کارگاه زندگی

ریزه‌کاری‌هایی درباره پدری کردن برای دختران

پدر و مادر شدن درست از لحظه‌ای که پزشک نوید بارداری را به زوج‌ها می‌دهد، آغاز می‌شود. حتی برخی معتقدند از زمانی که زن و شوهر تصمیم به بچه‌دار شدن می‌گیرند، باید برای پدر و مادر شدن تمرین کنند چون در واقع والدین بالقوه هستند. بارها گفته شده که نوع رابطه زن و شوهر در دوره بارداری تا چه اندازه می‌تواند در سلامت همسر و فرزندشان مهم باشد. پس از این بخش می‌گذریم و به نقطه‌ای می‌رسیم که نوزاد متولد شده و یک دختر دوست داشتنی به جمع خانواده اضافه شده است. تقریبا همه خانواده‌ها تجربه دارند که دخترها چقدر به پدرها و پدرها تا چه حد به دخترها علاقه دارند و دقیقا همین علاقه است که اگر زنده نگه داشته شود، در تربیت دختران نقش اساسی دارد. دخترها از همان سنین پایین نیاز به توجه پدر دارند و از صمیم قلب می‌خواهند بابا برای‌شان نقش یک حامی و تکیه‌گاه را بازی کند. پس اگر صاحب دختری شدید به این نیازهای اساسی او توجه کرده و محبت‌تان را از او دریغ نکنید. مبادا دخترها وقتی به سن نوجوانی رسیدند با کم‌توجهی پدرها روبه‌رو شوند چون از نظر عاطفی ضربه می‌خورند. پس به عنوان یک پدر همیشه حواس‌تان به دخترتان باشد، به حرف‌هایش گوش دهید، دوستانش را بشناسید، با او وقت بگذرانید و از ظاهر و رفتارش تمجید کنید و نقش یک حامی و پشتیبان و حتی یک مشاور را به خوبی ایفا کنید.

یادداشت

رابطه پرخاشگری و خشونت با رژیم دیجیتال

مهدی نیک‌ضمیر
گروه جامعه

دنیای بازی برای کودکان بخشی از زندگی آنهاست. در روند همین بازی‌هاست که شخصیت کودک شکل می‌گیرد و به تکامل می‌رسد. در این میان بازی‌های رایانه‌ای و آنلاین به واسطه تعاملی‌بودن از اثرگذاری بالایی بر روح و ذهن کودکان برخوردارند. بر این اساس در دنیا بازی‌های رایانه ای از رده‌بندی سنی برخوردار است و هر بازی برای هر کودکی با هر سنی متناسب نیست. در کشور ما هم این رده‌بندی وجود دارد اما نکته مهم اینجاست که اغلب والدین از این رده‌بندی‌ها آگاه نیستند و از سوی دیگر حضور بدون ضابطه کودکان و نوجوانان در فضای مجازی و شبکه اجتماعی موجب شده تا والدین نتوانند نظارتی بر رژیم دیجیتال فرزندان خود داشته باشند و آنها هر بازی‌ای را بدون توجه به آن که آیا برای سن‌شان مناسب است یا خیر از مایکت‌ها و سایت‌ها دانلود و استفاده می‌کنند.

ساعت‌ها حضور در فضای مجازی و بازی‌های آنلاین علاوه بر آن که می‌تواند به واسطه نشستن طولانی‌مدت و خمیدگی موجب بروز آسیب‌های جسمی در کودک و نوجوان شود، می‌تواند آسیب‌های روحی و روانی متعددی را بر روح و روان آنها موجب شود. گیمرها در اغلب بازی‌های رایانه‌ای برای عبور از هر مرحله باید خشونت و بی‌قانونی بیشتری انجام دهند. ترور، ضرب و شتم و کشتار و تخریب جزء جدانشدنی اغلب این بازی‌هاست و استفاده مداوم از آنها می‌تواند موجب تسری روحیه خشونت و قانون‌شکنی در کودک و نوجوان و گاهی وقت‌ها هیجان و وحشت بالای این بازی‌ها با آسیب‌های روانی جدی برای کودک و نوجوان همراه است.

خشونت بالای اغلب این بازی‌ها می‌تواند موجب انتقال روحیه خشن به کودک و نوجوان شود و این زیست مجازی در دنیای بازی‌های رایانه‌ای و اثرپذیری از رفتارهای خشن و هیجانی این بازی‌ها موجب می‌شود تا این خشونت و قانون‌شکنی را به زیست حقیقی خود تسری دهند. پس اگر دوز خشونت اجتماعی در کشور بالا رفته، بخشی از ماجرا را باید در رفتارگیمی جوان و نوجوان‌مان و رژیم دیجیتال آنها ریشه‌یابی کنیم.

