آسیب‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای و اهداف پشت پرده آن

بخش پایانی

حمایت از تولید بازوی تقویتی تفریحات رایانه‌ای

پریسا جلالی

بازی‌های رایانه‌ای آن چنان بازار سرگرمی کودک، نوجوان و جوان را اشباع کرده‌اند که فرصت و مجالی برای حضور دیگر سرگرمی‌ها به حداقل می‌رسد. این را از گفته راجر ایبرت از منتقدان بازی‌های رایانه‌ای می‌توان فهمید وقتی که مدعی است: «تا پیش از این، هالیوود در برابر این بازی‌ها فکر می‌کرد اگر یک بازی بخواهد موفق باشد باید به فیلم سینمایی تبدیل شود تا فروش آن تضمین شود ولی اکنون وضع برعکس شده و ما شاهد هستیم که برخی فیلم‌های خارجی که موضوعات خود را از بازی‌های رایانه‌ای گرفته‌اند چندان موفق نشده‌اند ولی در مقابل بازی‌های آنها فروش بیشتری داشته و هم از نظر هنری و هم از نظر تجاری موفق بوده‌اند و بدتر این که فیلم‌های پرطرفدار هالیوودی که فروش زیادی نداشته باشند در صورت تبدیل شدن به بازی، تقریبا مطمئن خواهند بود که فروش خوبی خواهند داشت و این برای فیلم‌های سینمایی ناامید کننده است!»

طبق آنچه در بخش اول این گزارش بدان پرداخته شد، با وجود ظرفیت عظیم بازی‌های رایانه‌ای بدیهی است قدرت‌های جهانی و نظام سلطه که خواهان نظم نوین جهانی‌اند نتوانند به آسانی از کنار این ظرفیت عبور کنند و برای تسخیر این نوع رسانه نوین در جهت دستیابی به اهداف خود بی‌تفاوت بمانند که به قول کارشناسان، تعدادی از بازی‌های رایانه‌ای خارجی صرفا برای جا انداختن قدرت آمریکا در نبرد با کمونیست‌ها تولید و طراحی شده است و یا در بعضی از آنها نقش یک سرباز آمریکایی به تصویر کشیده شود که در دوران جنگ جهانی دوم به کاخ‌های نازی نفوذ کرده و سربازهای آلمانی را می‌کشد.

یا در یک بازی یازده مرحله‌ای کاربر قرار است در نقش یک گروهبان آمریکایی از شمال آفریقا به سمت سیسیل حرکت کند و ارتش آلمان را شکست دهد و بسیاری دیگر از بازیهای خارجی همگی جهت‌های سیاسی را تعقیب می‌کنند.

به راستی آیا باید و شایسته است نوجوانان وجوانان ما مخاطب یا بهتر بگوییم مشتری برخی از کمپانی‌های خارجی مثل city interactive و... باشند؟!

آیا موجه است نوجوان ما در قالب یک نیروی نظامی آمریکایی که با چهره مصمم، دلنشین، مهربان و صلح‌طلب در مقابل چهره دشمنان قبیح و جنگ‌طلب و بی‌رحم ظاهر شود؟

بازی‌های داخلی در راه بازار

بر همین مبنا بود که تاسیس بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال ۱۳۸۴ به تصویب شورای عالی انقلاب فرهنگی رسید و با سه هدف عمده کمک به خانواده‌ها در انتخاب و استفاده صحیح بازی‌ها در قالب کمک‌های نظارتی و هدایتی، حمایت از تولیدکنندگان بازی‌های داخلی و ارتقای دانش فنی تا به امروز مشغول فعالیت است.

بنابر آمار ارائه شده از سوی کارشناسان بنیاد، رده‌بندی سنی بازی‌ها تدوین شده و تحلیل محتوای ۲۵۰۰ بازی به همراه صدور مجوز توزیع ۶هزار بازی وارداتی در قالب کمک‌های نظارتی و هدایتی این بنیاد محقق یافته است.

همچنین بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در بخش حمایتی تولید بیش از ۱۰۰ بازی را حمایت کرده و در جریان تولید، کمک به نشر و توزیع بازی و در نهایت تبلیغ بازی‌ها حمایت کرده است.

