پنجشنبه ۳۰ بهمن ۱۴۰۴
شماره ۴۶۳۳
FARHIKHTEGANDAILY.COM
FARHIKHTEGANONLINE

### خبرنگار «فرهیختگان» در اجتماع جذاب گیمرها پای حرف دل بازی‌سازان نشست

# صنعت بازی را بازی نگیرید

فاطمه کتابی
خبرنگار گروه دانشگاه

در میان هیاهوی کدهای پیچیده و گرافیک‌های خیره‌کننده، رویداد «هفت‌خان بازی» امسال فضایی متفاوت را تجربه کرد؛ جایی که بازی‌سازان و استودیوهای خلاق ایرانی نه‌فقط برای سرگرمی، بلکه برای ترسیم نقشه‌راهِ یکی از پولسازترین صنایع مدرن یعنی صنعت گیم دور هم جمع شدند. اگر تا دیروز تصور می‌شد که بازی‌های رایانه‌ای تنها برای پر کردن اوقات فراغت کودکان است؛ اما گزارش پیمایش ملی مصرف بازی‌های دیجیتال که در آبان‌ماه منتشر شد، خط بطلانی بر تمام این باورهای قدیمی کشید و نشان داد که ما با یک اقیانوس اقتصادی و فرهنگی مواجهیم!

## ایران ۳۰ میلیون گیمر دارد

بر اساس این گزارش، جمعیت گیمرهای ایرانی در سال ۱۴۰۲ به ۲۹ میلیون و ۳۰۰ هزار نفر ثبت شده است؛ ارتشی تقریباً ۳۰ میلیونی که میانگین سنی آن‌ها ۲۹ سال است بدین معنی که بازی کردن در ایران، حالا دیگر یک رفتار تثبیت شده در سبک زندگی بزرگسالان است. اما نکته جذاب‌تر در تغییر بافت جمعیتی این بازار نهفته است آن هم حضور بیش از ۶۲ درصدی مردان و سهم بیش از ۳۸ درصدی بانوان است. بازیکن‌های رایانه‌ای به طور متوسط ۸۳ دقیقه از شبانه‌روز خود را وقف دنیای دیجیتال می‌کنند؛ عددی که برای مردان به ۹۸ دقیقه و برای بانوان به ۸۵ دقیقه می‌رسد. البته آنچه صنعت بازی‌سازی را برای سرمایه‌گذاران وسوسه می‌کند، وفاداری کاربران است. وقتی نزدیک به نیمی از بازیکنان هر روز بازی می‌کنند، یعنی این صنعت توانسته است جایگاهی ثابت و غیرقابل حذف در زندگی روزمره ایرانیان پیدا کند. و در نهایت، پادشاه بی‌چون و چرای این قلمرو، تلفن‌های همراه هستند جایی که حدود ۹۵ درصد از بازیکنان از طریق این دریچه کوچک وارد دنیای بی‌کران بازی‌ها می‌شوند. این اعداد نشانگر آن است که بازی‌سازها تنها خلق رؤیا و سرگرمی خلق نمی‌کنند، بلکه آن‌ها در حال مهندسی صنعتی هستند که نبض ۲۹ میلیون ایرانی را در دست دارد.

## اینترنت و تحریم چالش مشترک بین همه بازی‌سازان

اما در پس این آمار درخشان و بازار تشنه ۳۰ میلیونی، واقعیت‌های دیگری از زبان بازی‌سازان شنیده می‌شود. در میان شور و هیجان بازدیدکنندگان، بازی‌سازان از نبردی روزمره سخن می‌گویند که شاید در نمودارهای آماری دیده نشود؛ نبردی برای بقا، رشد و جدی گرفته شدن. فاطمه زارع، توسعه‌دهنده یکی از استودیوهای بازی‌سازی مستقر در مشهد، درحالی‌که بازی‌های موفقشان مانند «ماکسل» و نسخه دیجیتال «مونوپولی» بیش از ۵۰ هزار نصب داشته است، از پشت صحنه رسیدن به این موفقیت می‌گوید: «چالش‌ها از کمبود نیروی انسانی متخصص شروع می‌شود و به مشکلات زیرساختی می‌رسد. ما در مشهد هستیم و این چالش‌ها برای ما به مراتب بیشتر از تیم‌های مستقر در تهران است. پروژه‌ها زیادند، اما نیروی متخصصی که بتواند آن‌ها را به سرانجام برساند، به‌شدت کم است. انگار باید خودمان نیروی کار را از صفر پرورش دهیم.»

