رسالت

روزنامه سیاسی، فرهنگی، اقتصادی و اجتماعی صبح ایران

صاحب امتیاز: بنیاد رسالت
مدیرمسئول: محسن پیرهادی
سردبیر: مسعود پیرهادی
نشانی: تهران، خیابان استاد نجات اللهی جنوبی خیابان شهید اسماعیل محمدی - پلاک ۱
کدپستی: ۱۵۹۹۹۷۶۷۱۱ | تلفن: ۱۰-۸۸۹۱۰۸۰۶
نمابر: ۸۸۹۰۶۷۸۵ | چاپ: صمیم | تلفن: ۴۴۵۳۳۷۲۵

سه‌شنبه
۲۰ شهریور ۱۴۰۳
۶ ربیع الاول ۱۴۴۶
۱۰ سپتامبر ۲۰۲۴
سال سی و نهم
شماره ۱۰۹۵۰

WWW.RESALAT-NEWS.COM

اوقات شرعی
اذان ظهر: ۱۲:۰۱
اذان مغرب: ۱۸:۳۷
اذان صبح فردا: ۴:۱۹
طلوع آفتاب فردا: ۵:۴۴

خوانندگان فهیم روزنامه رسالت می‌توانند پیام‌های خود را به سامانه‌های ۱۰۰۰۲۱۸۸۹۱۰۸۰۸ یا ۵۰۰۰۱۰۶۰۶۵۸۱۱۹ پیامک کرده و مسائل و مشکلات خود را بیان نمایند. بی‌صبرانه منتظر پیام‌های گرم شما هستیم.

حدیث

رسول خدا فرمودند: هشت نفرند که اگر مورد اهانت قرار گرفتند، جز خودشان کس دیگری را سرزنش نکنند: کسی که به مهمانی و سفره ای رود که دعوت نشده است؛ مهمانی که به صاحب خانه دستور دهد؛ کسی که از دشمنانش خیرونیکی بطلبد؛ کسی که از فرومایگان انتظار فضل و نیکی داشته باشد؛ کسی که در یک کار سرّی میان دو نفر وارد شود که او را وارد آن راز نکرده اند؛ کسی که حکومت را سبک بشمارد؛ کسی که جایی نشیند که شایسته آنجا نیست؛ کسی که سخن خود را به کسی بگوید که از او حرف شنوایی ندارد.

صنعت بازی‌های ویدئویی با کمک هوش مصنوعی گوگل به مرحله جدیدی قدم می‌گذارد

دوران جدید ویدئو گیم

گروه فرهنگی

صنعت بازی های ویدئویی که اکنون به ارزش ۳۴۷ میلیارد دلار رسیده است، به یک بازیگر مهم در جهان سرگرمی تبدیل شده و بیش از سه میلیارد نفر در سراسر جهان را درگیر کرده است. آنچه با عناوین ساده مثل پونگ و مهاجمان فضایی آغاز شد، به بازی های پیچیده تری مانند دوم تکامل یافته که با گرافیک سه بعدی و تجربه کنسول خانگی استانداردهای جدیدی را تعیین کرد. امروزه، این صنعت بر آستانه یک عصر جدید قرار دارد که تحت تأثیر پیشرفت های هوش مصنوعی شکل گرفته است. گوگل در رأس این تحول قرارگرفته و با استفاده از منابع و تکنولوژی گسترده خود، نحوه ساخت، بازی و تجربه بازی های ویدئویی را دوباره تعریف می کند. این مقاله سفر گوگل در بازتعریف بازی های ویدئویی را بررسی می کند.

هوش مصنوعی برای بازی کردن بازی های آتاری

استفاده گوگل از هوش مصنوعی در بازی های ویدئویی با یک توسعه بحث برانگیز آغاز شد: ایجاد هوش مصنوعی قادر به تشخیص محیط بازی و واکنش مانند یک بازیکن انسانی. در این کار اولیه، آن ها یک عامل یادگیری تقویتی عمیق را معرفی کردند که می توانست استراتژی های کنترل را مستقیما از طریق بازی کردن یاد بگیرد. محوری ترین بخش این توسعه، یک شبکه عصبی convolutional آموزش دیده با استفاده از یادگیری Q بود که پیکسل های خام صفحه نمایش را پردازش کرد و آن ها را به اقدامات خاص بازی براساس وضعیت فعلی تبدیل می کرد.

