

خلقا  
زیستهم

ماهنامه - آبان ۱۴۰۱

# حمل و نقل بین المللی با پلتفرم آقای لجستیک



معرفی خانه خلاق  
و نوآوری ذوق

بررسی اثرات فیلترینگ و اختلالات اینترنت  
بر کسب و کارهای صنایع خلاق

در چند سال اخیر نیز با حمایت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و دیگر نهادهای حمایتگر، عرصه جدیدی به روی صنایع خلاق در کشور گشوده شده و فعالیت‌های متنوعی در این زمینه انجام گرفته که بخشی از نتایج آن ایجاد بیش از ۱۷۰۰ شرکت خلاق و ۹۶ خانه خلاق و نوآوری است و پیش‌بینی می‌شود به زودی به ایجاد بسترهای لازم برای توسعه صنایع خلاق در کشور و دستاوردهای قابل توجهی منجر شود و رشد روزافزون کسب و کارهای استارت‌آپی را برای توسعه صنایع خلاق ایرانی هموارتر کند.

#### تریبون

معرفی شرکت بنیاد مهر از ایرانیان با "ارائه خدمات نوین طراحی و ساخت بر پایه BIM"

#### خانه های خلاق و نوآوری

معرفی خانه خلاق و نوآوری تتا

#### گیمینگ

بازار پردازی فرهنگی و ارتباط  
دوسویه فیلم‌ها و بازی‌ها



## فهرست مطالب

یادداشت..... ۴

دبیرخانه واحدهای خلاق..... ۶

آئین نامه اجرایی توسعه زیست بوم واحدهای خلاق..... ۱۱

اخبار و اطلاعیه ها..... ۷

معرفی خانه خلاق و نوآوری ذوق..... ۱۲

شتاب دهنده..... ۱۴

معرفی خانه خلاق و نوآوری تتا..... ۱۶

بررسی اثرات فیلترینگ و اختلالات اینترنت بر کسب و کارهای صنایع خلاق و اقتصاد دیجیتال..... ۱۸

مقاله اول، نقش اسباب بازی ها در رشد خلاقیت کودکان..... ۲۲

مقاله دوم، بررسی پوشاک و مسائل آن در کشور..... ۲۴

تریبون اول، شرکت بنا یار مهر از ایرانیان با " ارائه خدمات نوین طراحی و ساخت بر پایه BIM "..... ۲۶

گیمینگ، بازارپردازی فرهنگی و ارتباط دو سویه فیلم ها و بازی ها..... ۳۰

فراخوان، غنی سازی محتوا در رسانه های زیست بوم خلاق..... ۳۳

کتابخوان..... ۳۴

تریبون دوم، شرکت فناوران ذهن رسا با "آقای لجستیک"..... ۳۶

ویتترین..... ۳۸

مقاله سوم، بررسی وضعیت صنایع خلاق و فرهنگی در نظام آموزشی کشور..... ۴۰

نوآوری در مد؛ ۲۰ فناوری برتر که آینده صنعت مد را شکل می دهند.. ۴۴



ریاست جمهوری  
معاونت علمی و فناوری



سازمان فناوری های نوظهور و توسعه صنایع خلاق  
معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری



صندوق پژوهش و فناوری  
صنایع خلاق



برنامه توسعه زیست بوم  
واحدهای خلاق

خانه های خلاق و نوآوری ایران



### مدیر دبیرخانه:

- سید مهدی سادات حیات شاهی
- همکاران ماهنامه:
- سید محمدرضا حسینی لواسانی

### تهیه کننده:

- دبیرخانه برنامه توسعه زیست بوم شرکت های خلاق

تنوع خوشه‌های صنایع خلاق، از مکانی به مکان دیگر متفاوت و منعکس‌کننده تاریخ و فرهنگ متنوع است. این صنایع می‌توانند فرصت‌های متفاوتی را در جهان ارائه دهند، در نتیجه، سهم اقتصاد این صنایع در کشورهای مختلف، متفاوت است. همچنین حوزه‌های خلاق، در بخش‌های فرهنگی به دلیل نوآوری، به‌عنوان دارایی مهم و تاب‌آور در ساختار اقتصادی نقش دارند. گواه این ادعا دستیابی به بیش از ۵ درصد اقتصاد جهان است، سهمی که در حال رشد است. علاوه بر این امروزه صنایع فرهنگی و خلاق در بسیاری از کشورها مورد توجه قرار گرفته که علت آن سرعت بخشیدن به رشد اقتصادی و تحقق برنامه‌های اشتغال در این کشورها بوده است.

با وجود آن که میزان سرمایه‌گذاری لازم برای ایجاد یک شغل مستقیم در صنایع دیگر زیاد است، در صنایع خلاق و فرهنگی برای اشتغال‌زایی به سرمایه‌گذاری کمتری نیاز است، به علاوه اشتغال‌زایی در صنایع فرهنگی دارای تنوع است و دامنه گسترده‌ای از خدمات را شامل می‌شود. این صنایع به دلیل ارتباط تنگاتنگ با آحاد جامعه به سهولت قابلیت توسعه در سطوح مختلف اجتماعی را دارا می‌باشند و از این رو می‌توان به صنایع خلاق به عنوان راهگشای جدی در رفع معضل بیکاری نگریست.

## صنایع خلاق و اشتغال

سید مهدی سادات حیات شاهی  
مدیرعامل و عضو هیئت مدیره صندوق  
پژوهش و فناوری صنایع خلاق





بررسی‌ها در این رابطه نشان می‌دهد که نزدیک به دو میلیون نفر در صنایع خلاق ایران فعال‌اند که ضمن ایجاد اشتغال و درآمدزایی، ارزآوری قابل‌توجهی برای کشور به دنبال دارند. هر چند ظرفیت کشور از جهات مختلف اقتصادی، صنعتی، اشتغال، آموزش و ... به دلایل مختلف نظیر تنوع اقلیم، فرهنگ‌ها و آداب و رسوم، تعداد قابل توجه جوانان و بخصوص بانوان فارغ‌التحصیل در رشته‌های علوم انسانی و هنر، پیشینه غنی صنایع خلاق در کشور و ...، بسیار بیش از آنی است که هم‌اکنون به صنایع خلاق اختصاص یافته است.

برابر آمارها در سال ۲۰۱۵ میزان درآمد کشورهای پیشرفته دنیا از حوزه صنایع خلاق حدود ۹۰ میلیارد دلار برآورد شده است. حجم صادرات محصولات خلاق و خدمات فرهنگی طی سال مذکور، بیش از ۵۰۰ میلیارد دلار بوده است در حالی که در سال ۱۳۹۷ این میزان صادرات در حوزه صنایع فرهنگی کشورمان به ۴۵۰ میلیون دلار رسیده که حجم قابل‌توجهی از آن به صنایع دستی و فرش اختصاص داشته است.

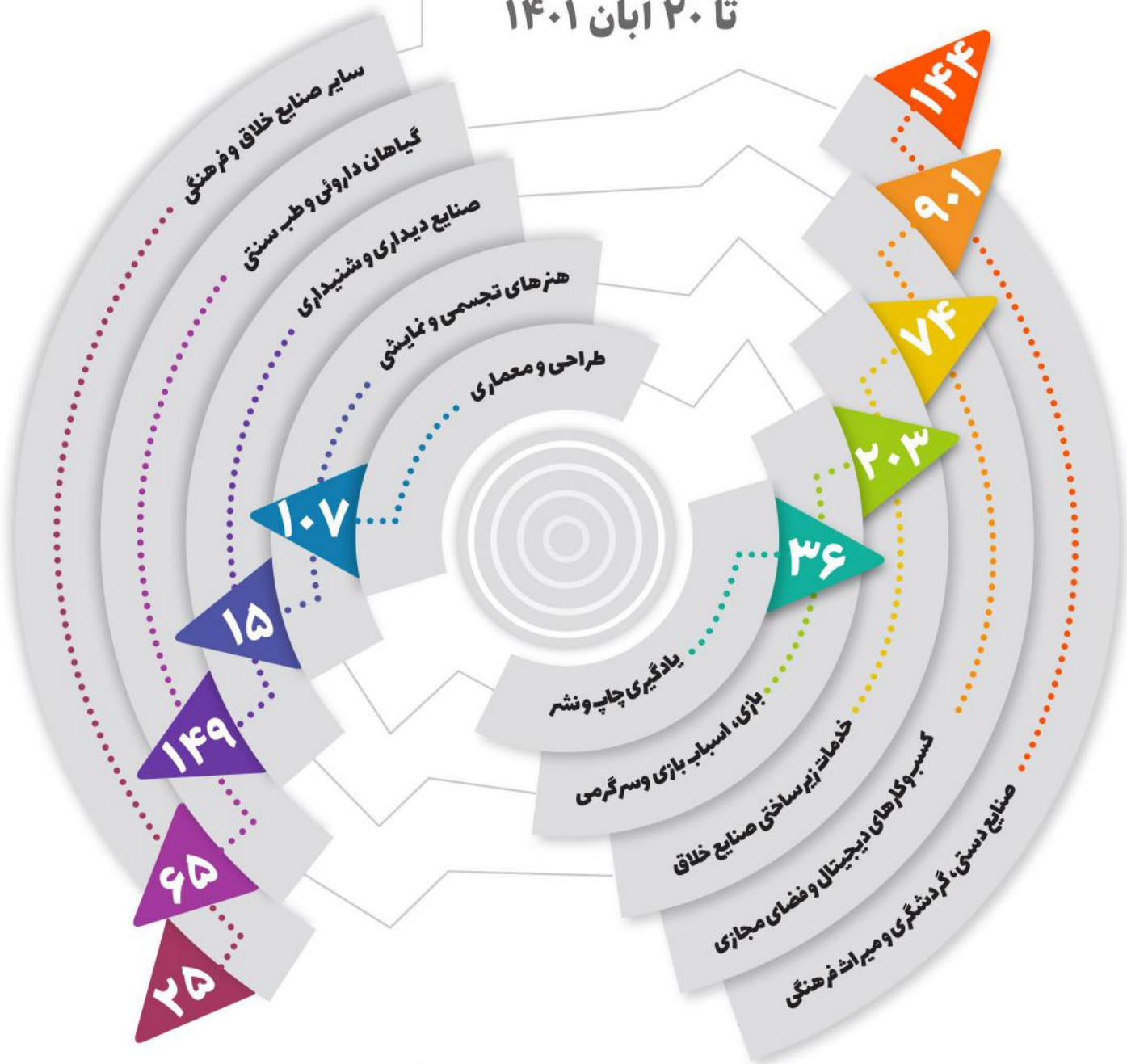
بررسی وضعیت جایگاه کشورمان در حوزه صنایع خلاق بیانگر آن است که سهم ایران از بازار پرسود و گسترده این صنایع مناسب نیست، به گونه‌ای که در برخی از حوزه‌های فناورانه محصولات فرهنگی و صنایع خلاق نظیر پویانمایی و بازی‌های رایانه‌ای بیشتر مصرف‌کننده بوده‌ایم. با این حال چندی است که میل به توسعه صنایع خلاق در کشور گسترش یافته و شور و شوق بسیاری در کارآفرینی و نوآوری در این صنایع به چشم می‌خورد. یکی از پرسودترین و بازگشت‌پذیرترین نوع سرمایه‌گذاری در صنایع خلاق نقش شتاب‌دهنده‌ها و خانه‌های خلاق و نوآوری است و به این زیرساخت‌ها به عنوان تأثیرگذارترین بخش‌های این زیست‌بوم می‌توان اشاره کرد. برای رشد این صنعت در بستر سرمایه‌گذاری باید به این نکته توجه کرد که بخش‌هایی از آن به صورت جدی و پیوسته با مهارت‌های انسانی و نوآوری گره‌خورده و فرصت‌های سرمایه‌گذاری متفاوت و مناسبی در انتظار رشد و شکوفایی این بخش‌ها است و با طرح‌ریزی صحیح و مناسب و شناخت کافی از نیاز روز و تحلیل هوشمندانه از بازار و شناخت کافی از استراتژی‌ها و ساختارهای سرمایه‌گذاری شرکت‌های موفق جهان می‌توان تأثیرگذاری بسزایی در این صنعت داشت.

در چند سال اخیر نیز با حمایت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و دیگر نهادهای حمایتگر، عرصه جدیدی به روی صنایع خلاق در کشور گشوده شده و فعالیت‌های متنوعی در این زمینه انجام گرفته که بخشی از نتایج آن ایجاد بیش از ۱۷۰۰ شرکت خلاق و ۹۶ خانه خلاق و نوآوری است و پیش‌بینی می‌شود به زودی به ایجاد بسترهای لازم برای توسعه صنایع خلاق در کشور و دستاوردهای قابل توجهی منجر شود و رشد روزافزون کسب و کارهای استارت‌آپی را برای توسعه صنایع خلاق ایرانی هموارتر کند.



## آمار شرکت های خلاق بر حسب حوزه فعالیت

تا ۲۰ آبان ۱۴۰۱



تعداد شرکت ها: ۱۷۱۹

مراجعه تشخیص صلاحیت: ۱۰۴

تعداد خانه خلاق و نوآوری: ۹۶



## دهقانی فیروزآبادی در مراسم دیدار جمعی از نخبگان و استعداد‌های برتر علمی با رهبری: تحقق اقتصاد دانش‌بنیان را بر مبنای اجرای نظام ملی نوآوری دنبال می‌کنیم

معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری در دیدار جمعی از نخبگان و استعداد‌های برتر علمی با رهبری تأکید کرد که باید برای تحقق اقتصاد دانش‌بنیان از جریان نخبگی و نوآوری بهره بگیریم.

روح‌الله دهقانی فیروزآبادی، معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری در این مراسم با اشاره به چاپ مقاله‌ای در مجله نیچر، گفت: این مجله یکی از دو مجله معتبر علمی دنیا است و در حوزه‌های علم و فناوری، مقاله و تحلیل‌هایی را در عالی‌ترین سطح، منتشر می‌کند. این مجله در می‌سال ۲۰۰۵ مقاله‌ای را منتشر کرد با عنوان "رژه بزرگ ایران". در بخش نخستین این مقاله آمده است. آیت‌الله خامنه‌ای رهبر عالی ایران که نقش بسیار موثری در سیاست‌گذاری‌های کشور دارد، بطور جدی در مورد علم صحب می‌کند و از کشورش پیشرفت برای خودکفایی در همه حوزه‌های علمی را می‌خواهد.

دهقانی فیروزآبادی افزود: این فراخوان در جامعه کوچک علمی ایران طنین‌انداز شده است، جامعه‌ای که به خوبی از تاریخ علمی و پیشینه دستاوردهای علمی خود، آگاه است. در ادامه تحلیل، آثار این سیاست‌گذاری کلان را مورد بحث قرار داده و سوتیتر یادداشت را به عنوان نتیجه‌گیری، این عبارت انتخاب کرده است که مرجعی علمی در ایران در حال بازسازی است، مگر با آشوب‌های سیاسی و تحریم‌های بیشتر. معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری ادامه داد: خوب مساله این مقاله دشمنی با پیشرفت و اقتدار ایران است و هدف آن‌ها هم رهبر عالی ایران، جامعه علمی و دانشگاه‌های کشور، خودکفایی علمی و پیشینه تاریخی علمی ایران است که باید بین آنها با ابزارهای دشمنی چون آشوب و تحریم فاصله بیاندازند. وی خطاب به مقام معظم رهبری گفت: قطعاً فرزندان نخبه شما با بصیرت کامل، پرهیز از حواشی و تمرکز و تشدید حرکت جهادی در رسیدن به قله‌های علم و فناوری، برای تحقق کامل اقتصاد مقاومتی دانش‌بنیان نقشه‌های دشمن را نقش بر آب خواهند کرد.



دهقانی فیروزآبادی ادامه داد: بنیاد ملی نخبگان و معاون علمی و فناوری با تدبیر شما و بر مبنای قانون حمایتی از شرکت‌ها و موسسات دانش‌بنیان و تجاری‌سازی نوآوری‌ها و اختراعات، مصوب مجلس شورای اسلامی در سال ۸۹ در کشور شکل گرفت. مدیران خدمی هم با دلسوزی و تلاش در سال‌های گذشته زحمت کشیدند تا زیرساخت‌های زیست‌بوم فناوری و نوآوری کشور را بر مبنای توسعه شرکت‌های دانش‌بنیان شکل دهند. آنچه امروز شاهد آن هستیم که توجه به علم و فناوری به عنوان یک گفتمان ملی در همه دستگاه‌ها شکل گرفته، به مدد تأکیدات و پیگیری‌های مداوم شما است.

### آغاز تولید ارزش با اندیشه و فکر است

وی ادامه داد: قانون جهش تولید دانش‌بنیان، ظرفیت‌های بسیاری را ایجاد کرده است که معاونت علمی باید به عنوان نماینده رییس جمهوری، در جایگاه هماهنگ‌کننده و حمایت‌کننده، نظارت راهبردی و پیگیری و ارزیابی عملکرد همه دستگاه‌های کشور برای اجرای نظام ملی نوآوری بر مبنای این قانون قرار گیرد.

دهقانی فیروزآبادی افزود: تولید ارزش از اندیشه و فکر شروع می‌شود. حلقه بعدی دانش، سپس فناوری، بعد نوآوری و تولید و در نهایت بازار و ارزش است. ما اعتقاد داریم که بستر رشد اندیشه‌های پیشرفته‌هایی هستند که باید حکمت تولید کنند و بستر رشد دانش هم دانشگاه‌های حکمت‌بنیانی هستند که دانش تولید می‌کنند.

سرپرست معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری همچنین بیان کرد: بستر رشد فناوری شرک‌های دانش‌بنیان تولیدکننده فناوری و بستر رشد نوآوری و تولید هم صنایع فناوری بنیانی هستند که محصول و خدمات نوآورانه با کشش را بازار عرضه می‌کنند. در حال حاضر هم در کشور اندیشکده‌ها، دانشگاه‌ها و شرکت‌های دانش‌بنیان خوبی داریم که روز به روز در حال توسعه هستند که باید از این ثروت‌های ملی به خوبی محافظت کنیم.

وی حلقه آخر این زنجیره را صنایع نوآور یا صنایع فناوری بنیان دانست و گفت: این بخش، حلقه مفقوده‌ای هستند که اگر با ظرفیت‌های قانون جهش تولید دانش‌بنیان؛ بر احیا و ایجاد آنها تمرکز کنیم، بخش خوبی از زنجیره‌های اقتصاد دانش‌بنیان شکل می‌گیرد. این همان محلی است که به فرموده خود شما در آن کاهش هزینه‌های تولید و افزایش بهره‌وری محقق می‌شود.

دهقانی فیروزآبادی ادامه داد: بازار ملی ناموس ملی است. اگر بازار مصرف دستگاه‌ها، وزارتخانه‌ها و صنایع بزرگ دولتی با برنامه و بدون تعارف و با سخت‌گیری بر واردات بی‌قاعده، با همان قیمتی که از خارجی می‌خرند، حتی در یک بازه زمانی محدود، در اختیار تولیدکننده ملی قرار گیرد، این زنجیره شکل خواهد گرفت.





## دهقانی فیروزآبادی: نقش صنایع خلاق و فناوری‌های نرم هم تراز با شرکت‌های دانش‌بنیان تعریف شود

روح الله دهقانی فیروزآبادی معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری، با تأکید بر توجه به جایگاه واقعی فناوری‌های نرم و صنایع خلاق، در اقتصاد، اشتغال و اقتدار کشور گفت: بر اساس تعریف‌ها، مبتنی بودن بر فناوری پیچیده و اثربخشی نوآورانه، دانش‌بنیان است و محصول دانش‌بنیان، در اقتدار و اقتصاد کشور باید اثرگذار باشد. در دوره ای، تمرکزها صرفاً روی محصولات با فناوری پایه و پیچیدگی‌های نوآورانه بود اما امروز حوزه فناوری‌های نرم و صنایع خلاق نقش و جایگاه راهبردی خود را در توسعه اقتصاد یافته است. توجه به نوآوری‌های فرهنگی و نرم، ضرورتی در اقتصاد دانش‌بنیان است که صنایع خلاق بر همین اساس باید مورد توجه جدی قرار بگیرد. وی با اشاره به جلوه‌گری علوم انسانی و هنر در ابعاد مختلف فناوری‌های نرم و صنایع خلاق گفت: در حوزه‌های گوناگون صنایع خلاق همچون صنایع دستی، میراث فرهنگی، گردشگری، چاپ و نشر، بازی، انیمیشن، تولید محتوا، نوآوری‌های اجتماعی و بسیاری از بخش‌های دیگر، نقش آفرینی علوم انسانی و هنر را شاهد هستیم.

دهقانی فیروزآبادی، ضمن خدقوت و قدردانی از فعالیتهای انجام شده در ستاد فناوری‌های نرم و توسعه صنایع خلاق، با بیان این‌که حوزه‌های علوم انسانی و هنر در فناوری‌های نرم و صنایع خلاق نقشی پررنگ ایفا می‌کند ادامه داد: در بخش‌هایی ممکن است فناوری پیچیده و خاصی در میان نباشد اما اثری از خلاقیت دیده می‌شود که عمده‌تاً نقش علوم انسانی و هنر در این حوزه پررنگ و کلیدی است. همچنین با اشاره به نقش صنایع خلاق و فناوری‌های نرم در توسعه اقتصاد دانش‌بنیان عنوان کرد: اکثر اقتصادهای دنیا را فناوری‌های نرم و صنایع خلاق به پیش می‌برند و سهم قابل توجهی از تولید ناخالص داخلی کشورهای توسعه یافته به این حوزه اختصاص دارد. اگر به دنبال تحقق اقتصاد دانش‌بنیان و اقتصاد مقاومتی هستیم، باید به دنبال توسعه بازار محور فناوری‌های نرم و صنایع خلاق باشیم، چرا که در بسیاری از کشورهای توسعه یافته محور و اساس پیشرفت و تولید ناخالص ملی همین صنایع خلاق و فناوری‌های نرم هستند.

وی تأکید کرد: حوزه فناوری‌های نرم و صنایع خلاق دارای ارزش و جایگاهی راهبردی برابر با دانش‌بنیان‌ها است و برای حوزه صنایع خلاق، باید جایگاهی هم تراز با شرکت‌های دانش‌بنیان تعریف و پیاده‌سازی شود و من این کار را می‌کنم. وی با تأکید بر تمرکز بر کیفیت و محتوای شرکت‌های دانش‌بنیان و خلاق به عنوان راهبر و پیش‌تاز در حوزه اقتصاد دانش‌بنیان گفت: باید با رویکردی کلان‌نگر، شرکت‌های یکه‌تاز و پیش‌برنده سایر شرکت‌ها در حوزه صنایع خلاق تعریف شود که در کنار این شرکت‌ها، ده‌ها شرکت و صدها محصول تولید و شبکه‌ای از تولیدات صنایع خلاق و فرهنگی شکل بگیرد. انتظار جامعه از زیست‌بوم صنایع خلاق و فرهنگی، تحول آفرینی و نوآوری‌های اثرگذار در اقتصاد، اشتغال و متن زندگی جامعه است.

### شرکت‌های خلاق اهرم تبدیل نوآوری به توسعه ملی هستند

مهدی سعادت‌ی بی‌شهری نماینده مردم از حوزه انتخابیه بابل در مجلس شورای اسلامی با اشاره به رشد علمی چند برابری در کشور ما نسبت به بسیاری از کشورهای دیگر گفت: صنایع نرم و خلاق می‌توانند همان ظرف و بستر ایده آلی باشند که ظرفیتهای علمی و منابع انسانی کشور را به سمت ثروت و توسعه رهنمون می‌شوند. وی افزود: واقعیت این است که ما در کشور شاهد اتفاقات بزرگی به ویژه در حوزه، علم، فناوری و صنایع نرم و خلاق بوده‌ایم، درست است که پتانسیل‌های کشور بسیار بیش از اینها است، اما دستاوردهای که به مدد رهبری معظم انقلاب، امام و خون شهدا محقق شده است را نباید اندک شمارد.

وی همچنین بیان کرد: تصویب قوانین مختلفی مانند مقابله با انحصار، رفع موانع تولید، جهش تولیدات دانش‌بنیان و نظایر این، همه در این راستا صورت گرفته است. مدیران مختلف استانی و شهرستانی نیز باید در هماهنگی با معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، بحث رسیدگی مصداقی به مشکلات شرکت‌های خلاق و دانش‌بنیان را در دستور کار قرار دهند.

### رئیس سازمان امور اداری و استخدامی کشور: نظام حکمرانی با استفاده از جریان نوآوری و خلاقیت و به کمک ظرفیت نخبگانی موفق می‌شود

میثم لطیفی، رئیس سازمان امور اداری و استخدامی کشور در مراسم آیین اختتامیه دوازدهمین همایش ملی نخبگان کشور بیان کرد: واقعیت این است که نظام حکمرانی بدون جریان نوآوری و خلاقیت و بدون استفاده از ظرفیت نخبگانی نمی‌تواند موفق شود. راه حل آن هم این است که صرفاً به بحث تولید علم اکتفا نکنیم. آن چیزی که برای جامعه و تمدن ایران می‌تواند موثر باشد؛ صرفاً پژوهش‌های آکادمیک و نظری نیست البته پژوهش‌ها نیز مهم بوده و می‌تواند پایه‌گذار اتفاقات مهم باشد.

لطیفی گفت: در یک سال گذشته رویکرد جدیدی را در سازمان امور اداری و استخدامی کشور برای حضور نخبگان در دستگاه‌های اجرایی اتخاذ کردیم و در این راستا جلسات متعددی را با معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و بنیاد ملی نخبگان برگزار کردیم یکی از ویژگی‌های نخبگان این است که در چارچوب قرار نمی‌گیرند و این ویژگی با نظام بروکراتیک که می‌خواهد به همه چیز چارچوب بدهد، در تضاد است. برای اینکه بتوانیم از این نظام دوری کنیم؛ باید بتوانیم از حداکثر ظرفیت نخبگان در کشور بهره ببریم.



### هنرهای تجسمی صاحب خانه خلاق و نوآوری شد

خانه خلاق و نوآوری سپندار فعالیت خود را با موضوع هنرهای تجسمی و نمایشی آغاز کرد اما رویکرد اصلی این خانه خلاق و نوآوری فعالیت در حوزه علوم انسانی و هنر است.

این خانه خلاق و نوآوری در حال حاضر ۳ شرکت خلاق دارد که از ظرفیت‌های خانه خلاق و نوآوری سپندار از قبیل تماشاخانه، کافی شاپ، استودیو، کارگاه عروسک و فضای کار اشتراکی برای توسعه شرکت‌های خلاق خود استفاده می‌کند.

