

دوشنبه ۱۲ آبان ۱۳۹۹ | ۱۶ ربیع الاول ۱۴۴۲ | ۲۰ نوامبر ۲۰۲۰

اخبار

«مجله اقتصادی» از شبکه سحر می پردازد؛

وضعیت دور کاری در کسب و کارها و بنگاه های اقتصادی جهان

وضعیت دور کاری در کسب و کارها و بنگاه های اقتصادی جهان به علت شیوع ویروس کرونا امروز در مجله اقتصادی از کانال آذری شبکه سحر بررسی می شود.

به گزارش امتیاز، عاطفه خالدی تهیه کننده این برنامه ۲۰ دقیقه ای گفت: در بخش اول این برنامه علی رضوان پور به عنوان کارشناس مسائل اقتصادی به موضوع وضعیت دور کاری در کسب و کارها و بنگاه های اقتصادی با توجه به شیوع ویروس کرونا و لزوم رعایت بلوه نامه های بهداشتی اشاره می کند.

خالدی ادامه داد: کارشناس بخش اول برنامه به حضور پر رنگ شرکت های عرضه کالا و خدمات به صورت اینترنتی و انجام مبادلات بر پایه وب، و نیز ایجاد زیرساخت هایی برای گسترش این مدل از مبادلات در نقاط دیگری از جهان اشاره خواهد داشت.

عاطفه خالدی تهیه کننده «مجله اقتصادی» بیان کرد: علی عباسی فعال اقتصادی در استودیوی برنامه در بخش دوم و انتهایی برنامه به موضوع افزایش تولید «پنبه» به عنوان محصولی کشاورزی، زیربنای و بنیادی برای تولید و صنعت را برای مخاطبان و بینندگان کانال آذری از نظر می گذراند.

برنامه «مجله اقتصادی» یکشنبه یازدهم آبان ساعت ۱۸:۳۰ به وقت تهران با اجرای سیمایاباپور بر روی آنتن کانال آذری شبکه سحر است.

—————

با اجرای هنیا مبارک و شیلا نلیما؛

نگاهی به توافقنامه صلح سودان و حواشی آن در پرس تی وی
برنامه این هفته «آفریقا امروز» Africa Today) در شبکه پرس تی وی، امضای توافقنامه صلح میان دولت انتقالی سودان با گروه های شورشی برای پایان دادن به سال ها درگیری در منطقه دارفور غربی و دو ایالت جنوبی در اوایل اکتبر را مورد بررسی قرار می دهد.

به گزارش امتیاز، این برنامه با نگاهی به این توافقنامه که در جویا پایتخت سودان جنوبی امضا شد، مفاد آن شامل پنج راه یا مسیر به منظور پایان دادن به دهه ها جنگ را بررسی خواهد کرد.

درخواست معترضین این توافقنامه برای مسدود کردن «مسیر شرقی» معامله و استقلال شرق سودان، اعتراضات گسترده سودان شرقی طی روزهای اخیر، اعتراضات در خارتوم، عسدموران و ال عبید، مرکز کردفان شمالی علیه ادامه کمبود نان و سوخت و دلایل این اعتراضات و تاثیر آن بر وضعیت اقتصادی و سیاسی سودان از جمله محورهایی است که در این برنامه مورد واکاوی قرار می گیرد.

«آفریقا امروز» به تهیه کنندگی عاطفه سادات دربندی و با اجرای هنیا مبارک و شیلا نلیما، دوشنبه ۱۲ آبان ساعت ۱۲:۰۰ به وقت تهران به مدت ۲۵ دقیقه از شبکه پرس تی وی پخش می شود. تکرار این برنامه دوشنبه ساعت ۱۲:۰۰، سه شنبه ساعت ۰۸:۰۰ و پنجشنبه ۱۷:۰۰، چهارشنبه ساعت ۱۵:۰۰، پنجشنبه ساعت ۰۹:۰۰ بامداد و ۱۳:۰۰ و جمعه ساعت ۰۹:۰۰ روی آنتن خواهد رفت.