گفت‌وگوی «جام جم» با پژوهشگر فضای مجازی

فقدان تولید و فرهنگ ایرانی در فضای مجازی

زهرا چیذری
دبیر گروه جامعه

دنیای امروز دنیای صفر و یک و داده‌های دیجیتال است. کودکان ما از زمانی که خودشان را شناخته‌اند با تلفن‌همراه، رایانه و بازی‌های رایانه‌ای خو گرفته‌اند. بازی‌هایی که در هر مرحله برای رفتن به مرحله بعدی باید افرادی را بکشند و سازه‌هایی را ویران کنند و با هر خشونت و تخریب امتیاز بگیرند و وارد مرحله بالاتر بشوند اما این زیست مجازی انگار بر زیست حقیقی آنها هم اثر گذاشته، آن‌هم در شرایطی که مدیران فرهنگی کشورمان همچنان بر مبنای داده‌های ذهنی دوران کودکی و نوجوانی خودشان برنامه‌ریزی و سیاستگذاری دارند. پای صحبت‌های دکتر سید جواد شیخ الاسلام می‌نشینیم تا ماجرا را از نگاه این کارشناس و پژوهشگر فضای مجازی واکاوی کنیم.

امروز ما با نسلی مواجهیم که از فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی تاثیر می‌پذیرد و این مسأله گاهی موجب شده با نگاه و نظام ارزشی متفاوتی در نسل جدید مواجه شویم. از نگاه شما چرا نتوانسته‌ایم از فضای مجازی و محتوای دیجیتال برای انتقال مفاهیم ارزشی خودمان به نسل جدید به خوبی استفاده کنیم؟

وقتی به بستر فضای مجازی نگاه می‌کنیم، می‌بینیم هر آنچه به عنوان محتوای دیجیتال مطرح می‌شود، تولید شده فرهنگ ایرانی نیست. کودک و نوجوان ما اسطوره‌های سینمایی غرب را بهتر از اسطوره‌های خودمان می‌شناسد. این نشان می‌دهد آنها در حوزه دیجیتال بسیار خوب عمل کرده و تولیدات متنوعی دارند ولی ما متناسب با جامعه مان نتوانسته‌ایم در این حوزه تولید داشته باشیم. بنابراین مصرف فرهنگی جامعه در حوزه دیجیتال به سمت غرب رفته است و آنها فرهنگ و سبک زندگی خود را در ذهن بچه‌های ما باز تولید کرده‌اند.

آیا این مصرف محتواهای دیجیتال غیربومی روی نسل جوان و نوجوان ما اثرات هویتی هم داشته است؟

بله با جریانی به نام سیالیت هویت مواجهیم. ما نتوانسته‌ایم هویت خوبی از ایرانی بودن و سبک زندگی ایرانی معرفی کرده و ارزش‌های خودمان را در ذهن کودک‌مان بازتولید کنیم و این خلأ و مصرف فرهنگی غربی، باعث شده جوانان ما در مواردی دچار گمگشتگی و سرگشتگی هویت شوند و هویت پایداری نداشته باشند، بلکه هویت‌شان سیال شود. در حال حاضر ما در بین جوانان و نوجوانان شاهد بروز و ظهور رفتارگیمی هستیم و این رفتارگیمی به‌طور ویژه خود را در اغتشاشات اخیر نشان داد و دیدیم رفتار نوجوانان و جوانان ما مطابق بازی جی تی ای است.

شاهدیم که نوع آموزه‌های فرزندان ما هم به لحاظ ماهیت فرهنگی و همنوع آن عوض شده است. در این بین ما هیچ آموزشی براساس آموزه‌هایی که می‌خواهیم در این فضا نداشته‌ایم.

یعنی چه آموزش و آموزه‌هایی؟

به عنوان مثال، بچه‌های ما یاد نگرفته‌اند چگونه باید اعتراض کنند یا می‌بینیم مثلا درباره دانشمندی همچون بوعلی سینا اروپایی‌ها فیلم ساخته‌اند؛ فیلمی که شاید بسیاری از داده‌ها و اطلاعات آن هم غلط باشد اما فرزندان ما این فیلم را می‌بینند و داده‌های آن را باور می‌کنند. در حوزه حاکمیت یا حکمرانی در نظر بگیرید چگونه می‌خواهیم بگوییم امام (ره) چگونه انقلاب را شکل داد؟ ما در مقابل محتوای مدرن دیجیتال که بچه‌ها و دانش‌آموزان‌مان مصرف می‌کنند، چه محتوای دیجیتال و مدرنی را طراحی کرده‌ایم که به امام خمینی بپردازد.