از خروجی کارگاه‌های آموزشی خانه خلاق و نوآوری سپندار در حوزه‌های مختلف که شامل مدرسه داستان و عروسک می‌شود افراد توانمند در خانه خلاق و نوآوری سپندار جذب و برای آن‌ها منتور در نظر گرفته می‌شود. در این خانه خلاق و نوآوری کتابی با عنوان چگونگی کاربردی سازی علوم انسانی نیز چاپ شده است.

شرکت‌های خلاق در خانه خلاق و نوآوری سپندار در حوزه‌های چندمنظوره فرهنگی و تلفیق چندین زمینه صنایع خلاق مشغول به فعالیت هستند. در حوزه تولید انیمیشن در کنار دیگر امکانات، سیستم‌های نرم‌افزاری برای شرکت‌های خلاق در نظر گرفته شده است.

محمدصادق الشیخ انصاری مدیر خانه خلاق و نوآوری سپندار با بیان این‌که هدف ما تحقق نوآوری باز در صنایع خلاق است، گفت: تفکرات و نگاه در نسل جدید نسبت به دهه‌های گذشته دچار تغییرات اساسی شده است به همین منظور در خانه خلاق و نوآوری سپندار از نیروی جوان استفاده می‌کنیم. تاکنون ستاد فناوری‌های نرم و توسعه صنایع خلاق حمایت‌های مفیدی انجام داده اما برای توسعه بیشتر نیازمند کمک دیگر نهادهای مسئول هستیم.

### دهقانی فیروزآبادی: ایرانیان خارج از کشور نیاز به تکریم دارند

روح الله دهقانی فیروزآبادی معاون علمی و فناوری ریاست جمهوری در نشست کارگروه تخصصی علوم و فناوری های نوین شورای عالی امور ایرانیان خارج از کشور به میزبانی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری با اشاره به اینکه موضوع ایرانیان خارج از کشور به دور از تعارف یک موضوع مهم محسوب می‌شود و دارای چند ویژگی است، گفت: اولین ویژگی چهره بین المللی جمهوری اسلامی است، ایرانیان خارج از کشور به واسطه ایرانی بودن برای ملت های دیگر، یکی از وجوه چهره بین المللی کشور محسوب می‌شوند

#### صیانت از سرمایه‌های انسانی

وی با بیان اینکه نکته مهم دوم وجود افراد با استعداد و شخصیت هایی است که متعلق به ایران هستند، افزود: به هر دلیلی و با توجه به مسائلی که کشور در سال های گذشته داشته یک تعداد قابل توجهی از ظرفیت ها و استعداد های کشور که فرصت رفتن به کشورهای دیگر را داشتند از ایران خارج شدند، در این بین تعدادی علاقه‌مند به رفتن بودند و تعدادی هم به خاطر شرایط سختی که بوده از کشور خارج شدند.



دهقانی فیروزآبادی با بیان اینکه نکته سوم موضوع اقتصادی و سرمایه گذاری است، گفت: کشوری مانند لبنان یک قسمت خیلی خوبی از اقتصاد خود را توسط لبنانی های خارج از این کشور می چرخاند، این موضوع یک شاخص بسیار پررنگی است. در بین ایرانی های خارج از کشور آدم هایی وجود دارند که واقعا از نظر اقتصادی توانمند هستند و علاقه مندند برای کشورشان هزینه کنند.

وی ادامه داد: یک آدم معمول در خارج از کشور گاهی وقت ها می تواند سرمایه گذاری خوبی در ایران انجام دهد، از نظر نیروی انسانی توانمند بسیار شاخص هستیم. باید بتوانیم از این سه ظرفیت به خوبی استفاده کنیم.

دهقانی فیروزآبادی افزود: ما ایرانیان غیرتمندی در خارج از کشور داریم که فارغ از سلیقه های دینی و سیاسی به کشورشان غیرت دارند، وطن پرست تمام عیار هستند و حب وطن دارند مخصوصا در نسل های قدیمی تر که این موضوع یک فرصت طلایی است. دهقانی فیروزآبادی با بیان اینکه این افراد ایرانی خارج از کشور نیاز به تکریم ما دارند، گفت: باید به این افراد احترام گذاشته شود و همچنین سرمایه گذاری همه جانبه در یک بسته کامل شکل بگیرد تا این افراد سفرای درون ملتی کشورهای دیگر برای جمهوری اسلامی شوند.





## پنجمین رویداد اینوتکسیکاپ در حوزه گیاهان دارویی



در راستای توسعه فرهنگ نوآوری و فناوری در حوزه آموزش و یادگیری و لزوم آشنایی بیشتر دانش آموزان و معلمان با مفاهیم جدید ایجاد شده در زیست‌بوم اقتصاد دانش بنیان، خانه خلاق و نوآوری راه ابریشم با برگزاری رویدادهای تخصصی با عنوان اینوتکسیکاپ سعی دارد تا دانش‌آموزان، معلمان و فعالان حوزه آموزش و یادگیری و فعالان بخش صنعت را به یکدیگر نزدیک کند تا سرعت رشد این فرهنگ را افزایش و از طرفی بذر امید و خودباوری را بکارد.

در پنجمین رویداد اینوتکسیکاپ که در حوزه گیاهان دارویی برگزار شد، بیش از ۶۰ تیم دانش‌آموزی، ۱۰ تیم از مربیان شرکت داشتند. برگزاری کارگاه‌های تخصصی در حوزه تربیت دبیری، کسب و کار، خلاق شو، جذب سرمایه‌گذار و .. در این چهار روز با اساتیدی همچون آقای خیراندیش و آقای یونچی برگزار شد.

از جذابیت‌های این رویداد می‌توان به ارائه فرد فرد دانش‌آموزان در حضور وزیر محترم آموزش و پرورش و رئیس ستاد گیاهان دارویی بود. رویداد اینوتکسیکاپ در نظر دارد با برگزاری این دست رویدادها، از ایده تا بازار را در حوزه آموزش و یادگیری فرهنگ‌سازی کند. در این میان نقش بخش خصوصی به عنوان بهره‌بردار از اجتماع ایجاد شده بسیار موثر است.

## وزیر آموزش و پرورش: حمایت عملی از خلاقیت‌ها و ایده‌های دانش‌آموزان هدفمند و مدون شد

وزیر آموزش و پرورش در حاشیه دیدار از غرفه دانش‌آموزی ششمین جشنواره و نمایشگاه ملی گیاهان دارویی، فرآورده‌های طبیعی و طب سنتی از تصویب آیین‌نامه اجرایی حمایت عملی و درازمدت از دانش‌آموزان خلاق و صاحب ایده خبر داد.



یوسف نوری وزیر آموزش و پرورش از ششمین جشنواره و نمایشگاه ملی گیاهان دارویی، فرآورده‌های طبیعی و طب سنتی و آخرین دستاوردهای دانش‌آموزی این رویداد بازدید کرد.

وی با حضور در غرفه دانش‌آموزی این نمایشگاه، با اشاره به حمایت های وزارتخانه از نوآوری‌های دانش‌آموزی در حوزه گیاهان دارویی، گفت: این کار را با آیین‌نامه اجرایی حمایت عملی و درازمدت از دانش آموزان خلاق و صاحب ایده انجام می‌دهیم.

بر اساس این آیین‌نامه و تعاملاتی که با بخش‌های مختلف دولت صورت گرفته، می‌توان زمینه تجاری‌سازی ایده‌های برتر دانش‌آموزی را فراهم کرد.

وزیر آموزش و پرورش افزود: در غرفه دانش‌آموزی نمایشگاه ایده‌های خلاقانه و قابل توجهی به نمایش گذاشته شده است که از ظرفیت‌های بالای آینده‌سازان این کشور خبر می‌دهد. ما حمایت عملی از این افراد را هدف قرار دادیم تا زمینه توسعه تولید در کشور و بکارگیری فناوری‌های مدرن فراهم شود.



# آئین نامه اجرایی توسعه زیست بوم واحدهای خلاق

## بخش دوم

مفاد این آئین نامه در یک مقدمه، ده ماده و یازده تبصره، در تاریخ ۱۴۰۱/۰۴/۲۵ به تصویب معاون علمی و فناوری رئیس جمهور رسیده و از تاریخ امضا ابلاغ و قابل اجرا می باشد.

آیین نامه اجرایی "توسعه زیست بوم واحدهای خلاق" به شرح زیر تدوین و ابلاغ می گردد.  
ماده ۱) تعاریف و مفاهیم:

۱-۱ معاونت: معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری

۲-۱ ستاد: ستاد فناوری های نرم و توسعه صنایع خلاق

۳-۱ دبیرخانه: دبیرخانه امور بررسی صلاحیت واحدهای خلاق و مراجع تشخیص صلاحیت

۴-۱ کارگروه: کارگروه امور واحدهای خلاق

تبصره ۱) مسئولیت دبیرخانه بر عهده دبیر ستاد فناوری های نرم و توسعه صنایع خلاق است.

۵-۱ واحدهای خلاق: واحدهای خلاق، اشخاص حقیقی و حقوقی غیر دولتی هستند که در حوزه صنایع خلاق، فرهنگی، علوم اجتماعی و علوم انسانی فعالیت دارند و از مهارت های انسانی، نوآوری و فناوری های نوین برخوردار هستند و نسبت به ارائه محصولات (کالا و خدمات) نوآورانه و یا با بهره برداری از فناوری های نوین و الگوهای جدید کسب و کار اقدام می نمایند.  
این واحدها شامل دو بخش اصلی می باشند:

۱-۵-۱ شرکت ها و موسسات خلاق: اشخاص حقوقی غیر دولتی (شرکت ها و مؤسسات خصوصی) هستند که در حوزه صنایع خلاق، فرهنگی، علوم اجتماعی و انسانی فعالیت دارند و از مهارت های انسانی، نوآوری و فناوری های نوین برخوردار هستند و نسبت به ارائه محصولات (کالا و خدمات) نوآورانه و یا با بهره برداری از فناوری های نوین و الگوهای جدید کسب و کار اقدام می نمایند.

۲-۵-۱ اشخاص خلاق: اشخاص حقیقی که در حوزه صنایع خلاق، فرهنگی، علوم اجتماعی و انسانی فعالیت دارند و از مهارت، نوآوری و تجربه در این زمینه برخوردار هستند و از دانش و مهارت خود در زمینه کسب و کار در حوزه های تخصصی صنایع خلاق به گونه ای اثربخش بهره برداری می نمایند.

۶-۱ مراجع تشخیص صلاحیت: اشخاص حقوقی واجد صلاحیت تخصصی برای ارزیابی و نظارت که از سوی دبیرخانه، صلاحیت آنها احراز شده باشد.

۷-۱ صنایع خلاق و فرهنگی: (Creative & Cultural Industries) آن دسته از فعالیت های اقتصادی مبتنی بر فرهنگ، نوآوری و دارایی های فکری یا فناوری های نوین و الگوهای جدید کسب و کار که برای ایجاد شغل و ثروت از طریق تولید یا خدمت از پتانسیل مناسبی برخوردار باشد. چنین صناعی را می توان در نوزده بخش دسته بندی نمود.



# معرفی خانه خلاق و نوآوری ذوق و گفت و گو با آقای محمدمهدی ذوالفقاری



مجموعه ذوق به صورت گروه ابتدا در سال ۱۳۹۴ شروع به فعالیت در حوزه های سخت افزاری و نرم افزاری کرد و همچنین شروع به تألیف کتاب های آموزشی در حوزه استارتاپ ، برنامه نویسی ، برق و مخابرات و... نمود. ولی در ادامه برای اینکه بتواند در مسیر رشد و توسعه قدم بگذارد ؛ در سال ۱۳۹۷ با نام رسمی شرکت ایده پردازی ذوق فعالیت خود را ادامه داد و در سال ۱۳۹۸ موفق به اخذ مجوز دانش بنیانی شد و در همچنین در سال ۱۳۹۹ تبدیل به شتاب دهنده ذوق از سمت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری شد و در سال ۱۴۰۰ با افتخار توانست به خانه خلاق و نوآوری ذوق دست یابد.



## فعالیت خانه خلاق و نوآوری ذوق به چه

### صورت است؟

فعالیت خانه خلاق و نوآوری ذوق که اولین خانه خلاق و نوآوری مستقر در شهرداری تهران می باشد ؛ در دو محور تسهیل و توسعه کسب کارهای خرد و کارآفرینان اجتماعی می باشد. که از مواردی مانند تأمین فضای فیزیکی، آموزش، تسهیلات و معرفی محصول، برگزاری ایونت و رویداد و کمک به تجاری سازی محصولات بخصوص ورود کسب و کار های سنتی به دنیای دیجیتالی اما در این روند حلقه واسط نیز برای کسب و کارها و استارت آپ هایی که می توانند خدمات به شهرداری تهران ارائه ایجاد را احیا کرده ایم یعنی اگر محصول ، خدمت ، با ارزشی را یک هسته خلاق و نوآور تولید می کند و نمی تواند بازار خود را در شهرداری تهران به دست آورد یا نیاز به حمایت و تسهیل دارد این مجموعه در تجاری سازی آن در بسیاری از مشاغل کمک می نمایند.

### آیا در حوزه تخصصی فعالیت می کنید؟

بله حوزه تخصصی خانه خلاق و نوآوری ذوق در زمینه صنایع نرم فرهنگی است اما اگر بخواهیم دقیق بگوییم راه اندازی حوزه کارآفرینی اجتماعی و تبدیل مشاغل سنتی به مدرن از طریق دیجیتال مارکتینگ و تولید محتوا در

## نحوه پذیرش در خانه خلاق و نوآوری ذوق به چه صورت انجام می شود؟

نحوه پذیرش به دو صورت معرفی از سمت ارگان های مختلف که در حوزه اجتماعی فعال می باشند مانند شهرداری، کمیته امداد، بهزیستی، NGO ها و فعالیتهای دانش بنیان. صورت دوم مراجعه افراد که از طرق مختلف مانند سرچ و معرفی با مجموعه ما آشنا می شوند.

## بزرگترین چالشی که تجربه کرده اید چه بوده است؟

بزرگترین چالش مجموعه عدم آگاهی ادارهها مانند مالیات و بیمه که از ماهیت این فرصت کار هیچ آگاهی ندارند و باعث شدند تا مرز تعطیلی

شبکه های مجازی مختلف و بزرگتر کردن بازار هدف این مشاغل و در نتیجه توسعه کسب و کار آنها.

## ظرفیت خانه خلاق و نوآوری ذوق چقدر است و چه میزان از آن در حال استفاده است؟

ظرفیت خانه خلاق و نوآوری ذوق در حوزه های زیر می باشد:

- ۱- تحویل فضاهای دفتری و کارگاهی به صورت کاملاً رایگان ۱۰۰٪
- ۲- آموزش برای توسعه و پیشرفت ۸۰٪
- ۳- استعدادیابی ۱۰۰٪
- ۴- ایونت و رویداد ۱۰۰٪
- ۵- اشتغال زایی ۴۰٪





مجموعه جلو برویم.

### خانه خلاق و نوآوری ذوق چه امکان و تجهیزاتی را فراهم کرده است؟

بیشترین ظرفیت خانه خلاق و نوآوری ذوق تبدیل مشاغل خانگی که با پلتفرم خلاق شدن آشنایی ندارند و توسعه و تبدیل آن‌ها به شرکت‌های خلاق می‌باشد.

هر سه‌شنبه نیز برنامه "سه‌شنبه‌های کارآفرینی" را جهت شبکه‌سازی و آموزش‌های حوزه کسب‌وکار و کارآفرینی و توسعه فردی و کسب‌وکار به‌صورت رایگان برگزار می‌نماید.

و از ظرفیت پارک‌های تهران برای فروش مستقیم محصولات و خدمات کارآفرینان و مشاغل خانگی با عنوان "پداده‌راه کارآفرینی" با حمایت شهرداری استفاده می‌نماید که مورد استقبال فراوان قرار گرفته است.

همچنین دوره‌های آموزشی متعدد در حوزه‌های فناوری‌های روز و علوم جدید هر ماه در این مجموعه بر پا می‌باشد.

### برنامه‌های توسعه‌ای شما برای آینده چیست؟

در آینده به دنبال توسعه مدل خانه خلاق و نوآوری ذوق در تمامی محلات شهر تهران می‌باشیم تا هر شهروند بتواند به راحتی در محله خود به امکانات و مشاوره‌هایی که می‌تواند روند توسعه و پیشرفت آن‌ها را سرعت بخشد دسترسی داشته باشد.

### پیشنهاد شما برای حمایت از شرکت‌های خلاق و خانه‌های خلاق و نوآوری چیست؟

اولین پیشنهاد رسیدگی و بازرسی‌های ادواری می‌باشد برای مجموعه‌های که کار می‌کنند و فعال و در حال خدمت‌رسانی هستند. دومین پیشنهاد گرفتن خدمات و تسهیلات را شفاف‌سازی نمایند.

سومین پیشنهاد برگزاری جلسات ادواری است برای شنیدن مشکلات مجموعه‌ها. و در آخر از مجموع دوستانی که در دبیرخانه‌ی خانه‌های خلاق و نوآوری برای موفقیت ما زحمت می‌کشند کمال تشکر را دارم.

### راه‌های ارتباطی:

### اینستاگرام:

khanezogh

### آدرس:

تهران- میدان بریانک - خیابان شهید عرب -  
خیابان پهلوانی - جنب بوستان ۲۲ بهمن







خانه‌های خلاق و نوآوری ایران



## معرفی شرکت قطعه گمشده زندگی امروز و استارت‌اپ ربیع

### شتاب‌دهی شده توسط خانه خلاق و نوآوری ایلسا

لطفاً خودتان را معرفی کنید و از فعالیت تان بگویید.

بسم الله الرحمن الرحيم. محسن همتی‌ها هستم به عنوان بنیان‌گذار و در حال حاضر مدیرعامل شرکت قطعه گمشده زندگی امروز و استارت‌اپ ربیع در خدمت شما هستم.

کسب و کار ما زیاد نوپا نیست و چند سالی است که در عرضه محصولات فرهنگی در سطح کشور فعال هستیم. کار را از کم شروع کردیم و به لطف خدا امروز با طی مراحل رشد، به بلوغ مناسبی در این زمینه رسیده‌ایم. در سال ۱۳۹۹ شرکت مان را تاسیس کردیم و عملاً به بزرگ‌ترین عرضه‌کننده تخصصی محصولات فرهنگی در کشور تبدیل شدیم. همان سال علاوه بر خدمات یاد شده، به عرضه محصولات طب ایرانی اسلامی و خوراک ارگانیک نیز اشتغال پیدا کردیم و اهداف شرکت را به سمت تبدیل شدن به عرضه‌کننده قوی در راستای سبک زندگی اسلامی ایرانی پیش بردیم؛ با این اوصاف خودمان هم واقفیم که هنوز راه زیادی در پیش داریم تا به یک فروشگاه سبک زندگی تراز انقلاب اسلامی تبدیل شویم.

چه مسئله‌ای باعث شد شما به سمت این ایده بروید؟

زمانی که این کار شروع شد، موسساتی بودند که به طور پراکنده بخشی از این کار را انجام می‌دادند؛ یا حتی سایت‌هایی بودند که بعضی از محصولات فرهنگی خاص مثل نرم افزارهای اسلامی را عرضه می‌کردند. اما با همه آن تلاش‌ها باز هم نمی‌توانستند نیاز بازار و جامعه را رفع کنند. آن روزها اگر کسی می‌خواست بیریق و پرچم درجه یک تهیه کند باید حتماً سری به تهران میزد. برای تهیه انگشتر فیروزه به مشهد

کنونی برسد. در این جا لازم است حتماً از تیم فنی سایت تشکر کنم. می‌دانم که دوست ندارند از آن‌ها نام‌برده شود با این حال توفیق روز افزونشان را از خداوند مسألت می‌کنم.

با چه سرمایه‌ای شروع به کار کردید؟

همان‌طور که عرض کردم اصل این کار از مغازه کوچکی در نجف‌آباد شروع شد، آن روز با پولی قرضی توانستیم یک کامپیوتر کوچک تهیه کنیم. فروشان هم به صورت اینترنتی نبود. شاید بشود گفت که تنها سرمایه مان برای شروع ۵۰۰ هزار تومان بود؛ بیشتر توکل بر خدا بود که باعث برکت کار شد. آن نگاهی که به مسئله فرهنگ اهل‌بیت و شهدا داشتیم باعث رونق کار شد.

رقبای شما چه کسانی هستند و مزیت رقابتی شما چیست؟

در مسیر گسترش فرهنگ اسلامی ایرانی، ما چیزی به نام رقیب نداریم؛ همه به نوعی هم‌زم هستیم و در یک سنگر مبارزه می‌کنیم؛ اما تفاوت ما با این هم‌زمان این است که با توجه به امکانات فکری و توانایی‌های نیروی انسانی‌مان

و قم و برای تهیه پارچه قلمکاری شده به اصفهان و ... حتی برای تهیه پوشاک حجاب یا پوشاک اسلامی آقایان نمی‌توانستیم محل مشخصی را یادآور بشیم. این‌ها اشکالاتی بود که زمانی وجود داشت. حالا با فروشگاه ربیع این محصولات در همه کشور با یک قیمت عرضه می‌شود و هرکس در هر جا که باشد می‌تواند به این کالاها در خانه خود دسترسی داشته باشد.

چطور تیم سازی کردید؟

خب کار ما ابتدا در مغازه‌ی کوچکی در نجف‌آباد شروع شد، کم‌کم با گسترش کار روی اینترنت و رشد فروش اینترنتی، نیاز به تأمین نیروی انسانی پیدا شد. افراد زیادی در این مسیر ما را یاری کردند که از همه آن‌ها ممنونیم. با رشد کار و اضافه شدن تیم مدیریتی جوان، نیروهای تازه‌نفس و متخصص به مجموعه اضافه شدند و هرکدام مسئولیت بخشی از کار را به دست گرفتند. این نیروهای عزیز که انصافاً جهادی و مخلصانه زحمت کشیدند باعث شدند ربیع امروز به این جایگاه



سبد محصولات سبک زندگی اسلامی ایرانی مان برای مخاطبان فارسی‌زبان کاملتر از همیشه شود.

### چه کمکی از طرف دولت می‌تواند منجر به رشد بیشتر شما شود؟

رویکرد حمایتی بخش‌های دولتی می‌تواند در بازار کار ما راه‌گشا باشد. کسب‌وکارها و استارت‌آپ‌های این‌چنینی نیازمند دیده شدن هستند. راه‌حل کلی که در این باره وجود دارد سرمایه‌گذاری مستقیم یا ارائه طرح‌های تبلیغاتی ویژه است. حتی تسهیلات بانکی یا معاف از مالیات شدن کسب‌وکارهای حوزه سبک زندگی اسلامی ایرانی نیز می‌تواند تأثیرگذار باشد.

### کلام آخر

همه تلاش ما در این سال‌ها این بوده که بتوانیم در راستای فرهنگ قدمی برداریم. مطمئن نیستیم که آیا توانسته‌ایم به این هدف برسیم

توانسته‌ایم جامعیت بیشتری نسبت به بقیه داشته باشیم و تعداد کالاهای متنوع‌تری را نسبت به سایرین عرضه کنیم. اشاره کردم که در بخش فنی ما بسیار غنی هستیم؛ از لحاظ پلتفرم - چه سایت‌هایمان و چه اپلیکیشن - در سطح بسیار بالایی هستیم و در راستای بهترین سایت‌های فروشگاه‌های بین‌المللی ارائه خدمت می‌کنیم. ما توانایی ارائه غرفه فروش در سایت به تولیدکنندگان را داریم و همچنین سیستم افیلیت مارکتینگ یا بازاریابی اینترنتی را نیز در فروشگاه‌هایمان فعال کرده‌ایم. این خدمات را به راه اندازی سیستم خیریه ربیع محبت اضافه کنید که به زودی راه اندازی می‌شود. همه این‌ها به نوعی مزیت رقابتی ایجاد می‌کند که در نوع خود کم نظیر است.

### آینده بازار خود را چطور ارزیابی می‌کنید؟ آیا در برنامه ریزی های خود رویکرد بین‌الملل دارید؟



ولی همه توانمان را گذاشته‌ایم تا در این مبارزه بزرگ و نا برابر ایستادگی کنیم. آرزوی ما رضایت حضرت ولی عصر - عجل‌الله‌تعالی‌فرجه است و امیدواریم کم ما را به بزرگی و کرامت خود از ما بپذیرد. از همه مردم ایران خواهش می‌کنیم که مسئله فرهنگ را جدی بگیرند و این دغدغه مهم را به نسل‌های بعدی نیز منتقل کنند تا شاهد اعتلای هرچه بیشتر میهن و انقلاب عزیزمان باشیم.

نگاه ما به آینده این بازار، نگاهی کاملاً بین‌المللی است. ما در حال راه‌اندازی سیستم یکپارچه فروش بین‌الملل هستیم تا بتوانیم تولیدات ملی را در سطح جهانی به علاقه‌مندان عرضه کنیم. البته از بازار داخل نیز طبیعتاً غافل نیستیم. گسترش عرضه محصولات ارگانیک و سالم را در دستور کار داریم. همچنین تا پایان سال ۱۴۰۱ سایت عرضه محصولات ورزشی را نیز راه‌اندازی می‌کنیم تا





# معرفی خانه خلاق و نوآوری تتا و گفت و گو با آقای محمدرضا حسین پور



تیم فعال در خانه خلاق و نوآوری تعلیم و تربیت ایران در حدود ده سال قبل توسط جمعی از اساتید و دانشجویان برتر دانشگاه‌های برتر کشور با هدف تحول بنیادین نظام تعلیم و تربیت که از جمله دغدغه‌های مقام معظم رهبری نیز می‌باشد شکل گرفت. در همین راستا و بر اساس شرایط آموزش و تعلیم و تربیت در کشور پروژه‌های گوناگونی از آن زمان تا کنون در مجموعه انجام شده است.



از جمله می‌توان به کتاب‌های هوشمند دانوین، کمک به محتوای فیلمو مدرسه، تدوین سند جامع راهبردی تحول آموزش، ساخت اپلیکیشن واقعیت افزوده ویژه درس شیمی، ساخت بازی رومیزی کاوه در حوزه اقتصاد دانش‌بنیان و برگزاری بیش از ۱۰۰ عنوانه کارگاه و دوره ویژه اқشار مختلف در حوزه‌های آموزش و تعلیم و تربیت بوده است. خانه خلاق و نوآوری تتا اکنون به عنوان یکی از عناصر اصلی زیست‌بوم تعلیم و تربیت در کشور در حال فعالیت می‌باشد.