او به مانع بزرگ‌تری اشاره می‌کند که تقریباً تمام توسعه‌دهندگان حاضر در رویداد با آن دست و پنجه نرم می‌کنند؛ مشکلات اینترنت و تحریم‌ها نفس‌گیر شده‌اند. تمام زیربنای کار ما روی نرم‌افزارهایی مثل یونیتی استوار است. اختلالات اینترنت و محدودیت‌های ناشی از تحریم، بارها پروژه‌های ما را ماه‌ها به عقب انداخته است. جالب آنکه موفق‌ترین پروژه استودیوی آن‌ها، بازی مستقر بر بستر بلاکچین با بیش از ۵۰ هزار کاربر، بازاری کاملاً بین‌المللی داشته و درآمدزایی آن به مراتب بیشتر از پروژه‌های داخلی بوده است؛ گواهی روشنی بر پتانسیل عظیم ارزآوری این صنعت در صورت رفع موانع است.

## از سرگرمی تا صنعت تغییر دیدگاهی که اتفاق نیفتاده!

در میان همهمه جمعیت پوستری با رنگ‌های زنده و نامی آشنا، نگاهم را به خود جذب کرد. عناوینی که بارها در صدر جدول پرفروش‌ترین‌های «کافه بازار» دیده‌ایم و برای بسیاری از بازیکنان ایرانی، نام‌هایی شناخته شده هستند. کنجکاوی مرا به سمت این غرفه کشاند. پای صحبت رامین شاه‌حسینی، عضو استودیو بازی‌سازی مدریک که می‌نشینم، او با اشاره به همین موفقیت می‌گوید که این تنها یک روی سکه است و به عقیده او ریشه مشکلات در یک موضوع بنیادی‌تر است، یک مشکل فرهنگی در نگاه سیاست‌گذاران کشورمان؛ در ایران، به صنعت گیم در بهترین حالت به چشم یک سرگرمی نگاه می‌شود، نه یک صنعت پول‌ساز. وقتی شما کاری را جدی نگیرید، طبیعی است که برایش ارزشی قائل نمی‌شوید معلوم است که خبری از انرژی گذاشتن و سرمایه‌گذاری نیست.

این رویکرد به صنعت بزرگ بازی‌سازی پیامدهای ناگواری هم داشته است. شاه‌حسینی معتقد است از یک سو، منجر به فرار مغزها می‌شود: «متخصصان حرفه‌ای ما به راحتی توسط کشورهای دیگر جذب می‌شوند. شاید باورتان نشود، اما بهترین نیروهای این حوزه در منطقه، ایرانی‌ها هستند.» و از سوی دیگر به‌جای حمایت، سنگ‌اندازی می‌شود: «همین چند وقت پیش که گوگل‌پلی فیلتر شد، درآمد ما به شدت افت کرد. شاید نزدیک به ۳۰ تا ۳۵ درصد کاهش درآمد داشتیم. شرکت ما چون بزرگ بود توانست دوام بیاورد؛ اما من خبر دارم که بسیاری از همکاران ما در آن دوره مجبور به تعدیل نیرو شدند. این یعنی ما نه‌تنها متخصصانمان را از دست می‌دهیم، بلکه به نیروهای شاغل در این حوزه هم صدمه می‌زنیم.»

