب | سنة التأسيس ٢٠١٥

www.noagames.co

اللعبة برو اف سي (PRO FC)

التعريف بالمنتج:

ProFC هي لعبة كرة قدم ثلاثية الأبعاد عبر الإنترنت وغير متصل بالإنترنت بأسلوب إدارة أساسي يدير فيه المستخدم فريق كرة القدم
في هذه اللعبة يختار اللاعب فريقه المفضل ويوقع عقدًا محدد المدة مع نجوم كرة القدم. ويشارك في أهم الدوريات في التاريخ ويختبر قدرة فريقه. مع الأخذ في الاعتبار أن إدارة اللعبة بأكملها في يد اللاعب، فيمكنه اختيار تكوين الفريق ووضع التكتيكات المناسبة لكل لاعب وإعداد الفريق للمباريات الحقيقية. وكذلك رفع مستوى الفريق من خلال ترقية الموظفين والمدربين

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

* أكثر من ١٠٠,٠٠٠ مستخدم في مقهى بازار

الأسواق أو المنصات المقدمة:

* مقهى بازار

هذا المنتج هو لعبة فيديو على الانترنت.

مجالات الاستخدام:

وسائل ترفيه وألعاب مناسبة للفئة العمرية ما بين ١٢ إلى ٥٠ سنة

الميزات الفنية:

* محرك لعبة الوحدةUnity
* C#
* PHP
* محرك محاكي كرة القدم
* المكون الأساسي

شركة راسبينا للتطوير الذكي

سنة التأسيس ٢٠١٩

اللعبة مدينة كرة القدم

التعريف بالمنتج:

هذا المنتج عبارة عن لعبة لتدريب كرة القدم وإدارة الأندية حيث يمكن للمستخدمين بناء نادي كرة قدم وتجنيد لاعبين لفريقهم والتنافس مع الأندية الأخرى عبر الإنترنت من خلال اختيار أفضل مجموعة وتطبيق التكتيكات المرغوبة.

عدد المستخدمين المثبتين والنشطين للعبة:

- حصلت اللعبة على تقييم ٤/٩ وأكثر من ١٠,٠٠٠ عملية تنزيل في مقهى بازار.

الأسواق أو المنصات المقدمة:

- مقهى بازار وميكيت و...

هذا المنتج هو لعبة فيديو على الانترنت.

مجالات الاستخدام:

مناسبة لعشاق كرة القدم

الميزات الفنية:

- منصات أندرويد وiOS
- استخدام الرسومات ثلاثية الأبعاد لجزء المدينة
- لغة برمجة PHP على جانب الخادم
- منهجية تطوير هذا المنتج هي دوامة

الميزات التنافسية:

- واحدة من الألعاب الإيرانية القليلة عبر الإنترنت التي لا تعتمد على الأدوار
- استخدام رسومات ثلاثية الأبعاد عالية الجودة دون إثقال كاهل اللعبة بجزء المدينة من اللعبة
- تعتمد محاكاة اللعبة الجماعية مع الآخرين على خوارزمية منطقية ومفصلة ويمكن تحويلها إلى محاكاة ثلاثية الأبعاد.
- لايمكن اختراق اللعبة لأن اللعبة اونلاين بالكامل (جميع معلومات اللعبة يتم تحميلها من السيرفر ولا يتم حفظ أي شيء في الموبايل).
- تصميم دقيق وخبير لحلقات اللعبة من حيث معايير وقواعد «تصميم اللعبة» والوصول إلى أداء Kpi لأفضل الألعاب العالمية في هذه الفئة.

شركة شكوه أفرينان للكمبيوتر (آراد)

سنة التأسيس ٢٠٠٨

محرك رسومات التصور (صنع الألعاب) ثنائي وثلاثي الأبعاد

www.medrickgames.com

التعريف بالمنتج:

يوفر هذا المنتج إمكانية تصور أحداث العالم الحقيقي أو المحاكاة في بيئات ثنائية/ ثلاثية الأبعاد وله إمكانيات متنوعة. بعض هذه الميزات هي: العرض المتزامن للبيئات ثنائية وثلاثية الأبعاد، والحساب والعرض عبر الإنترنت - خط البصر، وأدوات تصميم البيئة، والاتصال بخوادم الخرائط المختلفة، والاتصال بلغات البرمجة النصية مثل بايثون، والإبلاغ عن عمليات المحاكاة التي تم إجراؤها. دعم مكون نظام الجسيمات (لإظهار المطر والنار والرياح والدخان وما إلى ذلك)، وتأثيرات التضاريس غير المحدودة وتصميم المهمة وتنفيذها.

هذا المنتج عبارة عن خدمة البنية التحتية لإنتاج الألعاب.