## فعالیت خانه خلاق و نوآوری تتا به چه صورت است؟

بیشتر فعالیت‌های خانه خلاق و نوآوری تتا به صورت پروژه محور از سازمان‌های مختلف ویژه تیم‌های فعال و دغدغه‌مند تعریف می‌گردد. پروژه‌های ملی در سطح کشور در حوزه تعلیم و تربیت و آموزش پس از برنامه‌ریزی با تیم‌های متخصص و دغدغه مند بررسی گردیده و به صورت پروژه‌های کوچک‌تر به افراد متخصص و تیم‌ها واگذار می‌گردد. به عنوان مثال پروژه مدرسه تلویزیونی ایران ویژه

- دانش‌آموزان سراسر کشور که از شبکه آموزش صدا و سیما پخش می‌گردد با استفاده از تیم های این مجموعه برنامه‌ریزی و اجرا گردیده است.
- بازی‌وارسازی و سرگرمی فناوری و تکنولوژی‌های آموزشی تولید محتوا
- استعدادیابی

## آیا در حوزه تخصصی فعالیت می‌کنید؟

حوزه‌های تخصصی فعالیت مجموعه تتا به صورت خاص در زمینه‌های تعلیم، تربیت و آموزش می‌باشد. اگر بخواهیم دسته‌بندی به صورت تخصصی در موارد بالا داشته باشیم می‌توان فعالیت مجموعه را در چهار عنوان زیر دسته‌بندی نمود:

**ظرفیت خانه خلاق و نوآوری تتا چقدر است و چه میزان از آن در حال استفاده است؟**  
فضای اداری خانه خلاق و نوآوری تتا ۱۰۰۰ مترمربع می‌باشد و در این فضا تیم‌های گوناگون در حوزه‌های مختلف تعلیم و تربیت و آموزش فعالیت می‌نمایند. در حال حاضر ۷۰ درصد از مجموعه به‌کارگیری شده است و کافه تعلیم و تربیت نیز به زودی افتتاح می‌گردد.



همچنین برگزاری رویدادهای ترویجی در این زمینه از جمله فعالیت‌هایی است که می‌تواند بسیار کمک‌کننده به آینده آموزش فناورانه باشد.

- طرح تیم‌های برگزیده
- ایجاد شبکه همکاری با سازمان‌ها و نهاد های مرتبط با خانه خلاق تتا
- در اختیار قرار دادن استودیو ضبط برنامه ویژه تیم‌ها
- خدمات منتورینگ و کوچینگ
- جذب سرمایه جهت توسعه و پیش برد فعالیت‌ها



### برنامه‌های توسعه‌ای شما برای آینده چیست؟

با توجه به ماهیت تعلیم و تربیت و آموزش مجموعه خانه خلاق و نوآوری تتا و همچنین نیاز روز افزون جامعه به استفاده از ابزار و تکنولوژی‌های نو و فناورانه در دوران پسا کرونا خانه خلاق و نوآوری تتا در نظر دارد تا بر روی تیم‌هایی که در حوزه‌های تکنولوژی و فناوری های آموزشی و همچنین آموزش مجازی فعالیت داشته‌اند سرمایه‌گذاری نماید. همچنین برگزاری رویدادهای ترویجی در این زمینه از جمله فعالیت‌هایی است که می‌تواند بسیار کمک‌کننده به آینده آموزش فناورانه باشد.

### راه‌های ارتباطی :

#### وبسایت :

[www.tetaidea.ir](http://www.tetaidea.ir)

#### اینستاگرام :

tetaidea

#### آدرس :

تهران، پاسداران، خیابان دولت، چهاره فقات، پلاک ۲۶۸، خانه خلاق و نوآوری تتا

### نحوه پذیرش در خانه خلاق و نوآوری تتا به چه صورت انجام می‌شود؟

با توجه به وسعت و حجم فعالیت‌های خانه خلاق و نوآوری تعلیم و تربیت ایران به فراخور موضوع پروژه‌ها در قالب فراخوان از تیم‌های متخصص و استارت‌آپی دعوت می‌گردد تا در اجرای پروژه مشارکت داشته باشند.

پس از اعلام فراخوان در دو مرحله داوری از تیم‌ها جهت فعالیت در خانه خلاق و نوآوری تتا دعوت می‌گردد. همچنین پس از انتخاب تیم‌ها خانه به برگزاری دوره‌های آموزشی جهت فعالیت هرچه بهتر برگزار می‌نماید. همچنین در طی روند اجرای پروژه‌ها و طرح‌های تیم‌ها افرادی از طرف خانه به‌عنوان منتور با تیم‌ها همکاری نموده و در مسیر مشکلات آنان را بررسی و ارائه راهکار به آنان می‌پردازند.

لازم به ذکر است که تیم‌های نوآور و دغدغه‌مند که توانایی حل مسائل آموزشی به‌خصوص در زمینه‌های تکنولوژی و فناوری آموزشی را دارند می‌توانند با روابط عمومی خانه خلاق و نوآوری تتا ارتباط برقرار نموده و پس از طی مراحل داوری در خانه خلاق و نوآوری تتا مستقر شوند.

### بزرگ‌ترین چالشی که تجربه کرده‌اید چه بوده است؟

یکی از بزرگ‌ترین چالش‌هایی که خانه خلاق و نوآوری تتا، شروع دوره کرونا و تغییر فعالیت های آموزشی از مکان‌های فیزیکی به سمت فضاهای مجازی می‌باشد. زیرا تغییر نیاز در مخاطبین ایجاد گردیده و بسترهای ارائه خدمات ویژه مشتریان تغییر کرده بود. از آنجایی که تغییر همیشه سخت است به خصوص برای تیم‌های تازه شروع به کار کرده در حوزه آموزش خانه خلاق و نوآوری تتا با چالش جدی رو برو گردید که با تلاش تیم‌های حاضر خوشبختانه از این پیچ تاریخی عبور نمود.

### خانه خلاق و نوآوری تتا چه امکان و

#### تجهیزاتی را فراهم کرده است؟

از جمله تجهیزات و امکاناتی که خانه خلاق و نوآوری تتا در اختیار تیم‌ها قرار می‌دهد می‌توان موارد زیر را نام برد:

- اختصاص فضای اشتراکی ویژه تیم‌های نوآور و خلاق
- تخصیص منابع مالی به‌صورت سیدمانی از



صندوق پژوهش و فناوری  
صنایع خلاق

## بررسی اثرات فیلترینگ و اختلالات اینترنت بر کسب‌وکارهای صنایع خلاق و اقتصاد دیجیتال



اثراتی که فیلترینگ فضای مجازی به خصوص شبکه‌های اجتماعی پرمخاطب، پلتفرم‌های مرتبط با مکان‌یابی، ترجمه و اختلالات اینترنت بر کسب‌وکارها و زیست‌بوم صنایع خلاق و نوآور در کشور می‌گذارد تاکنون توسط مراجع و منابع مختلفی بررسی و گزارش‌های مختلفی در این خصوص منتشر شده است. بیشتر این گزارش‌ها عمدتاً به تأثیر فیلترینگ و اختلالات بر دو پارامتر اصلی اشتغال و گردش مالی تأکید داشته‌اند.

این گزارش‌ها عمدتاً به اعداد و رقمی مانند خسارت حدود ۱/۵ میلیون دلار معادل ۴۵ میلیارد تومان در هر ساعت و ۱۰۰۰ میلیارد تومان در هر روز ناشی از قطع یا اختلال اینترنت (حدود ۳۰ روز اختلال و قطعی اینترنت و شبکه‌های اجتماعی رقمی در حدود ۳۰/۰۰۰ میلیارد تومان خسارت) و اثرگذاری بر بیش از ۱۰ میلیون نفر شاغل مرتبط با این حوزه تأکید دارند. اما جنبه‌هایی مانند خسارت‌های ناشی از کاهش سرعت یا توقف روند رشد تجارت الکترونیک در کشور، هدر رفتن ساعت فعالیت‌های اقتصادی با کاهش بهره‌وری، بالا رفتن ریسک سرمایه‌گذاری و توسعه در کسب‌وکارهای اینترنتی و فضای مجازی بابت عدم وجود شرایط پایدار در زیرساخت‌های این نوع کسب و کارها، افزایش مهاجرت استارت‌آپ‌ها، کسب و کارها و نیروی انسانی متخصص و نوآور، سرخوردگی و ریسک بالای فعالیت در اکوسیستم ایران و ده‌ها عامل دیگر پرداخته نشده است.

ابتدا باید به این موضوع پرداخت که چرا اقتصاد دیجیتال و تجارت الکترونیک از اهمیت به‌سزایی برخوردار است. مطابق پیش‌بینی‌های انجام شده رشد اقتصاد دیجیتال (و کسب و کارهای مرتبط با آن) در سال‌های اخیر فزاینده بوده است و همچنان با درصد بالایی در حال رشد است.

دیجیتال و کسب‌وکارهای فضای مجازی برای ایجاد و کسب حجم بالاتری از این گردش مالی باید جز اهداف کشور بوده که متأسفانه اختلالات و فیلترینگ‌های شبکه‌های اجتماعی و سایر پلتفرم‌های اصلی تبلیغات و توسعه کسب‌وکارهای مجازی و مرتبط با گردشگری، نه تنها باعث کاهش رشد، بلکه با افزایش پلتفرم‌های فیلتر شده و شدت اختلالات اینترنت این سهم و بازار در حال کاهش و کوچک شدن است.

مطابق آخرین آمار و تحلیل‌های داخلی که توسط تکراسا در سال جاری منتشر شده رفتار خرید در ایران و جهان دچار تحول شده و بازار و کسب و کارهای مجازی در این زمینه رشد بالایی داشته‌اند این گزارش ضریب نفوذ شبکه‌های اجتماعی در کشور ۷۱٪ ضریب نفوذ اینترنت همراه را ۱۰۹٪ و تعداد کاربران اینستاگرام را بیش از ۴۵ میلیون نفر، واتساپ ۵۷ میلیون نفر و تلگرام ۴۴ میلیون نفر گزارش کرده است. بر اساس همین گزارش و بر اساس یک تحلیل و بررسی دقیق حداقل ۴۱۵/۰۰۰ کسب و کار مجازی به تنهایی تا ابتدای تابستان سال ۱۴۰۱ در اینستاگرام مشغول به

از طرفی تجارت الکترونیک و اقتصاد دیجیتال یکی از شاخص‌های اصلی حال حاضر و آتی هر کشور در رشد اقتصادی و نفوذ در بازارهای ملی و جهانی است. پیش‌بینی می‌شود این بازار که در سال ۲۰۱۹ گردش مالی حدود ۲۰۰۰ میلیارد دلاری را در جهان داشته است و تا سال ۲۰۲۳ رشد ۸۰ درصدی داشته باشد. در حالی که حجم گردش مالی تجارت الکترونیک در ایران تنها بین ۷/۵ الی ۱۰ میلیارد دلار تخمین زده شده است که با جمعیت ۸۰ میلیون نفری برابر با همین مقدار گردش مالی در برخی از کشورهای خاورمیانه با ۵ الی ۷ میلیون جمعیت بوده است.

همچنین کشورهای پیشرفته برنامه و سرمایه‌گذاری‌های گسترده‌ای برای توسعه زیرساخت و کسب و کارهای مرتبط تدوین و اجرایی کرده‌اند که هدف آن در اختیار گرفتن سهم بزرگ‌تری از این بازار است، به‌عنوان مثال انگلستان برنامه‌ای برای کسب سهم ۱۳۰ الی ۱۶۰ میلیارد دلاری از گردش مالی در این حوزه در سال‌های آتی دارد.

لذا نیاز به توسعه زیرساختی، سرمایه‌گذاری، برنامه‌ریزی ویژه و پایداری در زمینه اقتصاد



شبکه‌های اجتماعی و پلتفرم‌های فضای مجازی به طور غیرمستقیم بر سایر کسب و کارها و مشاغل تأثیر به‌سزایی دارند. به عنوان مثال شبکه‌های اجتماعی و پلتفرم‌های معرفی مکان‌های گردشگری و خدمات رزرو بلیط، تور و هتل نقش بسیار قدرتمندی بر اقتصاد گردشگری در سطح ملی و بین‌المللی دارند که مهم‌ترین این نقش را می‌توان در اینستاگرام و سایر شبکه‌های اجتماعی بصری دید. به ویژه نقش این کسب و کارها در جذب گردشگر خارجی بسیار بالاست زیرا محتوا توسط کاربران و صاحبان کسب و کار هم زمان ایجاد شده و گردشگران خود نقش بزرگی در تبلیغات و معرفی برنامه‌های گردشگری دارند. با فیلترینگ اپلیکیشن‌های اصلی بین‌المللی پشتیبان گردشگران مانند گوگل‌مپ و مترجم گوگل اثرات مخرب بر صنعت گردشگری افزایش بیشتری خواهد یافت.

تأثیر فیلترینگ شبکه‌های اجتماعی و پلتفرم‌های مرتبط با کسب و کار فضای مجازی و همچنین اختلالات اینترنت چه از نظر کاهش سرعت و پهنای باند و چه از نظر قطعی اینترنت با توجه به موارد مذکور عامل خسارت‌های جبران‌ناپذیری بوده، علاوه بر آن باعث عقب‌ماندگی و کاهش نرخ رشد و توسعه یافتگی کشور در زمینه اقتصادی و فناوری و افزایش نرخ بیکاری که تأثیرات منفی اجتماعی خواهد شد.

گزارش سازمان نظام صنفی رایانه‌ای استان تهران از تأثیر محدودیت‌ها و قطع اینترنت بر کسب‌وکارها، نشان می‌دهد هیچ بخشی از صنعت رایانه از گزند این خسارات در امان نمانده است. بر اساس برآورد صورت‌گرفته درباره تأثیر ادامه این محدودیت‌ها بر ترکیب فروش از دست رفته و هزینه اضافه شده کسب و کارها، روزانه حداقل ۵۰ میلیون تومان و حداکثر بیش از ۵۰۰ میلیون تومان به مشاغل خسارت وارد می‌شود. بیش از دو هفته است که شاهد اختلال و قطعی اینترنت در سراسر کشور هستیم؛ از فیلتر اینستاگرام و واتساپ گرفته تا ملی شدن اینترنت موبایل در ساعاتی خاص. این محدودیت‌ها علاوه بر آنکه به کاربران آسیب‌زده، منجر به ضرر و زیان کسب‌وکارها هم شده است.

محتوا، تبلیغات، تحلیل و عرضه محصول) ۵) تأمین‌کنندگان زیرساخت، پشتیبانی و توانمندسازان تجارت الکترونیک و تجارت اجتماعی (مدیریت کسب و کار، پرداخت، لجستیک، بازاریابی، تبلیغات، مشتریان)



از جنبه اشتغال‌زایی نیز در حال حاضر بزرگ‌ترین فضای خود اشتغالی، کارآفرینی و تأمین مشاغل خانگی با گستردگی در سطح کشور مربوط به کسب و کاری مجازی به ویژه کسب و کارهای بر پایه پلتفرم‌های شبکه اجتماعی می‌باشد.

بخش دوم اشتغال‌زایی کسب و کارهای مرتبط با تأمین زیرساخت، پشتیبانی و توانمندسازی کسب و کارهای مجازی مانند خدمات پست و لجستیک، خدمات اداری، خدمات مشتریان، زیرساخت‌های فنی و غیره می‌باشد.

بخش سوم اشتغال‌زایی کسب و کارهای مجازی مرتبط با تبلیغات و بازاریابی و تولید محتوای دیجیتال (تبلیغاتی و سرگرمی مانند VOD) می‌باشد. معرفی و عرضه محصولات و خدمات، تبلیغات کالا و خدمات، مکان‌ها و برنامه‌های گردشگری و ... از اصلی‌ترین خدمات کسب و کارهای مجازی به‌ویژه در شبکه‌های اجتماعی با توجه به نفوذ آنها در جامعه است. یکی از دلایل رشد این نوع تبلیغات قابلیت دسترسی، سرعت، حجم مخاطب بالا و کاهش هزینه‌های تبلیغات و معرفی در نتیجه رقابتی شدن هزینه و قیمت کالا و خدمات است.

با توجه به ضرر روزانه ۵۰ میلیون تومانی بیش از ۵۰٪ کسب و کارها این ضرر تأثیر مستقیمی بر بی‌کاری و از بین رفتن بسیاری از مشاغل و افزایش نرخ بیکاری خواهد داشت که تأثیرات اجتماعی و اقتصادی نگران‌کننده بر جامعه خواهد داشت.

فعالیت می‌باشند که اندازه بازار آن بیش از ۶۰/۰۰۰ میلیارد تومان برآورد می‌شود که بخش بزرگی از این فعالیت در حوزه تبلیغات و بازاریابی، دیجیتال مارکتینگ، گردشگری، تحلیل بازار و فروش کالا و خدمات به عنوان یک زنجیره تأمین فعالیت می‌کنند.

تغییر رفتار مردم در خرید آنلاین باعث شده تا توجه کسب و کارها به شبکه‌های اجتماعی و پیام‌رسان‌ها نیز جلب شود. طبق گزارش مرکز توسعه تجارت الکترونیکی ایران، ۷۸٪ از کسب و کارها برای ارائه محصول یا خدمات خود از شبکه اجتماعی استفاده می‌کنند؛ لذا شبکه‌های اجتماعی به کانال اصلی معرفی و عرضه محصولات، خدمات و توانمندی‌های کسب و کارها و سایت فعالیت‌های اجتماعی و فرهنگی تبدیل شده‌اند و هر روز سهم آنها از این حوزه در حال افزایش است. بر این اساس می‌توان روند جدیدی برای افزایش شتاب توسعه تجارت الکترونی در ایران پیش‌بینی کرد که با نام تجارت اجتماعی Social Commerce به این صورت که در ایران و جهان حجم تجارت و معرفی محصولات در شبکه‌های اجتماعی به شدت افزایش یافته است.

طبق آمار فدراسیون بین‌المللی حسابداری، بیش از ۶۰٪ اشتغال و ۵۵٪ از تولید ناخالص ملی در اقتصاد کشورهای توسعه‌یافته توسط کسب و کارهای خانگی، کوچک و متوسط شکل می‌گیرد. تجارت اجتماعی با توانمندسازی این نوع از کسب و کارها می‌تواند زمینه‌های رشد اقتصادی کشور، کاهش بیکاری و توزیع عادلانه ثروت را فراهم کند. از سوی دیگر فیلترینگ و محدودیت‌های اینترنت، تضعیف فضای مجازی موجب بیکاری و کاهش رشد اقتصادی آن هم در بدنه اصلی اجتماعی هر کشور یعنی قشر متوسط جامعه و کارآفرین خواهد شد.

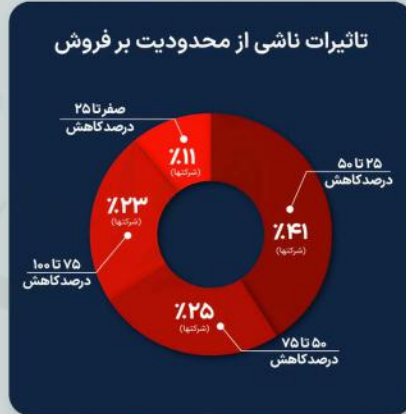
انواع پلتفرم‌های فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی که در رشد اقتصادی و ایجاد زنجیره تأمین و عرضه کالا و خدمات فعالیت دارند را می‌توان به دسته‌بندی زیر تقسیم نمود:

- ۱) شبکه‌های اجتماعی و پیام‌رسان‌ها
- ۲) فروش شبکه‌ای و گروهی
- ۳) نقد و بررسی محصول
- ۴) پلتفرم‌های جامع کسب‌وکار مجازی (تولید





## اثر اختلال اینترنت بر فروش ۱۰۴ شرکت



منبع آمار: سازمان نظام صنفی رایانه‌ای تهران

در همین راستا سازمان نظام صنفی رایانه‌ای استان تهران از تلاش‌هایش برای تعامل با دستگاه‌های مسئول، برای برآورد ابعاد این اختلالات و راهکارهایی در جهت کاهش صدمات ناشی از آن‌ها، سخن گفته است. به نقل از روابط عمومی سازمان نظام صنفی رایانه‌ای استان، این سازمان به منظور بررسی تأثیر محدودیت‌ها بر کسب و کارها، پرسشنامه‌ای را در اختیار آن‌ها گذاشت که سوالاتی در خصوص کاهش درآمد، افزایش هزینه یا اختلال در عملیات جاری شرکت‌ها مطرح شده بود.

### نیمی از کسب‌وکارها حداقل ۲۵ درصد کاهش فروش داشته‌اند

بر اساس نظرسنجی صورت‌گرفته توسط سازمان نظام صنفی رایانه‌ای استان تهران، درصد شرکت‌هایی که در این مدت کاهش فروش را تجربه نکرده‌اند تقریباً صفر است. بیش از ۴۱ درصد شرکت‌ها ۲۵ تا ۵۰ درصد درآمد خود را در این مدت از دست داده‌اند و حدود ۴۷ درصد هم بیشتر از ۵۰ درصد کاهش فروش داشته‌اند.

تنها ۱۱ درصد کسب‌وکارها نیز کمتر از ۲۵ درصد کاهش فروش را تجربه کرده‌اند که این سازمان احتمال می‌دهد به طور کوتاه‌مدت بوده و رد بلندمدت زیان این شرکت‌ها نیز افزایش یابد.

اما هر روز تداوم محدودیت‌های فعلی، چه میزان خسارت به کسب‌وکارها وارد می‌کند؟

### خسارت مالی قطع اینترنت

بر این اساس، ۵۳ درصد مشاغل روزانه ۵۰ میلیون تومان ضرر خواهند کرد. ۲۱ درصد نیز ضرر ۵۰ تا ۱۰۰ میلیون تومانی و حدود ۱۸ درصد خسارت بین ۱۰۰ تا ۵۰۰ میلیون تومانی را گزارش کرده‌اند. قریب به ۸ درصد مشاغل نیز روزانه بالاتر از ۵۰۰ میلیون تومان خسارت می‌بینند. اگر تعداد کارکنان را شاخصی برای بزرگی شرکت‌ها بدانیم، تقریباً همان ۸ درصدی که بالای ۲۰۰ نفر نیرو دارند احتمالاً روزانه بالای ۵۰۰ میلیون تومان خسارت خواهند دید و همان ۷۳ درصدی که زیر ۵۰ نفر نیرو دارند روزانه ۵۰ میلیون تومان خسارت خواهند دید.

لذا خسارت روزانه ۵۰ میلیون تومانی به نیمی از مشاغل با ادامه محدودیت‌ها قابل پیش بینی است.

ارتباط مستقیم کاهش فروش با درآمد شرکت‌ها به دلیل اختلال در کانال‌های فروش، کاهش فروش یا درآمد شرکت به دلیل اختلال در

محدودیت‌های ایجاد شده در اینترنت را موجب شده است.

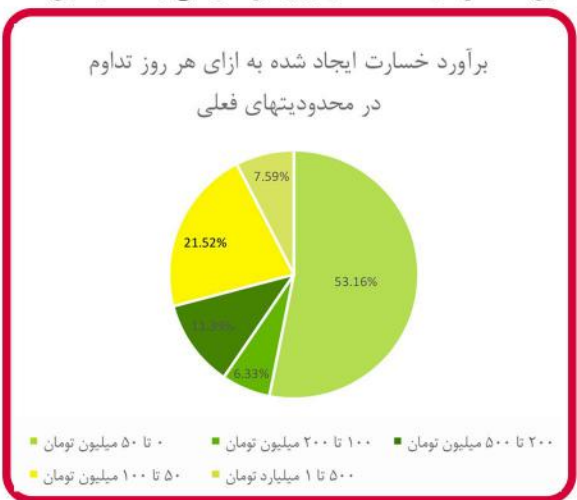
### بررسی ابعاد محدودیت‌ها و اختلالات اینترنت

در این مدت اختلالات و قطعی اینترنت در دیتاسنترها منجر به اختلال در ارتباط با upstream دامنه‌ها و همچنین ایجاد مشکلات زیادی در dns resolution دامنه‌ها شد. میزان failed request‌های منطبق با این شرایط، تقریباً ۱۷۰ برابر وضعیت معمول است. به‌علاوه، تمامی ارتباطات سالمی و https و handshake‌های داخلی به دلیل سیستم فیلترینگ و تلاش برای بستن سرویس‌های تانل و وی‌پی‌ان تحت تأثیر قرار گرفت.

این اختلالات به‌طور مستقیم بیش‌تر سرویس‌های شرکتی مانند پرداخت‌ها، لاگین‌ها، سیستم‌های اطلاع‌رسانی (Email/۲fa) و سیستم‌های CID و مدیریت رلیز، مانیتورینگ و آلتینگ را تحت تأثیر قرار داد. از سوی دیگر، اختلال در سرویس‌های تانلینگ منجر به مسدود شدن دسترسی امن کارشناسان سازمان‌ها به سرویس‌های سازمان و افزایش ریسک‌های امنیتی برای این شرکت‌ها شد.

اختلال‌های داخلی در ارتباط بین دیتاسنتری و ارتباط با اینترنت بین‌الملل افزایش چشم‌گیری داشت و شدیدترین اختلالات را به‌ویژه در بخش داخلی تجربه کرده است.