هوش مصنوعی خودش را به بازی‌سازی هم رسانده است، شاه‌حسینی درباره نقش هوش مصنوعی در آینده بازی‌سازی می‌گوید: «هوش مصنوعی از سناریونویسی تا طراحی گرافیک و توسعه فنی می‌تواند کمک‌کننده باشد. هر استودیویی که از این ابزارها استفاده نکند، از رقابت عقب می‌ماند. استفاده درست از AI می‌تواند نیاز به نیروی انسانی گسترده را کاهش داده و سرعت تولید را بالا ببرد.

## دولت مسیر اتصال به بازارهای بین‌المللی را هموار کند

کمی آن‌طرف‌تر فضا تغییر می‌کند. دیگر خبری از المان‌های فانتزی معمول نیست؛ اینجا بوی تاریخ می‌دهد. روی مانیتورها، تصاویری از قهرمانان و نبردهایی نقش بسته که ریشه در خاک و اساطیر همین سرزمین دارند. بازی «عصر پوران» تلاشی است جسورانه برای زنده کردن هویت ایرانی در قالب یک محصول سرگرم‌کننده که بازدیدکنندگان را به سفری در دل تاریخ می‌برد.

آرمین حافظ، کارشناس بازی‌سازی نیز دغدغه‌های مشابه هم‌صنف‌هایش را تکرار کرد و گفت: «بسیاری از استودیوها برای پیشبرد کارشان نیازمند سرمایه‌گذار هستند. اگر دولت بتواند فقط راه اتصال ما به بازارهای بین‌المللی را هموار کند، بزرگ‌ترین کمک را کرده است. پتانسیل ارزآوری این صنعت فوق‌العاده بالاست و پول زیادی در این حوزه در سطح جهانی رد و بدل می‌شود.»

## بازی با ریاضی

در میان هیاهوی بازی‌های دیجیتال، غرفه‌ای که دیوارهایش با جدول ضرب پوشیده شده، توجه‌ها را به خود جلب می‌کند. الهام گنجی به همراه پسر ۱۱ ساله‌اش، پشت میزی ایستاده‌اند که حاصل تلاش مشترکشان روی آن قرار دارد، گفت: «یک بازی رومیزی آموزشی و دوست‌دار محیط زیست که برای یادگیری ضرب است.» وی ادامه داد: «این بازی برای تولیدش نه درختی قطع کرده و نه آبی مصرف نموده است. هدف این است که بچه‌ها ضرب را با هیجان و رقابت یاد بگیرند.»

با این حال، او نیز از چالش‌های مسیرش می‌گوید: «چالش‌هایی که نشان می‌دهد مشکلات این صنعت، فارغ از دیجیتال یا فیزیکی بودن، تقریباً یکسان است؛ متأسفانه استقبال از بازی‌های آموزشی آن‌طور که باید باشد، نیست. بچه‌ها بیشتر به سمت بازی‌های رایانه‌ای سوق پیدا کرده‌اند. از طرفی ما هم با مشکلات تأمین مالی، جذب اسپانسر و معرفی محصول به بازار مواجه بودیم که یکی از سخت‌ترین مراحل کار ما بود.»

## پایانِ کابوس «سابقه کار ندارم»

اگر در غرفه‌های قبلی صحبت از نبود نیروی متخصص و فرار مغزها بود، در یکی از غرفه‌های بازی‌سازی وابسته به دانشگاه علم و صنعت، تلاش می‌کنند تا دقیقاً همین خلأ را پر کنند. جایی که دانشگاه نه به عنوان یک برج عاج‌نشین، بلکه به عنوان موتور محرک صنعت بازی‌سازی وارد میدان شده است.

