«فرهیختگان» بازار صنعت گیم در جهان را بررسی می کند

پول پارو کردن با دنیای بازی

کیانا تصدیق‌مقدم
خبرنگار گروه فرهنگ

گیم یا همان بازی‌های رایانه‌ای در حال تبدیل شدن به یکی از بخش‌های مهم و اثرگذار صنعت سرگرمی جهان هستند. در نگاه اول شاید بگوییم که گیم‌ها مختص رده‌های سنی جوانان و نوجوانان است اما در سنین خردسال و میانسالی هم طرفدار دارد. شاید این نکته جالب باشد که علاقه بعضی از افراد به این جنس بازی‌ها به قدری است که حتی در بسیاری از مواقع حاضرند برای ارتقای بازی‌شان پول‌های هنگفتی بدهند. شاید به همین دلیل است که این صنعت تبدیل به یکی از پردرآمدترین صنایع جهان شده است. صنعت گیم به دلیل محبوبیتش در جهان به دنبال زمینه‌هایی برای پیشرفت هرچه تمام خود است و سازندگان بازی در کشورهای مختلف برای تولید بهتر با یکدیگر به رقابت می‌پردازند. این صنعت به علت اهمیت بسیار بالایی که در فرهنگ‌سازی و کسب درآمد برای کشورها دارد، توسط تحلیل‌گران آماری مورد توجه و بررسی‌های تخصصی قرار می‌گیرد. این بررسی‌ها نشان می‌دهد توسعه بازی‌های ویدیویی به دلیل اهمیت انسان‌ها به تفریح و سرگرمی است. شاید خیلی‌ها ترجیح دهند به جای اینکه وقتشان را صرف سینما و پارک رفتن و تفریحات دیگر کنند در خانه خودشان بمانند و با خیال راحت و با هزینه‌های کمتر برای بازی کنند. به عبارتی دیگر می‌توان گفت بازی‌های ویدیویی یکی از دم‌دستی‌ترین تفریحاتی است که هر شخصی می‌تواند به آن دسترسی پیدا کند. البته یکی دیگر از علت‌هایی که باعث می‌شود صنعت گیم طرفداران زیادی پیدا کند فراوانی و تنوع پلتفرم‌های اجرای آن است، در واقع با داشتن فقط یکی از این دستگاه‌ها مثل تلفن همراه هوشمند، تبلت، لپ‌تاپ و... شما هم می‌توانید گیمر شوید. آنچه می‌خوانید گزارشی است برآمده از پژوهشی که مرکز تحقیقات بازی‌های رایانه‌ای انجام داده و آمارها با برداشتی از بازار جهانی بازی‌های دیجیتال در سال ۲۰۲۲ است که سایت نیوزو منتشر کرده است.

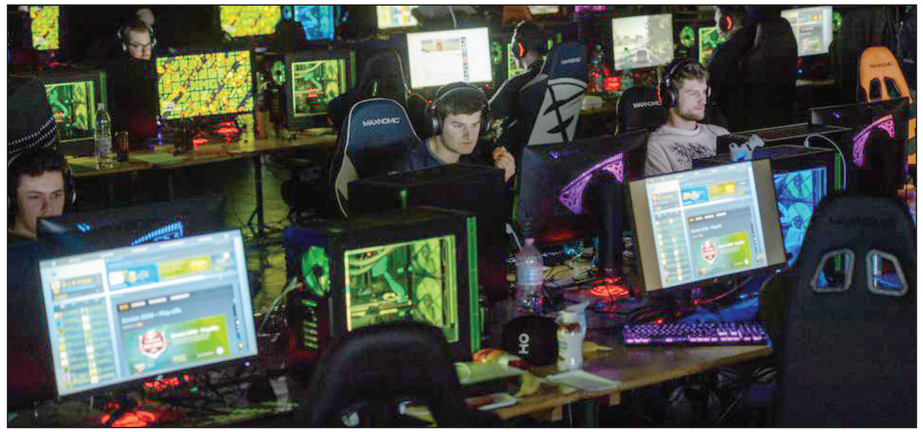
درآمد صنعت بازی در سال ۲۰۲۲

براساس آماری که منتشر شده تا پایان سال ۲۰۲۲، کل بازار جهانی بازی‌ها ۱۹۶,۸ میلیارد دلار درآمد خواهد داشت. این رقم نسبت به سال گذشته اش ۲,۱ درصد افزایش یافته است. البته این را هم نباید فراموش کرد که شیوع بیماری کرونا در سال‌های ۲۰۲۰ و ۲۰۲۱ زمینه فعالیت بیشتر بازیکنان عرصه گیم شده بود.