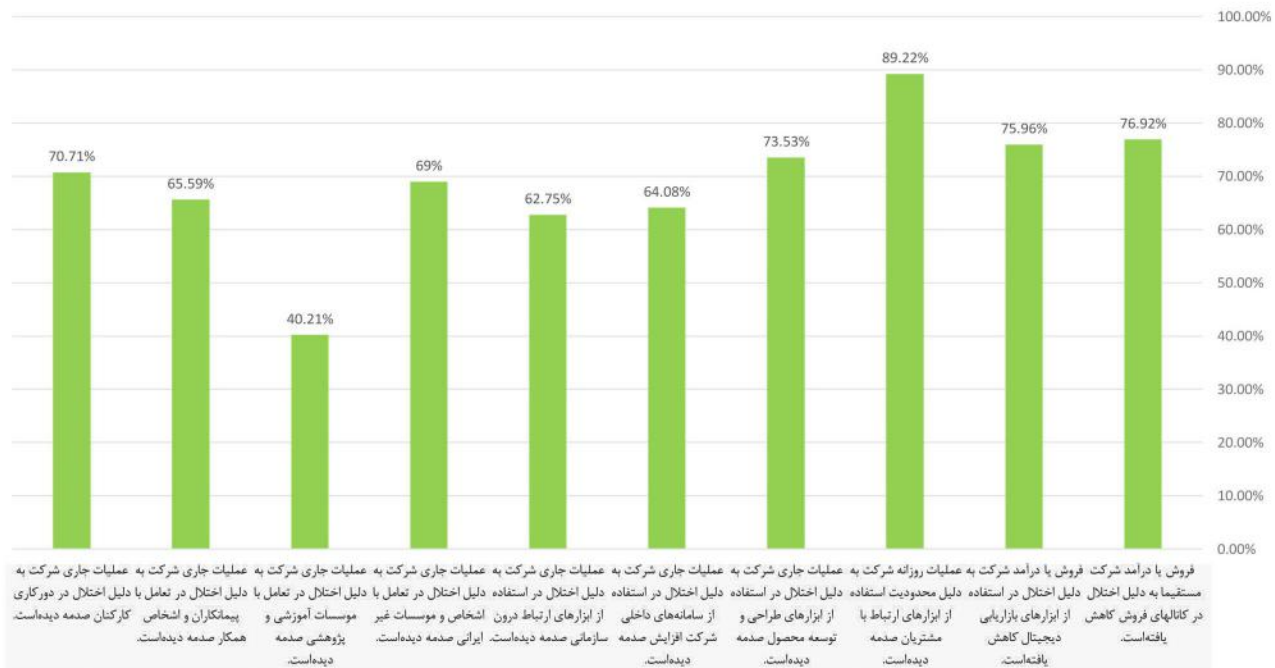
استفاده از ابزارهای بازاریابی دیجیتال، لطمه به عملیات روزانه استفاده از ابزارهای ارتباط با مشتریان، صدمه به عملیات جاری شرکت به دلیل اختلال در استفاده از ابزارهای طراحی و



توسعه محصول، افزایش آسیب در عملیات جاری شرکت به دلیل اختلال در استفاده از سامانه‌های داخلی شرکت، صدمه به عملیات جاری شرکت به دلیل اختلال در استفاده از ابزارهای ارتباط درون‌سازمانی، صدمه به عملیات جاری شرکت به دلیل اختلال در تعامل با اشخاص و مؤسسات غیرایرانی لطمه به عملیات جاری شرکت به دلیل اختلال در تعامل با مؤسسات آموزشی و پژوهشی، لطمه به عملیات جاری شرکت به دلیل اختلال در تعامل با پیمانکاران و اشخاص همکار، لطمه به عملیات جاری شرکت به دلیل اختلال در دورکاری کارکنان از جمله عوامل مؤثری است که ضرر و زیان شرکت‌ها به دلیل محدودیت



درصد شرکت‌های متضرر در محدودیت‌های اینترنت



### عوامل مؤثر بر ضرر و زیان شرکت‌ها به دلیل اختلال در اینترنت

- ارتباط مستقیم کاهش فروش با درآمد شرکت‌ها به دلیل اختلال در کانال‌های فروش
- کاهش فروش یا درآمد شرکت به دلیل اختلال در استفاده از ابزارهای بازاریابی دیجیتال
- لطمه به عملیات روزانه استفاده از ابزارهای ارتباطی با مشتریان
- صدمه به عملیات جاری شرکت به دلیل اختلال در استفاده از ابزارهای طراحی و توسعه محصول
- افزایش آسیب در عملیات جاری شرکت به دلیل اختلال در استفاده از سامانه‌های داخلی شرکت
- صدمه به عملیات جاری شرکت به دلیل اختلال در استفاده از ابزارهای ارتباطی درون سازمانی
- صدمه به عملیات جاری شرکت به دلیل اختلال در تعامل با اشخاص و مؤسسات غیرایرانی
- لطمه به عملیات جاری شرکت به دلیل اختلال در تعامل با مؤسسات آموزشی و پژوهشی
- لطمه به عملیات جاری شرکت به دلیل اختلال در تعامل با پیمانکاران و اشخاص همکار
- لطمه به عملیات جاری شرکت به دلیل اختلال در دورکاری کارکنان

### منابع و مراجع:

- تکراسا فارسی TechRasa
- سازمان نظام صنفی رایانه ای استان تهران

### نویسنده:

پیام آزادی و میثم محمدیان



## نقش اسباب بازی ها در رشد خلاقیت کودکان



تحقیقات تاریخی، باستان شناسی و توسعه‌ای حاکی از آن است که بازی کردن کودکان با انواع اسباب‌بازی ها و اشیاء در تمامی فرهنگ‌ها وجود داشته است. کودکان در حین بازی هر آنچه لازم است بیاموزند را یاد می‌گیرند. اسباب‌بازی‌های باکیفیت، وقتی در دسترس کودکان قرار می‌گیرند، به آن‌ها فرصت پرورش خلاقیت، تعاملات اجتماعی با بزرگسالان، و مشارکت فعال را مهیا می‌کنند. در طی تاریخ، به دلیل مسائل فرهنگی، سیاسی و اجتماعی، اقتصادی با حفظ ماهیت و اهمیت خود، بازی کودکان دستخوش تغییراتی شده است.

بنابراین لازم و ضروری است تا در زمینه انواع بازی‌ها و اسباب‌بازی‌هایی که یادگیری را ارتقاء می‌بخشند تحقیقات بیشتری به عمل آید.

### اسباب‌بازی‌ها و رشد خلاقیت در طی زمان:

برجسته‌ترین ویژگی دوران کودکی، خیال‌پردازی‌های کودکان برای خود و والدین خود می‌باشد. لذا همه از بازی کردن و اسباب‌بازی‌ها لذت می‌برند. کودکان با بهره بردن از اسباب‌بازی‌ها افسانه‌سرایی می‌کنند و با آن‌ها به رویا پردازی و تحریک حس خلاقیت در خود می‌پردازند. همچنین کودکان زمانی از اسباب‌بازی‌ها می‌آموزند که احساس کنند آن‌ها هیجان‌انگیز و مفرح هستند.

خردسالان بیشتر بر حواس خود تکیه دارند. مونته سوری و اشتاینر و مربیان، قویاً بر این مطلب تأکید داشته‌اند و دارند که حواس نقش بسزایی در آموزش کودکان ایفا می‌کنند. همچنین اسباب‌بازی‌هایی که از مواد طبیعی مانند چوب، گل، گیاهان و غیره ساخته شده‌اند، منعکس‌کننده احساسی از لطافت و آسودگی خاطر هستند که غالباً در وسایل تصنعی دیده نمی‌شود. لذا، توجه به این نکته مهم است که لمس خود یک تجربه حسی بسیار قوی است و

بنابراین در ساخت اسباب‌بازی‌های انتخابی، اثرات آرامش‌بخش و تسکین‌دهنده‌ی مواد طبیعی برای کودکان به‌ویژه خردسالان را باید همیشه مد نظر داشت.

چرا اسباب‌بازی‌ها مهم هستند؟ معنای اسباب بازی برای جوامع چیست؟ چرا موزه‌های اسباب‌بازی به طور برجسته وجود دارند؟ آنتونی برتون می‌گوید: «بزرگ‌ترین جذابیت اسباب‌بازی‌ها این است که جهان را به صورت کوچک به ما نشان می‌دهند.»

اسباب‌بازی‌ها به کودکان کمک می‌کند تا نقاط قوت خود را درک کنند و با دنیای بزرگسالان سازگار شوند. آن‌ها تحت تأثیر شرایط اقتصادی-اجتماعی جوامع ارتقا پیدا کرده‌اند و می‌توان آن‌ها را به‌عنوان یک تصویر کوچک از تاریخ فرهنگی در نظر گرفت. همچنین می‌توان آن‌ها را به عنوان شاهد رویدادهای آن سنی که برایش ساخته شده‌اند دانست. گاهی نیز با اینکه این اسباب‌بازی‌ها توسط بزرگسالان برای سرگرمی کودکان ساخته می‌شوند اما

منعکس‌کننده سن سازنده آن هستند! لذا اسباب‌بازی‌ها علاوه بر سرگرم کردن یا آموزش دادن به کودکان، نمایانگر زوایا و آثار تاریخی ارزشمند گذشته هستند که از نسلی

به نسل دیگر منتقل می‌شوند. تحقیقات نشان می‌دهد که توسعه اسباب‌بازی‌ها تقریباً بین سال‌های ۱۷۰۰ تا ۱۸۵۰ میلادی به اوج خود رسیدند و مصادف بودند با افزایش آگاهی در مورد اهمیت آموزش کودکان. در قرن بیستم، اسباب‌بازی‌ها تا حد زیادی تغییرات تکنولوژی را نه تنها در طراحی خود نشان دادند، بلکه در محتوای ساخت و مواد تشکیل دهنده نیز منعکس کرده‌اند.

بیشتر بازی‌های امروزی ریشه در زمان‌های دور دارد، ولی با این حال اسباب‌بازی‌ها نیز در حال تغییر و تحول می‌باشند. دلیل این امر تغییر خلق و خوی کودکان امروزی و فهم و درک آن‌ها از دوران کودکی است. اسباب‌بازی‌ها به‌طور فزاینده‌ای منعکس‌کننده‌ی مالکیت، فردگرایی و مصرف‌گرایی هستند در حالی که اسباب‌بازی



شوند. این امر بیشتر در مورد کودکان فقیر صادق است زیرا آنها کمتر به اسباب بازی های مناسب دسترسی دارند. از این رو برنامه های مختلفی در حال توسعه هستند تا به این مسائل در سطح اجتماعی بپردازند.

آلفرد آدلر خلاقیت را به عنوان بخشی از مکانیسم "جبران" توصیف کرد. این مکانیسم به این معنی است که افراد برای جبران کاستی و چالش های خود دست به "خلاقیت و آفرینش" می زنند. بازی کودک و فرآیند کسب مهارت های زندگی از طریق بازی خلاقانه نیز، نقش مشابهی در "جبران" دارد.

فرآیند تحقق خلاقیت به نوعی سلامت درونیات فرد است، لذا اسباب بازی ها به عنوان اشیاء حامل خلاقیت و تسهیل کننده و بازتاب درونیات و ارتباطات بین فردی هستند.

به عنوان آخرین نکته، بزرگسالان، والدین و مربیان باید دنیا را از دیده کودکان بنگرند تا از رفاه و رشد سالم کودک اطمینان حاصل کنند.

بازی و اسباب بازی مهم ترین ابزار در این زمینه هستند زیرا بازی، لازمه رشد سالم در کودکان است.

همواره این نکته را به خاطر بسپارید که هیچ اسباب بازی نمی تواند جای تعاملات اجتماعی سالم را بگیرد.

### منابع:

Reference: Toys and Creativity  
By Eda Yazgn  
Elementary Education  
Department, 1 eastern  
Mediterranean University Faculty  
of Education, Famagusta,  
Northern Cyprus

خلاصه نویسی و ترجمه:  
شهرزاد - اشرف سمنانی



کامپیوتری و الکترونیکی سرگرم اند در معرض تابش اشعه هستند و دائماً دچار کمبود در مهارت های عصبی حرکتی و شناختی خود خواهند شد. در حالی که از طریق بازی های تعاملی، ارتباط اندام با مغز هماهنگ شده و خلاقیت را تقویت می کند.

### نتیجه گیری:

بدون شک، بهترین اسباب بازی ها، آنهایی هستند که با مهارت ها و توانایی های رشدی کودکان هماهنگ هستند و بستر مناسب برای رشد مهارت های جدید را فراهم می کنند. همچنین بر اساس تحقیقات به عمل آمده، بازی کودکان با والدین خود به دلیل تعامل کلامی، بسیار سودمندتر از بازی انفرادی آنان است. بعلاوه اسباب بازی ها اثر متقابل در یادگیری کودکان دارند. سایر فعالیت های مشابه نظیر کتاب خوانی مشترک نیز تأثیر مشابهی دارند. این امر باعث می شود تا کارشناسان به والدین و سایر مراقبان یادآور شوند که بازی با اسباب بازی ها به همراه والدین می تواند باعث رشد اجتماعی، زبانی و دیگر زمینه ها گردد. اما متأسفانه والدین امروزی به دلیل مشغله های کاری فرصت بازی با کودکان خود را از دست داده اند و این امر جای خود را به اسباب بازی های الکترونیکی داده است. اسباب بازی های الکترونیکی پتانسیل لازم را برای رشد سالم کودکان همانند بازی های تعاملی ندارند.

از این رو مهم است که تلاش های علمی و سیاسی انجام شود تا کودکان بتوانند از اثرات رشدی بازی های تعاملی با والدین خود بهره مند شوند. این امر بیشتر در مورد کودکان فقیر

های جوامع سنتی بهره وری معیشتی و خلاقیت را در اولویت قرار می دادند. ارزیابی اسباب بازی هر دوره از زمان در واقع نقد آن دوران است.

### محرومیت از بازی یعنی محرومیت از پرورش خلاقیت:

یک مطالعه گستره مردم شناسی در ایالات متحده حاکی از آن است که هر چه زمان بازی آزاد کودکان کاهش می یابد، وقوع بیماری های روحی در آنان افزایش می یابد. همچنین مشخص گردید که بازی کردن کودکان، باعث ارتباط امن، ارتقای سلامت روان، کنترل احساسات، همدلی، و مدیریت روابط احساسی (نظیر دوستی با دیگران) پشتکار، سرزندگی و شوخ طبعی در آنان می گردد.

در دنیای در حال تحول امروزی، اسباب بازی های خلاقانه، منحصربه فرد، ساده، اصیل و صمیمی و زمان بازی کردن کودکان که در زندگی سنتی گذشته وجود داشت، جای خود را به اسباب بازی های صنعتی داده اند که محصول روند جهانی شدن و تغییر و تحولات تجارت هاست. این اسباب بازی های تغییر یافته، فردگرایی، رقابت، و مسابقه دادن را که در تمدن غرب ارزش گذاری شده اند را ترویج می کنند. بیشتر اسباب بازی های امروزی، از دنیای معصومانه و بی گناه کودکان فاصله گرفته اند. آن ها گاهی دستورالعمل های پیچیده ای برای راه اندازی دارند که خود مستلزم داشتن مهارت خاص است. صادقانه بگوییم، آن ها بیشتر برای بزرگسالان تولید شده اند تا برای کودکان. همچنین کودکانی که دائماً با بازی های





## بررسی پوشاک و مسائل آن در کشور



اساساً پوشاک برای رفع یکی از نیازهای اصلی انسان وارد چرخه نیاز شد، مقوله‌ای که دستگاه‌های نظارتی و فرهنگی اگر از آن غافل شوند می‌تواند به قهقرا برود. چرا که اگر تعریفی از لباس اجتماع یعنی نوعی پوشش تن برای رفت و آمد در اجتماع با توجه به الگوی فردی اجتماعی و قوانین حاکم؛ وجود نداشته باشد هر کسب و کار پوشاکی و یا هر عضوی از اجتماع برای خود تعریفی از لباس ایجاد می‌کند و این یک هرج و مرج اجتماعی را رقم خواهد زد.

ایران کشوری متمدن است که از زمان گذشتگان ما برای لباس اصیل با بهره گرفتن از هنر اصیل ایرانی زحمت زیادی می‌کشیدند و پارچه‌های نفیس در مترای بالا استفاده می‌کردند. گاهی یک لباس برای آماده شدن ماه‌ها زمان می‌برد و این خود نشان دهنده اهمیت نوع پوشش و طراحی در لباس اصیل ایرانی می‌باشد.

از آنجایی که صنعت مد دنیا همه ساله یک سبک و تنالیده برای یک سال پیش روی خود در نظر می‌گیرد و آن را در تمامی فشن شوهای خود دنبال می‌کند.

ایران به عنوان یک پیشگام در حوزه صنعت پوشاک نیاز به جان‌بخشی مجدد به راه ابریشم خود دارد تا بتواند درهای بسته‌ی ماشین‌آلات سرمایه ساز را باز کرده و جدا از کمک به این صنعت ارزشمند به نیروی انسانی بی‌کار خود خدمت کند.

چرا که با رسیدن به مواد اولیه مرغوب و مناسب و با داشتن تمام کننده حرفه‌ای می‌توانیم به پارچه‌ای پرمصرف با نشان ایران دست پیدا کنیم از آن جهت پر مصرف که قابلیت استفاده برای گروه‌های مختلف

و سبکی از کشورهای دیگر که از نظر فرهنگی و اعتقادی با فرهنگ و سبک ایران همخوانی ندارد نیز وارد کشور نشود و تولید کنندگان به سمت تولید کالای مرغوب با تنوع بالا سوق پیدا کند.

از طرفی باید فضایی برای حمایت از تولید کنندگان با الگوی ایرانی انجام شود تا طراحان و تولید کنندگان داخلی اشتیاق انجام این تولیدات را داشته باشند و بتوانند محصولی جدید و مرغوب را راهی بازار کنند و آن زمان است که جریان سازی در صنعت پوشاک ایرانی رخ می‌دهد.

**پوشاک به چند پایه اساسی برای توسعه و گسترش نیاز دارد:**

(۱) مواد اولیه مرغوب

(۲) طراحی بر پایه خلاقیت و اصالت

(۳) تولید با کیفیت و توجه به کنترل کیفی

(۴) برندینگ و استواری در سبک‌کاری

پوشاکی با سلیقه‌های متفاوت بوده و بخشی از نیاز چشم گیر داخل را تأمین کننده در اینجا وظیفه دستگاه‌های دولتی باید وارد کار شود تا خط تولید شکل گیرد. خط تولیدی که از قبل با یک برنامه مشخص برای جامعه‌ای مشخص لباس تولید خواهد کرد لباسی که هم با چارچوب اجتماعی همسو باشد هم با آیت‌های یک تولید بین‌المللی.

متأسفانه در سال‌های اخیر موضوع کنترل کیفی و تولید محصول مرغوب کمی از اهمیتش کاسته شده و این سبب کاهش صادرات حرفه ای پوشاک از طرق گمرکی و راه‌های صادراتی شده است که امیدواریم با یک اولویت‌بندی اصولی از طریق دستگاه‌های نظارتی کنترل کیفی از اهمیت بالایی برخوردار شود تا محصول صادراتی مرغوب در کشور بالا رفته و از این طریق بتوانیم جلوی ورود کالاهای نامرغوب را گرفته و هر محصولی با هر تعریف



در پی حل مشکلات موجود برای رسیدن به آیین‌نامه ای اجرایی در این حوزه باشد تا با ایجاد یک زنجیره مناسب این نیاز مهم اساسی به نحوی درست پاسخ داده شود و مردم را از مصرف‌گرایی دور کند. چراکه با تولید درست و هدفمند جلوی آسیب به طبیعت گرفته خواهد شد و به مد پایدار خواهیم رسید. از این رو صنعت پوشاک یک گزینه از زنجیره ارزش خانواده است که باید هدفمند، با برنامه و بروز جلو رود تا در مسیر درست خود قرار گرفته و بتواند در خدمت مخاطبش قرار گیرد.



حال وقت ورود مدیر کسب و کار و مدیر فروش است که با گام‌های دقیق و درستی که برمی‌دارند و با انتخاب در بزنگاه‌های بازاریابی محصول را طوری به مخاطب معرفی می‌کنند که مخاطب به مشتری تبدیل می‌شود و نیاز خودش را در آن محصول می‌بیند. اگر تمام این مراحل با موفقیت طی شود قطعاً فروش محقق خواهد شد و اینجا دیگر حمایت دولت را طلب می‌کند که بستر صادرات را برای تولید کننده فراهم نماید تا هم بتواند به عنوان یک محصول فرهنگی تمدن دار فرهنگ ایرانی را صادر کند و هم چرخه اقتصادی کشور را قوی‌تر کند. بنابراین ما در هر کار تأثیر گذار و بزرگی نیاز به ایجاد یک زنجیره قوی و تأثیر گذار داریم که از سر وظیفه و دغدغه برای توسعه فرهنگ و اهمیت نوع لباس و پوشش در جامعه وارد کار شود و با نگاهی تخصصی، حرفه‌ای و کنشگر

۵) نگاه حمایتی دولت‌ها برای تسهیل شرایط توزیع در داخل و ارسال به خارج اگر دسترسی به مواد اولیه مرغوب و با کیفیت نباشد عملاً رقابت با کشورهای توسعه‌یافته در صنعت پوشاک بی معنی خواهد بود لزوماً نباید این مواد در داخل تولید شود بلکه می‌توانیم با هماهنگی بین چند وزارت خانه این مواد اولیه را وارد کنیم در گام بعدی اگر مواد اولیه درجه یک که شامل پارچه و تجهیزات تولید و ملزومات طراحی و تکمیل‌کننده لباس یا اصطلاحاً خرج کار است در دسترس باشد اما طراح توانایی استفاده و بکار گیری از آن را نداشته باشد عملاً تمام زحمات به هدر رفته است. حال در بخش تولید هم طراحی دخیل است، طراحی که بتواند طرحی را اتود بزند که به تولید نزدیک باشد یعنی ذهنی خلاق و حرفه‌ای دارد و نمونه‌گیری و تولید به درستی پشت سر گذاشته خواهد شد.

#### نویسنده:

مهسا فرزانه، طراح و تولید کننده پوشاک بانوان





## تریبون اول این شماره اختصاص دارد به معرفی شرکت بنا یار مهرآز ایرانیان با " ارائه خدمات نوین طراحی و ساخت بر پایه BIM " و گفتگو با آقای سعید خلیلی قمی



صنعت ساخت (ساختمان‌های مسکونی، اداری، تجاری، ...، ریلی، زیرساخت‌ها، آب و فاضلاب، فرودگاهی، ...) برخلاف بسیاری از صنایع دیگر با چالش‌های عدیده‌ای روبرو می‌باشد که شاید بتوان مهم‌ترین دلیل آن را به عدم ورود این صنعت به دنیای دیجیتال و به بیان دیگر سطح پایین دیجیتالی شدن آن جستجو نمود قلمداد نمود. با توجه به مشکلات و کمبودهای موجود در صنعت ساخت، محققین و مهندسين فعال در این حوزه مؤثرترین راه بالا بردن نرخ بهره‌وری و همچنین تأمین رضایت کارفرمایان نهایی و بهینه نمودن اقتصادی، فنی و کیفی پروژه‌ها را در استفاده از مفهوم مدل‌سازی اطلاعات ساخت (BIM) یافتند که هم‌اکنون در دنیا به صورت گسترده‌ای در حال استفاده در صنعت ساخت می‌باشد. از این رو اعضای هیئت مؤسس شرکت بنا یار مهرآز ایرانیان با توجه به نیاز مبرم صنعت ساخت در استفاده از فناوری‌های نوین در این حوزه به فکر ارائه خدمات روز مبتنی بر BIM به پروژه‌های داخل کشور افتادند که منجر به تشکیل و راه‌اندازی این مجموعه گردید.

در کنار این موضوع اقداماتی چون معرفی این مفهوم به ارگان‌های دولتی و خصوصی، کارفرمایان، دانشجویان و کلیه ذینفعان صنعت ساخت کشور صورت پذیرفت. اعضای هیئت‌مدیره شرکت بنا یار مهرآز ایرانیان افتخار عضویت در تیم تدوین‌کننده اولین و تنها دستورالعمل اجرایی پیاده‌سازی مدل‌سازی اطلاعات ساخت (BIM) در پروژه‌های عمرانی نظام فنی اجرایی کشور که در سال ۱۴۰۰ از سوی سازمان مدیریت و برنامه ریزی استان تهران منتشر شد به‌عنوان اعضای ارشد تیم تدوین‌کننده این دستورالعمل را دارند. این دستورالعمل اولین دستورالعمل پیاده‌سازی BIM در پروژه‌های سه‌عاملی در جهان می‌باشد.

**هدف شما از ایجاد این کسب‌وکار چه بوده است؟**

همان‌طور که اشاره شد صنعت ساخت نه تنها در ایران بلکه در جهان دچار چالش‌هایی می‌باشد. هدف تیم ما از راه‌اندازی این کسب‌وکار را کمک به کارفرمایان داخل کشور در استفاده و به‌کارگیری فناوری‌های نوین در صنعت ساخت جهان و بومی‌سازی



این خدمات با توجه به نیازهای داخلی می‌باشد. از سوی دیگر بتوان فعالان حوزه صنعت ساخت در کشور را برای ورود به بازارهای جهانی کمک و یاری نمود.

**چه پتانسیل‌ها و فرصت‌هایی حوزه طراحی و معماری دیدید که سراغ این کار اومدید؟**

طبق آمارهای موجود و منتشرشده از سوی مراجع رسمی و ذیصلاح کشور، صنعت ساخت به‌عنوان یکی از اساسی‌ترین صنایع حال حاضر کشور مطرح می‌باشد. میلیون‌ها نفر به‌صورت مستقیم و غیرمستقیم در این صنعت مشغول به کار و فعالیت می‌باشند. از

سوی دیگر باگذشت زمان و نیازهای بازار و مشتریان و کارفرمایان این حوزه به استفاده از فناوری‌های نوین تصمیم به ورود به این کسب وکار در حوزه ارائه خدمات نوین در کلیه چرخه حیات پروژه‌ها افتادیم که بتوانیم برای ذینفعان این عرصه یک مزیت رقابتی ایجاد نموده و همچنین پاسخگوی نیازهای مشتریان و کارفرمایان در این بخش باشیم.

**معرفی کلی از خدمتی که ارائه می‌کنید بفرمایید.**

پیاده‌سازی BIM در پروژه‌ها دارای مزایا و فواید بسیار زیاد مستقیم و غیرمستقیم می‌باشد که



نفر هم به صورت دورکاری در پروژه‌های مختلف با ما همکاری دارند. با توجه به زیاد شدن تعداد پروژه‌های ورودی به شرکت تعداد نفرات شاغل در شرکت به ۳۰ نفر هم در ماه افزایش یافته‌اند.

### تعدادی از خدمات را معرفی کنید.

- ۱- مدل‌سازی مبتنی بر BIM دیسیپلین‌های معماری، سازه، برق و مکانیک.
- ۲- رفع تداخلات (Clash Detection) بین بخش‌های مختلف پروژه.
- ۳- تهیه متره و برآورد هوشمند.
- ۴- تهیه نقشه‌های شاپ درآئینگ (معماری، سازه، برق و مکانیک) ..



- ۵- مصورسازی برنامه زمان‌بندی پروژه (تهیه مدل‌های چهاربعدی و پنج بعدی) (۴D و ۵D).
- ۶- تهیه مدل‌های واقعیت مجازی (Virtual Reality) و واقعیت افزوده (Augmented Reality).
- ۷- استقرار و پیاده‌سازی سیستم مدیریت و کنترل پروژه (PMO).