—————

پنجاهمین شب شاعر، ویژه قیصر امین پور برگزار شد
دکتر علی اصغر بشیری، منتقد و پژوهشگر ادبی، به عنوان اولین سخنران گفت: قیصر در دو بعد فعال بود یکی بعد شخصیت دانشگاهی و دیگر شاعری در بخش مسائل دانشگاهی، قیصر، کارهای علمی و کتاب‌های با عنوان «سنت و نوآوری در شعر معاصر» و «شعر و کودکی» دارد.

نویسنده کتاب «غزل نو» گفت: از نظر جامعه آماری بررسی کردم که ۱۰۹ غزل در آثار امین پور به چشم می‌خورد.به این نتیجه رسیدم که از مهمترین ویژگی‌های شعری وی سادگی و روانی و سهل و ممتنع بودن است. البته در دفتر اولش این گونه نیست ولی در دفترهای بعدی او مثل «دستور زبان عشق» سادگی را شاهد هستیم.تصاویر شعری قیصر پیچیده نیست.

حمید رضا شکارسری، شاعر و منتقد ادبی، فرد دیگری بود که راجع به شعر و اندیشه قیصر امین پور سخنران راند.او گفت: دو کتاب «شعر و کودکی» و «سنت و نوآوری در شعر معاصر» از آثار مرحوم امین پور اسد که به گمانم از آثار شاخص دو سه دهه گذشته محسوب می‌شود. شعر و کودکی، با نقب زدن به آموزه‌های پیازه، که اساسا تحقیقاتش رس روان شناسی کودک و مکانیزم رشد کودک است. این کودک خودش را مرکز جهان می‌داند و همواره کاشف است.و قیصر از گفتنمانی که خلاف نظر خودش است یعنی از روانشناسی کودک به جهان شاعرانه نقب می‌زند.سوالات جذابی که در انتهای کتاب «شعر و کودکی» مطرح می‌شود و پاسخش را قیصر می‌دهد جالب است. و می‌شود دیدگاه‌های قیصر را از پاسخ‌هایش دریافت کرد.

سخنران دیگر پنجاهمین شب شاعر، محمد رضا سنقری، استاد دانشگاه، بود.او اذعان کرد به همان اندازه که در اثر شعر و کودکی و سنت و نوآوری در شعر معاصر مهجور مانده است. نثر قیصر نیز همین حالت را دارد؛ طوفان در پرتنز، بی زایل پریدن، حتی نثر ویژه «شعر و کودکی» ساخت و بافت و مینیاتور کاری‌هایی که با طنزهای لطیف در انداخته قابل توجه است. حسن احمدی، نویسنده کودک و نوجوان، از خاطر اتش با قیصر امین پور گفت و با سلمان هراتی را نیز گرامی داشت.او به خاطراتش از شب‌های شعر حوزه هنری اشاره کرد. ناصر فیض، شاعر طنز پرداز، در مورد طنزهای شاعر «تنفس صبح» سخن گفت.وی به اصطلاحات و ترکیباتی که برساخته قیصر بود اشاره کرد.

از سر گرمی و نقش بازی ها تا هنر تعاملی



شاهد پرخاش گری و بزهکاری‌های بیشتری به ویژه

در میان نسل نوجوان و جوان جامعه خواهیم بود. بنابراین، با نگاه به بازی به عنوان یکی از روش‌هایی که می‌توان با آن به طرز بالقوه از اشاعه‌ی خشونت در جامعه جلوگیری کرد، می‌توانیم به نقش مهمی که بازی‌های هیجان‌انگیز در جامعه دارند پی ببریم.