مریم گرمابدری، نماینده این تیم ما را با ساختاری آشنا می‌کند که در دانشگاه علم و صنعت و با حضور استادان این دانشگاه شکل گرفته است. او مأموریت تیم‌شان را پر کردن دره عمیق میان تحصیلات آکادمیک و واقعیت بازار کار عنوان می‌کند و ادامه می‌دهد: «ما از سال ۱۳۹۹ کارمان را با ۳۰ دانشجو شروع کردیم. هدف این بود که دانشجویانی که درس بازی‌سازی می‌خوانند، از فضای تئوری خارج شده و در یک محیط جدی قرار بگیرند. ما به دانشجو ایده و سید مانی (سرمایه اولیه کشت ایده) می‌دهیم و در کنارش استاد راهنما می‌گذاریم تا در نهایت یک پروژه کامل و قابل انتشار تحویل دهند. حاصل این تلاش‌ها تا امروز ملموس بوده است؛ ۱۳ بازی تولید شده که ۴ بازی رسماً در مارکت‌هایی مثل «کافه بازار» منتشر شده‌اند و مابقی خروجی APK دارند.»

گرمابدری با اشاره به یکی از جذاب‌ترین پروژه‌هایشان می‌گوید: «ما روی موضوع خانواده تمرکز ویژه‌ای داشتیم. ایده‌هایی به دانشجویان دادیم تا بازی‌هایی بسازند که چهار عضو خانواده یا جمع دوستان را دور هم جمع کند. بازی‌هایی طراحی شده که برای رفتن به مرحله بعد، حتماً باید تعامل گروهی بین ۲ یا ۴ نفر شکل بگیرد؛ تلاشی برای اینکه گیم، ابزاری برای دورهمی و گردهمایی خانواده‌ها باشد.» اما شاید مهم‌ترین دستاورد این تیم، حل معضل کلاسیک «کار بدون سابقه، سابقه بدون کار» باشد. گرمابدری توضیح می‌دهد: «دانشجوها اغلب تک‌بعدی رشد می‌کنند و کار تیمی را بلد نیستند. اینجا یاد می‌گیرند تیم تشکیل دهند. وقتی می‌خواهند وارد بازار کار شوند، شرکت‌ها از آن‌ها سابقه می‌خواهند و این بازی‌های تولید شده، همان رزومه آنهاست. کار به جایی رسیده که شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی در رویدادهای ما شرکت می‌کنند تا نیروهای مستعد را شناسایی و جذب کنند.»

رویداد «هفت‌خان» آینه‌ای تمام‌نما از وضعیت فعلی صنعت بازی ایران است؛ یک سمت آن، جمعیتی ۳۰ میلیونی، مشتاق و آماده برای تجربه و هزینه کردن، و در سمت دیگر، صنعتی خلاق، بااستعداد و خودساخته که زیر بار سنگین مشکلات زیرساختی، عدم حمایت مالی و مهم‌تر از همه، جدی گرفته نشدن، کمر خم کرده اما هنوز نشکسته است. بازی‌سازان ایرانی نه به دنبال کمک‌های بلاعوض که به دنبال برداشتن موانع هستند؛ موانعی که اگر برداشته شوند، این «سرگرمی» می‌تواند به یکی از ستون‌های اقتصادی و فرهنگی کشور تبدیل شود.

## از رقابت ۴۰۰ هزار نفری بازی‌سازان در لیگ سیمرغ

محمد فاضلی، دبیر دهمین جام قهرمانان بازی‌های ویدئویی کشور لیگ سیمرغ هفت‌خان، در گفت‌وگو با «فرهیختگان» با اعلام جزئیات برگزاری این رویداد در برج میلاد، از حضور ۴۰۰ هزار شرکت‌کننده و تخصیص جوایز میلیاردی خبر داد؛ رویدادی که امسال با تجمیع بخش‌های مختلف صنعت گیم، چهره‌ای متفاوت از این زیست‌بوم را به نمایش گذاشته است.

فاضلی در تشریح روند برگزاری مسابقات گفت: «لیگ سیمرغ هفت‌خان کار خود را از اواخر آبان‌ماه با رقابت در ۱۰ بازی موبایلی ایرانی آغاز کرد. مرحله حضوری مسابقات نیز از ۲۳ تا ۲۹ بهمن‌ماه در برج میلاد تهران و با محوریت ۴ بازی مطرح بین‌المللی برگزار شد.»