### چه موفقیت‌هایی یا تجربیات موفق با این خدمت به دست آورده‌اید؟

با تلاش‌های صورت گرفته در کشور استقبال بسیار خوبی از این خدمات فناورانه صورت پذیرفته است. این شرکت افتخار انجام پروژه‌های مهمی در سطح کشور را داشته است. از مهم‌ترین دستاوردهای این شرکت می‌توان به حضور اعضای هیئت‌مدیره این شرکت در تیم تدوین اولین و تنها دستورالعمل اجرایی پیاده سازی مدل‌سازی اطلاعات ساخت (BIM) در پروژه‌های عمرانی نظام فنی اجرایی کشور (در تیم دانشگاه علم و صنعت ایران)، پیاده‌سازی BIM در بخشی از پروژه‌های اقدام ملی شهر سیرجان (برای اولین بار در کشور)، پیاده‌سازی BIM در پروژه فرودگاه بین‌المللی جزیره زیبای کیش (با همکاری دانشگاه هنر اصفهان)، آموزش و ترویج فناوری‌های نوین مبتنی بر مدل سازی اطلاعات ساخت (BIM) در دبیرخانه سازمان مناطق آزاد تجاری و اقتصادی کشور، پیاده‌سازی بیم در بخشی از پروژه ملی خط انتقال نفت گوره به جاسک، پیاده‌سازی BIM و شبیه‌سازی حریق در حرم مطهر امامین جوادین در شهر کاظمین عراق، پیاده‌سازی

کلیه ذینفعان یک پروژه ساختمانی اعم از مشاورین، طراحان، کارفرمایان، پیمانکاران و حداکثری دریافت خدمات و نیازهای پروژه خود می‌باشند.

### مخاطبان شما چه گروهی از جامعه است؟ چه بازخوردهایی تاکنون از آنان داشته‌اید؟

یکی از پایه‌ای‌ترین ویژگی‌های خدمات شرکت بنا یار مهر از ایرانیان، ارائه خدمات فناورانه به کلیه ذینفعان در چرخه حیات پروژه‌ها می‌باشد. این خدمات از مرحله ابتدایی و شکل‌گیری پروژه‌ها (طرح مفهومی) شروع می‌شود و در مراحل طراحی پروژه، تدارکات، ساخت، مدیریت و کنترل پروژه و حتی بهره‌برداری از پروژه ادامه پیدا می‌کند. از این سو کلیه کارفرمایان بخش خصوصی و دولتی، ارگان‌ها و دفاتر فنی مهندسی، مشاوران، پیمانکاران، دفاتر طراحی، تعاونی‌های مسکن، انبوه‌سازان و ... از مخاطبان ما در ارائه خدمات فناورانه مبتنی بر مدل‌سازی اطلاعات ساخت و همچنین مدیریت و کنترل پروژه می‌باشند.

تاکنون کارفرمایانی که از خدمات ما استفاده کرده‌اند از پایین آمدن هزینه‌ها، رفع دوباره‌کاری‌ها و بالا رفتن سرعت عملیات ساخت، متره های دقیق و قابل‌تغییر از کلیه بخش‌های پروژه رضایت بسیار بالایی داشته‌اند و طبق تحلیل‌های انجام‌شده با پیاده‌سازی این فرآیند عملاً چندین برابر هزینه های ارائه خدمات ما را به صورت مستقیم و غیرمستقیم به پروژه برگردانده‌اند.

### چه تعداد نیروهایی در مجموعه شما و با چه تخصص‌هایی مشغول کار هستند؟

هم‌اکنون ۱۰ نفر به صورت مستقیم در شرکت مشغول به فعالیت هستند و همچنین تعداد ۵

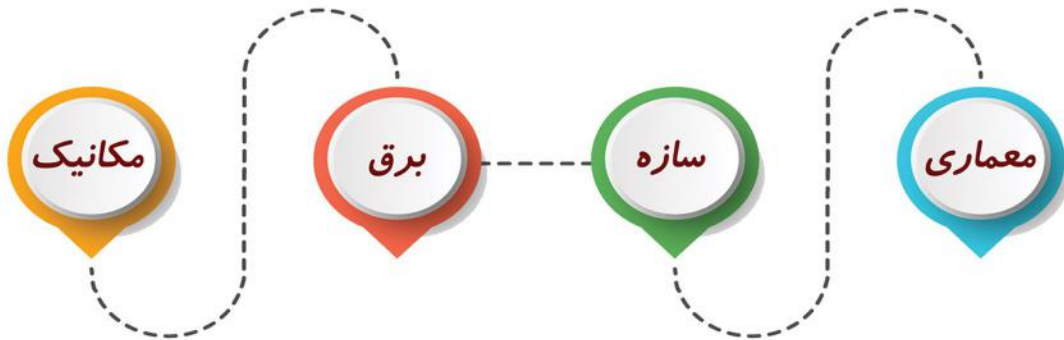
بهره‌برداران نهایی پروژه از آن منتفع خواهند شد. عملاً با پیاده‌سازی BIM ما یک ماکت دیجیتالی حاوی اطلاعات از کلیه المان‌های معماری، سازه، برق و مکانیک ایجاد می‌کنیم که در طی فرآیند ایجاد آن کلیه اشتباهات احتمالی، دوباره‌کاری‌ها، ضعف‌های طراحی، پیدا کردن دید کامل از پروژه توسط کارفرما و دیگر ذینفعان پروژه، کاهش هزینه‌ها، بالا بردن سرعت ساخت، بهینه کردن مدل‌های زمان بندی پروژه، شبیه‌سازی فرآیندهای اجرایی پروژه با استفاده از مدل‌های چهاربعدی (۴D)، کمک به بهره‌برداری نهایی و توسعه‌های آتی پروژه. از سوی دیگر با استفاده از فناوری‌هایی چون واقعیت مجازی (Virtual Reality) و واقعیت افزوده (Augmented Reality) می‌توان به بالا بردن رضایت کارفرمایان و همچنین فروش پیش‌فروش پروژه‌ها کمک بسیار شایانی نمود.

### خدمات شما چه تمایز یا نوآوری‌هایی با سایر نمونه‌های مشابه دارد؟

یکی از بارزترین وجه تمایز ارائه خدمات توسط شرکت ما بومی شدن کلیه خدمات فناورانه با نیازهای داخلی کشور می‌باشد. از نکات قابل تمایز این شرکت فناورانه ارائه این خدمات به صورت یک بسته کامل در همه رشته‌ها (معماری، سازه، برق و مکانیک، مدیریت و کنترل پروژه، واقعیت مجازی و افزوده) می‌باشد. وجود یک تیم کامل و حرفه‌ای در ارائه خدمات اشاره‌شده منجر به رضایت و



## پیاده سازی BIM در پروژه های مسکونی ، تجاری ، اداری ، درمانی ، ...



طراحی و تحلیل مدل سازه ای

معماری پوسته

مدلسازی کلیه الحاقات و اجزای سازه ای

مدل ادغام شده کل پروژه

ورود اطلاعات تجهیزات و مصالح

مدلسازی اجزای معماری

مدلسازی تاسیسات برقی و مکانیکی



بنیاد مهرآز ایرانیان  
www.BIMsolutions.ir



یکی از پایه‌ای‌ترین ویژگی‌های خدمات شرکت بنا یار مهر از ایرانیان، ارائه خدمات فناورانه به کلیه ذینفعان در چرخه حیات پروژه‌ها می‌باشد. این خدمات از مرحله ابتدایی و شکل‌گیری پروژه‌ها (طرح مفهومی) شروع می‌شود و در مراحل طراحی پروژه، تدارکات، ساخت، مدیریت و کنترل پروژه و حتی بهره‌برداری از پروژه ادامه پیدا می‌کند.

BIM در پروژه توسعه صحن حرم مطهر حضرت زینب در کشور سوریه، پیاده‌سازی BIM در ساختمان اداری سازمان نظام‌مهندسی ساختمان استان قم، پیاده‌سازی واقعیت مجازی در پروژه ۴۷۰ واحدی افق متعلق به سازمان بنیاد مسکن انقلاب اسلامی، پیاده سازی BIM در کلینیک بیمارستان شهید بهشتی استان قم و ده‌ها پروژه موفق دیگر را اشاره نمود.

### چه موانع یا مشکلاتی در راه کسب‌وکار شما بوده و یا هست؟

منجر به عدم رضایت کارفرما و همچنین عدم کسب منافع موردنظر می‌گردد. از سوی دیگر عنصر تجربه در کار تیمی بسیار مهم و حیاتی می‌باشد. حتماً در هر رشته از افراد باتجربه‌ای که در زمینه طراحی و اجرا فعالیت داشته‌اند استفاده گردد تا مدل‌های تولیدشده قابلیت اجرایی داشته باشد.

با توجه به عنایت مقام معظم رهبری به موضوع محصولات و خدمات دانش‌بنیان در کشور، اولین گام در این مسیر را می‌توان به معرفی این محصولات و خدمات در رشته‌های مختلف به مردم و همچنین افراد مختلف در صنایع کشور در نظر گرفت. در گام بعدی با تسهیل کردن ارائه این محصولات و خدمات به متقاضیان داخل کشور و حتی خارج از کشور می‌توان میزان سهم بازار از این خدمات و محصولات را در کشور گسترش داده و در نهایت شاهد نتایج مثبت آن در عرصه‌های مختلف کشور بود. به عقیده این‌جانب، حمایت‌های حاکمیتی از محصولات و خدمات دانش‌بنیان باید بیشتر از اینکه مالی باشد، معنوی و در راستای ایجاد بازاری بزرگ‌تر و آشنایی و اقبال و ترغیب هر چه بیشتر مردم برای استفاده از این خدمات باشد. مطمئناً نتایج مثبت آن به همراه خواهد آمد. تسهیل امور مالیاتی و مخصوصاً بحث بیمه تأمین اجتماعی از دغدغه‌های همیشگی شرکت‌های دانش‌بنیان و فناور که عمدتاً نوپا می‌باشند بوده و می‌باشد که نیاز به بازبینی اساسی در راستای تسهیل امور مرتبط با آن را دارد.

### انتظارات شما در خصوص حمایت‌های دولتی مانند برنامه توسعه زیست‌بوم شرکت‌های خلاق چیست؟

معرفی شرکت‌های ارائه‌دهنده خدمات فناورانه به ارگان‌های خصوصی و دولتی و تسهیل در عقد قرارداد و ارائه خدمات به کارفرمایان با ارائه تشویق‌ها باعث ترغیب شدن کارفرمایان به استفاده از این خدمات می‌گردد. همچنین تسهیل کردن و یا معافیت امور مالیاتی و بیمه تأمین اجتماعی برای شرکت‌های عضو زیست بوم خلاق شرکت می‌تواند مزیت رقابتی را برای این شرکت‌ها ایجاد نماید.

### پیشنهاد شما برای کسانی که قصد ورود به این حوزه کسب‌وکار را دارند چیست؟

پیشنهاد بنده برای عزیزانی که قصد ورود به این حوزه کاری دارند این است که حتماً به صورت تیمی و در تمامی رشته‌ها (معماری، سازه، برق و مکانیک) اقدام به فعالیت و کار گروهی نمایند. چون عملاً پیاده‌سازی BIM در یک یا دو رشته و بدون تجمیع همه رشته‌ها

سایت:

www.BIMsolutions.ir

اینستاگرام:

iibimsolutions

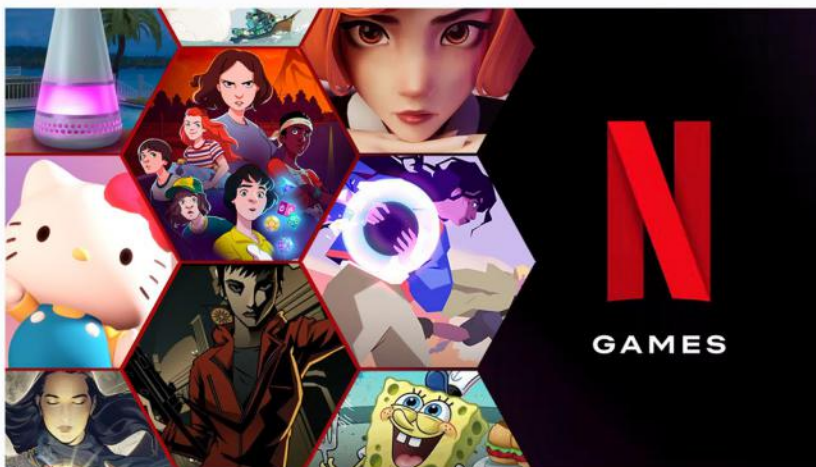


# بازارپردازی فرهنگی و ارتباط دو سویه

## فیلم‌ها و بازی‌ها

(مطالعه موردی نتفلیکس)

دنیای سرگرمی دائماً در حال تکامل است، صنعت بازی نیز به‌عنوان بخشی از دنیای سرگرمی در طول سال‌ها تکامل یافته است، فناوری‌های جدید و پلتفرم‌ها و دستگاه‌های جدیدتر وارد عمل شده‌اند و روندهای موجود در صنعت بازی را تغییر داده‌اند. بر همین اساس، شاهد تغییرات زیادی در نحوه ارائه محتوا یا جذب کاربران بوده‌ایم، به طور مثال مردم خواهان دریافت و یا مشاهده محتوا به روش‌های جدید، برحسب تقاضا و نیاز شخصی از دامنه وسیعی از دستگاه‌های دیجیتال در هر زمان برای مصرف هستند. از طرفی دیگر همان مخاطبان بدون در نظر گرفتن زبان یا فرهنگ خود و ماورای تفاوت‌های موجود، انتظار تجربه‌های لذت‌بخش و معنادار مشابهی را دارند، چرا که تجربه هم‌زمان و مشابه با سایر افراد در نقاط مختلف جهان بر شگفتی این تجربه می‌افزاید. فعالان حوزه سرگرمی نیز با شناسایی این نیازها، از طریق تلویزیون، سینما و بازی همواره به دنبال انتقال احساسات به سراسر جهان بوده‌اند.



صنعت بازی به دلیل اهمیت آن برای فرهنگ، سرگرمی و پیشرفت تکنولوژی درصدد است تا از جدیدترین فناوری‌ها استفاده کند و بازی‌ها را در قالب چندین پلتفرم و رسانه برای بیش از دو میلیارد نفر در سرتاسر جهان قابل استفاده کند. از سوی دیگر شرکت‌های رسانه‌ای در تلاش هستند تا مشترکین پولی را در سرویس‌های پخش ویدیویی خود حفظ کنند. آن‌ها همچنین با صنعت بازی رقابت می‌کنند و تلاش دارند هم سرگرمی و هم تعامل اجتماعی را ارائه دهند در این راستا از تکنیک‌های جدید بازارپردازی در این حوزه بهره می‌گیرند.

بر اساس آن چه گفته شد، امروزه بازارپردازی از طریق صنعت بازی به امری رایج از سوی مدیران و شرکت‌های رسانه‌ای تبدیل شده است که سرویس‌های ویدیو به درخواست نیز از این قاعده مستثنی نبوده‌اند. در حقیقت ویدیو به درخواست یکی از پرطرفدارترین نوع محتوای آنلاین است. نظرسنجی اخیر هاب اسپات<sup>۱</sup> نشان داد که مخاطبان، ویدیو را به سایر اشکال محتوا مثل مقالات و بلاگ، اینفوگرافیک‌ها و موارد دیگر ترجیح می‌دهند. همچنین گزارش‌های دیگر حاکی از افزایش تماشای ویدیو در سامانه‌های ویدیو به

درخواست است. طبق پیش‌بینی‌های گزارش سالانه سیسکو سیستمز<sup>۲</sup>، تقاضا برای تماشای ویدیو رو به افزایش است و تعداد دستگاه‌های متصل به اینترنت تا سال ۲۰۲۳ بیش از سه برابر جمعیت جهان خواهد بود. این افزایش تقاضا، منجر به فرصت‌های فوق العاده برای کسب‌وکارها و همچنین تولیدکنندگان محتوا خواهد شد. از سوی دیگر سال‌هاست که اقتباس بازی‌های دیجیتال در قالب انیمیشن، لایو اکشن، فیلم یا سریال تلویزیونی به طور فزاینده‌ای محبوب شده‌اند. در سال گذشته اما رویکرد جدیدی برای ساخت بازی بر اساس فیلم‌ها و سریال‌های محبوب نیز مطرح شد و به ارتباط دوسویه فیلم‌ها و بازی‌ها کمک کرد. فرض اصلی این نوع بازارپردازی این است که اگر فیلمی موضوع یا شخصیت‌های جذابی داشته باشد، طرفدارانی که فیلم را می‌بینند نیز دوست دارند کالاهای مرتبط با آن اثر را به‌عنوان یادگاری خریداری کنند و در اختیار داشته باشند. این موضوع فرصت بازاریابی را برای تولیدکنندگان و تاجران چنین محصولاتی فراهم می‌کند. درعین‌حال، این کالاها می‌توانند برای خود فیلم نیز عنصری تبلیغاتی باشند و به جذب بیشتر مخاطبین از این طریق کمک کنند.

درخواست است. طبق پیش‌بینی‌های گزارش سالانه سیسکو سیستمز<sup>۲</sup>، تقاضا برای تماشای ویدیو رو به افزایش است و تعداد دستگاه‌های متصل به اینترنت تا سال ۲۰۲۳ بیش از سه برابر جمعیت جهان خواهد بود. این افزایش تقاضا، منجر به فرصت‌های فوق العاده برای کسب‌وکارها و همچنین تولیدکنندگان محتوا خواهد شد.

از سوی دیگر سال‌هاست که اقتباس بازی‌های دیجیتال در قالب انیمیشن، لایو اکشن، فیلم یا سریال تلویزیونی به طور فزاینده‌ای محبوب شده‌اند. در سال گذشته اما رویکرد جدیدی برای ساخت بازی بر اساس فیلم‌ها و سریال‌های محبوب نیز مطرح شد و به ارتباط دوسویه فیلم‌ها و بازی‌ها کمک کرد.

### [۱] HubSpot

یک توسعه‌دهنده آمریکایی محصولات نرم‌افزاری برای بازاریابی، فروش و خدمات مشتری است. هدف آن ارائه ابزارهایی برای مدیریت ارتباط با مشتری، بازاریابی رسانه‌های اجتماعی، مدیریت محتوا، تجزیه و تحلیل وب، بهینه‌سازی موتورهای جستجو، چت زنده و پشتیبانی مشتری است.

### [۲] Cisco Systems

یک شرکت چندملیتی آمریکایی است که سخت‌افزار شبکه، نرم‌افزار، تجهیزات مخابراتی و سایر خدمات و محصولات با تکنولوژی بالا را توسعه، تولید و به فروش می‌رساند. سیسکو در بازارهای فناوری خاص مانند اینترنت اشیا، امنیت دامنه، ویدئو کنفرانس و مدیریت انرژی تخصص دارد. یکی از بزرگترین شرکت‌های فناوری در جهان است.



که بازیکنان را تشویق می‌کرد تا در مسیر ردیابی کارمن سندیکو شرور سرخ‌هایی را پیدا کنند و حل کنند. با اقتباس از این بازی؛ یک فیلم انیمیشن محصول ۲۰۲۰ با عنوان زدیدن یا نزدیدن ساخته شد که در ۱۰ مارس ۲۰۲۰ در نتفلیکس منتشر شد و بازخوردهای کلی مثبتی دریافت کرد.

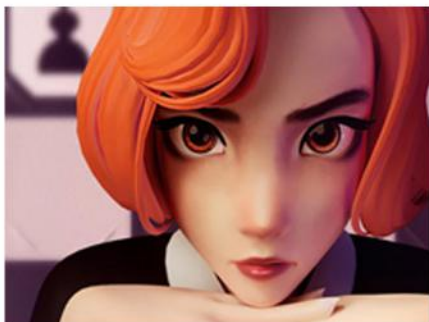


پس از بررسی موارد انطباق از بازی‌های دیجیتال برای ساخت فیلم‌ها و سریال‌های تلویزیونی، در این بخش به سریال‌ها و فیلم‌هایی اشاره می‌شود که قرار است به بازی‌های دیجیتال تبدیل شوند. نتفلیکس اخیراً تصمیم خود را برای گسترش محصولات بازی خود اعلام کرده است و اظهار داشته که تا پایان سال جاری بیش از ۵۰ بازی دیجیتال را مستقیماً بر روی پلتفرم خود عرضه خواهد کرد.

در ادامه به برخی از این آثار اشاره می‌شود:

#### کوبین گامبیت (ملکه شطرنج)

کوبین گامبیت سریالی درباره یک اعجوبه شطرنج به نام بث با بازی آنیا تیلور بوده است که نتفلیکس بر اساس آن قرار است یک بازی بسازد، این بازی دیجیتال در مورد شطرنج است و مخاطبان جوان‌تر را هدف قرار داده است. طرفداران این مجموعه می‌توانند شطرنج را تجربه کنند، تریلر گیم پلی نشان می‌دهد که بازی دیجیتال کوبین گامبیت شامل درس‌ها و نکات شطرنج است که به کاربران اجازه می‌دهد به بازی شطرنج ادامه دهند.



#### کسلوانیا

یک مجموعه آمریکایی و انیمیشن تلویزیونی با ژانر اکشن برای بزرگسالان است که برای سرویس پخش نتفلیکس و بر اساس مجموعه بازی‌های دیجیتال ژاپنی با همین نام ساخته شده است. سبک هنری این فیلم به شدت متأثر از انیمیشن ژاپنی و آثار هنری ایامی کوچیما است. این سریال در ۷ ژوئیه ۲۰۱۷ در نتفلیکس پخش شد و در همان روز برای فصل دوم توسعه یافت. فصل دوم در ۲۶ اکتبر ۲۰۱۸ پخش شد. فصل سوم ده قسمتی توسط نتفلیکس در ۵ مارس ۲۰۲۰ منتشر شد. این سریال با انتشار فصل چهارم خود در ۱۳ مه ۲۰۲۱ به پایان رسید. این سریال نقدهای مثبتی دریافت کرد. به‌خصوص در زمینه جلوه‌های بصری و صداپیشگی‌اش که مورد تحسین قرار گرفت.



#### مانستر هانتز

فیلمی در ژانر فانتزی و هیولایی به نویسندگی تهیه‌کنندگی و کارگردانی پل دلبیو. اس. اندرسون است که در دسامبر سال ۲۰۲۰ منتشر شد. این فیلم بر اساس مجموعه بازی‌های دیجیتال به همین نام و ساخته شرکت کپ کام به رشته تحریر درآمده است. این فیلم بسیار شبیه بازی‌های موفق است و رویدادهایی را که حول تعامل انسان با موجودات عجیب و غریب از جمله اژدهای بزرگ مشاهده می‌شود، نشان می‌دهد.

#### کارمن سندیکو (زدیدن یا نزدیدن)

کارمن سندیکو کجای دنیاست؟ یک سری بازی است که در سال ۱۹۸۵ ساخته شد و به‌عنوان یک بازی دیجیتال آموزشی منتشر شد که

رویه کلی در این است که تهیه‌کنندگان یا توزیع کنندگان فیلم که حقوق فیلم‌ها را دارند، به اشخاص ثالث مجوز تولید و فروش چنین محصولات فرعی را با هزینه ثابت به‌اضافه حق امتیاز مرتبط با درآمد فروش (حدود ۵ تا ۱۰ درصد) می‌دهند. تولیدکنندگان فیلم این روش را به‌عنوان منبع درآمد اضافی و همچنین وسیله‌ای برای تبلیغ فیلم‌های خود از طریق ایجاد آگاهی بیشتر از طریق محصولات تجاری می‌دانند.<sup>۴</sup>

فیلم‌های استار وارز (جنگ ستارگان) مبدع این احتمال بودند که محصولات تجاری می‌تواند طرفداران را به سمتی سوق دهد که کالاها را بیشتر از فیلم واقعی دوست داشته باشند. این محصولات شامل اسباب‌بازی، لباس‌ها، بازی‌های رایانه‌ای و ... بوده است.



با توجه به این واقعیت، پلتفرم‌های ویدیو به درخواست برای یافتن مشتریان جدید تلاش می‌کنند تا وارد صنعت بازی‌های دیجیتال شوند. ورود نتفلیکس به عرصه ساخت بازی‌های اقتباسی را نیز می‌توان یکی از مصادیق بازارپردازی دانست. نتفلیکس یکی از سرویس‌هایی است که به انتشار این آثار اقتباسی پرداخته است. البته همه این آثار لزوماً در نتفلیکس اورجینال در نظر گرفته نمی‌شوند، اما صرف‌نظر از این، نتفلیکس حقوق چندین مورد از این اقتباس‌ها را خریداری کرده یا مجوز آن‌ها را صادر کرده است.<sup>۵</sup>

در ادامه به برخی از فیلم‌های تولید شده اقتباسی از بازی‌های دیجیتال اشاره می‌شود.

#### آکادمی اسکای لندرز

استودیو اکتیویژن بلیزارد در سال ۲۰۱۶ سریالی به نام آکادمی اسکای لندرز ساخت که در نتفلیکس منتشر شد. این سریال به‌عنوان یک اسپین‌آف برای بازی‌ها در نظر گرفته شده است.

[۳] <https://drc.ircg.ir/5>

[۴] <https://www.cbr.com/netflix-tv-series-based-on-games>





### مانی هیست (سرقت پول)

یکی دیگر از سریال‌هایی که مورد توجه منتفلیکس برای ساخت بازی‌ها قرار گرفته است، سریال «مانی هیست» است، سریال محبوب اسپانیایی است که با نام «سرقت پول» نیز شناخته می‌شود. خلاصه رسمی که در وبسایت منتفلیکس یافت می‌شود، این بازی توسط استودیوی بازی‌سازی مستقل کیلاسافت توسعه داده شده و دارای گرافیک‌های پیچیده‌ای است و به بازیکنان این امکان را می‌دهد که گاوصندوق را بشکنند، قفل‌ها را انتخاب کنند و به سرقت از کازینو کمک کنند.



### شَدو اند بُن (سایه و استخوان)

سریال فانتزی سایه و استخوان نیز مجموعه دیگری است که به‌زودی در قالب یک بازی دیجیتال عرضه می‌شود. منتفلیکس اعلام کرده است که از آن یک بازی نقش‌آفرینی روایی تولید خواهد کرد که با توجه به ژانر فانتزی این سریال مناسب است. اگرچه هنوز هیچ تریلر مستقلی در دسترس نیست، منتفلیکس یک صفحه کامل به اطلاعات مربوط به بازی نقش‌آفرینی آینده با شخصیت‌ها و اطلاعات در مورد گیم‌پلی اختصاص داده است.