با وجود این حمایت‌ها و هدایت‌ها بازی‌های داخلی چندان چنگی به دل نمی‌زنند و با گرافیک ضعیف‌شان مشتری‌ها را جذب نمی‌کنند. همین بهانه‌ای شد تا سری به شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های داخلی بزنیم.

روح‌الله حیدری، مدیرعامل شرکت هنرهای دیجیتال ایرانیان که کار طراحی و تولید بازی‌های رایانه‌ای را دنبال می‌کند، مخاطب سوالات‌مان می‌شود.

وی در گفت و گو با خبرنگار سرویس گزارش کیهان می‌گوید: «هزینه تولید بازی‌های رایانه‌ای بسیار زیاد است و اگر بخواهیم با شرکت‌های خارجی رقابت کنیم باید قیمت فروش را پایین بیاوریم. حمایت‌های مالی هم چندان جالب نبوده مثلا کلی زمان باید صرف پی‌گیری کمک‌های مالی بشود و گاهی هم ممکن است نتیجه مطلوب را نداشته باشد. مجبوریم ارزان بفروشیم در این صورت هم نرخ تعیین شده برای عرضه معادل هزینه‌ها نیست و کمتر از قیمت تعیین شده است. البته پیدا کردن اسپانسر هم در فضای کنونی جامعه چندان آسان نیست.»

وی ضمن اشاره به کمبود بودجه موجود در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و اختصاص آن برای تولیدکنندگان بازی‌ها می‌گوید:«اگر بودجه هم اختصاص یابد باز هم کافی نیست. فکر می‌کنم اگر حمایت نباشد بهتر است و به جای حمایت مالی قانون کپی رایت در کشور رعایت شود تا بازی‌های تولید داخل و بازی‌های مناسب وارداتی از تکثیر غیرمجاز و قاچاق در امان باشند.»

وی در ادامه تصریح می‌کند: «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تمامی فعالیت‌های شرکت‌های واردکننده و تولیدکننده را بررسی و نظارت می‌کند، اما این نظارت گاهی با برخورد سلیقه‌ای جابه‌جا می‌شود و بعضی بازی‌نامه‌ها را که نه جهت‌گیری سیاسی و نه موارد غیراخلاقی دارند را قیچی می‌کنند.»

عکس: کامیار حیدرخطیبی

محمد بیطرف، قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای: وقتی بودجه یک سال بنیاد برابر با یک‌چهارم هزینه ساخت یک بازی در خارج از کشور است، چه توقعی از بنیاد می‌توان داشت!

مدیرعامل شرکت فوق ادامه می‌دهد: «قیاس سطح کیفی و گرافیک بازی‌ها هم وجود دارد. در بحث تخصص بازی‌سازی باید بگوییم نیروی متخصص حرفه‌ای که یک گیم یا بازی نامه مناسب تولید کند، کم است. صنعت بازی‌سازی در کشور جوان است و نیاز به حمایت دارد. در غیر این صورت قادر به مقابله و رقابت با بازی‌های خارجی که اغلب دارای جهت‌گیری هستند نیستیم.»

کتابهای مناسب و ارتقای دانش بازی سازها

فقدان کتاب‌های مناسب برای ارتقای دانش بازی‌سازها مشکل دیگری است که حیدری به آن اشاره و اذعان می‌کند:«اگر بازی‌سازها بخواهند این کتاب‌ها را از بازار خارجی تهیه کنند با محدودیت‌های پرداخت پول مواجه می‌شویم و بهتر است بنیاد بازی‌های رایانه‌ای خودش این مشکل را حل کند و برای ارتقای دانش افراد فعال در این حوزه اقدامات بهتری داشته باشد.

تنها و تنها هم با ارتقای علمی بازی‌سازها و امکانات وافر حمایتی وهدایتی است که بازی‌های طراحی و تولید شده در داخل امکان رقابت با بازی‌های خارجی را خواهند داشت.

از لحاظ حمایت‌های عملی و ارتقای دانش فنی می‌توان به برخی اقدامات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دلخوش بود.»

محمدبیطرف، قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در همین زمینه و در گفت و گو با گزارشگر کیهان می‌گوید:« انستیتوی بازی را بنیاد دایر کرده و علاقه‌مندان در دوره‌های آموزشی، هنری و فنی طراحی بازی‌ها می‌توانند شرکت کنند. در حال حاضر هم بیش از ۳۰۰ دانشجو در این حوزه فعال هستند. مرکز رشد بازی‌های رایانه‌ای هم دایر شده و ۱۵تیم دانشجویی در حال ساخت و تولید این بازی‌ها هستند. البته یکی از این تولیدات در نمایشگاه و جشنواره گیم کانکشن شانگهای چین به عنوان یکی از هفت بازی برتر آسیا انتخاب شده است.