وی با اشاره به استقبال فعالان حوزه بازی‌سازی تشریح کرد: «در مجموع بخش‌های آنلاین و حضوری، نزدیک به ۴۰۰ هزار نفر در این رقابت‌ها شرکت کردند. برای قدردانی از این استقبال و ایجاد انگیزه، مجموع جوایز نقدی در نظر گرفته شده برای برندگان هر دو بخش، به رقم ۳/۵ میلیارد تومان می‌رسد.»

یکی از مهم‌ترین دستاوردهای این دوره، اتصال لیگ قهرمانان به ساختار تیم ملی ورزش‌های الکترونیک است. فاضلی در این باره توضیح داد: «طی تفاهم‌نامه‌ای که با انجمن ورزش‌های الکترونیک منعقد شده، نفرات برتر مستقیماً به اردوهای انتخابی تیم ملی راه پیدا خواهند کرد.»

دبیر جام قهرمانان با اشاره به برگزاری مسابقات در برج میلاد برای نخستین‌بار، این اتفاق را حاصل هم‌افزایی دولت و بخش خصوصی دانست: «خوشبختانه همکاری نزدیک بخش دولتی و خصوصی باعث شد بتوانیم استانداردها را ارتقا دهیم. تمام سیستم‌های مورد استفاده در مسابقات به‌روزترین سخت‌افزارهای موجود در بازار هستند و حتی از کارت‌های گرافیک نسل جدید و قدرتمند برای تضمین کیفیت رقابت‌ها استفاده شده است.»

فاضلی در پایان با تأکید بر هدف اصلی این رویداد که نمایش تمام ظرفیت صنعت بازی است، گفت: «در این یک هفته ما شاهد برگزاری همزمان چندین رویداد بزرگ بودیم؛ از رویداد سرمایه‌گذاری و بازارپردازی گرفته تا یازدهمین جشنواره بازی‌های ویدئویی و دهمین جام قهرمانان تلاش کردیم استریمرها، بازی‌سازان و گیمرها همگی زیر یک سقف جمع شوند تا پتانسیل واقعی و کلاس جهانی این صنعت را به نمایش بگذاریم.»

### «فرهیختگان» بررسی کرد

# در نشست‌های اتحادیه‌ها چه گذشت؟

پریا ناصری
خبرنگار گروه دانشگاه

اتحادیه‌های دانشجویی به‌عنوان یکی از مهم‌ترین تشکل‌های فعال در فضای دانشگاهی، نقش مؤثری در سازمان‌دهی فعالیت‌های فرهنگی، اجتماعی و مطالبه‌گری دانشجویان ایفا می‌کنند. این اتحادیه‌ها با تکیه بر مشارکت جمعی، گفت‌وگو و همفکری، در تلاش هستند تا صدای دانشجویان را تقویت کرده و بستر لازم برای رشد، آگاهی و کنشگری مسئولانه را فراهم آورند. در همین راستا، اتحادیه‌های دانشجویی هر سال در بهمن‌ماه اقدام به برگزاری برنامه‌های میان‌دوره می‌کنند؛ برنامه‌هایی که طی آن اعضا گردهم می‌آیند تا با تبادل تجربیات، طرح ایده‌های نوآورانه و ارائه راهبردهای کاربردی در قالب کارگاه‌های آموزشی، نشست‌های تحلیلی، جلسات هم‌اندیشی ضمن بررسی چالش‌های جاری دانشگاه‌ها، مسائل صنفی و دغدغه‌های فرهنگی و اجتماعی، به واکاوی تحولات کلان جامعه نیز بپردازند تا بنیان‌های مستحکم‌تری برای تداوم فعالیت‌ها و حرکت رو به جلو شکل گیرد. افزون بر این، این دوره‌ها فرصت مناسبی برای تقویت شبکه‌سازی میان اعضا فراهم می‌کنند و با افزایش انگیزه همکاری مشترک، زمینه‌ای را ایجاد می‌کنند تا هر عضو با دانش و بینشی به‌روز، نقش مؤثرتری در فرایند تصمیم‌گیری‌ها ایفا کند.