شما دلیل این انفعال را در تولید محتوای دیجیتال برای آموزه‌های مطابق با ارزش‌های جامعه به کودک و نوجوان چه می‌دانید؟

یک شکاف سهم دیجیتال میان تصمیم‌گیران و افرادی که در این حوزه‌ها فعالیت می‌کنند، وجود دارد. تصمیم‌گیران ما خودشان اشراف کاملی به بحث بازی‌های رایانه‌ای یا مسائلی از این دست ندارند. این مسأله موجب شده تا نتوانیم درک مناسبی از نیازهای روز جامعه داشته باشیم. این مسأله مشکل آموزش و پرورش، مسئولان و همه کسانی است که می‌خواهند در این حوزه کار انجام دهند. وقتی ما در حوزه دیجیتال هیچ اطلاعاتی نداشته باشیم، چگونه می‌خواهیم تحلیل کنیم منشأ مشکلاتی که شکل می‌گیرد چیست و چه اثری دارد؟ روان‌شناسان ما هنوز بر اساس همان نظرات فروید ریشه چالش‌ها را در ناخودآگاه کودکی افراد دنبال می‌کنند. در حالی که امروز مصرف کودکان، فضای دیجیتال است و حیات مجازی بچه‌ها بیشتر از حیات حقیقی آنهاست و آسیب روحی - روانی بر اثر مصرف یک بازی رایانه‌ای خشن یا یک فیلم خیلی خشن در این بچه‌ها دیده می‌شود، در حالی که ممکن است آنها هیچ خشونتی را از سوی خانواده تجربه نکرده باشند. این نشان می‌دهد کودک یا نوجوان ما در حقیقت خودش رشد نکرده و در دنیای مجازی بزرگ شده، ولی ما نه در برنامه‌ریزی‌ها و نه در سیاست‌گذاری‌ها اصلا به این حوزه مدرن و تغییرات آن توجهی نکردیم.

در حال حاضر در بین جوانان و نوجوانان شاهد بروز و ظهور رفتارگیمی هستیم و این رفتار به‌طور ویژه خود را در اغتشاشات اخیر نشان داد

راهکار شما برای مواجهه درست با این چالش و برخورد صحیح با نسلی که پای فضای دیجیتال و بازی‌های رایانه‌ای بزرگ شده‌اند، چیست؟

برای مواجهه با این چالش باید تا می‌توانیم این مصرف را سازماندهی کنیم. باید بتوانیم کارها و بازی‌های دیجیتالی تولید کنیم که بتواند پاسخگوی نیازهای این قشر از جامعه باشد. الان در حوزه آموزش دیگر کتاب پاسخگو نیست. در دوران مدرن به سمت رسانه‌های تصویری و کوتاه‌نویسی رفته‌ایم. اینجاست که مصرف فرهنگی فرزندان‌مان علاوه بر تغییر ماهیت فرهنگی، تغییر نوع پیدا کرده است. این‌که بخواهیم به سمت تولید کتاب برویم عملا برای ما کارساز نیست، اغلب برای کسب اطلاعات‌مان در اینترنت جست‌وجو می‌کنیم. آموزه‌ها و انگاره‌های ذهنی فرزندان ما و روش زندگی‌شان را در همه چیز از فیلم‌ها و نگاه کردن به بستر شبکه‌های اجتماعی به دست آورده‌اند.

در واقع راهکار شما برای مواجهه با این نسل از همان مسیر فضای مجازی بازی و گیم است، درست است؟

ببینید در حال حاضر با شرایطی مواجهیم که والدین نمی‌دانند فرزندان‌شان چه چیزی در حوزه فرهنگی مصرف می‌کنند. من در تایید صحبت‌های شما می‌خواهم بگویم اگر بنا باشد کاری برای این نسل انجام دهیم باید از مسیر محتوای دیجیتال تولید محتوا وارد شویم تا بتواند بازتولید فرهنگ ایرانی - اسلامی را داشته باشیم چون ذائقه این بچه‌ها این گونه شکل گرفته و چیز دیگری را از ما نمی‌پذیرند.