با این وجود برخی از آمارها حاکی از این است که بیماری کرونا چالش‌های زیادی را برای تجارت و ساخت بازی به‌ویژه برای کنسول‌ها و تا حدی برای رایانه‌های شخصی ایجاد کرد. این چالش‌ها هنوز هم این صنعت را تحت تاثیر قرار می‌دهند. کمبود عرضه، مختل شدن خط‌های عرضه و استودیوهایی که با محیط‌های کار از خانه سازگار شده‌اند، منجر به تاخیرهایی بی‌شماری در تولید بازی شده و مصرف‌کنندگان نتوانستند کنسول‌های نسل جدید و قطعات لازم برای بازی رایانه شخصی را پیدا کنند. این واقعیت تا حدودی رشد تقریبا یکنواخت رایانه شخصی و افت کنسول را توجیه می‌کرد. پلی استیشن ۵ و ایکس‌باکس سری ایکس تقریبا دو سال پس از عرضه هنوز با کمبود مواجه هستند و کمبود تراشه‌های نیمه‌هادی همچنان بر عرضه پردازنده‌های گرافیکی و سایر قطعات رایانه شخصی تاثیر می‌گذارد. این معضل احتمالا حداقل تا اواخر سال ۲۰۲۳ ادامه خواهد داشت.

بازی‌های «AAA»، که از سری بازی‌های ساخته شده توسط استودیوهای حرفه‌ای‌ست، همچنان با تاخیر مواجه هستند، زیرا عناوین پرهزینه‌ای که توسعه آنها در ابتدای همه‌گیری کرونا آغاز شده بود، اکنون وارد مرحله توسعه پس از تولید می‌شوند. البته رشد مداوم خدمات اشتراک و بازی رایگان به این معنی است که بازی‌های «AAA»، دیگر مانند گذشته پرطرفدار و فصلی نیستند. در حالی که بسیاری از بازی‌ها به تعویق افتادند، بازیکنان همچنان با عناوین ابدی، مانند فورتنایت (Fortnite)، کال آف دیوتی وارزون (Call of Duty Warzone)، لیگ آف لجنز (League of Legends) و مواردی از این دست درگیر بودند. به تبع، افت بخش کنسول‌ها در سال ۲۰۲۲ به این معنی است که مناطقی که صدرنشین بازار کنسول‌ها هستند، بیشترین چالش‌های رشد در این سال خواهند داشت. به‌عنوان مثال، بازار بازی‌های آمریکای شمالی تنها ۰,۵ درصد در سال رشد خواهد کرد و به ۵۱,۳ میلیارد دلار در سال ۲۰۲۲ خواهد رسید، در حالی که بازار اروپا با کاهش اندک ۰,۰۳- درصدی به ۳۴,۱ میلیارد دلار خواهد رسید. افزایش روزافزون اسمارت‌فون‌ها (تلفن‌های هوشمند) و رشد متوسط رایانه‌های شخصی در این مناطق تنها عواملی هستند که کاهش شدید کلی را جبران می‌کنند. در همین حال، مناطقی که دارای بازارهای رشد اول تلفن همراه هستند، امسال شاهد رشد قابل توجهی خواهند بود. خاورمیانه و آفریقا با رشد ۱۰,۸ درصد به ۷,۱ میلیارد دلار و آمریکای لاتین با رشد ۶,۹ درصد به ۸,۷ میلیارد دلار در سال ۲۰۲۲ خواهند رسید.

همچنین شایان ذکر است که کاهش اقدامات قرنطینه در سال ۲۰۲۱ آغاز شد، به این معنی که هزینه‌های دیگر مانند رفتن به رستوران، سینما، ملاقات با دوستان در کافه، مسافرت و موارد مشابه باز خواهند گشت. شاید بتوان گفت بازار بازی تا حدودی «ضد رکود» است. در آشفتگی اقتصادی، روش‌های متنوع کسب درآمد و قیمت بازی‌ها و همچنین نقشی که بازی در زندگی بسیاری از مردم ایفا می‌کند، بیش از پیش به ثبات بازار این صنعت کمک کرد، به این معنی که ما انتظار داریم مشارکت در بازی‌ها و هزینه‌های مصرف‌کننده ادامه یابد، حتی اگر اقتصاد دچار رکود شود. با این حال، یکی دیگر از عوامل موثر در رشد کندتر کلی بازار، تورم است که میزان صرف هزینه مصرف‌کنندگان را محدود می‌کند (زیرا قیمت‌ها برای اقلام ضروری کالاها و اوقات فراغت بالاتر است). نتیجه این است که بسیاری از مصرف‌کنندگان حساس به قیمت، کمتر برای بازی هزینه می‌کنند. با این حال، به لطف مجموعه‌ای از بازی‌های رایگان (free-to-play) که نیازی به هزینه در همه پلتفرم‌ها ندارند، تعامل با بازی‌ها تا حد زیادی یکسان باقی می‌ماند. زمانی که وضعیت اقتصادی به حالت عادی بازگردد، این بازیکنان از نقطه نظر هزینه‌ها از همان جایی که متوقف شده بودند، ادامه خواهند داشت. بازار بازی‌ها قوی بوده و اغلب در چالش‌های اقتصادی انعطاف‌پذیر عمل می‌کند، بنابراین چشم‌اند از بلندمدت پژوهشگران از این بازار همچنان مثبت است.