## برگزاری برنامهٔ میان‌دوره تحکیم وحدت با پنج نشست برهان

چهل‌ودومین نشست میان‌دوره‌ای اتحادیه دفتر تحکیم وحدت با شعار احیای مردم‌سالاری دینی، تحول در حکمرانی و پیشرفت ایران قوی از ۲۵ تا ۲۸ بهمن‌ماه در استان قم برگزار شد. به طور معمول این نشست با تعیین گفتمان محوری از سوی شورای مرکزی برگزار می‌شود و در آن اعضای شورای مرکزی و انجمن‌های اسلامی عضو، پیرامون مسائل کلان کشور به ارائه دیدگاه‌ها و پیشنهادهای خود می‌پردازند. در این دوره، متناسب با شعار نشست، مجموعه‌ای از جلسات تخصصی با عنوان نشست‌های برهان برگزار شد. در برهان بین‌الملل موضوعاتی مانند جنگ، محور مقاومت و نظم نوین جهانی بررسی شده است. برهان سیاسی به مسائل اقتصادی و حکمرانی اختصاص داشته و برهان فرهنگی مباحثی نظیر تنظیم‌گری، نظارت بر تولیدات فرهنگی و تحولات اجتماعی را مورد توجه قرار داده است. همچنین برهان سلامت به سیاست‌های جمعیتی، سلامت عمومی و سبک زندگی پرداخته و در برهان زنان و خانواده نقش زنان در انسجام اجتماعی، وحدت ملی و تحول در حکمرانی بررسی شده است. براساس اعلام دبیر این اتحادیه دانشجویی در پایان دوره به برگزیدگان جوایزی اهدا می‌شود و طرح‌های منتخب از سوی دفتر پیگیری شده و در صورت امکان به وزارتخانه‌های مرتبط ارسال خواهد شد.

سعید کرمی، معاون فرهنگی سیاسی نهاد نمایندگی مقام معظم رهبری در دانشگاه‌ها، داود عامری دبیر کل مجمع جهانی صلح اسلامی، سیدمحمدرضا آقامیری رئیس دانشگاه شهید بهشتی و استاد مهندسی انرژی هسته‌ای، سیدیاسر جبرائیلی دبیر کل حزب تمدن نوین اسلامی، محمد رئیس‌زاده رئیس نظام پزشکی و سیدصادق محصولی دبیر کل جبهه پایداری از جمله شخصیت‌هایی بودند که در جمع دانشجویان تحکیمی حاضر شدند.

علاوه بر نشست‌های تخصصی، دوره تشکیلاتی السابقون نیز ویژه دانشجویان تازه‌وارد و اعضای جدید این اتحادیه برگزار شد. این دوره در چهار مرحله شامل دو مرحله مجازی و دو مرحله حضوری طراحی شده بود. به گفته مهدی جان‌نثاری، دبیر دفتر تحکیم وحدت، در مرحله مجازی کلاس‌های آموزشی برگزار و آزمون‌هایی برگزار شده و در نهایت حدود ۱۲۰ نفر از برگزیدگان به مرحله حضوری راه یافته‌اند.