### اسکوئید گیم (بازی مرکب)

با موفقیت‌های گسترده سریال اسکوئیدگیم و استقبال بینندگان از این سریال که به یکی از پربیننده‌ترین مجموعه‌های منتفلیکس

سرویس‌های بازی کند و از این طریق فرصت‌های جدیدی را برای مخاطبان در جهت صرف‌زمان در این سامانه‌ها ایجاد کند که همین موضوع می‌تواند سبب تعمیق تعامل و افزایش جذابیت این سامانه‌ها برای کاربران و وفاداری در مصرف باشد.

در نهایت باید توجه داشت تحولات در ذائقه مصرف‌کنندگان محتوای آنلاین که در سال‌های گذشته با تقاضا برای تماشای ویدیو به صورت آنلاین مواجه همراه بوده است سبب شده است، مدیران این سرویس‌ها با ایجاد نیازمندی‌ها و علاقه‌مندی‌های جدید از جمله ورود به فضای بازی‌ها امکانات جدیدتری را برای مخاطبان خود ایجاد کنند.

### نویسنده:

مهشید شهیدی، دانشجوی دکتری جامعه‌شناسی، کارشناس پژوهش در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای



منتفلیکس در ۹۰ کشور تبدیل شد و ۲۸ روز پس از انتشار با بیش از ۱۱۱ میلیون بیننده، رکورد بریجرتون را شکست، مدیران این مجموعه تصمیم گرفتند که با توسعه بازی‌های دیجیتال بر اساس محتوای این سریال بار دیگر شانس خود را در جذب مخاطب امتحان کنند. در مجموع می‌توان گفت سامانه‌های ویدیو به درخواست با چند دلیل به سمت اقتباس از فیلم‌ها و ساخت بازی‌های دیجیتال رو آورده‌اند، اولین دلیل می‌تواند جذب مشتریان جدید برای سامانه‌ها باشد، یکی دیگر از دلایل گرایش سامانه‌های ویدیو به درخواست به اقتباس از سریال‌ها و توسعه بازی‌های دیجیتال این است که این موضوع می‌تواند به‌عنوان گسترشی طبیعی از مجموعه استراتژی‌های تولید محتوای سامانه‌ها باشد و به آن‌ها این امکان را بدهد تا هزینه‌های مربوط به مالکیت معنوی را برای ساخت بازی‌های دیجیتال از سریال‌های تولید شده توسط خودشان کاهش دهند. همچنین باید توجه داشت حرکت این سامانه‌ها به ساخت بازی‌های دیجیتال می‌تواند در راستای استراتژی چند خدماتی شدن و ارائه سرویس‌های گوناگون باشد. بر این اساس کاربران به جای داشتن برنامه‌های مجزا برای بازی و استریم، اکنون با استفاده از یک پلتفرم، چندین سرویس را دریافت می‌کنند. هدف اصلی از این اقدام ارائه یک مقصد سرگرمی متمرکز به کاربران خود است.

این موضوع همچنین می‌تواند به بازار نمایش‌ها و فیلم‌های موجود کمک کند و مخاطبان بازی‌های دیجیتال را علاقه‌مند به دیدن فیلم‌ها و مخاطبان فیلم‌ها را علاقه‌مند به استفاده از



فراخوان

**غنی سازی محتوا در رسانه های زیست بوم خلاق**

ارسال آثار: [ircreative.articles@gmail.com](mailto:ircreative.articles@gmail.com)

به منظور غنی سازی محتوا در رسانه های زیست بوم خلاق و استفاده از دانش و ظرفیت اساتید، محققین، دانشجویان، مدیران و کارشناسان شرکت های خلاق و دانش بنیان در حوزه صنایع خلاق و فرهنگی دعوت میگردد تا در صورت تمایل مقالات، گزارش ها و اطلاعات مناسب برای عرضه در رسانه های مرتبط را در موضوعات زیر ارسال نمایند.

همچنین شرکت های خلاق و دانش بنیان حوزه صنایع فرهنگی و خانه های خلاق و نوآوری و نیز تیم های فعال در این حوزه ها می توانند گزارش عملکرد و اقدامات خود را برای انتشار ارائه نمایند.

قابل ذکر است مقالات و گزارش ها به نام تدوین کننده منتشر خواهد شد. همچنین در صورتی که مقالات سابقه انتشار نداشته باشند، حق التألیف نیز پرداخت می گردد.

#### موضوعات مدنظر:

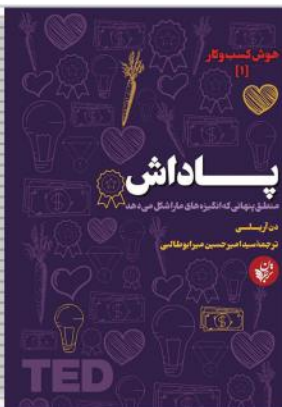
- اقتصاد خلاق در ایران، منطقه و جهان
- سرمایه گذاری در صنایع خلاق
- نقش صنایع خلاق در اشتغال زایی
- بررسی وضعیت صنایع خلاق و فرهنگی در نظام آموزشی کشور
- راهکارهای توسعه بازار در صنایع خلاق
- پویانمایی و فیلم
- آموزش، یادگیری
- بازی ویدئویی و موبایلی
- بازی، اسباب بازی و سرگرمی
- رسانه های صوتی و تصویری
- صنایع دستی، گردشگری و میراث فرهنگی
- نوآوری اجتماعی
- طراحی، معماری و ساختمان
- کتاب، تولید محتوا، چاپ و نشر
- گیاهان دارویی و طب سنتی
- مالی، سرمایه گذاری، بیمه
- مد و پوشش
- هنرهای تجسمی و نمایشی
- غذا و نوشیدنی
- سلامت



نشانی ایمیل برای ارسال آثار: [ircreative.articles@gmail.com](mailto:ircreative.articles@gmail.com)



## از ما بهتران



نویسنده: دن آریلی

مترجم: سید امیرحسین میرابوطالبی

ناشر: انتشارات ترجمان علوم

آیا تا به حال مجبور شده‌اید یک عمل تکراری را به روشی جدید انجام دهید؟ در این موقعیت احساس می‌کنیم همه نیروهای موجود در دنیا، دست به دست هم داده‌اند تا کار را برای ما دشوار کنند. بارها و بارها متوجه می‌شویم به الگوی سابق برگشته‌ایم و روش قدیمی را تکرار می‌کنیم. برای مثال اگر تا امروز به شکلی خاص بافتنی می‌کردید، برای آغاز روشی جدید به تمام هوشیاری خود نیاز دارید تا به وضعیت سابق برنگردید. احتمالا در این شرایط به اطرافیان خود می‌گویید: «چقدر سخت! شرطی شده بودم که این کار را با فلان روش انجام دهم!» اما چرا تغییر راه و روش انجام یک کار، تا این حد سخت و طاقت‌فرساست؟ دن آریلی در کتاب پاداش پاسخی علمی را به زبانی ساده شرح می‌دهد.

چیزی که امروز به آن «شرطی شدن» می‌گوییم، اولین بار توسط مکتب رفتارگرایی مطرح شد. اسکینر، پاولف و واتسون روان‌شناسان پیشگام این مکتب از محققان خواستند به جای تمرکز بر عوامل غیرقابل مشاهده مانند ناخودآگاه، به رفتارهای افراد توجه کنند. به نظر آن‌ها رفتار موضوع اصلی روانشناسی و تنها عامل موثر بر تغییر انسان است لذا دلیل دگرگونی افراد و تصمیم‌هایشان را باید در محرک‌های بیرونی که توسط دیگر اشخاص، طبیعت یا حیوانات اعمال می‌شود جستجو کرد. تکرار یک محرک که هربار به نتیجه مشابهی منجر می‌شود (برای مثال مشاهده روشن شدن هوا قبل از شنیدن صدای رعد) ما را «شرطی» می‌کند. زمانی که ما برای وقوع رعد لحظه‌شماری می‌کنیم، منتظر دیدن نوری بزرگ هستیم و همین انتظار و شرطی سازی در روابط بین افراد نیز اتفاق می‌افتد.

خرید کتاب از وب سایت:

[www.ketabrah.ir](http://www.ketabrah.ir)

## مهره حیاتی



نویسندگان: ست گادین  
مترجم: علیرضا خاکساران  
ناشر: نشر آموخته

ست گودین در کتاب مهره حیاتی به نسل جدید می‌آموزد که چگونه محصولات قابل توجهی بسازند، ایده‌های قدرتمند و ناب خود را گسترش دهند و براساس توانایی‌هایشان آینده خود را دچار تحولی بزرگ کنند. درواقع گودین توجه خود را به فرد معطوف می‌کند و

توضیح می‌دهد که چگونه هر کسی می‌تواند در سازمان خود تاثیر بسیار قابل توجهی بگذارد و به یک عضو ضروری و حیاتی تبدیل شود.

در بخشی از کتاب صوتی مهره حیاتی می‌خوانیم:

سگ دست ابزاری ساده است که می‌توانید با قیمت بسیار کمی از ابزار فروشی محله تان خریداری کنید؛ زیاد پر زرق و برق نیست ولی ضروری است. این وسیله چرخ را روی ارابه و هر چیزی را روی چیز دیگری نگه می‌دارد.

هر سازمان موفق دست‌کم یک مهره حیاتی دارد؛ برخی صدها و هزاران مهره حیاتی دارند. مهره حیاتی یک عنصر ضروری است که بخشی از عملیات را بهم متصل می‌دارد. بدون مهره حیاتی این اجزا فرو می‌ریزند. آیا در سازمان شخصی وجود دارد که به معنای واقعی کلمه غیر قابل جایگزین باشد؟ احتمالا نه. اما جایگزین کردن ضروری ترین افراد کار بسیار دشواری است. از دست دادن آن‌ها بسیار خطرناک و وجودشان به اندازه‌ای ارزشمند است که می‌توان آن‌ها را غیرقابل جایگزین در نظر گرفت. کل یک سازمان حول یک مهره حیاتی یا شاید عده‌ای از آن‌ها شکل می‌گیرد که وجود هر شخص ضروری بوده و ارزش نگه داشتن را دارد.

در این کتاب، ست گادین به ما یاد می‌دهد چطور با بهره‌گیری از این لحظه مهم، به آدمی تبدیل شویم که به عقیده‌ی تمام دنیا، غیرقابل جایگزین است و این مسیر را منوط به یک چیز می‌داند: اینکه تصمیم بگیریم و دست به انتخابی بزنیم که پیش روی ماست: می‌توانیم همرنگ جماعت شویم یا سری توی سرها درآوریم. نمی‌توانیم هر دوی این کارها را با هم انجام دهیم. قوانین بازی تغییر کرده‌اند و با روش‌های قدیمی نمی‌توان موفق شد. نظام آموزشی هنوز هم در پی نهادینه‌سازی این باور در ماست که باید سرمان به کار خودمان باشد و موبه‌مو از دست‌ورعمل‌ها پیروی کنیم. در حالی که چنین چیزی در دنیای پرشتاب کنونی و زوال صنایع سنتی و تفکرهای سنتی مدیریتی دیگر جوابگو نیست. نویسنده معتقد است که با هدف تبدیل شدن به یکی از چرخ دنده‌های صنایع غول‌پیکر به دنیا نیامده‌ایم. بلکه ما را این‌طور تربیت کرده‌اند. اما گزینه‌ی دیگری نیز پیش رو داریم که همان تبدیل شدن به یک مهره حیاتی است؛ فرآیندی تدریجی و مسیری که طی آن باید ویژگی‌هایی را در خود پرورش دهیم که ما را غیرقابل جایگزین می‌سازند.

[www.amookhteh.ir](http://www.amookhteh.ir)

خرید کتاب از وب سایت :

[www.bpluspodcast.com](http://www.bpluspodcast.com)

دانلود پادکست :



## پکیج کتاب‌های استراتژی

نویسنده: مجتبی لشکرلوکی  
ناشر: آریانا قلم



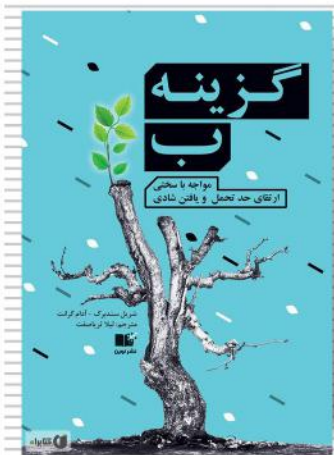
این پکیج که شامل ۵ کتاب می‌باشد به صورت کامل و فشرده دانش مدیریت استراتژیک را از پیدایش تا پیاده سازی و سپس پایش استراتژی به شما می‌آموزد. در کتاب «ذهن استراتژیست» یاد خواهید گرفت چگونه استراتژیک بیاندیشید. این کتاب برای همه مفید است. حتی اگر کاری به استراتژی ندارید شما باید به تفکر استراتژیک مجهز شوید. ۱۰ اصل تفکر استراتژیک و بیش از ۲۰ تفکرافزار هوش استراتژی را مطالعه خواهید کرد. در کتاب «هنر رقصیدن با استراتژی» با برنامه ریزی استراتژیک مدرن آشنا می‌شوید و ۴ چشمه جوشان استراتژی را در می‌یابید.

در کتاب «جاری سازی استراتژی» یاد خواهید گرفت چه کنید تا استراتژی شما در عمل محقق شود؟ (در قالب ۱۴ گام تبدیل استراتژی روی کاغذ به نتایج روی زمین) در کتاب «کنترل و پایش استراتژی» یاد خواهید گرفت برای اینکه استراتژی بتواند اجرا شود چگونه سازمان را تحت کنترل درآوردید و چگونه می‌توانید از صحت خود استراتژی و کیفیت اجرای استراتژی اطمینان حاصل کنید. (با ۱۴ ابزار و اهرم کنترل) در کتاب «جعبه ابزار استراتژی» با تکنیک‌ها، ابزارها و مدل‌هایی که باید دم دست یک استراتژیست، یک مدیر دفتر استراتژی، یک مشاور استراتژی، یک کارشناس استراتژی باشد آشنا خواهید شد. (۳۰ ابزار تحلیلی مدیریت استراتژیک)

خرید کتاب از وب سایت : [www.aryanaghalam.com](http://www.aryanaghalam.com)

## گزینه ب

نویسنده: شریل سندبرگ آدام گرانت  
مترجم: لیلا ثریاصفت  
ناشر: نشر نوین



کتاب گزینه ب؛ مواجهه با سختی، ارتقای حد تحمل و یافتن شادی ترکیبی از بینش‌ها و ایده‌های شخصی شریل سندبرگ با تحقیقات آگاهی بخش آدام گرانت در زمینه توانایی مواجهه با سختی‌ها می‌باشد.

همه ما با یک میزان انعطاف‌پذیری ثابت به دنیا نیامده‌ایم. انعطاف‌پذیری همانند عضله‌ای است که باید رویش کار کنیم و آن را بسازیم. شریل سندبرگ یکی از رهبران کسب‌وکار و یک فرد نوع دوست و از مدیران کلیدی شرکت فیسبوک است. او نویسنده کتاب پر فروش «تغییر مسیر؛ زنان، شغل و میل به پیشرفت» است.

در بخشی از کتاب گزینه ب می‌خوانیم:

یکی از دوستانم به نام کالین سامرز در مراسم تشییع جنازه دیو پیشم آمد. او به جای اینکه بگوید «تسلیت می‌گویم»، گفت: «من پدرم را در چهار سالگی از دست دادم». با شنیدن این حرف ناگهان گفتم: «اوه، چه خوب»، بعد سریعاً اضافه کردم: «این برای من مثل یک کورسوی امیدیه، اینکه بچه هام رو دارم و اون‌ها پدرشون را برای سال‌های بیشتری نسبت به تو دیده‌اند». من به خاطر عکس‌العملم سریعاً خجالت زده شدم ولی دوستم مرا در آغوشش گرفت و گفت منظورت را می‌فهمم و می‌دانم که بدون منظور آن کلمات را به زبان آوردی و قول می‌دهم که فرزندانم بیشتر از چیزی که فکرش را بکنی قوی هستند». آن لحظه در آن روز وحشتناک باعث شد کمی احساس بهتری داشته باشم.

خرید کتاب از وب سایت : [www.ketabrah.ir](http://www.ketabrah.ir)

دانلود پادکست : [www.fidibo.com](http://www.fidibo.com)



## تریبون دوم این شماره اختصاص دارد به معرفی شرکت فناوران ذهن رسا با "آقای لجستیک" و گفتگو با آقای سامان حبیب الهی



آقای لجستیک ابتکاری بود که از دل دانشگاه بیرون آمد. در واقع می‌توان این‌طور گفت که این پلتفرم رابط بین صنعت، دانشگاه و تکنولوژی است؛ ما قبل از ورود به این حوزه، صنعت و قواعد علمی را آنالیز کردیم و در کنار تجربه حضور در این بازار و همچنین تحقیق و توسعه صورت گرفته از رصد کردن کشورهای دیگر که تصمیم به تحولات رویکردی صنعت حمل‌ونقل بین‌المللی خود، از طریق فناوری بودند، نیاز به وجود چنین پلتفرمی تشخیص داده شد.

هدف شما از ایجاد این کسب‌وکار چه بوده

است؟

طبیعت کسب و کار ما قدرتمند کردن است نه صرفاً قدرتمند کردن شرکت‌های حمل و نقل بین‌المللی داخل ایران بلکه قدرتمند کردن زنجیره تأمین کشور و این همان چیزی است که ملاک تصمیم‌گیری‌های ماست و به ما انگیزه می‌دهد.

در کسب‌وکار شما دقیقاً چه اتفاقی می‌افتد

و چه ارزشی خلق می‌شود؟

وقتی پلتفرم‌ها شکل می‌گیرند، اتصال فوق العاده با پتانسیل بسیار بالا به وجود می‌آید که زمینه‌های اشتراکی بین فعالان این صنعت ایجاد می‌کند و بین عرضه‌کننده و تقاضاکننده ها شبکه‌هایی ایجاد می‌شود که باعث ایجاد یک ارزش مشترک می‌شود.

این همکاری و مشارکت وقتی در قالب این پلتفرم‌ها تقویت می‌شود، به‌عنوان سازنده زیرساخت و مکانیسم هماهنگ‌کننده عمل می‌کند. به دلیل همگرا شدن صنعت با فناوری ما، در ارتباطات، تصمیم‌گیری‌ها و خدمات مشتریان بهبود ایجاد می‌شود. در نتیجه افزایش ثروت و تقاضای بیشتر خدمات برای



برای طرفین جذاب می‌شود و اسکیل کردن و توسعه این صنعت قطعی می‌شود. در مورد کسب‌وکار ما نیز اگر بخواهیم مطابق اقتصاد مشارکتی یا اقتصاد دیجیتال عمل کنیم، باید منتظر باشیم بازار نیازهای خود را پیدا کند و درصد رفح چالش‌ها برآید. در کنار عناصر آفلاین، عناصر آنلاین نیز دیده می‌شود و تجربه خوبی به مشتری می‌دهد، زیرا نمی‌توان مشتریان را تنها در بخش آفلاین جست‌وجو کرد، بلکه در جهانی که همه چیز به هم متصل و مربوط است، شرکت‌ها نیز باید به هم متصل باشند؛ بنابراین اثر شبکه‌ای پلتفرم‌ها می‌تواند تجربه خوبی در اختیار مشتری قرار دهد، مشتریان یکدیگر را پیدا کنند و با هم تعامل داشته باشند، این بازار رونق پیدا کند و به‌مرور بهینه شود. در واقع ما در بخش عملکرد تجاری در بخش توسعه کسب‌وکار قرار گرفته‌ایم و هیچ‌گونه دخل و تصرف روی این موضوع نداریم که بخواهیم جای یک شرکت حمل‌ونقلی یا فورواردی یا کشتیرانی را بگیریم. ما کمک می‌کنیم این شرکت‌ها از مزایای ظرفیت خود استفاده کنند. پلتفرم از دارایی‌ها و ظرفیت‌های بلااستفاده حمل‌ونقل استفاده کرده و از هدر



بازار تجارت حمل و نقل جهانی کنیم.

### چه موانع یا مشکلاتی در راه کسب و کار شما بوده و یا هست؟

اولین مانع و شاید مهم‌ترین آن ساختار و بیزینس مدل اشتباه شکل گرفته این صنعت در کشور ما هست که احتیاج به اصلاح و بازنگری دارد.

دومین مورد نگاه شرکت‌های حمل و نقل به کسب و کار خود است و چشم‌اندازی از آینده این مدل کسب و کار که در جهان دارد رخ می‌دهد ندارند و به همان شیوه‌های قدیمی با چنگ و دندان می‌خواهند در بازار حضور پیدا کنند، ولی خیلی زود از بازار حذف می‌شوند و جای خود را به رقبای دوست همسایه می‌دهند، دلیل آن خیلی واضح است برای بقا باید خدمات خود را صرفاً از ارائه خدمات حمل و نقل فراتر ببرند و خدمات لجستیکی ارائه دهند و همچنین با نزدیک کردن فناوری به کسب و کار خود این فاصله رو کاهش دهند تا خرسندی مشتری‌ها رو حاصل کنند.

سومین مورد کمبود نیروهای نوآور و خلاق در شرکت‌های حمل و نقل است که خود ضربه بزرگی به این صنعت زده و کارایی و اثربخشی این صنعت بالادستی را با کارنامه ضعیف رو برو کرده است.

### انتظارات شما در خصوص حمایت‌های مانند برنامه توسعه زیست‌بوم شرکت‌های خلاق چیست؟

به شرکت‌هایی مثل ما باید نگاه بلند مدت راهبردی شود، به دلیل آنکه وارد دنیا بسیار پیچیده ای در بازار بین‌الملل شده‌ایم و به دنبال راه‌حل‌های کشف نشده برای ایجاد مزیت رقابتی کشورمان هستیم و این بدیهی است هم از لحاظ مالی و هم از لحاظ معنوی احتیاج به حمایت داریم، ما انتظار داریم با توجه به جنس کسب کارهایی نظیر ما که هر قدم آن با کارهای تحقیق و توسعه روبرو است بودجه ای برای این موضوع تعریف شود و همچنین نقش ما در اقتصاد کشور و ضرورت شکل‌گیری ما را بیشتر از دیروز پررنگ تر کند.

### سایت:

[www.Mrlogistic.ir](http://www.Mrlogistic.ir)

اینستاگرام:

[Mrlogistic.ir](http://Mrlogistic.ir)

هستند و فورواردهایی که می‌توانند اسناد بین‌المللی ایجاد کنند، جزو مشتریان ما هستند.

ما خدمات آن‌ها را به عنوان یک بازاریاب در بستر وب و دیجیتال به بازرگانان و تجار و تقاضاکنندگان این خدمات عرضه می‌کنیم و باعث رونق گرفتن این بازار می‌شویم. ما در حال حاضر با شرکت‌های مختلفی در زمینه حمل و نقل قرارداد داریم و باعث توسعه کسب و کار آن‌ها شدیم؛ و در این مسیر استقبال این شرکت‌ها از این نوع خدمات رو به افزایش است.

### برای آینده شرکت چه برنامه‌ای دارید؟

حمل و نقل کشور ما باید به‌زودی خود را با یک دنیای پیچیده در این صنعت کهن آماده کند تا بتواند در بازارهای جهانی حضور پیدا کند، آمار و ارقام خبر از استفاده از اسمارت کانترکت‌ها و هم چنین به‌کارگیری از تکنولوژی‌هایی همچون بلاک چین در این صنعت می‌دهد. ما هم باید زیر ساخت‌های لازم را ایجاد کنیم؛ و همچنین در نهایت برنامه اصلی ما یکپارچه کردن کلیه فرایندها و شیوه‌های حمل و نقل و اتصال شبکه ای آن‌ها از طریق الگوریتم‌های محاسباتی در راستای بهینه‌سازی فرایندها برای رونق دادن به کوریدورهای کشور ع و خلق ارزش برای کشور عزیزمان است.



### آیا شرکت‌های حمل و نقل بزرگ باید منتظر تغییر باشند؟

در عصر دیجیتال، برای تمام شرکت‌های حمل و نقل پاپالین یا خطی، این موضوع مطرح نیست که تغییر به سراغ آن‌ها نیاید، بلکه این موضوع مطرح است که تغییر کی و چگونه آن‌ها را تحت تأثیر قرار خواهد داد. آقای لجستیک این موضوع را به این کسب و کارهای گوشزد می‌کند که ما در کنار شما هستیم تا تغییرات شکل گرفته در عصر حاضر را برای شما به یک فرصت تبدیل کنیم و شما را وارد

لطفاً یک معرفی کلی از خدمتی که ارائه می‌کنید بفرمایید.

آقای لجستیک یک پلتفرم مشارکتی برای ارائه خدمات حمل و نقل بین‌المللی است که منابع عرضه‌کنندگان حمل و نقل بین‌المللی مانند شرکت‌های کشتیرانی، کریر و فورواردر و همچنین رانندگان ترانزیت را به منافع شرکت‌های بازرگانی یا شرکت‌های تقاضاکننده حمل و نقل بین‌المللی پیوند می‌زند؛ و از طریق یک داشبورد کاربری و کم کردن اصطکاک‌های فرایندهای قدیمی کلیه خدمات مورد انتظار بازرگانان و تجار از شرکت‌های حمل و نقل بین‌المللی به صورت پکیج‌های متنوع بدون محدودیت‌های زمانی و مکانی ارائه می‌دهد.