دیگر فعالیت آموزشی بنیاد را می‌توان ایجاد رشته دانشگاهی مرکز علمی کاربردی دانست.»

اما از لحاظ حمایت‌های مالی، بیطرف می‌گوید: «بنیاد متولد دولت نهم است و در دولت دهم کمک‌های زیادی از لحاظ بودجه و اعتبار شد. اما میان این حمایت‌ها و نیازهای جامعه هیچ تناسبی وجود ندارد. درخواست برای تولید از بودجه در نظر گرفته شده بیشتر است.»

وی در بیان علل آن می‌گوید: «جریان بازی‌سازی یک جریان تکنولوژیک و هزینه‌زاست. دوم اینکه نیروی علاقه‌مند بازی‌سازی زیاد داریم که می‌توانیم آنها را حمایت و هدایت کنیم. اما وقتی می‌بینیم در قضیه ساخت بازی‌های ضدایرانی و ضداسلامی میلیاردها دلار صرف تولید و تبلیغ می‌شود و با موضوع اسلام‌ستیزی و اسلام‌هراسی بازی ساخته می‌شود برای ما زیبنده نیست با همین اعتبار قبلی کار کنیم و نسبت به این جریان بی‌تفاوت باشیم.» قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اضافه می‌کند: «وقتی بودجه یک سال بنیاد برابر با یک چهارم هزینه ساخت یک بازی یا برخی سال‌ها برابر با هزینه تبلیغات یک بازی است چه توقعی از بنیاد می‌توان داشت.»

تبلیغات در صدا و سیما و هزینه‌های کلان

بیطرف در ادامه با بیان اینکه تبلیغات در صدا و سیما نیاز به هزینه‌های کلان دارد به انتقاد از صدا و سیما پرداخته و می‌گوید: «از این رسانه ملی انتظار داریم به صورت رایگان یا با کسر مبلغی از هزینه تبلیغات توجه ویژه به بازی‌های رایانه‌ای داشته باشند که متاسفانه این توقع عملی نشده است. البته باید گفت علی‌رغم این ناملایمات ظرفیت مناسبی برای فرهنگ ایرانی اسلامی ایجاد نشده ضمن آن که در کنار صدا و سیما دیگر نهادهای مسئول هم باید دغدغه فرهنگی داشته باشند و علاوه بر کمک به تولید فیلم‌ها در تبلیغات شهری و رسانه‌ای به بنیاد کمک کنند.»

یاری مجلس به صنعت بازی‌سازی

اکنون دنیا به بازی‌های رایانه‌ای روی آمده و اندیشه‌ها را از طریق این بازی‌ها به افکار عمومی القا می‌کند.

حیدری، مدیرعامل یکی از شرکت‌های تولید بازی: دولت به جای حمایت مالی بهتر است قانون کپی رایت را در کشور رعایت کند تا بازی‌های تولید داخل و بازی‌های مناسب وارداتی از تکثیر و قاچاق در امان باشند.

پژمان، عضو کمیسیون فرهنگی مجلس: با پی‌گیری اعضای کمیسیون فرهنگی و تلفیق ۷ میلیارد تومان برای تولید بازی در ایران اختصاص یافت.

از همین رو حجت الاسلام والمسلمین احمد سالک از اختصاص بودجه برای کمک به حوزه بازی‌های رایانه‌ای خبر می‌دهد.نایب رئیس کمیسیون فرهنگی مجلس در این باره می‌گوید: «توجه به عرصه بازی‌های رایانه‌ای بحث جدی واساسی است. مجلس هم با توجه به این موضوع بودجه مناسبی به عرصه فضای مجازی و مواردی از این قبیل اختصاص داده است.»