## سه روز گفت‌وگو برای احیای گفتمان عدالت

برنامه میان‌دوره‌ای جنبش عدالت‌خواه دانشجویی با رویکردی متفاوت و همراه با گرامی‌داشت یاد طاها عزیزی‌خواه و ملینا اسدی، از جان‌باختگان حوادث اخیر، از ۲۲ تا ۲۵ بهمن‌ماه در تهران برگزار شد. پوریا زارع‌فر، عضو شورای مرکزی این اتحادیه، در گفت‌وگو با «فرهیختگان» خط کلی نشست را «بازگشت به عدالت» عنوان کرد؛ موضوعی که همواره مورد تأکید رهبر انقلاب بوده است. با توجه به اینکه یکی از نمودهای عدالت در سطح داخلی شامل سیاست‌های حداقلی دستمزد کارمندان و کارگران قشر آسیب‌پذیر و بودجه است، برنامه‌های این نشست سه‌روزه حول محورهای مرتبط با این موضوع طراحی شدند؛ از جمله برنامه‌های آن هم می‌توان به نشست تنها امکان خروج از وضعیت فعلی با حضور محمدصادق شهبازی، فعال سیاسی، بررسی موضوع واگذاری و خصوصی‌سازی با تأکید بر بانکداری با حضور حسن سبحانی، استاد تمام اقتصاد دانشگاه تهران، تحلیل آرایش جنگی ایران و آمریکا و نسبت امروز ایران با محور مقاومت با حضور علیرضا کمیلی، تحلیلگر مسائل منطقه، نشست بازگشت به مبانی عدالت‌خواهی با حضور وحید جلیلی، قائم‌مقام رئیس سازمان صداوسیما در امور فرهنگی، میزگرد بررسی اغتشاشات با حضور روح‌الله ایزدخواه، نماینده دوره‌های یازدهم و دوازدهم مجلس شورای اسلامی و میثم مهدیار، معاون پژوهشی پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات، بررسی سیاست‌های رفاهی در حکمرانی با تأکید بر مسئله کارگری، گفت‌وگو پیرامون امتداد عدالت‌خواهی در فضای امروز کشور و گعده‌هایی با موضوع جایگاه جنبش دانشجویی در صحنه سیاسی امروز اشاره کرد. با توجه به اینکه کالبد اصلی نشست‌های میان‌دوره‌ای و پایان‌دوره این جنبش، گردهمایی اعضای سراسر کشور و فراهم‌سازی بستر تعامل و گفت‌وگو میان آنان است، برنامه امسال برای افراد خارج از مجموعه نیز طراحی ویژه‌ای داشته و به گفته زارع‌فر، برای این افراد پرسش‌های مصاحبه‌محور آماده شده و با ارزیابی میزان آشنایی و دریافت بازخورد نسبت به محتوای نشست‌ها، امکان حضور آنان در برنامه فراهم شده است.

## واکاوی اتفاقات دی‌ماه در نشست مستقلی‌ها

اعضای اتحادیه انجمن‌های اسلامی دانشجویان مستقل که هر سال در این ایام اردوی تشکیلاتی خود را با عنوان جهاد اکبر برگزار می‌کردند، امسال با تعویق زمان این برنامه، نشست شورای عمومی اتحادیه را از ۲۶ تا ۲۸ بهمن‌ماه با حضور دبیران تشکل‌های انجمن‌های اسلامی (مستقل) از دانشگاه‌های سراسر کشور در دانشگاه تهران برگزار کردند. سیدمحمدحسین موسوی، دبیر این اتحادیه یکی از محورهای اصلی این نشست را بررسی اتفاقات تروریستی و حوادث دی‌ماه سال ۱۴۰۴ از منظر دانشجویی عنوان کرده و به خبرنگار «فرهیختگان» گفته که بخشی از برنامه این نشست به تبیین وظایف و مسئولیت‌های جامعه دانشی، نخبگان و دانشگاهیان اختصاص داشته و در این چهارچوب، درباره اقداماتی که باید در محیط دانشگاه انجام شود، از جمله برگزاری فعالیت‌های میدانی، نشست‌های نظری و کرسی‌های تخصصی، بحث و تبادل‌نظر شده است. او می‌گوید: «یکی دیگر از محورهای جدی نشست امسال، بررسی ابعاد تاریخی و توجه به مؤلفه تاریخ بوده که از موضوعات مورد تأکید رهبر معظم انقلاب در خطاب به جامعه دانشجویی به شمار می‌رود.»