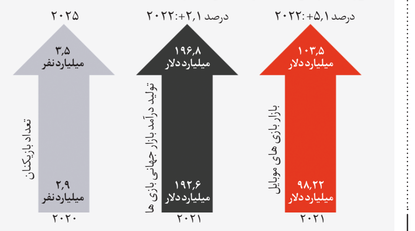


رشد ۴۰۲ درصدی بازیکنان جهان تا سال ۲۰۲۵

■ تعداد بازیکنان جهان در سال ۲۰۲۰ از ۲,۹ میلیارد نفر به ۳,۵ میلیارد نفر تا سال ۲۰۲۵ افزایش خواهد داشت. یعنی در این ۵ سال تعداد بازیکنان رشد ۲۳ درصدی پیدا می‌کند. بخش قابل توجهی از این رشد در سال ۲۰۲۰ و ۲۰۲۱ به دلیل همه‌گیری ویروس کرونا و روی آوردن مردم به بازی‌های رایانه‌ای اتفاق افتاد و ما در این دو سال شاهد مشارکت‌های گسترده دست‌اندرکاران برای تولید بازی بودیم. همچنین بسیاری از کسانی که در سال‌های قبل از ۲۰۲۰ بازی را کنار گذاشته بودند، در این سال‌ها به دلیل تعطیلی و افزایش اوقات فراغت و قرنطینه‌های خانگی و نبود تفریحات دیگر دوباره به دنیای سرگرمی بازگشتند. در سال ۲۰۲۲ تعداد بازیکنان ۳,۲ میلیارد نفر بوده که از میان آنها ۱,۰۴ میلیارد نفر بازیکن رایانه‌های شخصی، ۲,۷ میلیارد نفر بازیکن موبایل و ۶۰۳ میلیون نفر بازیکن کنسول هستند. (بعضی از بازیکنان از چند پلتفرم استفاده می‌کنند.)

■ در سال ۲۰۲۲ کل تولید بازی ۱۹۶,۸ میلیارد دلار خواهد بود و این آمار نشان می‌دهد که درآمد بازار جهانی بازی نسبت به سال گذشته اش ۲,۱ درصد افزایش یافته است.

■ گوشی‌های هوشمند در سال گذشته یکی از عامل‌های درآمد ۱۰۳,۵ میلیارد دلاری بازار بازی‌های جهانی بود. یعنی رشد ۵,۱ درصدی نسبت به سال گذشته‌اش ایجاد کرده است.

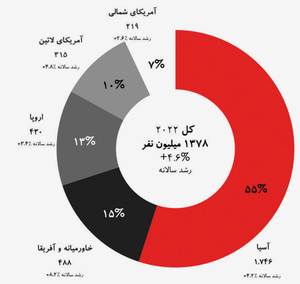


مقایسه بازار جهانی بازی‌های دیجیتال در سال‌های ۲۰۲۱ و ۲۰۲۲

در سال ۲۰۲۲ بازی‌های کنسول، کامپیوتر و موبایل طرفداران بیشتری نسبت به سال ۲۰۲۱ پیدا کرده است اما در این میان بازی‌های تحت وب در سال ۲۰۲۲ طرفداران زیادی نداشته و دچار افول شده است.

افزایش تعداد بازیکنان در ۵ قاره

علیرغم کاهش اقدامات قرنطینه و بازگشت مردم به زندگی معمولی، تعداد بازیکنان جهانی در سال ۲۰۲۲ به میزان جدیدی دست خواهد یافت و با افزایش ۶,۴ درصد به ۳,۲ میلیارد نفر خواهد رسید که نتیجه محبوبیت فزاینده بازی در بین نسل‌های جوان‌تر و همچنین سایر نسل‌ها است. مناطقی مانند آمریکای لاتین و خاورمیانه و آفریقا بخش عمده‌ای از این رشد را در سال ۲۰۲۲ و سال‌های پس از آن هدایت خواهند کرد. در این مناطق، محرک‌های رشد بازیکنان شامل زیرساخت بهتر اینترنت (موبایل)، دسترسی مقرون به صرفه به اینترنت (موبایل) و رشد قشر متوسط رو به رشد است. مقرون به صرفه بودن بازی به‌عنوان یک سرگرمی به‌دلیل وجود بازی‌های رایگان، تعداد فزاینده ساحیان گوشی‌های هوشمند و اهمیت برنامه‌ها در بازارهای رو به رشد به این معنی است که ما انتظار داریم تعداد بازیکنان حتی با وجود تورم نیز افزایش یابد.