وی تاکید می‌کند: «کمیسیون فرهنگی مجلس به جایگاه عرصه بازی‌های رایانه‌ای توجه دارد و امیدوارم با تلاش اعضای کمیسیون بتوانیم به این عرصه کمک کنیم.» نصرالله پژمان، یکی دیگر از اعضای این کمیسیون هم در گفت‌وگو با گزارشگر کیهان معتقد است: «تقابل و درگیری به شکل‌های مختلف وجود دارد و نشان می‌دهد غرب در مواجهه فرهنگی یک شکل وارد میدان نشده بلکه این بار به دنبال رخنه در افکار واذهان عمومی است. چون کودک و نوجوان بعضا قدرت تشخیص ندارد و قدرت تقلید آنها بالاست بنابراین باید مقابل هجمه‌های نرم که اسلام وباورهای آنها را هدف گرفته‌اند نهادهای مسئول وارد شوند.»

وی ادامه می‌دهد: «در مجلس شورای اسلامی هم بنابر، این اعتقاد که در فضای تقابلی نمی‌توانیم وارد شویم و در همان فضای نرم بازی‌ها اقدام کنیم، تصمیم گرفته شد اعتباری به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای اختصاص دهیم البته امسال زیاد دستمان باز نبود و توانایی مالی کم بود اما با پی‌گیری اعضای کمیسیون سعی کردیم ۱۰میلیارد تومان اختصاص دهیم که در نهایت تصمیم گرفته شد ۷میلیارد تومان تخصیص داده شود. البته در لایحه دولت این رقم پیش‌بینی نشده بود و از طریق کمیسیون تلفیق موفق به این امر شدیم.»

شاید این اقدام بتواند قدری از نگرانی طراحان بازی و تولیدکنندگان آن را کم کند چرا که بیطرف، قائم مقام بنیاد بازی‌های رایانه‌ای می‌گوید: «متاسفانه طی سال های اخیر این نگرانی هست که تولیدکنندگان ما جذب کمپانی‌های خارجی شوند و با رفع مشکل بودجه و اعتبار شاید بتوان به این نگرانی خاتمه داد.»

وی البته به حمایت و تلاش ارتش جمهوری اسلامی ایران نیز اشاره دارد و اظهار می‌دارد: «ارتش طی حمایت‌های مالی، اقدام به تولید بازی رایانه‌ای با عنوان خلیج عدن کرد که یادآور غرور ملی و هویت اسلامی ایرانیان است واین که ارتش به عنوان یک نهاد نظامی دغدغه فرهنگی داشته است جالب و عالی به نظر می‌رسد. اگر دیگر نهادها و سازمانها هم‌چنین حمایتهایی داشته باشند فکر نمی‌کنم دیگر نگرانی‌ای وجود داشته باشد.»

نگرانی‌ای که دکتر غلامرضا علیزاده، آسیب‌شناس اجتماعی بدان اشاره داشته و در گفت و گو با گزارشگر کیهان می‌گوید: «علاوه بر تهدیدات نرم سیاسی، آفت‌های اجتماعی هم از سوی این بازی‌ها به محافل خانوادگی وارد می‌شود. افزایش پرخاشگری در کودکان مهم‌ترین مشخصه بازی‌های رایانه‌ای و حالت‌های جنگی آنهاست. در واقع خشونت مهم‌ترین محرکه‌ای است که در طراحی جدیدترین و جذاب‌ترین بازی‌های رایانه‌ای به حد افراط از آن استفاده می‌شود.»

وی ادامه می‌دهد: «افت تحصیلی، اعتیاد به بازی‌ها و متزلزل شدن روابط خانواده را هم باید به عواقب بازیهای رایانه‌ای اضافه کرد. پیشرفت تکنولوژی باعث دور شدن اعضای خانواده از یکدیگر شده و هر یک از اعضای خانواده سرگرم این بازی‌ها و اینترنت و ماهواره می‌شوند و کمتر حوصله یکدیگر را دارند.»

علیزاده می‌گوید: «تصور بیشتر خانواده‌ها این است که بازی‌ها منجر به تقویت سلول‌های مغزی می‌شوند ولی واقعیت چیز دیگری است و فقط حرکت دست‌ها و انگشت‌ها را دربردارد.»

وی البته به مزایای بازی‌های رایانه‌ای مناسب هم برای تقویت عکس‌العمل‌های مناسب و سریع و به موقع اشاره می‌کند و اظهار می‌دارد: «در کنار استفاده از رایانه تحرک هم نیاز است و فرزندان را باید به ورزش هم ترغیب کرد.»اما علیزاده مانند دیگر آسیب‌شناسان اجتماعی عقیده دارد در بازار فقط باید بازی مناسب یافت شود تا از رسوخ فکر و اندیشه غربی در کانون خانواده‌ها جلوگیری کنیم.