مجالات الاستخدام:

تطبيقات مختلفة في مختلف صناعات الألعاب والترفيه والعسكرية والطيران والزراعة والبناء

الميزات الفنية:

تعتمد بنية المنتج على المكونات الإضافية ويتم تطويرها باستخدام منهجية Scrum. بعض مكونات المنتج التي طورتها الشركة تشمل: المحرك الرئيسي (المحرك الأساسي)، وأداة إدارة المكونات الإضافية، وشاشة البداية، وأداة الأولوية، وQtHud، وأداة الحفظ/التحميل، والإشعارات، والأدوات المنزلية، وMarquee Zoom، وScale Bar، وGISPoint Layer، و Compass، وGraticule، وScreen Capture، وPolyline.

الميزات التنافسية:

- تعقيد التصميم والتطوير
- منتج محلي قوي في هذا المجال
- تخفيض تكاليف التطوير في الصناعات الأخرى
- لديه دخل من العملة الأجنبية

شركة ديريك لمطوري الألعاب سنة التأسيس ٢٠١٧

البنية التحتية لتطوير ألعاب المطابقة (Match3)

www.medrickgames.com

التعريف بالمنتج:

يوفر هذا المنتج بنية تحتية متكاملة لتطوير آليات مختلفة في ألعاب المطابقة. تعد قابلية التوسعة والنمطية وإمكانية إعادة الاستخدام من أهم ميزات هذه البنية التحتية، والتي تقلل التكاليف المالية والوقتية.

هذا المنتج عبارة عن خدمة البنية التحتية لإنتاج الألعاب.

مجالات الاستخدام:

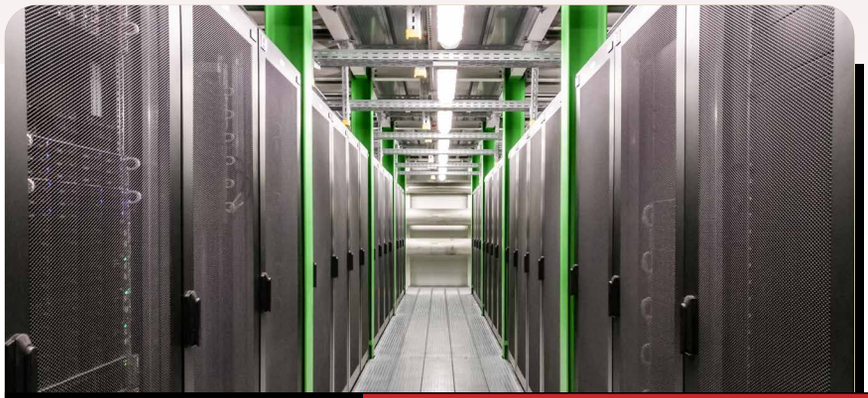
شركات الألعاب ومطوري الألعاب (Game Developers)

الميزات الفنية:

تعتبر البنية التحتية التي تم إنشاؤها عملية وفعالة في تقليل التكلفة ووقت تطوير الألعاب القابلة للتخصيص.

لغة برمجة	منهجية التطوير	فن العماره
لغة #C ومحرك اللعبة Unity	سكروم	Entity-Component-System Data-oriented design

تصميم هذه البنية التحتية مستوحى من بنية نظام المكونات والتصميم الموجه نحو البيانات. تم تنفيذ هذه البنية التحتية باستخدام لغة #C ولمحرك اللعبة Unity، ولكن في تصميم جوهر هذه البنية التحتية، لم يكن هناك اعتماد على محرك Unity، وفي تنفيذها تم استخدام قواعد لغة #C فقط. تم استخدام طريقة سكروم في تطوير هذا المنتج.



شركة هوش جامع

سنة التأسيس ٢٠١٧

منصة البنية التحتية GCS: Game Changer Server

التعريف بالمنتج:

هذا المنتج عبارة عن نظام عبر الإنترنت للبنية التحتية للخادم في الوقت الفعلي والذي يتم نشره في السحابة ويتمتع بقدرة عالية على التوسع للاستجابة لمئات الآلاف من المستخدمين عبر الإنترنت في نفس الوقت.

هذا المنتج عبارة عن خدمة البنية التحتية لإنتاج الألعاب.