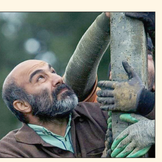
چارسو

وضع اینترنت دوباره درست می‌شود

عزت‌الله قرغامی، وزیر میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع‌دستی که در شورای‌عالی فضای مجازی نیز عضویت دارد، در جلسه روز یکشنبه همایش توسعه گردشگری ایران کهن، درباره قطع اینترنت در هفته‌های اخیر، گفت: «به‌دلیل اغتشاشات و ناآرامی‌ها و برخی تخریب‌ها که در نقاط مختلف کشور انجام گرفت، اقتضائات امنیتی باعث شده ظرفیت‌های اینترنت محدود شود تا از این مقطع عبور کنیم.» قرغامی اظهار کرد: «محدود شدن ظرفیت اینترنت یک تصمیم امنیتی و برای امنیت مردم بوده است.»

او در بیان علت این تصمیم گفت: «چون بسیاری از این ساماندهی‌ها برای اغتشاشات توسط بعضی گروه‌های محدودی که بارها دستگاه‌های امنیتی درباره آنها به ما گزارش داده‌اند، از طریق پلتفرم‌ها و ظرفیت‌های فضاهای مجازی صورت می‌گیرد.» وزیر میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع‌دستی بیان کرد: «معتقدم از این مرحله به‌سرعت عبور خواهیم کرد و به وضعیت عادی برمی‌گردیم.» قرغامی که یکی از وزرای فعال کابینه دولت سیزدهم در فضای مجازی است و گزارش‌های کاری و سفرهای خود را بیشتر در دو پلتفرم اینستاگرام و توئیتر منتشر می‌کند، اظهار کرد: «مردم ما حق دارند از بهترین خدمات اینترنت استفاده کنند، اینترنت پرسرعت با کیفیت بالا و توانمندی گسترده که بتوانند همه نیازهای خود را با استفاده از این خدمات مرتفع کنند، حق مردم ایران است.»

اکران «جنگ جهانی سوم» برای حضور در اسکار



فیلم «جنگ جهانی سوم» برای حضور در اسکار فقط یک هفته در پردیس سینمایی مگامال اکران می‌شود. در جلسه روز یکشنبه دهم مهرماه شورای صنفی نمایش در خانه سینما مصوب شده است، فیلم سینمایی «جنگ جهانی سوم» ساخته هومن سیدی که به‌عنوان نماینده ایران در اسکار انتخاب شده، از پنجشنبه ۱۴ مهر تا چهارشنبه ۲۰ مهر به مدت یک‌هفته به‌صورت ویژه در پردیس سینمایی مگامال اکران شود. همچنین در این جلسه مقرر شده است، اکران فیلم سینمایی «بام بالا» به کارگردانی سیدجمال سیدحاتمی توسط دفتر پخش راه عرفان از ۱۴ مهرماه به سرگروهی سینما ماندانا در سینماهای سراسر کشور آغاز شود.

طبق اعلام شورای صنفی با توجه به تعطیلات هفته گذشته، اکران دیگر فیلم‌های روی پرده سینماها برای یک هفته دیگر ادامه خواهد داشت. فیلم «جنگ جهانی سوم»، ششمین فیلم بلند هومن سیدی پس از «افریقا»، «سیزده»، «اعترافات ذهن خطرناک من»، «خشم و هیاهو» و «معزهای کوچک زنگ‌زده» است که نخستین نمایش جهانی خود را در بخش افق‌های هفتادونهمین جشنواره فیلم ونیز تجربه کرد و توانست دو جایزه بهترین فیلم و بهترین بازیگر مرد (محسن تنابنده) را در بخش افق‌ها و نیز کسب کند. در این فیلم محسن تنابنده و ندا جبرئیلی به ایفای نقش پرداخته‌اند و پخش بین‌المللی این فیلم برعهده محمد اطمایی کمپانی مستقل‌های ایرانی است.