محققان این مدل را بر روی هفت بازی آتاری ۲۶۰۰ بدون تغییر در معماری یا الگوریتم یادگیری اعمال کردند. نتایج شگفت انگیز بودند. مدل در ۶ بازی از قبل ها بهتر عمل کرد و در سه مورد از آن ها عملکرد انسانی را پشت سر گذاشت. این توسعه پتانسیل هوش مصنوعی در مدیریت بازی های ویدئویی پیچیده و تعاملی را با ورودی تنها بصری نشان داد.

این دستاور دزمینه ای را برای دستاوردهای بعدی همچون شکست دادن AlphaGo قهرمان جهانی بازی گو ایجاد کرد. موفقیت عوامل هوش مصنوعی در تسلط بر بازی های چالش برانگیز باعث انجام تحقیقات بیشتر در کاربردهای واقعی، از جمله سیستم های تعاملی و ربات ها شده است. تأثیر این توسعه هنوز هم در زمینه های یادگیری ماشین و هوش مصنوعی احساس می شود.

آلفاستار: هوش مصنوعی برای یادگیری استراتژی پیچیده بازی استارکرافت ۲

با تکیه بر موفقیت های اولیه خود در هوش مصنوعی، گوگل چالشی پیچیده تر را هدف گرفت: استارکرافت ۲. این بازی استراتژی در زمان واقعی به پیچیدگی خود معروف است، زیرا بازیکنان باید ارتش ها را کنترل، منابع را مدیریت و استراتژی ها را در زمان واقعی اجرا کنند. در سال ۲۰۱۹، گوگل آلفاستار را معرفی کرد، عامل هوش مصنوعی که قادر به بازی حرفه ای در استارکرافت ۲ است.

توسعه آلفاستار از ترکیبی از یادگیری تقویتی عمیق و یادگیری تقلیدی استفاده کرد. ابتدا با تماشای داده های ضبط شده بازیکنان حرفه ای یاد گرفت، سپس با بازی مکرر خودش بهبود یافت و میلیون ها بازی را برای تکمیل استراتژی هایش انجام داد. این دستاورد توانایی هوش مصنوعی در مدیریت بازی های استراتژی در زمان واقعی پیچیده را نشان داد و نتایجی متوازن با بازیکنان انسانی به دست آورد.

فراتر از بازی های فردی: به سمت هوش مصنوعی چند منظوره تر برای بازی ها

آخرین پیشرفت های گوگل نشان از حرکت از تسلط بر بازی های فردی به ایجاد عامل هوش مصنوعی چند منظوره تر است. اخیرا، محققان گوگل SIMA را معرفی کردند، که مخفف عامل چند محیطی قابل آموزش مقیاس پذیر است. این مدل هوش مصنوعی جدید طراحی شده است تا در محیط های مختلف بازی با استفاده از دستورالعمل های زبان طبیعی حرکت کند.

برخلاف مدل های قبلی که به دسترسی به کد منبع بازی یا APIهای سفارشی نیاز داشتند، SIMA با دو ورودی کار می کند: تصاویر صفحه نمایش و دستورات زبانی ساده. SIMA این دستورات را به اقدامات تصاویر و ویدئو قرارگرفته است. یکی از تحولات مهم استفاده از هوش مصنوعی برای ایجاد شخصیت های غیر بازیکن (NPC) قابل انطباق که به اقدامات بازیکن به شکلی واقع گرایانه و غیرقابل پیش بینی پاسخ می دهند است.