مجالات الاستخدام:

خدمات وتطبيقات عبر الإنترنت في الوقت الفعلي تحظى بعدد كبير من المستخدمين، وخاصة الألعاب عبر الإنترنت

الميزات الفنية:

ولتنفيذ هذا النظام تم استخدام تكنولوجيا مجانية ومفتوحة المصدر. لغة برمجة الخادم لهذا النظام هي C# ويتم استخدام كل من قواعد بيانات Redis و PostgreSQL لأجزاء مختلفة من هذا النظام. في قسم العميل، حاليًا وفقًا للاحتياجات الحالية للعميل في لغة C# و Javascript، أيضًا، تم تنفيذ العميل لمحرك Unity، والذي وفقًا لطريقة عمل النظام، يمكن نقله بسهولة إلى منصات أخرى حسب الحاجة

الميزات التنافسية:

وقد تم إعداد جميع مراحل تصميمها وتنفيذها بالاعتماد على المعرفة وسنوات الخبرة لمهندسي البرمجيات وعلوم الكمبيوتر في هذه الشركة ودون الحاجة إلى استيراد وشراء التكنولوجيا أو التراخيص الأجنبية والمحلية.

شركة اصحاب ميديا بويا سنة التأسيس ٢٠١٢

النظام الشامل أدوك

www.ashabrasaneh.com

التعريف بالمنتج:

يعتبر منتج Educ نظامًا شاملاً لتقديم الخدمات لمطوري الألعاب وتطبيقات الهاتف المحمول والكمبيوتر. ومن أهم مميزات هذا النظام أن المساحة السحابية متاحة للمطورين وتجعلها غير ضرورية من البرمجة من جانب الخادم وشراء/استئجار الخادم.
يمكن استخدام هذه المساحة السحابية لتخزين التطبيقات أو الألعاب. يوفر هذا النظام أيضًا للمطورين أنظمة فرعية لإعلانات الفيديو، وإشعارات الدفع، وتقارير الأعطال، والتحليلات، وخدمات الألعاب مثل لوحات المتصدرين والبطولات، والتسجيل المتكامل مع وظيفة المستخدم الضيف.

هذا المنتج عبارة عن خدمة البنية التحتية لإنتاج الألعاب.

مجالات الاستخدام:

- **لعملاء العامون:** شركات الاستثمار أو شركاء البنية التحتية وكبار منتجي الألعاب والتطبيقات أو الناشرين الكبار
- **المستهلكون:** المطورون أو المبرمجون الذين يستخدمون Edoc من أجل الراحة أو لتقليل التكاليف أو لإزالة جزء من عملهم أو حتى لتوليد الدخل.

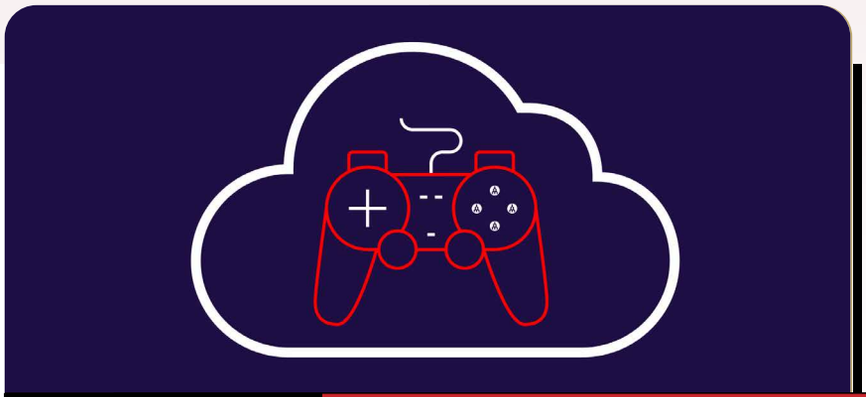
الميزات الفنية:

- **لغات البرمجة:** php، java، C#، C++
- **نظام التشغيل:** ويندوز، أندرويد، إمكانية التطوير والتشغيل ios

الميزات التنافسية:

يقدم هذا المنتج خدمات لمطوري أو منتجي الألعاب وتطبيقات الهاتف المحمول والكمبيوتر ويتمتع بالميزات التالية:

- توفير المساحة السحابية وإلغاء حاجة المطور من البرمجة على جانب الخادم وعدم الحاجة لشراء أو استئجار الخادم
- نظام إعلانات الفيديو
- نظام دفع الإخطار
- نظام الإبلاغ عن الأعطال
- النظام التحليلي
- خدمة اللعبة (المتصدرين والدوري)
- التخزين السحابي لمعلومات اللعبة أو البرنامج (التطبيق)



شركة هفت أسمان سنة التأسيس ٢٠١٧

البنية التحتية للعبة بكمن

التعريف بالمنتج:

يوفر هذا المنتج للمستخدمين البنية التحتية والخدمات التي يحتاجها صانعو الألعاب لإدارة العمليات الخلفية للعبة. تشمل هذه الخدمات إدارة اقتصاد اللعبة ومواردها، وإدارة منتجات متجر الألعاب، وإدارة الإنجازات والمهام في اللعبة، ولوحة المتصدرين وتسجيل الملفات الشخصية والمواصفات للاعبين، والخدمات من هذا النوع. يتمتع هذا المنتج أيضًا بقدرة الترويج المتبادل من خلال تحديد المهام المختلفة للمستخدمين ومن أجل تحقيق إيرادات للمطورين.