### خدمت شما چه تمایز یا نوآوری‌هایی با سایر نمونه‌های مشابه دارد؟

نوآوری‌های ما خلاصه در ارزش‌های ایجاد شده و تزیق شده به این صنعت می‌باشد که می‌تواند به مواد زیر اشاره کرد:

- دستیابی به سامانه حمل و نقل بین‌المللی مدرن، هوشمند، ایمن و کارآمد در سطح بازار جهانی
- آزادسازی و رقابت‌پذیر سازی اقتصاد حمل و نقل بین‌المللی
- تقویت ظرفیت‌های نوآورانه شرکت‌ها و کاهش هزینه‌های ثابت و بازاریابی
- تسهیلگری در استفاده کارآمدتر از دارایی‌ها و ظرفیت‌های بی‌استفاده حمل و نقل و در نتیجه جلوگیری از هدر رفتن سرمایه ملی کشور
- افزایش چابکی، کارایی و اثربخشی (نوسازی صنعت از طریق نفوذ فناوری)
- ایجاد زبان مشترک بین کشورها در بستر فناوری و از طریق شبکه‌سازی
- صادرات حمل و نقل بین‌المللی از طریق فناوری و ابزارهای جدید

### مخاطبان شما چه گروهی از جامعه است؟ میزان استقبال از خدمت شما چگونه بوده است؟

مشتریان ما شرکت‌های حمل و نقل بین‌المللی توانمند هستند. شرکت‌هایی که ناوگان حمل و نقل زمینی و یا کانتینر در اختیار دارند یا شرکت‌هایی که نماینده لاین‌های کشتیرانی





## بازماند



بازماند اولین پلتفرم هوشمند مدیریت پسماند در ایران هست و توانسته راهکاری هوشمندانه و سریع برای جمع‌آوری پسماند و بازیافت آن ارائه دهد. بازماند هم به اقتصاد خانواده کمک می‌کند و هم به حفظ محیط‌زیست و منابع طبیعی و یا همان توسعه پایدار کمک می‌کند. با تفکیک پسماند خود به مخلوط خشک و یا تفکیک مجزا به کاغذ و کارتن، پلاستیک، شیشه، الکترونیک و نان خشک گامی مهم و ارزشمند در جهت حفظ محیط‌زیست بردارید.

اپلیکیشن بازماند تلاش کرده و توانسته به پل ارتباطی شهروندان و مدیریت شهری تبدیل شود و با مدیریتی یکپارچه به جمع‌آوری پسماند و بازیافت آن بپردازد. برای آنکه پسماند خود را به بازماند تحویل دهید، کافی است در اپلیکیشن بازماند، نوع و حجم پسماند خود را مشخص کنید.

بازماند در زمان تحویلی که مشخص شده، به آدرس داده شده می‌آید و بعد از محاسبه و تحویل پسماند، کیف پول حساب کاربری شما را شارژ می‌کند. از مزایای بازماند به عنوان اپلیکیشن محیط زیست می‌توان به: جمع‌آوری پسماند، تفکیک زباله، خرید پسماند، اتصال به اکانت، بازیافت، باشگاه مشتریان و ... اشاره کرد.

### ویژگی‌ها و امکانات:

- تحویل پسماند قابل بازیافت در زمان و مکان مشخص شده توسط خودتان
- کمک به بازیافت مواد و حفظ محیط زیست
- دارای کیف پول الکترونیکی
- تفکیک پسماند



## تیک تاک

اپلیکیشن آموزش زبان تیک تاک بعنوان یک منبع کمک درسی برای دانش آموزان مقطع متوسطه اول و دوم و نیز داوطلبین آزمون سراسری طراحی و تولید شده است. این اپلیکیشن به کاربر دسترسی به لغات این پایه های تحصیلی، گرامر، متن های بخش خواندن و کلوز تست را خواهد داد. همچنین ویدئو های کمک آموزشی در بخش "تخته سیاه" برای مباحث تکمیلی است.

### دارای رابط کاربری بسیار حرفه‌ای و ساده

این اپلیکیشن دارای رابط کاربری بسیار حرفه‌ای و ساده است تا همه ی شما علاقه‌مندان بتوانید به آسانی از آن بهره‌مند شوید. از طریق اپلیکیشن تیک تاک می‌توانید به راحتی به ویدئو های آموزشی، مطالب درس‌ها، جزوه‌ها، متن‌ها، بانک لغات و هرآنچه که احتیاج دارید دسترسی داشته باشید. همچنین می‌توانید نمودار پیشرفت خود را به صورت روزانه مشاهده و از قابلیت هشدار اپلیکیشن برای انجام تمرین‌های روزانه استفاده کنید.

با داشتن این اپلیکیشن شما به هیچ منبع دیگری برای آمادگی آزمون کنکور و آزمون های نهایی احتیاج نخواهید داشت. لیست کاملی از درس‌ها به همراه بانک لغات دارید که به راحتی قابل استفاده اند. توضیح کامل گرامر هر درس هم به صورت ویدئو وهم به صورت جزوه ارائه شده که قابل یادداشت برداری اند. مجموعه کاملی از متن های Reading همراه با ترجمه و لیست لغات مهم هر متن در اختیار شماست.



سایت: [www.ticktalk.com](http://www.ticktalk.com)



## سامانه مدیریت هوشمند ناوگان زپ



سامانه مدیریت هوشمند ناوگان زپ، راهکاری جامع و یکپارچه است که به واسطه آن می‌توان تمامی اطلاعات قابل اندازه‌گیری خودروها و رانندگان را جمع‌آوری و تحلیل کرد. این داده‌ها به کسب و کارها کمک می‌کند تا در هزینه‌ها صرفه‌جویی داشته و مدیریت بهتری بر روی منابع خود داشته باشند و همچنین بر اساس داده‌های واقعی و قابل اعتماد، تصمیمات بهتری بگیرند. مدیریت منابع، حذف فرآیند دستی بی‌دقت و کاغذی و کسب رضایت ذینفعان که رانندگان، پرسنل و مدیریت سازمان را شامل می‌گردد از اهداف این سیستم است. هر فرآیندی که در ناوگان انجام می‌شود چه مربوط به خودرو باشد چه مباحث مالی، گزارش‌هایی را به همراه دارد. چالشی که مدیران با آن روبرو هستند جمع‌آوری این حجم از گزارش به‌صورت روزانه، هفتگی و ماهیانه است.

دیگر نیازی به تعقیب رانندگان و تامین‌کنندگان یا تایپ دستی داده‌های ناوگان نیست، اجازه دهید فناوری کار را انجام دهد. مدیریت خسارت، تدارکات، یا حتی بررسی گواهینامه رانندگی و آموزش راننده همگی به راحتی انجام می‌شوند. با سیستم همه‌کاره دیجیتال ما نیازی نیست نگران کارهای دستی ناوگان باشید. با دیجیتالی شدن همه کاغذها و خودکار شدن تمام کارهای دستی، اکنون زمان بیشتری برای تصمیم‌گیری‌های ناوگان بزرگ خواهید داشت. همچنین با صرفه‌جویی در وقت ارزشمند هر هفته، هزینه‌ها را کاهش خواهید داد.

سایت: [www.zappfleet.ir](http://www.zappfleet.ir)



## سامانه cmaths



موسسه آموزشی فرهنگی عصر طلایی رشد و بالندگی ایرانیان (عطرا) تیمی متشکل از متخصصان، استادان دانشگاه و مربیان متعهد و پرشور با بیش از ۱۰ سال تجربه در طراحی، ارائه برنامه‌ها، اجرای محتوای آموزشی ریاضیات (کتاب‌ها و بسته‌های آموزشی مبتنی بر بازی سرگرمی و دست‌ورزی) در سطح کشور می‌باشد. به‌عنوان متخصصان حوزه آموزش، در برنامه درسی مبتنی بر یادگیری خلاق، مهارت‌بالایی ندارد و قادرند در این راستا بهترین‌ها را برای فرزندان شما به‌ارمغان آورند و دائماً در جریان تغییرات و تحولات برنامه آموزشی قرارگیرند تا اطمینان حاصل کنند که فرآیند آموزش با کیفیت و اثر بخشی بالا ارائه می‌شود. با شرکت در برنامه آموزشی خلاقانه Cmaths، فرزندان خود در ریاضیات و مفاهیم مرتبط به آن، خلاق‌تر و توانمندتر خواهید دید. یک سفر شاد و خلاقانه را با ریاضی و برنامه آموزشی ما آغاز خواهید کرد و شاهد این موفقیت با هم خواهیم بود.

سایت: [www.cmaths.ir](http://www.cmaths.ir)



## بررسی وضعیت صنایع خلاق و فرهنگی در نظام آموزشی کشور

خلاقیت موضوع جالب و بحث‌انگیزی هست که تأثیر آن در موفقیت و پیشرفت افراد ثابت شده است؛ اما اینکه آیا می‌توان به آموزش خلاقیت پرداخت و آن را به افراد آموزش داد تا به‌وسیله آن برنامه‌های دیگر آموزشی خود را پیش ببرند اکثر صاحب‌نظران امکان چنین آموزشی را تأیید کرده‌اند. اکثر روانشناسان آموزشی چه در مکتب شناختی و چه در مکاتب رفتاری معتقدند که خلاقیت و آفرینندگی قابل آموزش هستند. در زیر مراحل آموزش خلاقیت آمده است.

اگر این توانایی را سرکوب کند انسان دیگر از حق ذاتی خود، یعنی اشرف مخلوقات بودن محروم می‌شود. به همین دلیل کافی است تا جامعه برای تعلیم و تربیت خلاق الویت قائل شود.

معلمان به‌عنوان یکی از بهترین عوامل رشد یا تخریب خلاقیت دانش‌آموزان از جایگاهی ویژه در نظام آموزشی برخوردارند. به همین جهت نقش معلم مورد توجه محققان قرار گرفته است. اغلب این تحقیقات در محورهای شناخت معلمان از خلاقیت و تأثیر ویژگی‌های شخصیتی معلم در خلاقیت دانش‌آموزان بوده است. نتایج به‌دست‌آمده از اغلب این پژوهش‌ها نشان داده است که معلمان خلاقیت را نمی‌شناسند.

همچنین تحقیقات نشان داده است روابط صمیمانه و توأم با علاقه و احترام نقشی مؤثر در خلاقیت دانش‌آموزان دارد.

معلمان برای ایجاد کردن فضاهای خلاق در کلاس و پرورش و توانمندی‌های دانش‌آموزانشان باید خلاقیت را بشناسند و نسبت به آن نگرشی مثبت داشته باشند. هم‌چنین معلمان باید از مهارت‌های تدریس خلاق و راهکارهای پرورش خلاقیت آگاهی داشته



تئوری‌های عملی است طراحی گردد، در پژوهش‌های مختلف مورد بررسی قرار گرفته است که تأثیر مثبت آن بر دانش، نگرش و مهارت معلمان تأیید شده است.

توین بی‌فیلسوف معروف سال‌ها پیش خلاقیت را به‌منزله زوال و حیات یک جامعه می‌دانست و اعتقاد داشت که اگر جامعه نتواند از موهبت خلاقیت حداکثر استفاده را ببرد و بدتر از این

نظام آموزشی ما برای پرورش خلاقیت کودکان و جوانان نیازمند تحول اساسی است و معلمان از عناصر کلیدی این نظام هستند. به همین دلیل باید برنامه‌ای برای آموزش خلاقیت معلمان تدوین گردد تا شناخت، نگرش و مهارت‌های لازم را برای پرورش خلاقیت دانش‌آموزان کسب کنند. برنامه آموزشی باید بر اساس خلاقیت که مجری تحقیق بر اساس





نظام آموزشی و تربیت دانش آموز خلاق به این منظور نیست که محصل فقط بتواند یک اثر هنری خلق یا دست به اختراع جدیدی بزند، بلکه علاوه بر آن در برخورد با مسائل و مشکلات در زندگی شخصی و اجتماعی خود خلاقانه برخورد نماید. آن‌ها باید

### نظام آموزشی:

باید فضای کافی برای ظهور خلاقیت را در سیاست‌گذاری‌های آموزشی فراهم و آن را جزء محور فعالیت‌های آموزشی نهادینه کند. هدف‌های آموزشی را در جهت رشد خلاقیت دانش آموزان و متناسب با فلسفه اجتماعی و تربیتی حاکم بر جامعه تدوین کنند.

### محتوای آموزشی:

نباید آموزش‌ها تنها جنبه تجویزی و تحمیلی داشته باشند. توجه بیش از اندازه محتوای آموزشی ما به حفظیات مانع از بروز خلاقیت می‌شود. برنامه‌ریزان درسی در تدوین محتوای دروس در جهت رشد این زمینه توجه کافی داشته باشند.

### مدارس:

با فراهم آوردن امکانات لازم جهت ارائه آموزش‌های مباحث درسی در خارج از محیط کلاس درس و در محیط واقعی و استفاده از معلمان خلاق و پذیرفتن ایده‌های نو آنان و تشویق دانش‌آموز خلاق و رشد آن‌ها زمینه‌ساز این امر خواهند بود.

### اساتید:

شخصیت معلم و روش تدریس او تأثیر بسزایی در ایجاد این امر دارد. شاید بتوان گفت یک معلم خلاق روش تدریس خود را به گونه‌ای انتخاب می‌کند که منجر به رشد خلاقیت دانش آموزان شود. چنین معلمی کلاسی پویا دارد و متناسب با هر مبحثی روش خاص بر می‌گزیند و آموزش خود را با طرح سؤالاتی که بحث برانگیز هستند و منجر به تفکر در دانش‌آموز می‌شود، آغاز می‌کند و به جای اینکه شرایط را برای انتقال اطلاعات فراهم کند آنان را در موقعیتی قرار می‌دهد تا خود به جستجوی اطلاعات بپردازند.

بیموزند در برخورد با مسائل مختلف تنها یک‌راه حل وجود ندارد و بتوانند در مواجهه با تنگناها یا در تصمیم‌گیری‌ها خود راه‌حل‌ها و موقعیت‌های گوناگون را بررسی و بهترین آن را به کار ببرند تا در کلیه مراحل زندگی اعم از زندگی تحصیلی، شغلی، ازدواج، اجتماعی، سیاسی، اقتصادی رفتار خلاقانه داشته و تبدیل به یک شهروند حرفه‌ای شوند.

ما با انفجار دانش رو به رو هستیم و باید هم‌سفران خود را نوآور، خلاق و دارای استقلال فکری بارآوریم و آن‌ها را در محیطی قرار دهیم که آن‌ها را خلاق بار آورند. این سرمایه‌ها هستند که منجر به نوآوری، رشد و توسعه جامعه خواهند شد. بدین منظور پنجره دانش را باید باز کرد و به تربیت نسلی خلاق پرداخت. خلاقیت در نظام آموزشی برای ما بدان معنا است که با به کارگیری توانایی‌های ذهنی به منظور دستیابی به یک اندیشه نو و تفکر جدید در هر زمینه‌ای که این امر خود پایه و اساس رسیدن به نوآوری در آن زمینه می‌باشد. همه افراد تمایل دارند نسبت به محیط زندگی خود شناخت داشته باشند تا بر اساس آن برای زندگی خود تصمیمی گرفته و تلاش نمایند.

تمام دانش‌آموزان می‌توانند خلاق باشند، کسی که از نظر هوشی در سطح بالایی قرار دارد ملاکی برای خلاق بودن او نیست. باید شرایط مناسب فراهم باشد تا خلاقیت افراد بروز کند. در بروز خلاقیت علاوه بر عوامل فردی، عوامل اجتماعی و محیطی نقش بسزایی دارند.

خلاقیت زمانی به وجود می‌آید که دانش محصل با یک موقعیت مبهم روبرو شود و با توجه به تجربیات قبلی، پشتکار فراوان و پیگیری‌های مداوم به اقدام به حل آن مسئله کند. در اینجا دانش‌آموز بدون نظارت کامل باید به خلق ایده‌های جدید و ارائه راه‌حل‌های مختلف بپردازد.

از عواملی که در رشد خلاقیت بسیار تأثیرگذار هستند می‌توان عوامل زیر را نام برد که همه آن‌ها در این امر در تعامل با یکدیگر می‌باشند و تأثیر پذیر هستند:

باشند و دوره‌های آموزشی لازم را در این زمینه بگذرانند.

باید این امکان در تمامی مقاطع و فرآیندهای تحصیلی میسر باشد که دانش آموزان و دانشجویان و تمامی افراد درگیر با فرآیندهای آموزشی، فرصت رشد و تفکر خلاق داشته باشند.

برای مثال در سیستم‌های آموزش عالی باید این رویکرد تقویت شود تا امکان بستر رشد فردی و اجتماعی میسر باشد. به طور مثال در نظام آموزش عالی آکادمیک هنر، افزایش مهارت‌های تفکر خلاق در دانشجویان و ایجاد نسبت مناسب آن با فرآیند‌های ادراک در آفرینش‌های هنری بدیع است. در این میان، یکی از متغیرهای مهم، چگونگی سازمان‌دهی نظام آموزش هنر در نسبت میان تفکر، خلاقیت و انواع ادراکات انسانی است که با تکیه بر رویکرد آشنایی‌زدایی می‌تواند بر ایجاد تحولی هر چند ساده اما عمیق و بدیع در نظام آموزش مؤثر باشد.

ما با انفجار دانش رو به رو هستیم و باید هم‌سفران خود را نوآور، خلاق و دارای استقلال فکری بارآوریم و آن‌ها را در محیطی قرار دهیم که آن‌ها را خلاق بار آورند. این سرمایه‌ها هستند که منجر به نوآوری، رشد و توسعه جامعه خواهند شد. بدین منظور پنجره دانش را باید باز کرد و به تربیت نسلی خلاق پرداخت. خلاقیت در نظام آموزشی برای ما بدان معنا است که با به کارگیری توانایی‌های ذهنی به منظور دستیابی به یک اندیشه نو و تفکر جدید در هر زمینه‌ای که این امر خود پایه و اساس رسیدن به نوآوری در آن زمینه می‌باشد. همه افراد تمایل دارند نسبت به محیط زندگی خود شناخت داشته باشند تا بر اساس آن برای زندگی خود تصمیمی گرفته و تلاش نمایند.

این خواسته منجر به ایجاد حس کنجکاوی و به وجود آمدن افرادی جستجوگر نسبت به پیرامون خود می‌شود که این امر در برگزیده همان نیاز به خلاقیت و خلاق بودن در برخورد با موقعیت‌های زندگی است.

سیستم آموزش و پرورش نقش مهمی در فراهم آوردن زمینه برای رشد خلاقیت دارد که در این خصوص می‌تواند با فراهم کردن موقعیت مناسب و آموزش درست استعدادها و توانایی‌های افراد را شکوفا سازد.





همچنین ایده‌ها و نظرات دانش آموزان را پذیرا می‌باشد و برای هر فکری ارزش قائل است و از ایده‌های دانش آموزان در هر مسئله‌ای استقبال می‌کند و آن‌ها را تشویق می‌نماید. فراهم آوردن شرایطی که دانش آموزان به فعالیت‌های گروهی ترغیب شوند، به تبادل افکار و نظریات خود بدون هیچ‌گونه ترسی بپردازند، از عوامل مهم می‌باشند. می‌بایست دانش آموزان را به ارزشیابی در خصوص مطالب و مسائلی که می‌شنوند و می‌خوانند تشویق کرد و ساعت‌هایی را به بحث‌های آزاد و گروهی اختصاص داد.

#### والدین:

والدین نقش بسزایی در این امر دارند. خصوصاً قبل از شروع آموزش رسمی؛ والدینی که کودکان خود را به مطالعه کردن تشویق کردن و آن‌ها را عادت می‌دهند و با فراهم آوردن شرایط مناسب، سهیم کردن آن‌ها در ارائه راه حل‌ها و نظرخواهی و پذیرفتن ایده‌های نو، در رشد خلاقیت فرزندان خود تأثیر بسزایی دارند. به عنوان مثال با فرارسیدن فصل تابستان می‌توان زمینه را برای این امر فراهم کرد، توسط دست اندر کاران آموزشی با برگزاری کارگاه‌های آموزشی و ارائه برنامه‌های متناسب جهت بروز کلاس‌های هنری، هنرهای تجسمی، حجم سازی، مقاله‌نویسی، داستان‌نویسی و ... آموزش‌هایی که منجر به بروز خلاقیت می‌شوند را تجربه کرد. البته می‌توان برنامه‌های دیگری جهت خلاقیت در مهارت‌های زندگی و شیوه برخورد با موقعیت‌های مختلف تدارک نمود. در آموزش مهارت‌های زندگی مهم‌ترین امر، آموزش حل مسئله و داشتن تفکر خلاق به دانش آموزان است که اجرا این امور خود مستلزم همکاری و همکفی متخصصان در این زمینه می‌باشد.

در این میان مشکلاتی که معمولاً مدارس در رشد خلاقیت ایجاد می‌کنند، می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

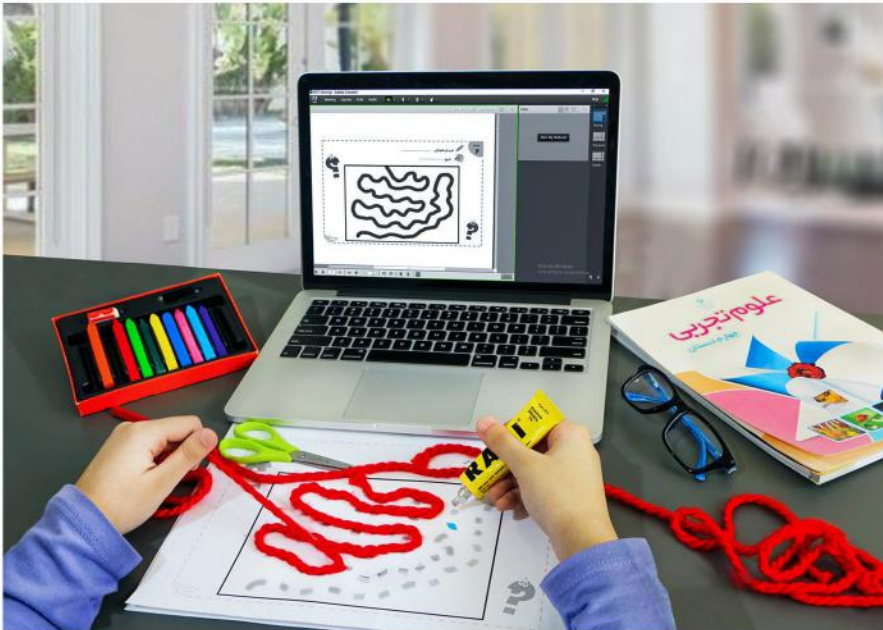
- ۱) عدم تفکر در مسائل و امور مختلف فردی و اجتماعی
- ۲) رواج فرهنگ سکوت در مقابل اظهار نظرهای معلم
- ۳) تکیه بر محفوظات
- ۴) تأکید بر تفکر تقلیدی و قالبی در علم یادگیری
- ۵) انتقال معلومات
- ۶) روش منفصل به جای روش فعال
- ۷) تکیه بر اصل قطعیت
- ۸) تکیه بر سطوح اول و دوم حیطه شناختی

- ۹) توجه کمتر به مشاهده و آزمایش
- ۱۰) عدم توجه به روش حل مسئله
- ۱۲) توجه کمتر به تفاوت‌های فردی
- ۱۳) تجهیز کمتر منابع و امکانات برای شکوفایی استعدادها
- ۱۴) عدم اعمال مدیریت مناسب برای ایجاد جو مناسب خلاقیت و نوآوری

در نهایت به این مهم دست‌یافتیم که هر نوع کاری به سازمان‌دهی و سیاست‌های خاص احتیاج دارد. نظام تعلیم و تربیت یک کار ویژه به حساب می‌آید و نگاه به آموزش و پرورش برای دستیابی به سطح بالای اثر بخشی و کارآمدی و باروری نیروی انسانی می‌بایست با آگاهی از میزان خلاقیت و تقویت آن به دنبال تعالی مراکز آموزشی از حالت سنتی به مراکز با عملکرد عالی صورت گیرد به گونه‌ای که در آن بهبود مستمر یادگیری توسط همگان اجرا شده و به عنوان یک فرهنگ در بین دانش آموزان درآید و آنچه که در تفکر یک سازمان بایستی گنجانده شود آینده سازی و فراهم آوری شرایط آن است با این اندیشه که به بهبود و تغییر به عنوان یک برنامه درازمدت و مستمر بهره‌وری پرداخته شود. در نظام‌های آموزشی تأکید عمده بر پرورش خلاقیت دانش آموزان است و معیار اساسی موفقیت این نظام‌ها نیز در این است که چقدر افراد با فکر و خلاق تربیت می‌کنند و به تعبیری دیگر معلم خوب را کسی می‌دانند که تفکر و چگونگی استفاده از اطلاعات را به دانش آموزان یاد دهد و آنان را خلاق بار آورد. خلاقیت و نوآوری امری است که وجود آن دائماً در هر سازمانی احساس می‌شود. در واقع وجود محققان تعلیم دیده، توانا، بانگیزه و همچنین آزمایشگاه‌های تخصصی مجهز لازمه پیشرفت، نوآوری و خلاقیت می‌باشند. خلاقیت را به کارگیری توانایی‌های ذهنی برای انجام یک فکر یا مفهوم جدید دانسته‌اند که از مسائل کوچک برای انجام یک کار خاص شروع می‌شود و قبل از اینکه حاکی از نبوغ باشد حاصل انجام کار است؛ بنابراین در راستای به کارگیری فنون پرورش خلاقیت، بایستی ابتدا از بارش افکار (طوفان مغزی) به عنوان بهترین ابزار استفاده کرد که در این راستا توجه به این مطلب که هیچ انتقادی نباید بر هیچ نظریه‌ای صورت پذیرد، برای دستیابی به حداکثر نظرات تلاش گردد. حتی نظرات تکراری نیز یادداشت شود و در عین حال زمان مطلوب اجرا می‌بایست کوتاه باشد.