شرکت ملی نفت ایران
شرکت ملی مناطق نفتخیز جنوب

فراخوان مناقصه عمومی

نوبت دوم

مناقصه عمومی یک مرحله‌ای شماره م م/۹۲/۰۰۲۲

مربوط به تامین خدمات حراست و نگهبانی از پستهای مهندسی راه و ساختمان

الف- شرح مختصر خدمات:
انجام خدمات حراست و نگهبانی از پست‌های مهندسی راه و ساختمان به تعداد ۱۷ پست سه نوبتکار ۸ ساعته (۶۸) نفر تعداد ۳ پست دو نوبتکار (۹) نفر جمعا به تعداد ۷۷نفر.
سایر جزییات و اطلاعات در اسناد مناقصه درج گردیده است.
ب- برآورد کارفرما/ محل و مدت انجام خدمات:
اجرای خدمات در محلهای نگهبانی شامل: منازل- اماکن- ادارات- تاسیسات و یا هر وسیله و اموال غیرمنقول مربوط به مدیریت مهندسی و ساختمان شرکت ملی مناطق نفتخیز جنوب و مدت انجام آن ۱۲ ماه می‌باشد و همچنین مبلغ تقریبی برآورد کارفرما جهت انجام خدمات/ بدون درصد سهم و هزینه مدیریت معادل ۱۱/۷۴۹/۳۰۶/۰۳۹ ریال می‌باشد.
ج- شرایط مناقصه‌گران متقاضی:
مناقصه‌گران دارای مجوز از سازمان کار وامور اجتماعی در خصوص واگذاری خدمات پشتیبانی و خدماتی با داشتن سوابق کاری مشابه و حسن سابقه در انجام خدمات.
دارا بودن تاییدیه صلاحیت در رشته حراست و نگهبانی از سازمان حراست وزارت نفت.
توانایی ارائه تضمین شرکت در مناقصه به مبلغ ۴۲/۰۰۰/۰۰۰ ریال و همچنین ۱۰٪ مبلغ پیمان (در صورت برنده شدن) بعنوان تضمین انجام تعهدات می‌باشد.
- ارائه یک نسخه تایید شده از صورتهای مالی حسابرسی شده توسط سازمان حسابرسی با امضای جامعه حسابداران رسمی الزامیست.
د- محل، زمان و مهلت دریافت مدارک مناقصه‌گران:
از کلیه متقاضیان واجد شرایط دعوت میشود حداکثر ظرف ۱۰ روز پس از انتشار آگهی نوبت دوم، آمادگی خود را بصورت کتبی به یکی از آدرس‌های ذیل‌الذکر اعلام نمایند.
ضمنا محل، زمان تحویل و گشایش پیشنهادها در اسناد مناقصه قید می‌گردد.
نشانی محل اعلام آمادگی و دریافت اسناد: اهواز، کوی فدائیان اسلام، ساختمان پنج طبقه، بلوک یک، طبقه اول، امور حقوقی و قراردادها، اتاق ج ۱۴۱ و یا تهران، میدان آرژانتین، ابتدای خیابان بیهقی، پلاک ۲۸، ساختمان مرکزی یازدهم، شرکت ملی نفت ایران، طبقه دوم، دفتر هماهنگی امور حقوقی و قراردادهای مناطق نفتخیز جنوب.

روابط عمومی شرکت ملی مناطق نفتخیز جنوب
WWW.NISOC.IR
WWW.SHANA.IR
HTTP://IETS.MPORG.IR