هذا المنتج عبارة عن خدمة البنية التحتية لإنتاج الألعاب.

مجالات الاستخدام:

يتم استخدام هذا المنتج من قبل صانعي الألعاب ومطوري برامج التطبيقات والتجارب المفعمة بالألعاب لتصميم الألعاب.

الميزات الفنية:

- البنية عبارة عن منتج خدمة صغيرة مع لغة البرمجة C# وإطار عمل .Net. يتكون هذا المنتج من عدة خدمات ويتم التواصل بين الخدمات من خلال RabbitMQ. أيضًا، تم إجراء تنسيق الآلة والعنقودية بمساعدة Swarm.
- يتم تنفيذ لوحة المطورين بمساعدة إطار عمل ReactJS ويتم تنفيذ تطبيق المستخدم (Klopp) أيضًا بمساعدة ReactNative.

iHiT

بيوت الإبداع والتقنية الإيرانية في الدول الأخرى

لقد تم تدشين دور الإبداع والتقنية الإيرانية باعتبارها إحدى جهات التصدير الوسيطة من خلال دعم مركز التداول الدولي للعلم والتقنية بمعاونية الشؤون العلمية والتقنية لرئاسة الجمهورية في بلدان كينيا والصين و روسيا وتركيا وسوريا، والعراق. فهذه البيوت والدور فضلا عن إلمامها بتوجيهات النظام الداخلي للصادرات من قبل مركز التداول الدولي للعلم والتقنية و بهدف الدخول إلى الأسواق الدولية تُقدّم بعض الخدمات كتوفيرأجواء العمل الاختصاصية والتشاركية، وإقامة معرض دائم للمنتوجات والحصول على شركاء تجاريين والاستثمار في الدول المستهدفة للتصدير و كذلك القيام بشؤون تسجيل الشركات وتسجيل المنتوجات و تسجيل الأدوية والمعدات الطبية والماركات التجارية وإيفاد واستضافة الوفود التجارية و توظيف الطاقات المحلية للحضور المباشر من أجل تقديم المنتوجات والخدمات حيث تقوم البيوت المذكورة باعتبارها محورا للنشاطات التجارية لمركز التداول الدولي للمعرفة والتقنية في الخارج بدورها في البلدان التى تتواجد. تم تدشين هذه الدور في إيران في إطار معرض دولي دائم للمنتجات والخدمات التقنية للشركات القائمة على المعرفة والإبداع.

مركز الابداع والتكنولوجيا في طهران (الفرع المركزي)

المدير: محمد كرمي

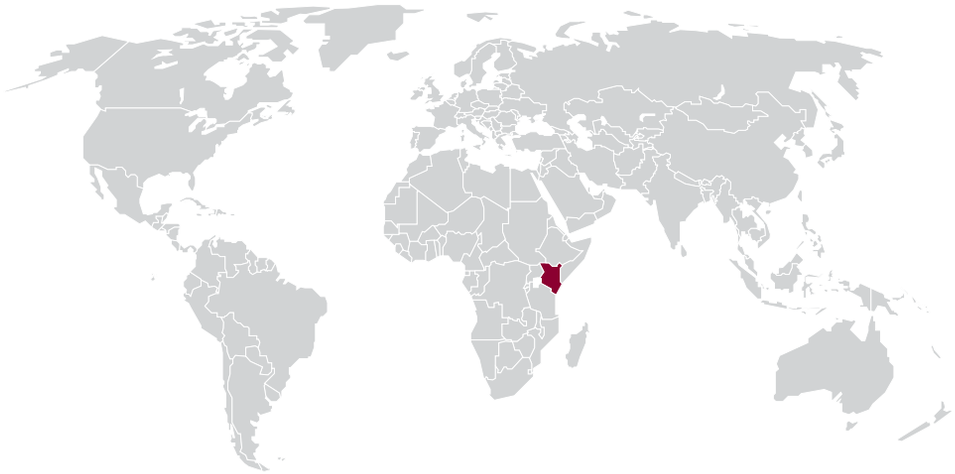
مجال النشاط: المعرض الدولي الدائم | تصدير منتجات الشركات المعرفية والإبداعية والتكنولوجية في طهران

الدولة: **الجمهورية الإسلامية الإيرانية** - طهران

الخدمات:

- المعرض الدائم لمنتجات وخدمات الشركات العلمية والإبداعية
- إقامة الفعاليات والاجتماعات التخصصية
- توفير بيئة العمل الخاصة والمشتركة في طهران
- قاعة الاجتماعات وقاعة المراسم الخاصة
- تحديد فرص التصدير
- تحديد فرص التعاون العلمي والتكنولوجي والصناعي

العنوان: ايران، طهران، المعرض الدولي في طهران، القاعة 37A
الموقع الإلكتروني: www.ihit-expo.com
معلومات الإتصال: ٣٧ ٧٣٧ ٩١٠ ٢١ (٩٨+) / ٩٩٥٨ ٤٤٤ ٩١٢ (٩٨+)
الوسيط: محمدمهدي آقارفيعي
معلومات الإتصال: ٩٦١١ ٧٠٦ ٩١٢ (٩٨+)



مركز الابداع والتكنولوجيا الايراني في نيروبي

المدير: علي بني عامريان

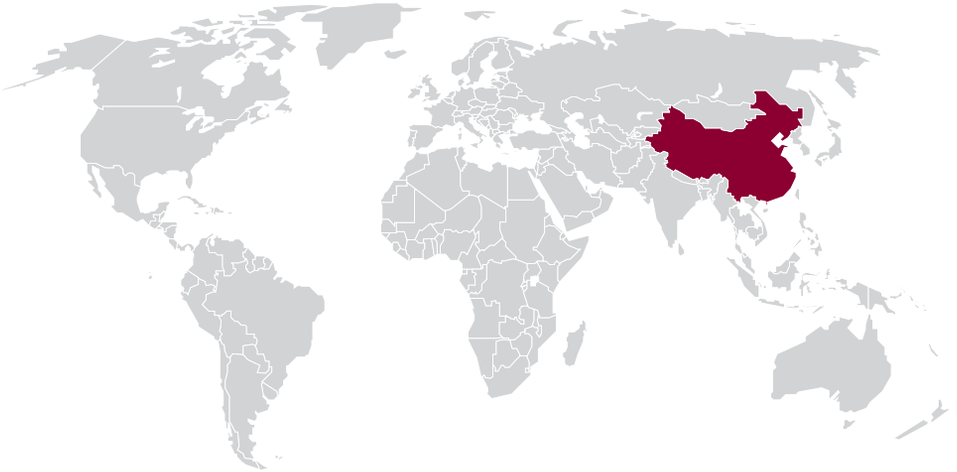
مجال النشاط: تصدير منتجات وخدمات الشركات والمؤسسات المعرفية والإبداعية والتكنولوجية

الدولة: **جمهورية كينيا** - نيروبي

الخدمات:

- معرض دائم للمنتجات والخدمات
- توفير بيئة العمل الخاصة والمشتركة
- إقامة الجناح الوطني لإيران في المعارض المرموقة
- تطوير تصدير منتجات وخدمات الشركات المعرفية والإبداعية والتكنولوجية
- تحديد فرص التعاون العلمي والتكنولوجي والصناعي
- تقديم إرشادات التصدير للمركز الدولي للتفاعلات العلمية والتكنولوجية

العنوان: كينيا، بيروبي، كليماني، شارع ماليم جوما، شارع دنيس بريت
الموقع الإلكتروني: www.ihit.co.ke
معلومات إلاتصال: ١١٣ ٦٠٦ ١١١ (٢٥٤+)
الوسيط: فهمية ضبيحي
معلومات الإتصال: ٨٠ ٧٠٠ ٩١٠ ٢١ (٩٨+) داخلى ٣٠١



مركز الابداع والتكنولوجيا الايراني في سوجو

المدير: امير قربانعلي

مجال النشاط: تصدير منتجات وخدمات الشركات والمؤسسات المعرفية والإبداعية والتكنولوجية

الدولة: **جمهورية الصين الشعبية** - شنغهاي

الخدمات:

- معرض دائم للمنتجات والخدمات
- توفير بيئة العمل الخاصة والمشتركة
- إقامة الجناح الوطني الايراني في المعارض المرموقة
- تطوير تصدير منتجات وخدمات الشركات المعرفية والإبداعية والتكنولوجية
- تحديد فرص التعاون العلمي والتكنولوجي والصناعي
- تقديم إرشادات التصدير للمركز الدولي للتفاعلات العلمية والتكنولوجية