بازی‌ها و نوع یادگیری شیوه زندگی و ارتباط اجتماعی

بازی‌های گروهی از قدیم یکی از بهترین شیوه‌های ارتباط اجتماعی و نزدیکی افراد به یکدیگر بوده‌اند. در بازی‌های دیجیتال شکل‌گیری این شکل از روابط بیشتر در بازی‌های چندنفروی آفلاین نمود پیدا می‌کند و نیز در بازی‌های آنلاین. اما صرفاً بازی‌های رایانه‌ای چندنفره افراد را کنار هم جمع نمی‌کنند بلکه تماشای بسیاری از بازی تک‌نفره نیز می‌تواند جذاب باشد و باعث ایجاد رابطه میان بازی‌کننده و تماشاگر شود. علاوه بر این، روابط ایجادشده‌ی پس از بازی نیز قابل توجه است و به‌اشتراک‌گذاری تجربه‌ها می‌تواند روابط بیشتری را شکل دهد. از طریق بازی می‌توان دوستان جدید پیدا کرد یا روابط خانوادگی دوستی را بهبود داد. افزون بر این، بازی‌های گروهی به افراد فرصت می‌دهند تا در نقش‌هایی مثل رهبری و آموزش قرار بگیرند و همکاری و تقسیم وظایف را تجربه کنند.

گسترش ارتباطات آنلاین علاوه بر آنکه توانست ظهور بازی‌های رقابتی آنلاین را تسهیل و نقش ورزشی بازی را در قالب جدیدی احیا کند، باعث شد که انتشار بازی‌های دیجیتال راحت‌تر از هر زمان دیگری شود و ناشر برای رساندن بازی خود به دست مخاطبانش مجبور نباشد نسخه‌های فیزیکی از بازی ویدئویی‌اش بسازد. در نتیجه هزینه‌ی توزیع بازی‌ها بسیار کاهش پیدا کرد. اکنون بازی‌سازان مستقل می‌توانند ناشر خودشان باشند و با توزیع بازی‌های خود از طریق شبکه‌های فروش دیجیتالی بازی‌ها مثل Steam، Epic Store، GOG و غیره، آن را به مخاطبان پرشماری برسانند. علاوه بر این، هزینه‌ی توسعه‌ی بازی‌ها با ظهور پدیده‌ی جمع‌آوری کم‌هزینه‌ی جمعی از طرفدار اینترنت در پایگاه‌هایی مثل Kickstarter کاهش قابل توجه‌ای پیدا کرده است. اکنون بازی‌سازان مستقل می‌توانند برای شروع پروژه‌ی مستقل خود، ایده و هزینه‌ی ساخت بازی را در چنین پایگاه‌هایی مطرح کنند و در صورت جمع شدن سرمایه‌ی لازم از طرف حامیان مالی (هر حامی معمولاً مبلغی به اندازه‌ی قیمت فروش احتمالی بازی تکمیل‌شده سرمایه‌گذاری می‌کند) پروژه‌ی توسعه‌ی بازی آغاز می‌شود. متأسفانه به علت برخی مشکلات، بازی‌سازان داخل به پایگاه‌های عمده‌ی جمع‌آوری کم‌هزینه‌ی جمعی دسترسی ندارند اما طی چند سال اخیر کارآمدی این روش در سطح جهانی ثابت شده است و شاهد انبوه پروژه‌های تکمیل‌شده‌ی مستقل هستیم که بدون نیاز به سرمایه‌گذار واحد و از این طریق حیات یافته‌اند. همچنین، با پیشرفت فناوری و ظهور موتورهای ساده‌تر برای بازی‌سازی کار ساخت بازی راحت‌تر از گذشته شده است. این عوامل به تفکرات مستقل مجال داده‌اند تا به جای تکیه بر ذائقه‌ی بازار عام‌پسند ذهنیات خاص خودشان را به کار بگیرند. اینک دزدی (بازی Thief Simulator)، از شیبه‌سازی تکامل (بازی Spore) تا شبیه‌سازی بقا (بازی‌های مثل Don't Starve)، از شیبه‌سازی ساخت و مدیریت زندان (بازی Prison Architect)

سخن به میان آورد.