شماره مجوز: ۹۶۳۳۶
۵/۷۶۲ م /الف

بارکد ۰۷۷۳۹۲۰
آگهی تصمیمات شرکت تولیدی صنعتی پارسا پلاستیک سهامی خاص به شماره ثبت ۵۸۲۹۱ و شناسه ملی ۱۰۱۰۱۰۳۳۴۹۸
طبق صورتجلسه مجمع عمومی فوق‌العاده مورخ ۹۱/۱۲/۲۰ شرکت مزبور که در تاریخ ۹۱/۱۲/۲۷ واصل گردید موارد ذیل به تصویب مجمع مزبور رسید: عبارات ذیل به موضوع فعالیت شرکت الحاق شده تولید انواع لوازم‌التحریر و نوشت‌افزار انواع دفاتر و اوراق انواع لوازم اداری و بایگانی انواع کیف‌ها و ساک‌ها و انواع قطعات پلاستیکی تزریقی انواع ورقهای پلاستیکی و انواع فیلمهای پلاستیکی سایر قطعات و محصولات پلاستیکی مرتبط با پروانه بهره‌برداری در نتیجه ماده اساسنامه بشرح فوق اصلاح گردید.
اداره ثبت شرکتها و مؤسسات غیرتجاری سازمان ثبت اسناد و املاک کشور
م الف ۲۷۲۹۶

بارکد ۰۷۵۹۸۲۵
آگهی تصمیمات شرکت گروه عمران و مسکن سازه پایدار قرن سهامی خاص به شماره ثبت ۸۳۹۵۰ و شناسه ملی ۱۰۱۰۱۲۸۵۴۵۷
طبق صورتجلسه هیئت‌مدیره مورخ ۱۳۹۱/۱۲/۲۲ که در تاریخ ۹۱/۱۲/۲۷ واصل گردید رحیم شاکی باهر به کم ۱۳۸۰۷۷۷۰۲۱ بنمایندگی از شرکت سرمایه‌گذاری مهرگان بسمت مدیرعامل و نایب رئیس هیئت‌مدیره برای بقیه مدت تصدی هیئت‌مدیره انتخاب گردید و امضاء کلیه اوراق و اسناد بهادار و تعهدآور از جمله چک ، سفته ، برات و قراردادها با دو امضای متفق مدیرعامل رحیم شاکی باهر و معاون مالی شرکت سید مهدی رسولی همراه با مهر شرکت معتبر است و در غیاب معاون مالی با امضای یکی از اعضای هیئت‌مدیره همراه با مهر شرکت معتبر است.
اداره ثبت شرکتها و مؤسسات غیرتجاری سازمان ثبت اسناد و املاک کشور
م الف ۲۷۲۹۹

بارکد ۰۹۲۶۳۸۶
آگهی تصمیمات شرکت انبوه‌سازان سبزاندیشان سهامی خاص به شماره ثبت ۲۳۶۰۷۸ و شناسه ملی ۱۰۱۰۲۷۷۰۰۱۸
طبق صورتجلسه هیئت مدیره مورخ ۹۲/۱/۲۸ شرکت مزبور که در تاریخ ۹۲/۱/۳۱ واصل گردید رحیم شاکی باهر به کد ملی ۱۳۸۰۷۷۷۰۲۱ به نمایندگی از شرکت گروه عمران و مسکن سازه پایدار قرن به شناسه ملی ۱۰۱۰۱۲۸۵۴۵۷ به جای علی‌خان محمدی به سمت رئیس هیئت مدیره و محمدرضا رزاقی مدبر به کد ملی ۰۰۵۰۷۷۹۵۴۰ به نمایندگی از شرکت مهندسی عمران و تولیدی نیرو به شناسه ملی ۱۰۱۰۱۳۵۷۴۳۲ به جای رحیم شاکی باهر به سمت نایب رئیس هیئت مدیره برای بقیه مدت تصدی هیئت مدیره انتخاب گردیدند.
اداره ثبت شرکت‌ها و موسسات غیرتجاری سازمان ثبت اسناد و املاک کشور
م الف ۲۷۰۶۱