همچنین، گوگل در تولید محتوای رویشی استفاده کرده، جایی که هوش مصنوعی در طراحی سطوح، محیط ها و کل جهان های بازی بر اساس قواعد یا الگوهای خاص کمک می کند. این روش می تواند توسعه را ساده تر کرده و تجربه های منحصربه فرد و شخصی سازی شده ای را برای بازیکنان در هر بار بازی ارائه دهد، که حس کنجکاوی و انتظار را برمی انگیزد. یک مثال برجسته Genie است، ابزاری که به کاربران امکان می دهد بازی های ویدئویی دوبعدی را با ارائه یک تصویر یا توصیف بسازند.

نوآوری Genie در توانایی آن برای یادگیری از مجموعه های متنوعی از فیلم های بازی پلتفرم دوبعدی به جای اتکا به دستورات صریح یا داده های برچسب گذاری شده نهفته است. این توانایی به Genie اجازه می دهد مکانیک های بازی، فیزیک و عناصر طراحی را مؤثر تر درک کند. کاربران می توانند با یک ایده یا طرح اولیه شروع کنند و Genie محیط کامل بازی را شامل تنظیمات، شخصیت ها، موانع و مکانیک های بازی تولید خواهد کرد.

هوش مصنوعی مولد برای توسعه بازی

براساس پیشرفت های قبلی، گوگل اکنون طموحانه ترین پروژه خود را معرفی کرده است که هدف آن ساده سازی فرآیند پیچیده و زمان بر توسعه بازی که معمولا نیازمند کدنویسی گسترده و مهارت های تخصصی است. اخیرا، آن ها GameNGen را معرفی کرده اند، که یک ابزار هوش مصنوعی مولد طراحی شده برای ساده سازی فرآیند توسعه بازی است. GameNGen به توسعه دهندگان امکان می دهد تا با استفاده از دستورات زبان طبیعی، دنیاها و روایات کامل بازی را بسازند، که به طور قابل توجهی زمان و تلاش مورد نیاز برای ایجاد یک بازی را کاهش می دهد. با بهره گیری از هوش مصنوعی مولد، GameNGen می تواند دارایی ها، محیط ها و داستان های منحصربه فرد بازی را تولید کند، به توسعه دهندگان اجازه می دهد تا بیشتر بر خلاقیت تمرکز کنند تا بر تکنیک ها. به عنوان مثال، محققان از GameNGen برای توسعه نسخه کامل Doom استفاده کرده اند که قابلیت های آن را نشان داده و مسیری را برای فرآیند توسعه بازی کارآمدتر و در دسترس تر هموار می کند.

فناوری پشت GameNGen شامل یک فرآیند آموزش دو مرحله ای است. ابتدا، یک عامل هوش مصنوعی برای بازی Doom آموزش داده می شود که داده های بازی را ایجاد می کند. سپس این داده ها یک مدل هوش مصنوعی مولد را آموزش می دهند که بر اساس اقدامات و بینش های قبلی، فریم های آینده را پیش بینی می کند. نتیجه، یک مدل انتشار مولد است که قادر به تولید بازی در زمان واقعی بدون مؤلفه های سنتی موتور بازی است. این تغییر از کدنویسی دستی به تولید محرک با هوش مصنوعی نقطه عطفی در توسعه بازی محسوب می شود که راهی کارآمدتر و در دسترس تر برای ایجاد بازی های با کیفیت بالا برای استودیوهای کوچک و سازندگان انفرادی ارائه می دهد.

پیشرفت های اخیر گوگل در هوش مصنوعی قرار است صنعت بازی ها را به شکل اساسی دگرگون سازد. با ابزارهایی مانند GameNGen که امکان ایجاد جهان های پیچیده بازی و SIMA که تعامل های بازی چند منظوره را ارائه می دهند، هوش مصنوعی نه تنها چگونگی ساخت بازی ها بلکه چگونگی تجربه آن ها را نیز دگرگون می کند.