تقریباً همه جنبه‌های زندگی را می‌توان در قالب بازی‌های ویدئویی شبیه‌سازی کرد

ایده هنر تعاملی از اواسط سده بیستم با آثاری مثل «هپنینگ‌ها» (Happening) مطرح شد. این هنرها به مخاطب نقش فعالی می‌دادند، به او اجازه می‌دادند و او را تشویق می‌کردند در اثر هنری دست ببرد و آن را مطابق ذھنیت خودش شکل دهد. در واقع، اثر هنری شبیه یک قاعده یا فرم اولیه بود که با نقش فعال مخاطب‌اش تکمیل می‌شد. این ویژگی دقیقاً در ماهیت بازی وجود دارد. هر بازی شامل یک مجموعه قواعد است که دیگران را در بستر خود به کار می‌گیرد اما تجربه‌ی هر فرد در آن بازی کمابیش منحصره‌فرد است. هر فرد در نقش هنرمند می‌تواند بازی خود را طراحی کند، آن را با مخاطبانش به اشتراک بگذارد و آنها به تجربه‌ی خود این اثر را تکمیل کنند. هنرمند از این طریق می‌تواند دغدغه‌های ذهنی خود را نشان دهد و با وارد کردن مخاطب درون آگاهی خود، زیبایی‌ها، مسائل و پیچیدگی‌های زندگی را نشان دهد یا پرسش‌هایی برانگیزاند. بازی پیچیده‌ترین شکل هنری باشد اما در عین حال می‌تواند تأثیرگذارترین آنها نیز باشد، چرا که مخاطب به جای تماشا کردن یا گوش دادن اثر هنری آن را زندگی می‌کند. بازی در واقع شبیه‌ترین رسانه به زندگی است و با آن می‌توان بسیاری از جنبه‌های زندگی را تجربه کرد.

بازی کامپیوتری یکی از کارکردهای بازی‌های سنتی، یعنی شبیه‌سازی جنبه‌هایی از زندگی، را چنان بسط داده است که اکنون می‌توان ادعا کرد تقریباً همه جنبه‌های زندگی را می‌توان در قالب بازی‌های ویدئویی شبیه‌سازی کرد؛ از فعالیت‌های معمولی روزمره گرفته تا انواع مشاغل و پیشه‌های تخصصی و حتی خود زندگی. این ویژگی بازی را نزدیک‌ترین رسانه به زندگی واقعی کرده است. تجربه‌ی این شبیه‌سازی‌ها شاید بهترین روش برای آموزش و آشنایی با امور دنیای واقعی باشد، چرا که با تجربه‌ی این بازی‌ها می‌توان به شکلی تعاملی امور را تجربه کرد، از میزان ریسک زندگی مورد نیاز برای آزمایش در دنیای واقعی کاست و میزان بهره‌وری را بالا برد. ابعاد شبیه‌سازی‌های کامپیوتری بسیار گسترده است. در واقع، هر حوزه‌ای که به ذهن‌تان برسد را می‌توان در قالب یک بازی کامپیوتری شبیه‌سازی کرد؛ از کشاورزی (بازی‌هایی مثل مجموعه‌ی Farming Simulator) تا ساخت‌وساز (بازی‌هایی مثل Construction Simulator و Prison Architect)، از مکانیکی ماشین (بازی Flipper Mechanic Simulator) تا ساختن کامپیوتر (بازی PC Building Simulator)، از شکار حیوانات وحشی (بازی‌هایی مثل Hunting Simulator) تا آشپزی (بازی‌هایی مثل Kitchen Simulator)، از زندگی در روستا (بازی‌هایی مثل Stardew Valley) تا زندگی شهری (مجموعه بازی‌های The Sims)، از اتومبیل‌رانی (بازی‌هایی مثل Farming Simulator F۱ و Truck Simulator) تا پرواز (بازی‌هایی مثل Mirosoft Flight Simulator X-Plane)، از شبیه‌سازی کار پلیس (بازی Police Simulator) تا شبیه‌سازی دزدی (بازی Thief Simulator)، از شبیه‌سازی تکامل (بازی Spore) تا شبیه‌سازی بقا (بازی‌هایی مثل Don't Starve)، از شبیه‌سازی ساخت و مدیریت زندان (بازی Prison Architect)