خسارت به کنسرت‌های موسیقی به‌دلیل ناآرامی‌ها

خبرگزاری مهر گزارش کرد، با پایان گرفتن ایام سوگواری محرم و صفر، انتظار می‌رفت فصل جدید کنسرت‌های موسیقی در ژانرهای مختلف پیش روی مخاطبان قرار گیرد، اما ناآرامی‌های اخیر تهران و سایر شهرهای کشور شرایطی را فراهم آورده که بسیاری از خوانندگان و هنرمندان موسیقی در حوزه‌های مختلف، کنسرت‌های خود را لغو کرده‌اند.

براساس برنامه‌ریزی‌های پیش از پایان ایام سوگواری ماه‌های محرم و صفر و اجرای قطعات جدید توسط خوانندگان برطرفدار انتظار می‌رفت تا فصل پاشکوهی در فضای اقتصادی موسیقی ایران رقم بخورد، اما گویی همه آنچه برنامه‌ریزی شده بود به‌دلیل شرایط ملتهب و ناآرام این روزها به حال تعلیق درآمده و بسیاری از برنامه‌گذاران و هنرمندان این حوزه ترجیح داده‌اند تا آرام شدن فضا اقدام به برگزاری کنسرت نکنند. این شرایط درحالی است که گفته می‌شد تعدادی از خوانندگانی که طی سال‌های اخیر مجوز فعالیت رسمی در کشور نداشتند و بعد از مدتی مجاز به انتشار تک‌آهنگ شده‌اند، طی هفته‌های منتهی به شروع فصل تازه کنسرت‌ها موفق به دریافت مجوز برگزاری کنسرت هم شده‌اند و این شرایط می‌توانست برای آنها آغازگر فصل تازه‌ای از فعالیت‌ها باشد. آرمین زارعی، حامیم، رضا نیک‌زاده، معین زد، رضایا ازجمله خوانندگانی بودند که گفته می‌شد مجوز آنها برای برگزاری کنسرت صادر شده است.

ادامه در صفحه ۱۳

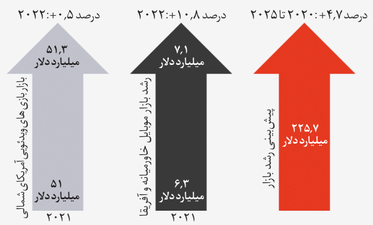
ادامه از صفحه ۱۲

پیش‌بینی رشد بازار بازی جهانی در سال ۲۰۲۲

■ بازار بازی‌های آمریکای شمالی تنها ۰,۵ درصد در هر سال رشد خواهد داشت و به ۵۱,۳ میلیارد دلار در سال ۲۰۲۲ خواهد رسید، در حالی که بازار اروپا با کاهش ۰,۰۳- درصدی به ۳۴,۱ میلیارد دلار خواهد رسید. رشد قوی تلفن همراه‌و پس از آن، رشد متوسط رایانه‌های شخصی در این مناطق تنها عواملی هستند که کاهش شدید کلی را جبران می‌کنند.

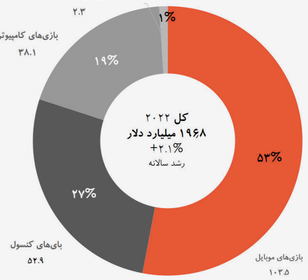
■ مناطقی که در صدر بازارهای موبایل هستند، امسال شاهد رشد قابل توجهی خواهند بود، با رشد ۱۰,۸ درصدی خاورمیانه و آفریقا به ۷,۱ میلیارد دلار و آمریکای لاتین با رشد ۶,۹ درصدی به ۸,۷ میلیارد دلار در سال ۲۰۲۲ خواهند رسید و رکود موجود در بازار کنسول به سختی بر این بازارهای صدرنشین تلفن همراه تاثیر گذاشت.

■ پیش‌بینی‌ها نشان می‌دهد که بازار بازی‌ها در سال‌های بعد به رشد خود ادامه خواهد و به ۲۲۵,۷ میلیارد دلار در سال ۲۰۲۵ می‌رسد. به عبارت دیگر نرخ رشد جهانی معادل ۴,۷ درصد بین سال‌های ۲۰۲۰ و ۲۰۲۵ خواهد بود.