همان طور که هوش مصنوعی به تکامل خود ادامه می دهد، وعده افزایش خلاقیت و کارایی در توسعه بازی را داده است. توسعه دهندگان فرصت های جدیدی برای کاوش ایده های نوآورانه و ارائه تجربیات درگیرکننده و غوطه ورکننده تر خواهند داشت. این تغییر لحظه مهمی در تکامل مداوم بازی های ویدئویی است که نقش رو به رشد هوش مصنوعی در شکل دادن به آینده سرگرمی تعاملی را برجسته می کند.

خبر

مسعود پزشکیان مطرح کرد:

رسالت واجا حفظ سرمایه‌های مادی و معنوی

مسعود پزشکیان پیش از ظهر دوشنبه در دیدار با مدیران و کارکنان وزارت اطلاعات به مناسبت چهلمین سالگرد تأسیس این مجموعه، قدم اول برای آبادانی و ساختن کشور را رفع اختلافات و دعواهای بی مورد دانست و تصریح کرد: اگر به تکالیف سند چشم انداز عمل کرده بودیم، امروز وضعیت کشور متفاوت از شرایط فعلی بود. وی با تأکید بر اینکه باید با تمام وجود باور کنیم که، می خواهیم و می توانیم بهترین در منطقه باشیم، افزود: ما قرار بود بر اساس سند چشم انداز به جایگاه اول منطقه برسیم، اما امروز باید از خود بپرسیم آیا راهی که در حال پیمودن آن هستیم، ما را به این هدف می رساند؟

به گزارش ایرنا، رئیس جمهور با بیان اینکه اگر هدف را دقیق بشناسیم، راه های رسیدن به آن را پیدا خواهیم کرد، اظهار کرد: ما نباید به دنبال این باشیم که افراد نزدیک به خودمان در مناصب مختلف قرار بگیرند، بلکه باید به دنبال آن باشیم که توانمندترین افراد برای اجرای تکالیف سند چشم انداز و سیاست ها و قانون برنامه روی کار بیایند؛ اگر فردی در منصبی قرار گرفت که توان اجرای مسئولیت ها و وظایف آن منصب را نداشت، آیا حضور او خدمت به کشور است یا خیانت؟!

پزشکیان با اشاره به اینکه اگر نتیجه حضور ما در یک منصب ایجاد رضایتمندی در مردم باشد، انقلاب، ولایت و جمهوری اسلامی تثبیت و تقویت شده است، افزود: ایجاد رضایتمندی نزد مردم محصول وحدت و وفاق است نه اختلاف و دعوا؛ با خدمت بی منت و خالصانه به مردم می توان رضایت آن ها را جلب کرد نه با دستور و سخت گیری های بی مورد. اگر امروز در کشور مشکلات مختلف اجتماعی و فرهنگی و اقتصادی داریم ریشه آن در رفتار مدیریتی ماست که بر اساس سنت خدا و رسولان نبوده است.

وی با بیان اینکه مشکل مردم عمل و رفتار ماست، گفت: اگر توانستیم در عمل نشان دهیم که راه امامان ما کدام است، اعتقاد و باور مردم تقویت خواهد شد، اما اگر انت خواری و گروه بازی کردیم، هرقدر هم حرف های خوب بزنیم مردم عمل ما را می بینند و به حرف های ما توجهی نخواهند کرد. اگر درست عمل نکردیم، هرقدر هم حدیث و آیه بخوانیم بی فایده است و با ایجاد ذهنیت ریاکاری نزد مردم، بیشتر به اعتقادات آنان ضربه خواهیم زد.

رئیس جمهور، کارکنان و مدیران وزارت اطلاعات را سربازان گمنام و بی ادعای واقعی خواند و خاطرنشان کرد: نقش شما در تأمین و ارتقای امنیت کشور بی بدیل است، لذا باید نتیجه زحمت شما حفظ سرمایه های مادی و معنوی و منابع انسانی کشور باشد. نباید نسبت به خروج نخبگان و سرمایه های مادی کشور بی تفاوت باشیم و باید ریشه های آن را شناسایی کرد و خشکاند.