تا ساخت و مدیریت شهر (بازی‌هایی مثل SimCity)، از شبیه‌سازی کار آتش‌نشانی (بازی Firefighting Simulator) تا آشنایی با فجایع (بازی آنلاین Stop Disasters)، برخی بازی‌های شبیه‌سازی توانسته‌اند با اقبال بالایی مواجه شوند. به عنوان مثال، بازی شبیه‌ساز زندگی The Sims از تخمین فروش بین ۳۶ تا ۵۰ میلیون نسخه توانسته است رکورد «بهترین فروش مجموعه‌بازی در پلتفرم رایانه‌های شخصی» گینس در سال ۲۰۱۷ را به نام خود ثبت کند. بازی از طریق شبیه‌سازی می‌تواند کارکردهای گسترده‌ای پیدا کند و حتی می‌توان پیش‌بینی کرد که در آینده هر جنبه‌ای از زندگی، بازی خود را داشته باشد. از طریق بازی، بهتر از هر رسانه‌ی دیگری می‌توان با جنبه‌های مختلف زندگی آشنا شد و آنها را تجربه کرد، زمینه‌هایی که شاید هیچ‌وقت در دنیای واقعی مجال نزدیکی به آنها را نداشته باشیم. و دور از ذهن نیست که دریافت انواع گواهینامه‌ها، گواهی‌نامه‌هایی مثل رانندگی یا پرواز، از طریق بازی‌های شبیه‌سازی مربوط به آنها امکان‌پذیر شود.

حقیقت آن است که در بسیاری از موارد نه برای تأمل روی مسائل و لذت هنری محض، نه برای هیجان رقابت، نه برای ایجاد رابطه و نه برای آشنایی، آموزش و کسب مهارت بازی می‌کنیم. در واقع، خیلی از اوقات صرفاً برای گذراندن اوقات خوش به سمت بازی می‌رویم. زمان‌هایی که شیرین‌ترین خاطرات‌تان مربوط است به بازی‌هایی که کرده‌اید و شاید در هیچ رسانه‌ای به قدر بازی زمان برای‌تان سریع نگذرد. این یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های بازی است و می‌توان آن را برای دل‌پذیرتر کردن روند آموزش و نیز تحمل‌پذیرتر کردن مصائب به کار گرفت.

بازی‌ها می‌توانند مهارت‌های عاطفی و فکری افراد را بالا ببرند

پژوهش‌های اخیر نشان داده‌اند که بازی‌ها می‌توانند مهارت‌های عاطفی و فکری افراد را بالا ببرند که این باعث شده است بسیاری از معلم‌های خلاق در سراسر جهان یادگیری بازی‌مبنا را وارد فرایند آموزشی‌شان کنند. بازی‌ها می‌توانند فرد را با وارد به جست‌وجو، برنامه‌ریزی و گفت‌وگو کنند، قابلیت حل مسأله را تقویت کرده و ظرفیت خلاقیت او را به کار بگیرند. بازی‌ها همچنین می‌توانند بر دانش و آگاهی فرد در زمینه‌های تاریخی، جغرافیایی، فرهنگی، هنری، ادبی، اخلاقی و علمی پی افزانند و به یادگیری زبان کمک کنند. در واقع، بازی با ویژگی سرگرم‌کننده‌اش می‌تواند فرایند سخت یادگیری را تسهیل کند. طی بازی افراد معمولاً اوقات خوشی دارند و زمان برای‌شان خیلی سریع می‌گذرد. این ویژگی را می‌توان در جهت گذر از سختی‌ها و بیماری‌ها به کار گرفت. اکنون مفهوم درمان از طریق بازی شده است و تلاش‌هایی برای درمان و ریکاوری بیماری‌هایی مثل اضطراب و افسردگی از این طریق در جریان است. علاوه بر این، در سال‌های اخیر بازی‌هایی تهیه شده‌اند که می‌توانند شکل چنین بیماری‌هایی را نشان دهند، بازی‌هایی مثل Hellblade: Senua's Sacrifice، the Woods، یا بازی در شرف انتشار از Sea of Solitude. از این رو، بازی‌ها می‌توانند به شکلی تعاملی جامعه را با انواع موقعیت‌ها و بیماری‌ها آشنا کنند.