آیا می‌توانیم با تولید خودمان در حوزه دیجیتال با تولیدات حرفه‌ای که در سطح جهانی انجام می‌گیرد، رقابت کنیم و ذائقه فرزندان ما آن را می‌پذیرد؟

انیمیشن پهلوانان دو بعدی است. در مقابل انیمیشن‌هایی داریم که از حالت گرافیکی جلوه‌های بهتر و افکت‌های بسیار حرفه‌ای دارند اما می‌بینیم فرزندان ما انیمیشن دو بعدی با سناریوی خوب را تماشا می‌کنند. پس ما قابلیت‌های اسطوره‌ای و داستان نویسی مان را اگر در مسیر درست به کار بگیریم، حتی با تکنولوژی پایین‌تر می‌تواند در سطح بین‌المللی پذیرفته شود. بنابراین درست است که ما ضعف تکنولوژی داریم اما با بهبود سناریونویسی انتخاب شخصیت‌ها و اسطوره‌ها می‌توانیم این خلأ را پر کنیم.

طراح: بیژن گورانی

جدول ۶۳۳۳

جدول عادی

افقی: ۱) شبکه استانی سیمای مرکز خراسان شمالی - از ادویه مخصوص غذا - پروردگار ۲) سبکی در کاراته - مجموعه داستانی نوشته احمد محمود ۳) طرف - صفار - روباه صحرای جنگ جهانی دوم ۴) دختر عرب - محبوس - ورزش هندوها ۵) مسافت طی‌شده در واحد زمان - عطرمایه - گازی مرکب از سه اتم اکسیژن ۶) پای از کار افتاده - گیرنده امواج تلویزیونی - ظرف جوشاندن آب ۷) باشگاه - روزانه - سخن صریح ۸) عاجز - بخشی از روده کوچک ۹) نشانه مفعولی - نویسندگی - هدیه دادن ۱۰) سکوی شیرجه - تخم ماهی - فرومایه ۱۱) دستور قطع فیلمبرداری - با سلاح گرم پرتاب می‌شود - آینده ۱۲) شرافتمند - لکه کثیف - آزمون چندگزینه‌ای ۱۳) ارتعاش - از الفبای زبان یونانی - خیس ۱۴) ستاره نامی سینمای فرانسه در دهه هفتاد - کاخ عالی قاپو در اصفهان به دستور وی ساخته شد ۱۵) چاشنی غذایی - شعله‌ور شده - شبیه.

عمودی: ۱) فتنه - از ادات پرسش - قتل عام ۲) یک نوع شناسا گر اسید و باز - ردیاب - عضوی در صورت ۳) عریان - انباشتگی - گازی به‌شدت قابل اشتعال ۴) نابینا - مربوط به عقل - روز بعد ۵) دختر رنج‌کشیده رمان بینوایان - نقاش چیره‌دست هلندی قرن نوزدهم - گیسو ۶) خیانتکار - به هیچ وجه - شهری در پاکستان ۷) بخشی از لوله گوارش پرندگان - پیشتاز لشکر - جدید ۸) صداقت - نوعی اسلحه کمری ۹) شبکه گسترده جهانی - خباز - حفظ سلامتی ۱۰) کهن - شبیه و مانند - معصیت ۱۱) غزال - نام دختر امام حسین(ع) - عقیده ۱۲) غربی‌ها مولانا را به این نام می‌شناسند - فقیر - عمومی‌تر ۱۳) دیار رئیسعلی - تندرستی - آش ۱۴) جوی خون - انتخاب - کشوری اروپایی در همسایگی آلمان و چک ۱۵) ترازنامه - فایده - مسیحی.