پزشکیان در بخش دیگری از سخنانش با تأکید بر اینکه نمی توانیم انتظار داشته باشیم که نخبگان خودشان را به ما عرضه کنند، بلکه باید به دنبال شناسایی و جذب آن ها باشیم، گفت: ما برای اجرای تکالیف سند چشم انداز نیاز به کمک نخبگان داریم، اما باید در نظر داشته باشیم که جذب این افراد با دستور ممکن نیست، بلکه باید محترمانه از آنان خواهش کنیم تا به یاری ما بیایند.

وی تأکید کرد که اگرچه پیاده کردن افراد از قطار انقلاب راحت است، اما سوار و همراه کردن آن ها به هیچ وجه کار راحتی نیست، لذا باید مراقبت کنیم که نتیجه عمل ما به هیچ وجه باعث نشود که کسی بی جهت و ناروا از قطار انقلاب پیاده شود.

پیش از سخنان دکتر پزشکیان، وزیر اطلاعات در اظهاراتی ضمن تبریک فرارسیدن ایام ماه ربیع، گزارشی از تلاش ها و اقدامات سربازان گمنام امام زمان (عج) ارائه کرد.

در پایان این مراسم رئیس جمهور حکم وزارت اطلاعات دولت چهاردهم را تقدیم حجت الاسلام والمسلمین سید اسماعیل خطیب کرد و با حضور دکتر پزشکیان و وزیر اطلاعات از خانواده سه تن از شهدای وزارت اطلاعات تقدیر شد.

نوبت اول

آگهی مزایده

وزارت راه و شهرسازی
شرکت راه آهن جمهوری اسلامی ایران
اداره کل راه آهن منطقه شمالشرق ۲

نام سازمان مزایده گذار: شرکت راه آهن جمهوری اسلامی ایران (اداره کل راه آهن شمالشرق ۲)
شماره مزایده: ۱۳۸/۰۳/٤
شرح مختصر موضوع مزایده: اجاره زمین کشاورزی در ایستگاه گرگان
۱- مهلت خرید اسناد: حداکثر تا ساعت ۱۰:۰۰ روز سه شنبه مورخ ۱٤۰۳/۰٦/۲۷ با مراجعه به سامانه تدارکات الکترونیکی دولت به نشانی www.setadiran.ir از طریق لینک مربوط در سامانه فوق، اسناد مزایده را دریافت نمایند.
۲- مهلت تحویل پیشنهاد: حداکثر تا ساعت ۱۰:۰۰ روز پنجشنبه مورخ ۱٤۰۳/۰۷/۱۲ از طریق سامانه فوق.
۳- میزان سپرده شرکت در فرآیند ارجاع کار: ٤۳۷,۵۰۰,۰۰۰ ریال
٤- زمان تشکیل جلسه مزایده و قرائت پیشنهادها: ساعت ۱۱:۰۰ روز پنجشنبه مورخ ۱٤۰۳/۰۷/۱۲ در دفتر مدیریت اداره کل راه آهن شمالشرق(۲).
کلیه فرآیند برگزاری مزایده بجز تحویل سپرده شرکت در فرآیند ارجاع کار مربوط به تضامین شرکت در فرآیند ارجاع کار در سامانه مذکور انجام می پذیرد
لذا لازم است مناقصه گران در صورت عدم عضویت قبلی در سامانه فوق و دریافت گواهی امضای الکترونیکی، نسبت به اخذ آنها اقدام نمایند.
تاریخ انتشار نوبت اول ۱٤۰۳/٦/۲۰
تاریخ انتشار نوبت اول ۱٤۰۳/٦/۲۱
شناسه آگهی ۱۷۸٤۵۱۷

اداره کل راه آهن شمالشرق (۲)