کارگاه‌ها و کلاس‌های آموزشی از جمله کلاس بایدها و نبایدهای دبیر تشکیلات، مدیریت در تشکیلات، دوره‌ای با سرفصل تحلیل مسائل روز و کلاسی با عنوان سفری به تاریخ ایران‌زمین و همچنین جلسه شورای عمومی با حضور وحید شالچی، معاون فرهنگی وزارت علوم، محمد افکانه و پیام مرادی از ادوار اتحادیه، مهدی عباسی‌مهر، مدیر سیاسی نهاد نمایندگی مقام معظم رهبری در دانشگاه‌ها و عباس سلیمی‌نمین، تاریخ‌دان و پژوهشگر برگزار شده است. بازدید از موزه عبرت ایران هم بخش دیگری از برنامه‌های نشست اخیر دانشجویان مستقلی بوده است.

نوبت دوم

جمهوری اسلامی ایران
وزارت بهداشت، درمان و آموزش پزشکی
صندوق رفاه دانشجویان

## فراخوان مناقصه عمومی دومرحله‌ای

فراخوان مناقصه عمومی دومرحله‌ای خرید خدمات عمومی سال ۱۴۰۵ صندوق رفاه دانشجویان وزارت بهداشت

صندوق رفاه دانشجویان وزارت بهداشت، درمان و آموزش پزشکی در نظر دارد نسبت به خرید خدمات عمومی موردنیاز خود با شرایط ذیل از طریق شرکت‌های واجد شرایط، اقدام نماید. متقاضیان می‌توانند صرفاً در مهلت مقرر به سامانه ستاد به آدرس setadiran.ir مراجعه نمایند.

| ردیف | موضوع | مبلغ سپرده شرکت در مناقصه (ریال) | مهلت توزیع اسناد | جلسه پاسخگویی | مهلت ارائه پیشنهادات | زمان بازگشایی پاکات الف و ب (مرحله اول) | زمان بازگشایی پاکات ج (مرحله دوم) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ۱ | خرید خدمات عمومی | ۲۳/۰۶۶/۸۹۳/۸۴۹ ریال | از ساعت ۸ صبح روز چهارشنبه مورخ ۱۴۰۴/۱۱/۲۹ لغایت ساعت ۱۴:۰۰ روز یکشنبه مورخ ۱۴۰۴/۱۲/۰۳ | ساعت ۱۰ روز دوشنبه مورخ ۱۴۰۴/۱۲/۰۴ | از ساعت ۸ صبح روز سه‌شنبه مورخ ۱۴۰۴/۱۲/۰۵ لغایت ساعت ۱۴ روز یکشنبه مورخ ۱۴۰۳/۱۲/۱۷ | ساعت ۹ صبح روز دوشنبه مورخ ۱۴۰۴/۱۲/۱۸ | ساعت ۹ صبح روز یکشنبه مورخ ۱۴۰۴/۱۲/۲۴ |

*آدرس صندوق:
تهران، خیابان ولیعصر، بالاتر از طالقانی، نبش کوچه گیلان، پلاک ۱۶۰۵، صندوق رفاه دانشجویان وزارت بهداشت، درمان و آموزش پزشکی
تذکر: سپرده قابل قبول برای شرکت در مناقصه واریز وجه نقد یا ضمانتنامه بانکی معتبر با حداقل ۳ ماه اعتبار با قابلیت تمدید تا سه ماه دیگر می‌باشد.

صندوق رفاه دانشجویان وزارت بهداشت درمان و آموزش پزشکی

سازمان آگهی‌های روزنامه
فرهیختگان
Advertisement`s Organization
تلفن وفکس: ۶۲۹۹۹۴۹۵ (۰۲۱)
ایمیل: a66348018@gmail.com

مجری انحصاری تبلیغات
دانشگاه آزاد اسلامی
کانون تبلیغاتی سپهر جوان
۰۹۳۹۸۸۸۸۶۹۹