بازی‌های موبایلی پادشاه صنعت گیم

یکی از دلایل اقبال بیشتر به بازی‌های رایانه‌ای افزایش کاربری تلفن‌های هوشمند است. در سال ۲۰۲۲ بازی‌های موبایل ۵۳ درصد بازار را با درآمد ۱۰۳,۵ میلیارد دلار و با رشد سالیانه ۵,۱ درصدی در دست دارد. سهم بازی‌های کنسول در این بازار با درآمد ۵۲,۹ میلیارد دلاری ۲۷ درصد است که این آمار نشان‌دهنده افول ۲,۲- بازی‌های کنسول است. بازی‌های کامپیوتری با درآمد ۳۸,۱ میلیارد دلار و با رشد ۱,۶ درصدی ۱۹ درصد بازار جهان را به خود اختصاص داده است و بازی‌های تحت‌وب تنها با سهم ۱ درصدی در بازار جهانی ۲,۳ میلیارد دلار درآمد داشته است که این آمار بیانگر افول ۱۶,۹- آن نسبت به سال‌های گذشته است. بر اساس این آمارها می‌توان گفت، گوشی‌های هوشمند ۵۳ درصد از کل بازار بازی‌های رایانه‌ای را به خود اختصاص دادند.



مقایسه تعداد بازیکنان در سال‌های ۲۰۲۱ و ۲۰۲۲

تعداد بازیکنان در سال ۲۰۲۲ نسبت به سال گذشته‌اش در کشورهایی که مورد بررسی قرار گرفته افزایش یافته است. در نمودار روبه‌رو میزان این رشد را می‌توان مشاهده کرد. نکته‌ای که وجود دارد تعداد بازیکنان آسیایی با اختلاف قابل توجهی از باقی قاره‌ها بیشتر است.

(به میلیون نفر)

بازارهای برتر بازی در سطح جهان

این جدول ۱۰ بازار برتر بازی در جهان را نشان می‌دهد که بر اساس برآورد درآمد آنها برای سال ۲۰۲۲ به ترتیب نزولی رتبه بندی شده‌اند.

	کشور	درآمد (میلیارد دلار)	تعداد بازیکنان (میلیون نفر)
۱.	چین	۵۰.۱۸	۷۴۲.۱۹
۲.	ایالات متحده	۴۷.۶۲	۱۹۷.۱۶
۳.	ژاپن	۲۲.۰۱	۷۸.۱
۴.	کره‌جنوبی	۸.۴۸	۳۳.۸
۵.	آلمان	۶.۸۴	۴۹.۷۶
۶.	بریتانیا	۵.۷۳	۳۹.۱
۷.	فرانسه	۴.۲۷	۳۹.۳۴
۸.	کانادا	۳.۶۴	۲۱.۹۱
۹.	ایتالیا	۳.۱۲	۳۷.۶۴
۱۰.	برزیل	۲.۶۹	۱۰۰.۷۴

۱۰ شرکت عمومی برتر براساس درآمد بازی

بر اساس تجزیه و تحلیل گزارش‌های مالی سالانه و فصلی که توسط تعدادی از شرکت‌های بازی در فهرست عمومی مربوطه منتشر شده است، شرکت‌های عمومی برتر را بر اساس درآمدهای بازی رتبه‌بندی شده است که در جدول مقابل آن را می‌خوانید.

نام شرکت		درآمد چهارماهه چهارم سال ۲۰۲۱ (Q4-2021)
Tencent 腾讯	Tencent	۷۹۶۴ میلیون دلار
SONY	Sony	۴۸۲۳ میلیون دلار
Apple	Apple	۴۴۲۱ میلیون دلار
Microsoft	Microsoft	۳۹۹۸ میلیون دلار
Google	Google	۲۹۶۹ میلیون دلار
Nintendo	Nintendo	۲۷۸۵ میلیون دلار
NetEase Games	NetEase	۲۷۳۸ میلیون دلار
ACTIVISION BLIZZARD	Activision Blizzard	۱۹۰۵ میلیون دلار
EA	Electronic Arts	۱۷۸۹ میلیون دلار
T2 Take-Two Interactive	Take-Two Interactive	۹۰۳ میلیون دلار

یکی از موضوعاتی که در صنعت گیم مورد توجه قرار می‌گیرد و بر اساس آن سلیقه بازیکنان از یکدیگر متمایز می‌شوند ژانر هر بازی است. تنوع ژانر باعث می‌شود نیازهای مخاطبان با سلایق مختلف برطرف شود. بر همین اساس و با نظرسنجی‌هایی که از بازیکنان شده است در جدول مربوطه ۱۰ ژانر پرفروش را به ترتیب معرفی کردیم.