در مراکز آموزشی با فرهنگ خلاقیت پذیری، ارتباطات مدیر با کارکنان و دانش آموزان دوطرفه و متقابل خواهد بود، ایده‌های نو قابل قبول و از فرهنگ سؤال پرسیدن حمایت می‌شود، در این مراکز از توانمندی‌های تمام کارکنان استفاده شده و افراد به صورت خود انگیخته تلاش می‌کنند و در نهایت به طور مستمر نیازهای مشتریان توسط مرکز آموزشی پیش بینی شده و مشتریان با خود انگیختگی به این مراکز روی می‌آورند و آنچه که در راستای فرصت و استفاده از نظرات و پیشنهادات سایرین و ایجاد جو مناسب در محیط کار برای بروز خلاقیت‌ها و شکوفایی استعدادها مفید واقع می‌شود برقراری سیستمی جهت پذیرش و بررسی پیشنهادات است بگونه‌ای که به عنوان باور و ارزش در حفظ و بالا بردن حرمت و ارزش وجودی نیروی انسانی در فرهنگ سازمانی و اعماق اندیشه و تفکر افراد نهادینه شود البته نباید انتظار داشته باشیم که همگان در این کار مشارکت داشته باشند چون برخی از افراد به دلیل کار در سیستم‌های سنتی، در مقابل تغییرات کمتر واکنش نشان داده و دوست می‌دارند بیشتر فرمانبر باشند و کمتر مسئولیت‌ها را بپذیرند. بنابر این بایستی برای تأمین مشارکت آن دسته از افرادی که مشتاق و مایل به مشارکت هستند زمینه لازم نظیر فضای آزاد و سالم جهت طرح و نقد اندیشه و وسعت دادن به دامنه آگاهی‌ها و توانایی افراد در جهت بالا بردن کیفیت خدمات و ایجاد فضای شوق انگیز مسئولیت پذیری در راستای آشکار کردن توانمندی‌های آنان و ابداع روش‌های تازه و ابتکاری برای بالا بردن قدرت یادگیری و پرورش استعدادها نهفته فراهم آورده شود. در یک نظام آموزشی معمولاً افراد ذهنی تحلیلیگر، کنجکاو، مستقل و متفکر دارند و به فعالیت‌های علمی و ریاضی علاقمندند. چنین افرادی معمولاً نیاز شدید به استقلال عمل و تحول در محیط کار و احترام دارند. فعالیت افراد خلاق مستلزم کار مشترک است که در این راستا نیز داشتن مهارت‌های ارتباطی امری بسیار ضروری می‌باشد البته افرادی که برای کار خاصی انتخاب می‌شوند چه در غیر اینصورت احساس ناتوانی باعث نارضایتی و کسالت آنان می‌شود همچنین در تشکیل تیم‌های خلاق باید افراد را در پیدا کردن هم تیمان جدیدی که ارتباط مناسبی با آنان دارند آزاد گذاشت چون در این مورد آنان





صورت پذیرد و با بالفعل ساختن استعدادهای بالقوه خلاقیت را در بسیاری از افراد ایجاد کرد و رشد و پرورش داد از آنجا که امروزه پیشرفت هر جامعه بیش از امکانات مالی به تولید و نوآوری افراد آن جامعه بستگی دارد نه تقلید استفاده از راه‌های مکشوف؛ فرهنگ و صنعت امروز بر اندیشه‌های مبتکران و ابداع گران استوار است و ملت‌های پیشرفته معتقدند که امروز به‌جای فروش کالا باید به تولید دانش فنی و به‌جای داشتن اندیشه‌های راکد و سنتی به تولید اندیشه‌های بدیع و نو و خلاق اقدام نمود پس ما برای اینکه بتوانیم حرفه‌ای بیشتری برای گفتن داشته باشیم باید آموزش و پرورش را با تمام قوا و امکانات خود در جهت تربیت افراد خلاق به کار بیندازد در شیوه‌های آموزشی خود تجدید نظر کند و فرصت تحقیق و پژوهش و اظهار نظر را برای افراد فراهم کند آموزش و پرورش می‌تواند تفکر خلاق را پرورش دهد و افرادی کاوشگر؛ آفریننده و نوآور را تربیت کند.

### نویسنده: زهرا عالیجاه

است که می‌تواند سد و پل و کارخانه بسازد و این نقش را آموزش و پرورش ایفا می‌کند بدون توجه به سازندگی و نوآوری که باید در متن کشور اتفاق بیافتد جاری و ساری شود هر اقدامی بی بنیان است و فرومی‌ریزد و خلاقیت و نوآوری در تحول آموزش و پرورش باید ترجیح داده شود و آموزش و پرورش در واقع انتقال دهنده‌ی روح خلاق و نوآور و ایمانی ملت به نسل‌های بعدی است بی‌ریشه بودن زمینه بی‌هویتی و سرگردانی است و انسان بی‌ریشه هر رأیی را می‌پذیرد و هر کس می‌تواند آن را هدایت کند باید در دل و ذهن همه جوانان ما نهادینه شود که ما یک کشور عقب مانده نیستیم بلکه درجه یک هستیم و نقش اول را در تمدن بشریت داریم و این هم با پرورش جوانان‌های خلاق و نوآور در بستر انسان ساز آموزش و پرورش است که می‌تواند به انسان‌های شجاع و با شهامت و توانمند که از ویژگی‌های یک فرد خلاق است جهت اداره ی جامعه تبدیل شوند و این تغییر و تحول باید یک جریان مستمر و ریشه دار در نظام آموزشی تبدیل شود خلاقیت و نوآوری بشر مهم‌ترین اسلحه اوست و با آن می‌تواند فشارهای روانی ناشی از زندگی روزانه و ناشی از امور فوق‌العاده را از بین ببرد جوانان خلاق و نوآور کشور درس پاک دامنی و شجاعت عملی؛ سیاسی و فرهنگی و شجاعت در اظهار نظر و ایستادگی بر یک فهم دقیق و عقلانی؛ سلامت کاری و نگاه سازنده به آینده را در آموزش و پرورش به مرحله شکوفایی می‌توانند برسانند و این تحول خلاقیت و نوآوری در آموزش و پرورش باید از همان مراحل ابتدائی

نسبت به موقعیت احساس مسئولیت و پایبندی زیادتری خواهند داشت. آنچه در همبستگی و تداوم این تیمها مهم است، اعتماد متقابل و همکاری صمیمانه بین اعضا و مدیریت همچنین هماهنگی بین خواسته‌ها و هدف هاست.

همیشه این باور وجود دارد که هر فرد در حالت عادی دارای استعدادها، قابلیت‌ها و ظرفیتهایی از قبیل خلاقیت، نوع آوری، ابتکار و اختراع است که بر اثر پرورش و آموزش صحیح و مناسب می‌توان این استعدادها را به مرحله ظهور رساند. از آنجایی که فرایندهای مدیریتی، فرایندی مستمر، پیوسته و پایدار می‌باشد می‌بایست به بهبود بهره‌وری نیز به عنوان یک فرایند مدیریتی نگاه کرد که بطور مداوم جزء لاینفک عملکرد سازمانی را تشکیل داده و به یک دوره زمانی خاص نیز محدود نمی‌گردد و برای ماندگاری و بقای آن می‌بایست به عنوان یک اندیشه و فرهنگ به بهره‌وری نگاه کرد؛ بنابراین از جمله مهم‌ترین ابزارهای رشد و بهره‌وری توجه به آموزش و پرورش هدفمند نیروی انسانی است و از آنجایی که بهره‌وری استفاده بهینه و مطلوب از امکانات در دسترس می‌باشد، بدون توجه به برنامه‌های مدیریت مشارکتی که در واقع همکاری فکری و عملی کلیه افرادی است که درباره روشهای حل مسائل و ارتقاء بهره‌وری فعالانه اندیشیده و حاصل آن را در قالب طرح و پیشنهاد ارائه می‌دهند، همچنین با تکیه بر خلاقیت و نوآوری عناصر اصلی که همانا توانمندی و بهره‌گیری از توانایی نیروی انسانی به عنوان مهم‌ترین عوامل سازمانی است عملی نخواهد شد.

### نتیجه:

آموزش و پرورش سازمانی است که همه افراد جامعه بهترین لحظات عمرشان را به طور گسترده در آن سپری می‌کنند و آموزش و پرورش به لحاظ گسترده و عمق تأثیرگذاری نقش اول را در کشور دارد و بایستی با همین نگاه هم به آن توجه کرد آینده کشور را آموزش و پرورش رقم می‌زند و این امر نیازی به اثبات ندارد فضای درون آموزش و پرورش باید ملامال از امید و آینده‌نگری نشاط و سازندگی همراه با خلاقیت و نوآوری در حد اعلا درجه باشد و اگر در این زمینه کوتاهی کنیم در سرنوشت آینده کشور قصور کرده ایم پیشرفت کشور به تعداد سدها و پل‌ها نیست پیشرفت کشور به حفظ ویژگی‌های افراد خلاق و نوآور





# نوآوری در مد؛ ۲۰ فناوری برتر که آینده صنعت مد را شکل می دهند

Fashion Innovations Changing The Industry



وقتی پای نوآوری در مد به میان می آید؛ نقش پذیرش مصرف کننده و توسعه مستمر فناوری از اهمیت زیادی برخوردار خواهد شد. از آنجایی که هر دو صنعت، یعنی فناوری و مد، آینده محور بوده و بر مصرف کننده متمرکز هستند؛ پس انطباق آن ها به صورت طبیعی اتفاق می افتد. اما وقتی نوبت به فن آوری می رسد؛ همه پیشرفت های آن مناسب صنعت مد نیست. این مجموعه از اینفلوئنسرهای دیجیتال و طراحان مد هوش مصنوعی گرفته تا نوآوری در مواد را شامل می شود و در کل شامل ۲۲ فن آوری برتر مد است که صنعت مد را شکل می دهند.

## ۱- اینفلوئنسرهای مجازی (Virtual Influencers)

بعد از ظهور Lil Miquela Sousa که اولین اینفلوئنسر مجازی و سوپر مدل دیجیتال است؛ شخصیت مجازی اینفلوئنسر جدیدی به نام Noonouri پا به عرصه دنیای دیجیتال گذاشت. این شخصیت دیجیتال که توسط طراح و مدیر خلاق مستقر در مونیخ، یورگ زوبر (Joerg Zuber) ساخته شده، به یک بازیگر مهم در دنیای مد تبدیل شده است.

او در اینستاگرام بیش از ۳۰۰۰۰۰ نفر دنبال کننده دارد و با برندهای بزرگی همچون Dior، Versace و Swarovski همکاری می کند. صفحه اینستاگرام Noonouri نیز دقیقاً مانند Miquela، محلی برای جایگذاری محصولات است. او در پستی با ژست کردن با یک شیشه عطر Calvin Klein's Eternity بیش از ۱۰۰۰۰ لایک گرفت.

## ۲- ساخت پارچه از جلبک دریایی (Fabric From Seaweed)

Algiknit نام شرکتی است که الیاف و منسوجات را از کتانجک = Kelp (نوعی جلبک



دریایی است) تهیه می کند. در این شرکت مخلوط بیوپلیمر در قالب فرآیند اکستروژن به یک نخ مبتنی بر کتانجک تبدیل می شود که می توان آن را بافت و یا به صورت سه بعدی چاپ نمود؛ با این کار میزان ضایعات به شدت کاهش می یابد. لباس تریکوی نهایی زیست تخریب پذیر است و می توان آن را با رنگدانه های طبیعی در یک چرخه حلقه بسته رنگ کرد.

## ۳- اکلیل زیست تخریب پذیر (Biodegradable Glitter)

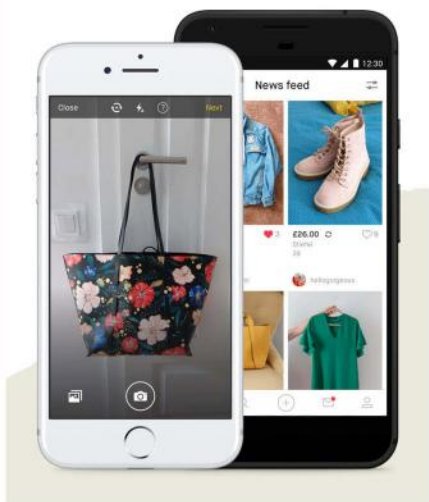
BioGlitz اولین شرکتی در جهان است که اکلیل زیست تخریب پذیر تولید می کند. این اکلیل زیستی براساس فرمول منحصر به فردی ساخته می شود که از عصاره درخت اکالیپتوس گرفته شده است، و ماده ای پوسیدنی و زیست تخریب پذیر به شمار می آید.



**۷- اپلیکیشن های رتبه بندی مد (Fashion Rating Apps):**

امروزه تعداد اپلیکیشن های اجاره مد در حال افزایش است. این برنامه ها برای رتبه بندی اخلاقی هزاران برند تجاری، طراحی شده اند. این رتبه بندی ها براساس تاثیر برندها بر روی انسان ها، حیوانات و کره زمین صورت می گیرند.

این سیستم های رتبه بندی، استانداردها، گواهینامه ها و داده های موجود در دسترس عموم را در قالب امتیازبندی ادغام کرده و در اختیار مصرف کنندگان قرار می دهند. این برنامه ها باعث شفافیت در صنعت مد می شوند و به مشتریان این امکان را می دهند تا به صورت آگاهانه اقدام به خرید کنند.



**۸- پلی استر زیست تخریب پذیر (Biodegradable Polyester):**

Mango Materials یک شرکت ابتکاری است که بیو پلی استر که یک پلی استر زیست تخریب است را تولید می کند. این ماده در بسیاری از محیط ها مثل محل های دفن زباله، تصفیه خانه های فاضلاب و اقیانوس ها، قابلیت تجزیه بیولوژیکی را دارد. این ماده جدید می تواند ضمن جلوگیری از آلودگی میکرو الیافی، به بقای یک صنعت مد پایدار حلقه بسته نیز کمک کند.

**۹- پارچه های ساخته شده در آزمایشگاه (Lab-Made Fabrics):**

امروزه فناوری به مرحله ای رسیده که می توان با خود نصیب مولکول های کلاژن در آزمایشگاه به دوباره برنامه ریزی آنها پرداخت و بدین گونه پارچه هایی شبیه چرم تولید نمود. پارچه های

**۵- ساخت منسوجات از درختان (Textiles From Trees):**

کاپوک (Kapok) درختی است که بدون استفاده از آفت کش ها و حشره کش ها به صورت طبیعی رشد می کند. به علاوه این درخت در خاک خشکی رشد می یابد که برای کشاورزی مناسب نیست و جایگزینی مناسب برای محصولات لیفی طبیعی پر مصرف (از حیث مصرف آب) مانند پنبه محسوب می شود. Flocus شرکتی است که یک فناوری جدید را برای استخراج نخ های طبیعی، مواد پرکننده و پارچه از الیاف کاپوک طراحی کرده است.



**۶- ساخت چرم از سیب (Leather From Apples):**

پکتین سیب یک ماده زائد طبیعی است که معمولاً در پایان فرآیند تولید دور ریخته می شود. با این حال شرکت Frumat یک فناوری جدید را توسعه داده که با بهره گیری از آن می توان از پکتین سیب برای ساخت مواد پایدار و پوسیدنی استفاده نمود. این برند از پوست سیب برای ساخت یک ماده چرمی وگان بسیار بادوام و لوکس استفاده می کند. به علاوه این نوع از چرم وگان را می توان بدون استفاده از مواد شیمیایی سمی، رنگ و دباغی کرد.

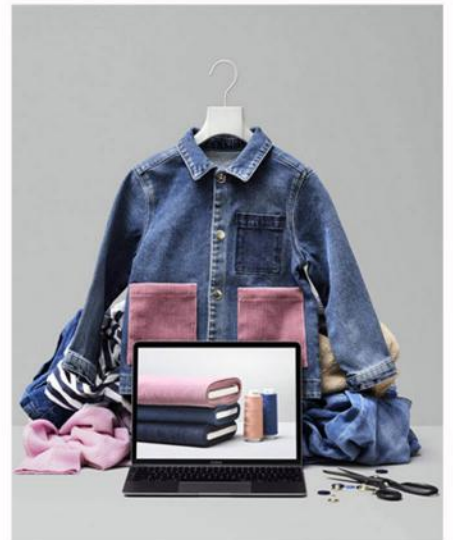


این نوآوری بسیار مهمی در زمینه مد محسوب می شود؛ چرا که به مصرف کنندگان این امکان را می دهد تا به شیوه ای پایدار از اکلیل و مواد زرق و برق دار استفاده کنند، بدون اینکه نگران آسیب های زیست محیطی ناشی از میکروپلاستیک ها باشند.



**۴- نرم افزار مد چرخه ای (Circular Fashion Software):**

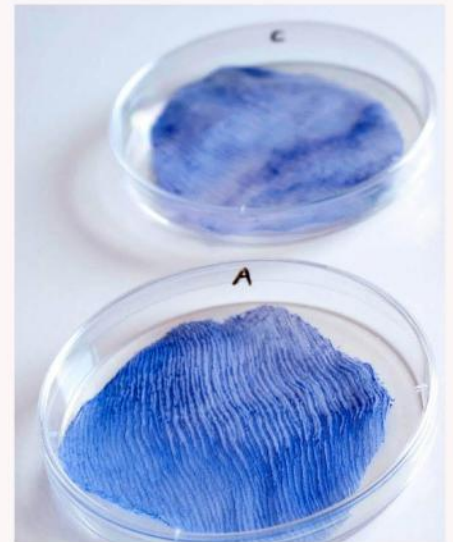
شرکت BA-X یک نرم افزار ابتکاری مبتنی بر فضای ابری ساخته است که طراحی مدور را با مدل های خرده فروشی مدور و فناوری های بازیافت حلقه بسته پیوند می دهد. این سیستم برندهای مد را قادر می سازد تا لباس ها را در قالب یک مدل مدور (چرخه ای) با حداقل ضایعات و آلودگی؛ طراحی، فروش و بازیافت کنند. در این فرآیند لباس ها دارای یک برچسب شناسایی هستند، و با یک شبکه زنجیره تامین معکوس ارتباط دارند.







نسل بعدی بدون آسیب رساندن به حیوانات، جایگزینی پایدارتر و کارآمدتر برای چرم هستند. دو شرکت Provenance و Modern Meadow در این زمینه فعالیت می کنند.



#### ۱۰- خدمات نظارتی

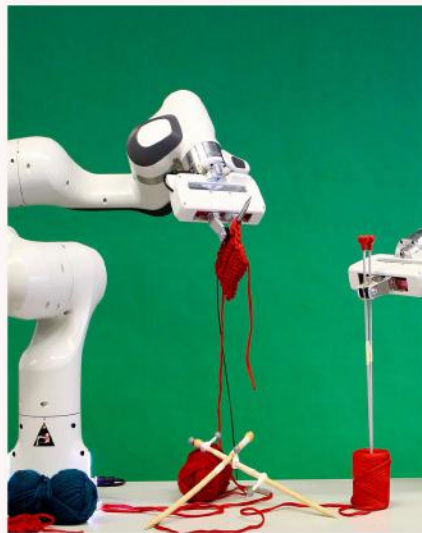
(Monitoring Services)

«Reverse Resources» نوعی پلتفرم است که برندهای مد و تولید کنندگان پوشاک را قادر می سازد تا ضایعات پیش از مصرف را به منظور بازیافت بهینه صنعتی مدیریت کنند. این پلتفرم به کارخانه ها امکان می دهد تا پارچه های باقیمانده را کنترل، پایش و اندازه گیری نمایند. این پسماندها از طریق چرخه های حیات قابل ردیابی هستند؛ به گونه ای که می توانند دوباره وارد زنجیره تامین شده و باعث محدود کردن استفاده از مواد بکر شوند.



#### ۱۱- ربات های بافنده (Knitting Robots):

شرکت Scalable Garment Technologies Inc یک ماشین بافندگی رباتیک ساخته که به یک نرم افزار مدل سازی سه بعدی متصل می شود. این ربات می تواند لباس های تریکوی بدون درز سفارشی بسازد. به علاوه این دستگاه بافندگی منحصر به فرد امکان دیجیتالی کردن کل فرآیند تهیه و تولید را براساس تقاضا فراهم می کند.



#### ۱۲- بازارهای اجاره ای

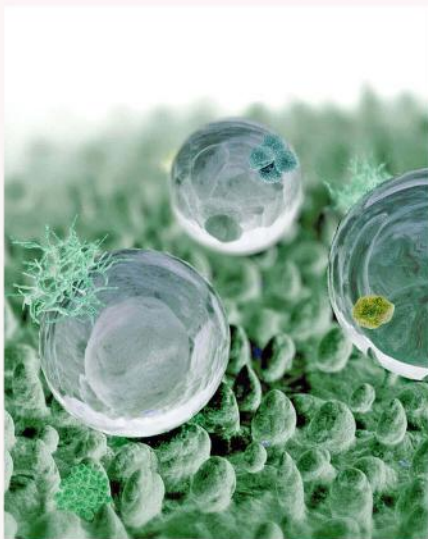
(Rental Marketplaces)

Style Lend یک بازار اجاره مد نوآورانه است که از هوش مصنوعی و یادگیری ماشین برای انتخاب لباس ها و سبک های متناسب و مناسب کاربران استفاده می کند. اجاره لباس یک مدل تجاری جدید است که باعث طولانی شدن چرخه حیات لباس می شود و بدین صورت سر درآوردن آنها از محل های دفن زباله را به تاخیر می اندازد.



#### ۱۳- مواد نانوتکنولوژی (Nanotechnology Materials):

Nano Textiles یک جایگزین پایدار برای مواد شیمیایی است که در هنگام پرداخت پارچه ها به آنها اضافه می شوند. این ماده ابتکاری با استفاده از فناوری به نام «cavitation»، مواد پرداخت پارچه را مستقیماً درون آن ادغام می کند. از فناوری Nano Textiles می توان در انواع محصولات ضد باکتری، ضد بو و دافع آب استفاده کرد. به علاوه این سیستم از مصرف کنندگان و محیط زیست در برابر مواد شیمیایی خطرناک محافظت می کند.



#### ۱۴- ساخت الیاف از پرتقال

(Fibers From Oranges)

الیاف پرتقال از سلولز موجود در پرتقال های دور ریخته شده در حین پرس و فرآوری صنعتی استخراج می شوند. سپس این الیاف با اسانس های روغنی مرکبات غنی شده، و پارچه ای منحصر به فرد و پایدار تولید می کنند.





**۲۰- طراحان و متخصصان مد هوش مصنوعی (AI Designers and Stylists):**

الگوریتم های مدرن به طور فزاینده ای پر قدرت، سازگار و همه کاره هستند. در حقیقت هوش مصنوعی باعث می شود که نسل بعدی ربات های فروشگاه های دارای هوشی شبیه انسان باشند. به عنوان مثال شرکت Intelistyle مستقر در لندن یک متخصص مد هوش مصنوعی عرضه کرده که می تواند با خرده فروشان و مشتریان کار کند. از دید خرده فروشان، یک طراح هوش مصنوعی قادر است تا با ایجاد چندین دست لباس مختلف براساس یک محصول واحد، «ظاهر را کامل» کند. در ضمن می تواند جایگزین هایی برای اقلام تمام شده پیشنهاد دهد. هوش مصنوعی می تواند استایل ها و لباس هایی متناسب با نوع بدن، رنگ مو، رنگ چشم و رنگ پوست به خریداران پیشنهاد دهد. امکان دستیابی به متخصص مد هوش مصنوعی از طریق هر دستگاهی فراهم است و به مشتریان امکان می دهد که یک حرکت بی وقفه بین خریدهای آنلاین و آفلاین داشته باشند. نتیجه گیری: نوآوری مد در مسیر ارتقای ارزش تجاری و طول عمر است. مهم این است که چگونه صنعت را فراتر از بحران فعلی شکل دهیم. نوآوری در مد می تواند به جایگزینی مواد بی مصرف با جایگزین های پایدار نیز کمک کند و به مشاغل کم درآمد، تکراری و خطرناک انسانی پایان دهد. مد نوآور این امکان را فراهم می کند تا در دنیای دیجیتال دارای عملکرد و تعامل باشیم. فناوری ها برای ما دنیایی را می سازند که پر از اتومبیل های خودکار، خانه های هوشمند و اشیای مرتبط به هم است. هیچ راهی برای بازگشت به مد قبل از همه گیری وجود ندارد؛ چرا که قطعاً ما می خواهیم مد همچنان مطرح باشد. تنها راه، پیشرفت نوآوری هدفمند مد و پذیرش مصرف کننده است.

منبع:

**۱۷- سکوی های مد دیجیتال (Digital Runways):**

به دلیل شیوع بیماری کووید-۱۹ و به دنبال آن لغو نمایش های مد در مقیاس جهانی، این صنعت به دنبال محیط های دیجیتال است. در فاز اول شیوع بیماری، هفته مد توکیو با پخش آنلاین نمایش های بدون مخاطب خود به صورت زنده، بار دیگر سکوی مد خود را به نمایش گذاشت. سایر شهرها نیز با الهام از تلاش توکیو برای برقراری ارتباط با مخاطبانی که اکنون «خانه نشین» شده اند، به فناوری روی آوردند.

**۱۸- برنامه های جایزه پوشاک (Clothing Reward Programs):**

برنامه های جایزه پوشاک به سرعت در حال پیدا کردن جای خود هستند؛ چه در زمینه «بازگرداندن لباس ها برای بازیافت» و چه در زمینه «بیشتر پوشیدن آنها». به عنوان مثال خط Tommy Jeans Xplore شامل یک تراشه هوشمند است که هر بار بعد از پوشیدن لباس به مشتریان پاداش می دهد. یک برجسب هوشمند بلوتوثی در تمام ۲۳ قطعه این خط تعبیه شده است که به اپلیکیشن iOS Tommy Hilfiger Xplore متصل هستند. از امتیازات جمع آوری شده می توان به عنوان تخفیف محصولات آتی برند Tommy استفاده کرد.

**۱۹- مد پایدار چاپ سه بعدی (3D Printed Sustainable Fashion):**

تحقیق و توسعه مستمر در چاپ سه بعدی به جایی رسیده که اکنون می توان با مواد پیشرفته به چاپ پرداخت. امروزه دیگر کربن، نیکل، آلیاژها، شیشه و حتی جوهرهای زیستی؛ صرفاً تشریفاتی هستند. امروزه صنعت مد شاهد افزایش روزافزون علاقه به چاپ چرمی و مواد شبه خز است.



**۱۵- بسته بندی زیستی (Bio Packaging):**

«Paptic» نام شرکتی است که اقلام بسته بندی زیست محور جایگزین را از چوب تولید می کند. مواد به دست آمده ویژگی هایی مشابه با کاغذ و پلاستیکی دارند که در بخش خرده فروشی مورد استفاده قرار می گیرند. در ضمن مقاومت آنها در برابر پارگی از کاغذ بیشتر است و می توانند در کنار مقوا بازیافت شوند.



**۱۶- فیلتراسیون میکروفیبر (Microfibre Filtration):**

به لطف تلاش های شرکت «PlanetCare» یک فیلتر میکرو الیاف وجود دارد که می توان با ادغام آن در ماشین های لباسشویی با فیلتر کردن میکروپلاستیک ها، مانع رسیدن آنها به فاضلاب شد. این سیستم مبتنی بر میکروفیلتراسیون آب است و به خاطر الیاف و غشاهای دارای بار الکتریکی کار می کند. این نانوتکنولوژی به کاهش آلودگی های میکرو پلاستیکی در آب های جهان کمک می نماید.





[www.isti.ir](http://www.isti.ir)  
[www.ircreative.isti.ir](http://www.ircreative.isti.ir)  
[www.creativehousenet.ir](http://www.creativehousenet.ir)



[@ircreative.ir](https://www.instagram.com/ircreative.ir)  
[@creativehousenet.ir](https://www.instagram.com/creativehousenet.ir)



[ircreative@isti.ir](mailto:ircreative@isti.ir)



واحد پذیرش: ۰۲۱-۸۳۵۳۲۴۷۵  
بخش خدمات: ۰۲۱-۸۳۵۳۲۴۷۴