آگهی مناقصه

سرویس دهی مدارس استثنایی و معلولین در سطح شهر سیرجان

نوبت اول

سازمان حمل و نقل بار و مسافر شهرداری سیرجان در نظر دارد مناقصه عمومی سرویس دهی مدارس استثنایی و معلولین در سطح شهر سیرجان به شماره ۲۰۰۳۰۹۱۲۸۷۰۰۰۰۲ را از طریق سامانه تدارکات الکترونیکی دولت برگزار نماید. کلیه مراحل برگزاری مناقصه از دریافت اسناد مناقصه تا ارائه پیشنهاد مناقصه گران و بازگشایی پاکتها از طریق درگاه سامانه تدارکات الکترونیکی دولت (ستاد) به آدرس: www.setadiran.ir انجام خواهد شد و لازم است مناقصه گران در صورت عدم عضویت قبلی، مراحل ثبت نام در سایت مذکور و دریافت گواهی امضای الکترونیکی را جهت شرکت در مزایده محقق سازند.
تاریخ انتشار اسناد مناقصه در سامانه مورخ ۱٤۰۳/٦/۲۱ ساعت ۱٤ می باشد.
مهلت زمانی دریافت اسناد مزایده از سایت: از تاریخ انتشار اسناد مناقصه تا ساعت ۱۸ روز یکشنبه مورخ ۱٤۰۳/۷/۱
مهلت زمانی ارائه پیشنهاد: از تاریخ دریافت اسناد مناقصه تا ساعت ۱۹ روز چهارشنبه مورخ ۱٤۰۳/۷/۱۱
زمان بازگشایی پاکتها: ساعت ۹/۳۰ روز پنجشنبه مورخ ۱٤۰۳/۷/۱۲
اطلاعات تماس دستگاه مزایده گزار جهت دریافت اطلاعات بیشتر در خصوص اسناد مزایده و ارائه پاکتها
آدرس: سیرجان - بلوار قائم - جنب پمپ سی ان جی - سازمان مدیریت حمل ونقل بار و مسافر شماره تماس ۰۳٤-٤۲۳۳۵۸۰۰
- علاقه مندان به شرکت در مناقصه می بایست جهت ثبت نام و دریافت گواهی الکترونیکی (توکن) با شماره های ذیل تماس حاصل نمایند. مرکز پشتیبانی و راهبردی سامانه ۰۲۱-٤۱۹۳٤
دفتر ثبت نام ۸۵۱۹۳۷٦۸ و ۸۸۹٦۹۷۳۷
اطلاعات تماس دفاتر ثبت نام سایر استانها در سایت سامانه www.setadiran.ir بخش «ثبت نام/ پروفایل مزایده گر» موجود است.
تاریخ انتشار نوبت اول ۱٤۰۳/٦/۲۰
تاریخ انتشار نوبت دوم ۱٤۰۳/٦/۲۷
خ ش ۱٤۰۳/٦/۲۰

مدیریت ارتباطات شهرداری سیرجان

فراخوان تجدید مزایده عمومی

با ارزیابی کیفی فشرده ب ۳۳-۱۴۰۳

واگذاری زمین صنعتی در شهرک صنعتی قرچک فازا و۲

نوبت اول

وزارت صنعت، معدن و تجارت
سازمان صنایع کوچک و شهرک های صنعتی ایران
شرکت شهرک های صنعتی تهران (سهامی خاص)