بازی‌ها نقش بسیار مهمی در زندگی آدمی دارند. آنها می‌توانند همچون رقابت‌های ورزشی مخاطبان پرشماری را دور خود جمع کنند و آنها را به هیجان بی آورند و همچون عاملی بازدارنده مانع از اشاعه خشونت در جامعه شوند. بازی‌های کامپیوتری می‌توانند روابط اجتماعی را توسعه دهند و در قالب هنر تعاملی مسائل، زیبایی‌ها و پیچیدگی‌های زندگی را نشان دهند. بازی‌ها به تجربه‌های شیرینی که می‌سازند می‌توانند روند آموزش و یادگیری را تسهیل کنند و در جهت گذر از مصائب و سختی‌ها به کار گرفته شوند. نقش بازی در زندگی ما آن قدر گسترده است که می‌توان تصور کرد در آینده‌ای نزدیک بتوانیم نسخه‌ای مشابه از هر جنبه‌ای از زندگی، فعالیت‌های معمولی و پیش‌یافتده یا تخصصی و پیچیده، را در قالب نوعی بازی کامپیوتری تجربه کنیم. به راستی که بازی شبیه‌ترین رسانه به زندگی است!

—————

بررسی سند ایرانیان خارج از کشور و سند فرهنگ ایثار و شهادت



در این بیانیه با نگاه به ۴۰ ساله اول به عنوان گام اول؛ نظام مسائل و سرمایه‌های آن را شناسایی و استخراج کرده‌اند و برای چهل‌ساله دوم یک رویکرد یکپارچه‌چتر و منسجم را طراحی کرده‌اند.

وی افزود: «سند ایثار و شهادت و فرهنگ مقاومت» بنیاد شهید انقلاب اسلامی است که دستگاه‌های همکار آن نیز در جلسه مشخص شدند.

عاملی با اشاره به دستور سوم جلسه که به بررسی سند ملی گردشگری اختصاص داشت، گفت: به تازگی در دولت بر اساس تکلیفی که مجلس تعیین کرده سندی به تصویب رسیده که مقرر شد با رویکرد خلاتی وجود دارد در سند ملی گردشگری جبران شود.

دبیر شورای عالی انقلاب فرهنگی با بیان اینکه این اسناد ملی به ما کمک می‌کند که یک منبع و مرجع برای بسیاری از امور کشور را داشته باشیم، تأکید کرد: این نهادهای مردمی، جامعه تخصصی و دانشگاهی در تدوین این اسناد مشارکت دارند و این اسناد ناظر بر ذی‌نفعان هستند و امیدواریم تا پایان دولت بخش قابل توجهی از این اسناد ملی به تصویب شورای عالی انقلاب فرهنگی برسند.

اخبار

نگاهی به هزینه های اقتصادی مناقشه قره باغ در «شکاف اقتصادی» هیسپان تی وی

این قسمت از برنامه «شکاف اقتصادی» شبکه هیسپان تی وی به موضوع هزینه های اقتصادی مناقشه قره باغ میان ارمنستان و آذربایجان می پردازد.

به گزارش امتیاز، این برنامه با اشاره به جنگ بین ارمنستان و آذربایجان در منطقه مورد مناقشه قره باغ، به مرور آخرین وضعیت اقتصادی منطقه قره باغ و انگیزه های اقتصادی که به نظر می رسد در کنار سایر دلایل موجب بروز این جنگ شده، پرداخته می شود.