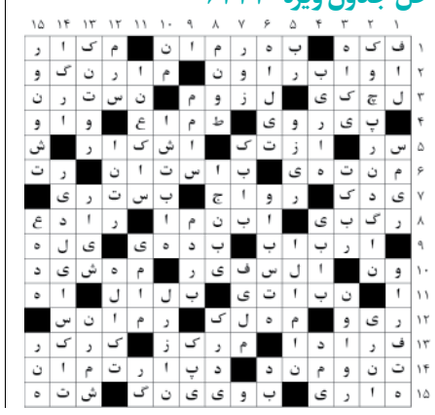
جدول ویژه

افقی: ۱) پارچه ابریشمی رنگین - عمران - پیشوند تکرار ۲) چاق و فربه - در دوران جنگ سرد به کشورهای متحد شوروی اطلاق می‌شد ۳) مذکر - تمسک جوینده - نام پدر ابراهیم نبی(ع) ۴) شانه، دوش - دریاچه عمیق اندونزی - دریافت کردن ۵) نام امام زمان(عج) - پیکر - از اجزای پیراهن ۶) سالک - بی‌احساس - مخترع پیل الکتریکی ۷) بزرگان - سنگینی معده براثر هضم‌نشدن غذا - گشودن معما ۸) برداشت شخصی از مفاهیم - نوعی پنیر نرم و خامه‌ای دانمارکی ۹) وسط - اسبابی برای رسم خط عمود - دیسک فشرده ۱۰) هوشیار - از انواع خرماهای جنوب - غذای زندانیان ۱۱) پدر آذری - باب روز - برگشتن ۱۲) راه فرار - پایان‌پذیر - قرن ۱۳) نوعی آسیاب - نوعی تفنگ شکاری - ضمیر انگلیسی ۱۴) نوعی آش نذری - دارای اراده قوی ۱۵) جای پا - لباس متحدالشکل - صدای خنده بلند.

عمودی: ۱) چوب دستی - فال می‌گیرد - بدبختی ۲) نوعی راه رفتن اسب - ارسال توپ به بازیکن خودی در فوتبال - ناپسند ۳) کاکل اسب - بخش معرفی عناوین و موضوعات کتاب - سفره ماهی ۴) کوچک‌ترین ذره - نفاق - فضای ذهنی ۵) نوعی انرژی - بیماری مشترک بین انسان و میمون - برداشت محصول ۶) سیب آذری - سرنیزه - تکیه دادن ۷) باغ گل - خوردنی‌های حلال - حرف ندا ۸) نوعی پارچه پشمی - قومی از نژاد آریایی ۹) خرس - زن همنشین - بیشترین مقدار ۱۰) پیچیدن - پیروی کردن - نوعی آش سرکه ۱۱) نغمه - سراینده غزلیات شمس - پیامبر صبور ۱۲) بی‌ریا - ناشناخته - پارچه کهنه ۱۳) از عناصر هر داستان - ساقه خوراکی - مرگ و میر جمعی ۱۴) طرف - بی‌شرمی - سرد و گرم چشیده ۱۵) برهم زدن معامله - جای بند در کمر شلوار - حماسه‌سرای یونان.

حل جدول عادی ۶۳۳۲

حل جدول ویژه ۶۳۳۲



نیازمندی استانی البرز
ضمیمه رایگان امروز
جام جم

مناقصه عمومی دو مرحله‌ای
طراحی، پیاده سازی، تحلیل، نصب، راه‌اندازی، تست نصب نسخ جدید و آموزش سامانه مدیریت ارتباط با مشتریان (CRM)
بانک مسکن ۱۳۱۷
نوبت دوم
شماره مناقصه: ۴۸/۰۱/۷۹
۱-نام، نشانی و اطلاعات تماس دستگاه مناقصه‌گزار:
بانک مسکن به نشانی: تهران، خیابان نلسون ماندلا (آفریقا)، بالاتر از چهارراه اسفندیار خیابان ارمغان شرقی، پلاک ۸، ساختمان ادارات کل مرکزی بانک مسکن، طبقه دوم دبیرخانه کمیته عالی قبول معاملات و مناقصات، تلفن: ۲۶۲۰۵۷۳۸ و ۷۵۳۵۸۲۳۱
۲-نوع، کمیت و کیفیت خدمات (موضوع مناقصه):
طراحی، پیاده سازی، تحلیل، نصب، راه اندازی، تست، نصب نسخ جدید و آموزش سامانه مدیریت ارتباط با مشتریان (CRM) با توجه به مشخصات مندرج در اسناد مناقصه
۳-نوع و مبلغ تضمین شرکت در مناقصه:
مبلغ ۴,۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰ (چهار میلیارد و پانصد میلیون) ریال که لازم است به صورت ضمانت‌نامه بانکی بدون قید و شرط یا رسید واریز نقدی به حساب شماره ۸۴۴۹/۸ به نام اداره کل حسابداری یا تودیع اوراق مشارکت منتشر شده توسط بانک مسکن ارائه گردد.
۴-توضیحات:
بانک مسکن در نظر دارد مناقصه عمومی دو مرحله‌ای فوق را از طریق سامانه تدارکات الکترونیکی دولت برگزار نماید. کلیه مراحل برگزاری مناقصه از دریافت اسناد مناقصه تا ارائه پیشنهاد مناقصه‌گران و بازگشایی پاکت‌ها از طریق درگاه سامانه تدارکات الکترونیکی دولت (ستاد) به آدرس WWW.SETADIRAN.IR انجام خواهد شد.
زمان انتشار مناقصه در سامانه تاریخ ۱۴۰۱/۰۸/۱۵ می‌باشد.
م الف/۳۰۲۵ ۱۴۴۵۵۰ بانک مسکن