شرکت شهرکهای صنعتی تهران به استناد مصوبه هیأت مدیره این شرکت در نظر دارد تعداد ۷ قطعه زمین صنعتی در شهرک صنعتی قرچک فازا و۲ را از طریق مزایده عمومی به دارندگان مجوز فعالیت صنعتی معتبر منضم به نامه واگذاری زمین، معرفی نامه پیش نمایش جواز تاسیس/ جواز تاسیس داخل محدوده شعاع ۱۲۰ کیلومتری تهران صادره از سازمان/ ادارات صنعت، معدن و تجارت استان تهران، معرفی نامه از سازمان میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری استان تهران، معرفی نامه از سازمان جهاد کشاورزی استان تهران و پروانه کسب تولیدی صادره از اتحادیه صنفی استان تهران منضم به نامه واگذاری زمین (حداکثر مساحت ۵۰۰۰ پنج هزار مترمربع از اتحادیه های مربوطه) با کاربری شیمیایی (بدون عملیات آبکاری، عدم تولید و بسته بندی قیر، عدم تولید الکل و... کلیه صنایع آلاینده)، فلزی/برق و الکترونیک (بدون عملیات ریخته گری و بازیافت و آبکاری)، غذایی، دارویی و بهداشتی (صنایع کم آب بر، بدون تولید خوراک دام و طیور و نساجی (بدون عملیات رنگرزی و رنگبری) که با زون فعالیت و مساحت قطعه مورد درخواست (حداکثر میزان مساحت قطعه انتخابی توسط مزایده گرمی بایست ۴۰٪ کمتر یا بیشتر از مساحت مندرج در نامه واگذاری زمین مطابقت داشته باشد) را به شرح ذیل و با جزئیات مندرج در اسناد مزایده و با بهره گیری از سامانه تدارکات الکترونیکی دولت "ستاد" با شماره مزایده (۲۰۰۳۰۰۱۰۵۱۰۰۰۰۳۳) به صورت نقد و اقساط مطابق ضوابط و مقررات جاری شرکت واگذار نماید. ضمنا رعایت موارد ذیل الزامی می باشد:
۱- برگزاری مزایده صرفاً از طریق سامانه تدارکات الکترونیکی دولت می باشد و کلیه مراحل فرآیند مزایده شامل پرداخت تضمین (سپرده) شرکت در مزایده که می تواند به صورت ارائه ضمانت نامه بانکی معتبر، واریز نقدی یا واریز الکترونیکی از طریق سامانه ستاد باشد، ارسال پیشنهاد قیمت، بازگشایی پاکات، اعلام به برنده، واریز وجه مزایده و..... در بستر سامانه مذکور انجام می پذیرد.
۲- علاقمندان به شرکت در مزایده می بایست جهت ثبت نام و دریافت گواهی امضای الکترونیکی (توکن) با مرکز تماس ۱۴۵۶ تماس حاصل نمایند و یا به آدرس اینترنتی www.setadiran.ir مراجعه نمایند. در صورت نیاز به راهنمایی جامع با مراجعه به وب سایت این شرکت نسبت به دریافت فایل آموزشی نحوه شرکت در مزایده اقدام نمائید
۳- با توجه به اینکه احتمال دارد برخی از قطعات دارای مستحدثات و بنای احداثی باشد، چنانچه در قطعه مورد نظر مستحدثاتی وجود داشته باشد برنده قطعه مربوطه می بایست قبل از عقد قرارداد، نسبت به تسویه نقدی کل وجه مستحدثات مطابق گزارش تامین دلیل با جلب نظر کارشناس رسمی اقدام نماید. بدیهی است که تسویه نقدی کل مستحدثات شرط لازم جهت عقد قرارداد می باشد.
۴- خدمات زیربنایی از جمله انشعابات آب، برق و گاز در حد نرم و تعهدات شرکت شهرکهای صنعتی تهران بوده و مازاد بر آن خارج از تعهدات این شرکت می باشد.

ردیف	نام شهرک	شماره قطعه	مساحت قطعه	قیمت کل پایه (ریال)	سپرده شرکت در مزایده (ریال)	نوع فعالیت	ملاحظات
۱	قرچک فاز۲	FE-۶۷	۶۶۲۸,۲۶	۳۲۴,۵۹۱,۰۶۴,۷۹۱	۱۶,۲۲۹,۵۵۳,۲۴۰	فلزی/برق و الکترونیک	نوبت دوم
۲	قرچک فاز۲	FE-۲۴	۴۷۶۷,۳۲	۱۹۳,۴۵۳,۹۲۱,۲۴۰	۹,۶۷۲,۶۹۶,۰۶۲	فلزی/برق و الکترونیک	نوبت دوم
۳	قرچک فاز ۲	SH-۱۲۹	۲۳۸۸	۹۷,۷۱۸,۹۱۶,۰۰۰	۴,۸۸۵,۹۴۵,۸۰۰	شیمیایی	نوبت دوم
۴	قرچک فاز۲	SH-۳۱	۲۸۱۲,۳۱	۱۱۶,۱۵۱,۹۹۵,۷۷۰	۵,۸۰۷,۵۹۹,۷۸۹	شیمیایی	نوبت دوم
۵	قرچک فاز ۱	B-۳۷	۱۹۹۴	۸۷,۹۶۷,۱۰۴,۹۹۳	۴,۳۹۸,۳۵۵,۲۵۰	غذایی/دارویی و بهداشتی	نوبت دوم
۶	قرچک فاز۲	W-۳۱	۲۵۹۹,۲۳	۱۰۶,۱۷۹,۴۱۴,۵۱۰	۵,۳۰۸,۹۷۰,۷۲۶	نساجی	نوبت دوم
۷	قرچک فاز ۲	W-۱۳۴/۱۳۵	۵۷۶۸	۲۸۳,۷۱۹,۸۳۷,۱۷۶	۱۴,۱۸۵,۹۹۱,۸۵۸	نساجی	نوبت اول