ژانر	رتبه
نقش آفرینی	۱
ماجراجویی	۲
استراتژی	۳
بتل رویال	۴
تیراندازی	۵
معمایی	۶
ورزشی	۷
شبیه سازی	۸
امتیازی	۹
کارتی	۱۰

آگهی مزایده

دانشگاه آزاد اسلامی واحد خوی به استناد مجوز شماره ۲/۱۲/۱۵۳۸۱ - ۱۴۰۱/۰۶/۱۵ دبیرخانه هیات امنای استان آذربایجان غربی در نظر دارد بوفه‌های واحد و مدارس سما را از طریق مزایده عمومی به پیمانکار دارای صلاحیت کاری و اخلاقی با قیمت پایه ۱۰۰۰۰۰۰۰ ریال واگذار نماید. متقاضیان از تاریخ صدور آگهی به‌مدت ۱۰ روز اداری فرصت دارند مدارک و اسناد مربوطه را از امور دانشجویی دریافت و پس از تکمیل و مهر و امضا به دبیرخانه واحد تحویل نمایند. میزان سپرده یا ضمانت‌نامه در مزایده معادل مبلغ ۱۰۰۰۰۰۰۰ ریال طی فیش واریزی به شماره حساب ۰۱۰۱۵۸۶۰۶۵۸۰۰۷ بانک صادرات شعبه شریعتی خوی یا شماره کارت ۶۲۱۶-۴۳۱۶-۹۰۲۵-۶۹۱۹-۶۰۳۷ در وجه دانشگاه آزاد واحد خوی می‌باشد.

توضیحات: ۱- دانشگاه در رد یا قبول یک یا همه پیشنهادات مختار و بدون عذر هزینه درج آگهی به عهده برنده مزایده می‌باشد. ۲- شرکت در مزایده به منزله پذیرفتن کلیه شرایط این نامه معاملات دانشگاه آزاد اسلامی می‌باشد. ۳- هزینه مصرف آب، برق، گاز، تلفن و تجهیزات فضاهای مورد نظر به عهده مستاجر می‌باشد. ۴- شرکت کنندگان می‌بایست دارای سابقه کاری مرتبط با موضوع مزایده می‌باشند. ۵- پاکت‌های خارج از موعد مقرر به هیچ عنوان تحویل گرفته نخواهد شد. ۶- پاکت‌ها به صورت لاک و مهر تحویل گردد. ۷- پیشنهادات باید در دو پاکت الف حاوی مدارک مربوط به سابقه و رزومه کاری و همچنین فیش بانکی و پاکت ب حاوی قیمت پیشنهادی باشد. ۸- چنانچه برنده مزایده حاضر به انعقاد قرارداد نشود سپرده او به نفع دانشگاه ضبط گردیده و به طریق مذکور در ماده ۱۹ آیین‌نامه معاملات دانشگاه آزاد اسلامی اقدام خواهد شد. همچنین مبلغ شرکت در مزایده نفرات دوم و سوم نیز تا زمان عقد قرارداد با نفر برنده در نزد دانشگاه ضبط می‌گردد.

روابط عمومی دانشگاه آزاد اسلامی واحد خوی

مدرک فارغ‌التحصیلی اینجانب مائده‌سادات حسینی فرزند سیدرضی با کدملی ۲۲۴۰۱۳۲۷۸۷ صادره از کردکوی در مقطع کارشناسی پیوسته رشته مامایی صادره از دانشگاه آزاد اسلامی گرگان مفقود و فاقد اعتبار می‌باشد. از یابنده تقاضا می‌شود اصل مدرک را به نشانی گرگان بزرگراه شهید کلانتری خیابان دانشگاه آزاد اسلامی مجتمع دانشگاه آزاد اسلامی گرگان اداره‌ی امور دانش‌آموختگان ارسال نماید.

مدرک فارغ‌التحصیلی اینجانب جمیله غلامی خلیل‌آباد فرزند حسین به شماره شناسنامه ۵۲۴۳ صادره از کرج، در مقطع کارشناسی پیوسته رشته تحصیلی زیست‌شناسی-میکروبیولوژی صادره از واحد دانشگاهی آزاد اسلامی کرج به شماره ۸۰۱۱۵۰۳۹۳۲۲ مورخ ۱۳۸۰/۰۶/۳۰ مفقود گردیده است و فاقد اعتبار می‌باشد. از یابنده تقاضا می‌شود اصل مدرک را به دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرج قسمت فارغ‌التحصیلی ارسال نماید.

برگ سبز خودرو سواری سیستم: زنوتیپ: پارس تندر رنگ: سفید روغنی مدل: ۱۳۹۷ به شماره انتظامی ایران ۷۳ / ۹۵۸ و ۴۱ شماره موتور: K۴MA۶۹۰-۷۱۱۹۳۴۲ شماره شاسی: NAPLSRALDJ۱۳۵۹۳۶۸ به مالکیت خانم افروز رادمردی به کدملی ۲۵۲۰۰۲۵۴۷۶ مفقود گردیده و از درجه اعتبار ساقط می‌باشد.