شهرداری دیواندره
مناقصه مرحله اول
تهیه و اجرای بیس و آسفالت شهرک قاضی
نوبت دوم
شهرداری دیواندره در نظر دارد، از طریق مناقصه نسبت به تهیه و اجرای بیس و آسفالت با حداقل قیمت پایه اقدام بنماید.
لذا از شرکت‌های واجد شرایط دعوت به عمل می‌آید از تاریخ انتشار این آگهی به مدت ۱۰ روز کاری جهت کسب اطلاعات و شرایط و دریافت فرم شرکت در مناقصه به سامانه ستاد شهرداری دیواندره و واحد عمران مراجعه نمایند. قیمت‌های پایه کلیه تجهیزات به پیوست تمامی مستندات در اسناد مناقصه در شهرداری جهت تحویل به متقاضی موجود می‌باشد.
فرهاد خدایاری - سرپرست شهرداری دیواندره

نوبت اول
آگهی فراخوان مناقصه عمومی یک مرحله‌ای
شرکت ملی گاز ایران
شرکت مجتمع گاز پارس جنوبی
شرکت مجتمع گاز پارس جنوبی در نظر دارد خدمات مورد نیاز خود را با شرایط ذیل به صورت برگزاری مناقصه عمومی یک مرحله‌ای از طریق سامانه تدارکات الکترونیکی دولت (سامانه ستاد) تامین نماید:

شماره فراخوان در سامانه ستاد ایران	۲۰۰۱۰۹۷۱۶۴۰۰۰۰۱۰
شماره مناقصه	۱۴۰۱/۱۲۰۴
موضوع مناقصه	انجام خدمات تجمیعی عملیات صنعتی و پشتیبانی پالایشگاه دوازدهم شرکت مجتمع گاز پارس جنوبی
مبلغ تضمین شرکت در فرآیند ارجاع کار	۱۲۵,۸۸۵,۰۰۰,۰۰۰ ریال
نوع تضمین شرکت در فرآیند ارجاع کار	تضمین شرکت در فرآیند ارجاع کار به صورت یکی از تضامین قابل قبول وفق آیین‌نامه تضمین شماره ۱۲۳۴۰۲/ت۵۰۶۵۹ هـ مورخ ۹۴/۰۹/۲۲ هیات وزیران می‌باشد.
مبلغ برآوردی مناقصه	۹,۹۸۸,۴۲۰,۲۰۳,۸۸۲ ریال
آخرین مهلت دریافت اسناد ارزیابی کیفی در سامانه ستاد	مطابق برنامه زمانی سامانه ستاد
آخرین مهلت بارگذاری و ارسال مستندات ارزیابی کیفی (رزومه) در سامانه ستاد	مطابق برنامه زمانی سامانه ستاد
آخرین مهلت بارگذاری پیشنهادات مالی در سامانه ستاد	مطابق برنامه زمانی سامانه ستاد
آدرس مناقصه گزار	استان بوشهر، شهرستان کنگان، پالایشگاه دوازدهم، ساختمان اداری مرکزی، امور پیمان‌ها

بدیهی است کلیه فرآیند برگزاری مناقصه الکترونیکی از طریق درگاه سامانه تدارکات الکترونیکی دولت (سامانه ستاد) به نشانی www.setadiran.ir انجام می‌پذیرد و به پیشنهادهای خارج از سامانه ستاد هیچگونه ترتیب اثری داده نخواهد شد و مناقصه‌گران بایستی نسبت به ثبت نام در سامانه ستاد و دریافت گواهی امضاء الکترونیکی اقدام نمایند.
مناقصه‌گران می‌توانند جهت کسب اطلاعات بیشتر به سایت www.spgc.ir مراجعه و یا با شماره تلفن‌های ۲-۰۷۷۳۲۳۱۷۰۶۳ تماس حاصل فرمایند.
روابط عمومی شرکت مجتمع گاز پارس جنوبی