آدرس شهرک: جاده امین آباد، بین امین آباد و ولی آباد، میدان کلانتری، به سمت جنوب، بعد از راه آهن شماره تماس: ۳۶۱۹۴۶۰۰
- تاریخ انتشار آگهی مزایده ۱۴۰۳/۰۶/۲۰ می باشد.
- مهلت زمانی دریافت اسناد مزایده: ساعت ۱۶:۳۰ روز پنج شنبه تاریخ ۱۴۰۳/۰۶/۲۹
- مهلت زمانی ارائه پیشنهاد: ساعت ۱۶:۳۰ روز چهارشنبه تاریخ ۱۴۰۳/۰۷/۱۱
- زمان بازگشایی پاکت ها: ساعت ۸:۳۰ روز یکشنبه تاریخ ۱۴۰۳/۰۷/۱۵
- محل بازگشایی پیشنهادها: شرکت شهرک های صنعتی تهران
اطلاعات تماس دستگاه مزایده گزار جهت دریافت اطلاعات بیشتر در خصوص اسناد مزایده و ارائه پاکت (الف): به نشانی: سهروردی شمالی کوچه شهید محبی پلاک ۲ طبقه همکف دبیرخانه شرکت تلفن: ۸۹۳۲۴۰۰۰-۰۲۱ داخلی ۲۶۶ و ۲۷۲
مرکز تماس امور مزایده: ۸۹۳۲۴۰۰۰ داخلی ۱۳۶
تاریخ انتشار نوبت اول ۱۴۰۳/۶/۲۰
تاریخ انتشار نوبت اول ۱۴۰۳/۶/۲۴
شناسه آگهی ۱۷۸۴۵۹۱
م الف ۲۱۲۵

شرکت شهرکهای صنعتی تهران

آگهی مناقصه عمومی

نوبت دوم

دهیاری همت آباد علیا از توابع بخش مرکزی شهرستان رفسنجان تصمیم به واگذاری اجرای المان بادگیر و فونداسیون تابلو ورودی و اجرای فاز اول پارک شهرک روستا (طبق نقشه های پیوست اسناد مناقصه) از طریق مناقصه عمومی به پیمانکار واجد شرایط را دارد لذا از تمامی پیمانکاران محترم واجد شرایط دعوت می گردد حداکثر تا تاریخ ۱۴۰۳/۶/۲۴ تا پایان وقت اداری با دریافت اسناد مناقصه از امور مالی دهیاری واقع در همت آباد علیا رفسنجان اقدام نمایند. حداکثر زمان عودت اسناد مناقصه به دهیاری و شرکت در مناقصه ساعت ۱۰ صبح ۱۴۰۳/۶/۲۵ می باشد بدیهی است دهیاری در رد یا قبول یک یا تمامی پیشنهادات مختار می باشد.

تاریخ انتشار نوبت اول ۱۴۰۳/۶/۶
تاریخ انتشار نوبت دوم ۱۴۰۳/۶/۲۰
خ ش ۱۴۰۳/۶/۶

دهیاری همت آباد علیا بخش مرکزی رفسنجان