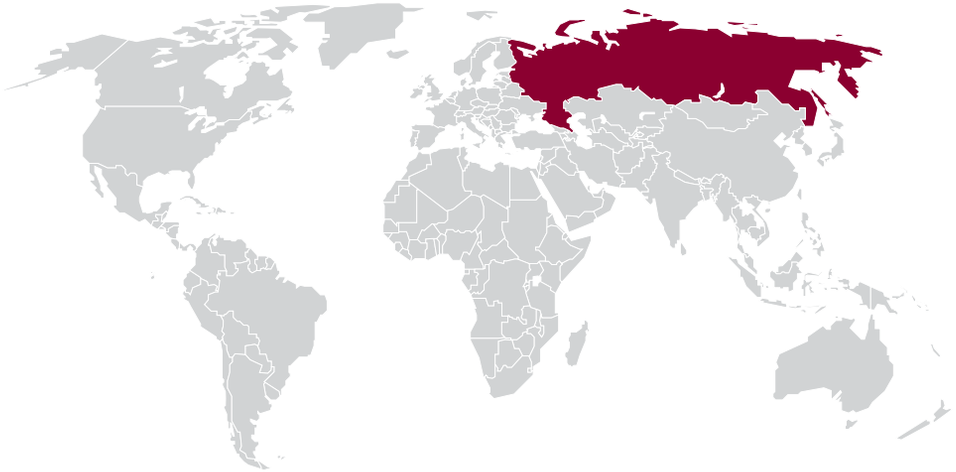
العنوان: الصين، محافظة جيانغ سو، سوجو، المنطقة المتطورة، شارع كلينغ ٨٨، رقم ٤٠٩

الموقع الإلكتروني: www.innotechexport.ir

معلومات الإتصال: ٩٢ ١٢٣ ٠٦٢ ١٨٢ (٨٦+)

الوسيط: سيمين رفيع پور

معلومات الإتصال: ٤٤٢٢ ٨٦١ ٩٣٥ (٩٨+)



مركز الإبداع والتكنولوجيا الايراني في موسكو

المدير: مهدي ديلم صالحي

مجال النشاط: تصدير منتجات وخدمات الشركات والمؤسسات المعرفية والإبداعية والتكنولوجية

الدولة: **روسيا الاتحادية** - موسكو

الخدمات:

- معرض دائم للمنتجات والخدمات
- توفير بيئة العمل الخاصة والمشتركة
- إقامة الجناح الوطني الإيراني في المعارض المرموقة
- تطوير تصدير منتجات وخدمات الشركات المعرفية والإبداعية والتكنولوجية
- تحديد فرص التعاون العلمي والتكنولوجي والصناعي
- تقديم إرشادات التصدير للمركز الدولي للتفاعلات العلمية والتكنولوجية

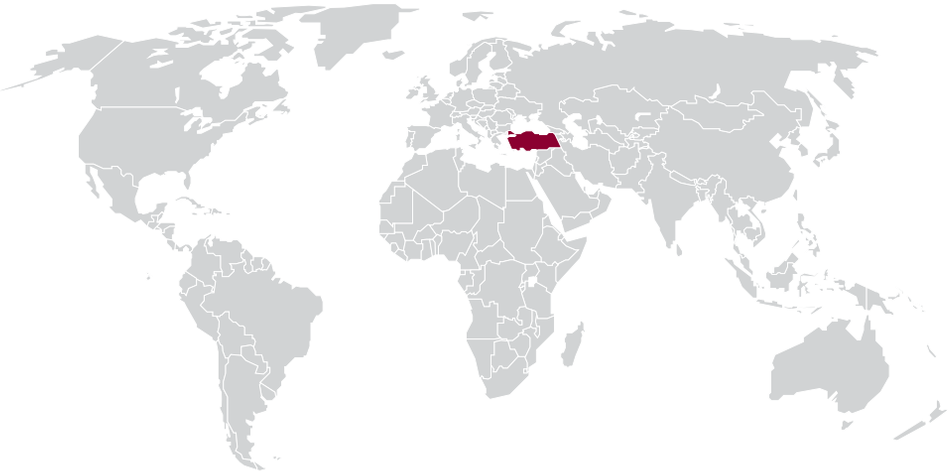
العنوان: روسيا الاتحادية، موسكو، شارع ارخانغلسكي، رقم البناء ٧، الشقة رقم ٤

الموقع الإلكتروني: www.ihit-ru.com

معلومات الإتصال: ١٦٣١ ١٢٣ ٩٠٣ (٧+)

الوسيط: مالك سعيدي

معلومات الإتصال: ٩٣ ٦٢ ٦١٧ ٩١٢ (٩٨+) | ١٥ ٥٣٧ ٨٦٠ ٢١ (٩٨+) داخلي ٣٠٩



مركز الإبداع والتكنولوجيا الايراني في اسطنبول

المدير: مسعود حسني

مجال النشاط: تصدير منتجات وخدمات الشركات والمؤسسات المعرفية والإبداعية والتكنولوجية

الدولة: **تركيا** - اسطنبول

الخدمات:

- معرض دائم للمنتجات والخدمات
- توفير بيئة العمل الخاصة والمشتركة
- خدمات التسويق ودراسة السوق
- تطوير تصدير منتجات وخدمات الشركات المعرفية والإبداعية والتكنولوجية
- تسهيل التصدير
- تقديم إرشادات التصدير للمركز الدولي للتفاعلات العلمية والتكنولوجية

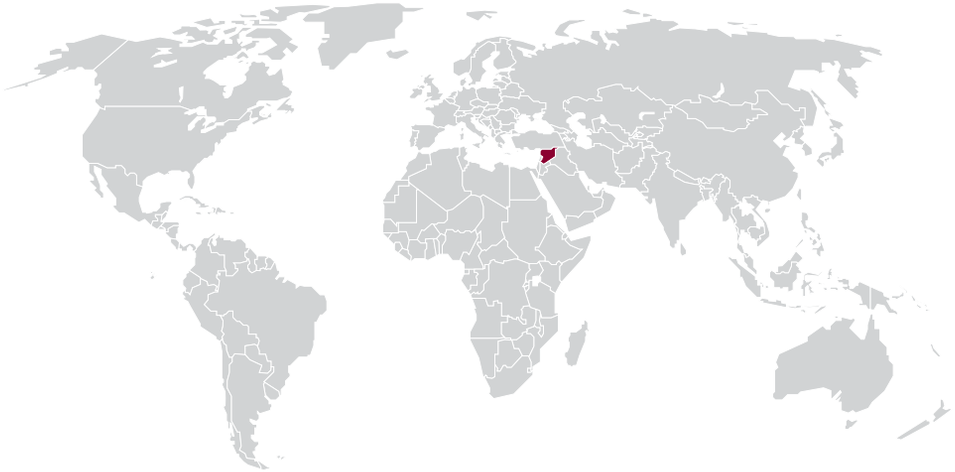
العنوان: تركيا، اسطنبول، منطقة شيشلي، نيشانتاشه، شارع هالا سارغازي، رقم ٣٨ وحتى ٦٦

الموقع الإلكتروني: www.istanbulihit.com **البريد الإلكتروني:** info@istanbulihit.com

معلومات الإتصال: ٤٥٨٩ ٥٠٥ ٥٣٣ (٩٠+): الواتس اب / ٤١٤٤ ٢٤٠١ ٢١ (٩٠+)

الوسيط: مسعود حسني

معلومات الإتصال: ٥٥ ٢٢٧ ٨٨٢ ٢١ (٩٨+)



مركز الإبداع والتكنولوجيا الايراني في دمشق

المدير: محمدهادي ضيغمي

مجال النشاط: تصدير منتجات وخدمات الشركات والمؤسسات المعرفية والإبداعية والتكنولوجية

الدولة: **الجمهورية العربية السورية** - دمشق

الخدمات:

- معرض دائم للمنتجات والخدمات
- توفير بيئة العمل الخاصة والمشتركة
- إقامة الجناح الوطني الإيراني في المعارض المرموقة
- تطوير تصدير منتجات وخدمات الشركات المعرفية والإبداعية والتكنولوجية
- تحديد فرص التعاون العلمي والتكنولوجي والصناعي
- تقديم إرشادات التصدير للمركز الدولي للتفاعلات العلمية والتكنولوجية

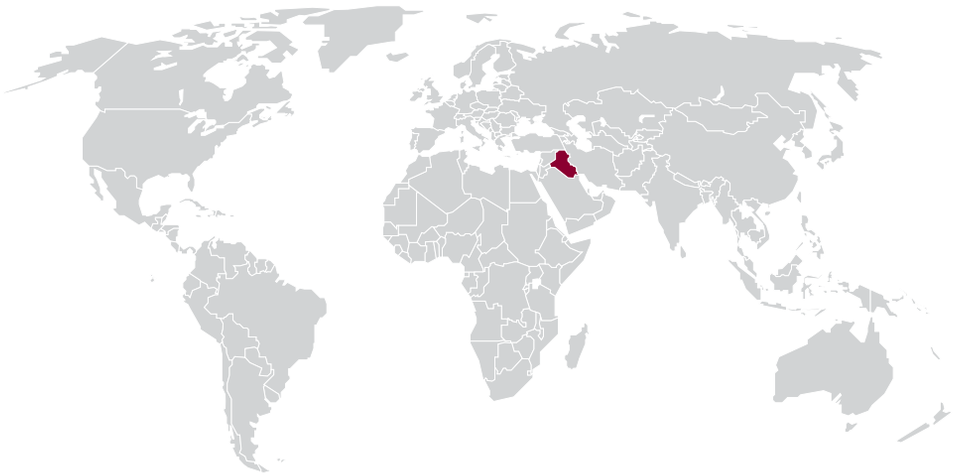
العنوان: سوريا دمشق، ساحة الأمويين، دوار الجمارك، المنطقة الحرة في دمشق