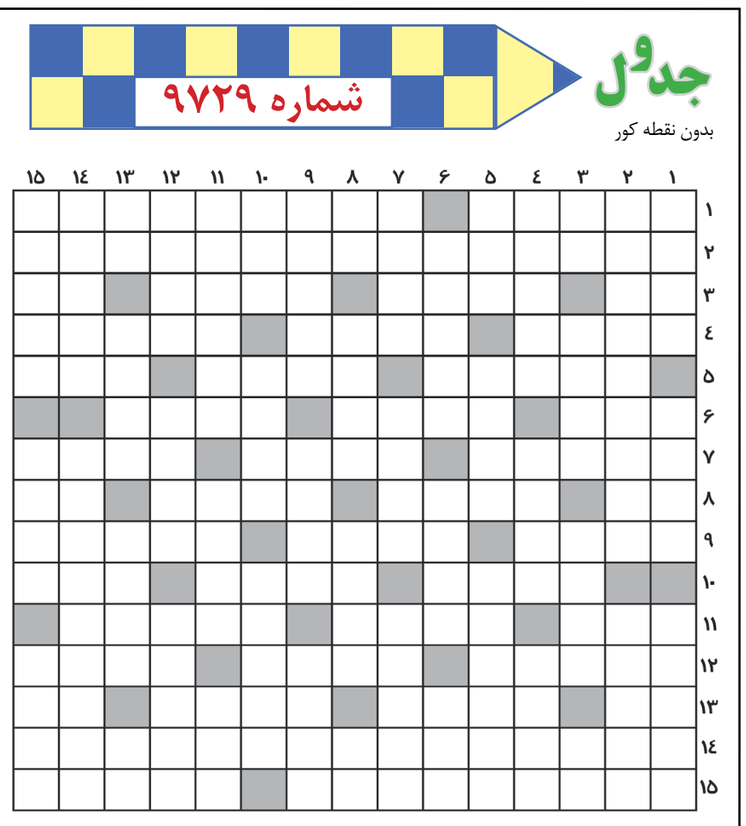
شهرداری تهران
سازمان بهشت‌زهرا(س)
آگهی تجدید مناقصه عمومی
نوبت دوم
شماره: ۹۲/۱۱
سازمان بهشت‌زهرا(س) در نظر دارد عملیات جدول‌گذاری را از طریق مناقصه عمومی واگذار نماید. بدینوسیله از اشخاص حقیقی و حقوقی واجدشرایط جهت شرکت در مناقصه دعوت به عمل می‌آید.
الف) مدت انجام خدمات: ۹ ماه
ب) محل اجرا: ناحیه ۳ بهشت‌زهرا(س)
ج) شرایط متقاضی: دارای رتبه ۵ ابنیه از معاونت برنامه‌ریزی و نظارت راهبردی ریاست جمهوری و یا اخذ تائیدیه کتبی از حوزه معاونت عمرانی و توسعه سازمان بهشت‌زهرا(س)
د) محل دریافت اسناد و تسلیم پیشنهادات: کلیه داوطلبین می‌توانند جهت خرید اسناد مناقصه با در دست داشتن فیش واریزی به مبلغ ۱۵۰،۰۰۰ ریال به شماره حساب ۱۰۰۱ نزد بانک شهر شعبه بهشت‌زهرا(س) به جاده قدیم تهران- قم ساختمان اداری شماره یک سازمان- اداره حقوقی و قراردادها مراجعه نمایند.
هـ) میزان سپرده نقدی و شماره حساب: مبلغ ۱۰۰،۰۰۰،۰۰۰ ریال به شماره حساب ۱۰۰۳ نزد بانک شهر شعبه بهشت‌زهرا(س) واریز و اصل فیش واریزی به همراه اسناد و مدارک دیگر در پاکت الف و برگه پیشنهاد قیمت و ارائه سوابق درپاکت ب در بسته و لاک و مهرشده تحویل گردد.
و) مهلت ارائه اسناد: از تاریخ انتشار آگهی به مدت ۱۰ روز در اوقات اداری می‌باشد.
بدیهی است شرکت در مناقصه و ارایه پیشنهاد به منزله قبول شروط و تکالیف مقرر در اسناد مناقصه بوده و سازمان در رد یا قبول یک یا کلیه پیشنهادات مختار است.
ضمنا مشروح شرایط مناقصه در اسناد درج می‌باشد که شرکت‌کنندگان باید مدارک را پس از اخذ امضاء نموده و در پاکت‌های لاک و مهر شده «الف» و «ب» تحویل نمایند. امضاء اسناد مناقصه به منزله قبول شرایط مندرج در آن می‌باشد.
روابط عمومی سازمان بهشت‌زهرا(س)
WWW.beheshtezahra.ir