سند موتورسیکلت سیستم: باجاج تیپ: CC۱۲۵ رنگ: خاکستری مدل: ۱۳۸۷ به شماره انتظامی ایران ۸۳۵ پلاک ۶۵۶۵۲۳ شماره موتور: ۷۲۵۷۰۲۰۰۷۱ شماره‌تنه: NCR***۱۲۵P۸۷۸۱۴۶۴ به مالکیت آقای محمد نیکخوبه کدملی ۳۴۵۹۶۸۸۰۳۳ مفقود گردیده و از درجه اعتبار ساقط می‌باشد.

گواهی موقت پایان تحصیلات دوره کارشناسی ارشد مدیریت اجرایی اینجانب صادق امیری فرزند محمد به شماره شناسنامه ۲۹۹۳۶۸۸۳۳۲ صادره از واحد کرمان مفقود گردیده و فاقد اعتبار می‌باشد.

اصل مدرک تحصیلی کارشناسی ارشد اینجانب صغری همتی به شماره شناسنامه ۴۶۱ در رشته مدیریت آموزشی صادره از دانشگاه آزاد واحد ساوه مفقود گردیده فاقد اعتبار است. از یابنده تقاضا می‌شود. گواهینامه مذکور را به آدرس استان مرکزی- ساوه- کیلومتر ۴ جاده نورعلی بیک شهرک دانشگاهی خانم اتیب(می)دانشگاه آزاد اسلامی واحد ساوه به صندوق پستی ۳۶۶,۳۹۱۸۷ ارسال نمایید.

گواهی موقت پایان تحصیلات دوره کارشناسی ارشد رشته طراحی شهری اینجانب اعظم ضمانتی یار فرزند محمدرضا به شماره کدملی ۲۹۸۰۲۱۷۶۲۱ صادره از واحد کرمان مفقود گردیده و فاقد اعتبار می‌باشد.

مدرک فارغ‌التحصیلی اینجانب مهدی قنواتی فرزند خداداد به شماره شناسنامه ۷۱۲ صادره از آغاجاری در مقطع کارشناسی ناپیوسته حسابداری رشته علمی کاربردی حسابداری با شماره ۱۰۳/۱۱۳۱۲۶ مفقود گردیده است و فاقد اعتبار می‌باشد. از یابنده تقاضا می‌شود اصل مدرک را به دانشگاه آزاد اسلامی واحد امیدیه به نشانی: خوزستان، امیدیه، صندوق پستی ۱۶۴ ارسال نماید.

مدرک فارغ‌التحصیلی اینجانب بهمن قنواتی فرزند ولی به شماره شناسنامه ۹۸۸۹ صادره از رامهرمز در مقطع کارشناسی رشته حسابداری دانشکده اقتصاد و علوم اجتماعی شهید چمران اهواز با شماره مدرک ۱۱/۲/۹۲۱ مفقود گردیده است. از یابنده تقاضا می‌شود اصل مدرک را به دانشگاه شهیدچمران اهواز ساختمان مرکزی ارسال نماید.

برگ سبز و کارت خودرو پراید ۱۳۱ مدل ۹۴ به رنگ سفید به شماره موتور ۰۵۳۸۲۷۹۵ و به شماره شاسی NAS۴۱۲۱۰۰F۱۱۳۹۵۴۲ و به شماره پلاک ۱۴ - ۹۸۹ و ۱۴ به نام نوشیروان شمسی مفقود و از درجه اعتبار ساقط می‌باشد.

سند و برگ سبز خودرو سواری E۷ مدل ۹۴ به رنگ خاکستری متالیک به شماره موتور ۱۴۷H۰۱۷۵۹۶۳ و به شماره شاسی ۱HE۴FE NAA۱W۰ به نام سجاد زوجی مفقود و از درجه اعتبار ساقط می‌باشد.

برگ سبز موتورسیکلت ۱۲۵ مدل ۹۵ به رنگ آبی به شماره موتور ۱۲۵M۹۵۵۰۲۹۴ و به شماره پلاک ۶۱۳۸۲ - ۸۵۱ به نام مسعود سعیداوی مفقود و از درجه اعتبار ساقط می‌باشد.

مدرک فارغ‌التحصیلی اینجانب محمد رستمی آقمشهدی فرزند رمضان با کدملی ۲۵۲۵۹۶۳۲۲۶۲ صادره از سولداکوه در مقطع کارشناسی پیوسته رشته زراعت و اصلاح نباتات صادره از دانشگاه آزاد اسلامی گرگان مفقود و فاقد اعتبار می‌باشد. از یابنده تقاضا می‌شود اصل مدرک را به نشانی گرگان بزرگراه شهید کلانتری خیابان دانشگاه آزاد اسلامی مجتمع دانشگاه آزاد اسلامی گرگان اداره امور دانش‌آموختگان ارسال نماید.