الموقع الإلكتروني: www.ihit.sy

معلومات الإتصال: ٣٩٣٣ ٦٩٣ ٩١٨ (٩٨+)

الوسيط: حسن طهماسبي

معلومات الإتصال: ١٥ ٣٣ ٦٣١٠ ٢١ (٩٨+)



مركز الإبداع والتكنولوجيا الإيراني في السليمانية العراق

المدير: حسين سلماني

مجال النشاط: تصدير منتجات وخدمات الشركات والمؤسسات المعرفية والإبداعية والتكنولوجية

الدولة: **العراق** - السليمانية

الخدمات:

- معرض دائم للمنتجات والخدمات
- توفير بيئة العمل الخاصة والمشتركة
- إقامة الجناح الوطني الإيراني في المعارض المرموقة
- تطوير تصدير منتجات وخدمات الشركات المعرفية والإبداعية والتكنولوجية
- تحديد فرص التعاون العلمي والتكنولوجي والصناعي
- تقديم إرشادات التصدير للمركز الدولي للتفاعلات العلمية والتكنولوجية

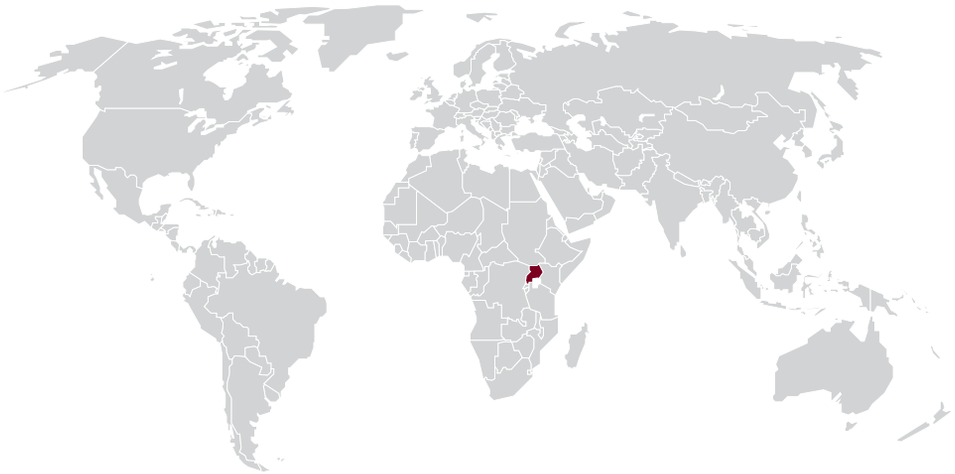
العنوان: العراق، إقليم كوردستان، السليمانية، شارع سيور

الموقع الإلكتروني : www.ibc-s.com

معلومات الإتصال: ٠٣٦٦ ٥٦٧ ٧٧٤ (٩٦٤+)

الوسيط : محمدمهدي آل بويه

معلومات الإتصال: ٥٠٠٩ ١٢٤ ٩٣٩ (٩٨+)



مركز الإبداع والتكنولوجيا الايراني في كمبالا

المدير: مهرداد اماني اقدم

مجال النشاط: تصدير منتجات وخدمات الشركات والمؤسسات المعرفية والإبداعية والتكنولوجية

الدولة: **الأوغاندا** - كمبالا

الخدمات:

- معرض دائم للمنتجات والخدمات
- توفير بيئة العمل الخاصة والمشتركة
- إقامة الجناح الوطني الإيراني في المعارض المرموقة
- تطوير تصدير منتجات وخدمات الشركات المعرفية والإبداعية والتكنولوجية
- تحديد فرص التعاون العلمي والتكنولوجي والصناعي
- تقديم إرشادات التصدير للمركز الدولي للتفاعلات العلمية والتكنولوجية

العنوان: أوغندا - كمبالا - ماساكرود - شنجارا - بلوك ٣٣٣

الموقع الإلكتروني: www.iranugandatech.com

معلومات الإتصال: ٥٠٦ ٩٩٥ ٧٦٣ (٢٥٦+)

الوسيط: زهرا افضلي

معلومات الإتصال: ٨٠ ٧٠٠ ٩١٠ ٢١ (٩٨+) داخلي ١٥٠

يتضمن هذا الكتاب
منتجات ايرانية معرفية مختارة
في مجالات

الألعاب والرسوم المتحركة

وقد تم اعداده للعرض ها في بلدان اخرى.

www.etdf.ir

www.cistc.ir

iHiTmarket.com