بارکد ۰۸۱۸۷۰۲
آگهی تغییرات شرکت پرشین صنعت پانیذ سهامی خاص به شماره ثبت ۴۱۷۲۰۴ و شناسه ملی ۱۰۳۲۰۶۸۹۱۳۶
به استناد صورتجلسه مجمع عمومی فوق‌العاده مورخ ۱۳۹۱/۱۲/۲۰ تصمیمات ذیل اتخاذ شد:
محل شرکت در واحد ثبتی تهران به آدرس شهر تهران- خ‌دکتر علی شریعتی خ خواجه نصیر طوسی پ۳۲۶ کدپستی ۱۶۱۱۷۹۳۹۳۳ تغییر یافت و ماده مربوطه در اساسنامه بشرح فوق اصلاح گردید.
در تاریخ ۱۳۹۲/۲/۲ ذیل دفتر ثبت شرکتها و مؤسسات غیرتجاری ثبت و مورد تأیید و امضاء قرار گرفت.
اداره ثبت شرکت‌ها و مؤسسات غیرتجاری واحد ثبتی تهران
م الف ۲۷۰۷۷

کیهان ورزشی
قدیمی‌ترین
مجله ورزشی ایران
شنبه هر هفته
بصورت
سراسری منتشر می‌شود

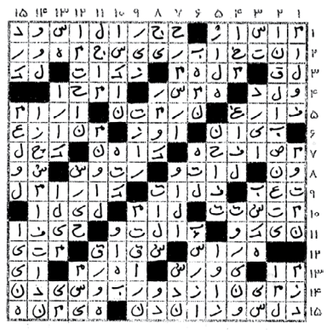
جدول شماره ۹۷۲۹

بدون نقطه کور



افقی:

۱- همدم و انیس- دولت‌ها را به وادی بدهکاری و تورم می‌فرستد ۲- از یاد بردن معنای این ترکیب قدیمی فارسی است ۳- پسوند مصدر جعلی- خاک گور- آشکار- سطح ناصاف تایرها ۴- رهسپار شدن - جامی برای نوشیدنی‌ها- بزرگی و عظمت ۵- ابراز بندگی در درگاه خداوند- راهی برای بهبود کیفیت عکس- تولیدی از پالایشگاه نفت ۶- از اقوام نزدیک- پیش درآمد نوعی استاندارد- محصول جالیزی ۷- شکل دهنده- دریاچه‌ای مرده در آسیای میانه- فیلمی از آلفرد هیچکاک ۸- رساله علمی- اختراع شیشه‌ای ونیزی‌ها- در بازار بورس خرید و فروش می‌شود- مایع هستی بخش ۹- خصومت قلبی- دارایی و مال- زمانی معادل ده قرن ۱۰- هدیه دادن- امیدوار کردن- نابینا ۱۱- پسوند قیدساز- نیاز ترشی‌سازان- شهری در ایتالیا ۱۲- سازمان ناظر بر صنعت آبزی پروری- وفا کردن- قصد و عزم ۱۳- باران ملایم- تکاور- مقامی در قانون اساسی ما- رمز و راز ۱۴- اقتصاد ما با تقویت تولید ملی از این وابستگی رهایی خواهد یافت ۱۵- کسی که حافظه‌اش ضعیف شده باشد- مجموعه‌ای از چند شهرستان.

عمودی:

۱- در لغت به معنای نویسنده است- حرکتی در ژیمناستیک- از بالا به پایین نگاه کردن ۲- ساختن برج‌های بلند- ابزار حجامت و فصد ۳- علائم نگارشی هر زبان- برکت داشتن- نهال در هم شکسته- ویتامین انعقاد خون ۴- بندری در غرب دریای سیاه- پایتخت هلند- راکد و ساکن ۵- عدد- زیرک - میوه‌ای از اقوام خربزه و گرمک ۶- نابودی- افشانیدن- از جا کنده شدن ۷- از توابع گیلان- درخشان- ابزار بتونه‌کاری ۸- نتی در موسیقی- خودپسندی- بی‌اساس- درون و میان ۹- گزارش وخبر- قاطر- گریز ۱۰- جدید ترکی- پینه- فلز گرانبهای مزین به نگین ۱۱- زیباسازی بین آجرهای دیوار- گلی زینتی- مار سنگین‌وزن آفریقایی ۱۲- از اوصاف خداوند- نامی که پرتغالی‌ها بر جزیره تایوان نهاده بودند- عارضه‌ای عروقی در ساق پا ۱۳- مادر لر- مراقب- جوش پوستی- پوستین ۱۴- مفارقت، از هم دور شدن- استراحتگاه تجار و مسافران در قدیم ۱۵- قاعده و اسلوب- شهری در نزدیکی زنجان- گران تهرانی‌ها.