شکاف اقتصادی با اجرای مهدیه اسماعیل پور ضمن واکاوی تاثیر همه‌گیری ویروس کرونا بر وضعیت اقتصادی و زندگی ساکنان این منطقه، به وجوه ژئواستراتژیک این جنگ از دید بازرگانی نظیر ترکیه، آذربایجان، روسیه و ارمنستان می پردازد.همچنین در این برنامه به خودکفایی منطقه قره باغ در تولید برق و حتی صادرات آن به ارمنستان و روسیه، خطرات این جنگ برای خط لوله باکو-تفلیس-جیحان، نقش نفت در اقتصاد قره باغ و موضوع‌گیری کشورهای دیگر نسبت به جنگ میان آذربایجان و آذربایجان در منطقه مورد مناقشه قره باغ پرداخته خواهد شد. این برنامه روزهای دوشنبه ساعت ۵:۳۰ به وقت تهران پخش می‌شود و تکرار آن همان روز ساعت ۱۰:۳۰،۱۴:۳۰ و روز سه شنبه ساعت ۳:۳۰، ۱۳:۳۰ رادی ۱۷:۳۰ روی آنتن شبکه اسپانیایی زبان هیسپان تی وی می‌رود.

—————

پایتخت ۲ در راه آی فیلم
با پایان فصل نخست مجموعه پایتخت، پخش فصل دوم این مجموعه در کانال فارسی آی‌فیلم آغاز می‌شود.

به گزارش امتیاز، در ادامه فصل اول سریال «پایتخت» فصل دوم این سریال از روز سه‌شنبه ۱۳ آبان روی آنتن آی‌فیلم فارسی می‌رود. در فصل دوم این سریال طنز پیراینده می‌پسید: ارسطو کامیون خودش را، که پس از یک تصادف شدید آسیب دیده، تعمیر می‌کند. نقی نیز طبق تعهدی، می‌کند تا پس از آن به روستایی در جزیره قشم برود. این گنبد و گلدسته به سفارش یکی از اهالی قشم ساخته شده و باید تا آنجا حمل شود. در طول مسیر از شمال تا جنوب کشور، خانواده معمولی با اتفاقات مختلفی مواجه می‌شوند. محسن نتابنده، ریمارمین‌فر، علیرضا خمسه، احمد مهرافرو، مهران احمدی، نسرين نصرتی بازیگران اصلی این مجموعه هستند و در کنار آن‌ها در فصل دوم لیندا کیانی، سیمین جعفری، هومن حاجی‌عبدللهی،بهرام افشاری، اسلمر خطی و... ایفای نقش کرده‌اند.بر اساس این گزارش، «پایتخت ۲» از سه‌شنبه ۱۳ آبان، هر شب ساعت ۲۱ از آی‌فیلم فارسی پخش می‌شود و تکرار آن در دو نوبت ۵ صبح و ۱۳ ظهر روز بعد خواهد بود.

—————

جشن هفته وحدت در هند و پاکستان از «نگاه هفته» شبکه سحر
برگزاری مراسم هفته وحدت در کشورهای هند و پاکستان از زاویه دید برنامه «نگاه هفته » کانال اردوی شبکه سحر بررسی می شود.
به گزارش امتیاز، با شروع هفته باشکوه وحدت و سالروز میلاد رسول مهرپانی هاه حضرت محمد (ص)، کشورهای هند و پاکستان همچون گذشته با حضور در خیابان ها و اماکن عمومی به نعت خوانی(مداحی) رسول اکرم (ص) می پردازند. اهمیت برگزاری مراسم جشن هفته وحدت اسمال با توجه به اهانت های اخیر در غرب به ویژه فرانسه نسبت به حضرت رسول (ص)، علی رغم محدودیت های کروناپی، در این برنامه از «نگاه هفته» با حضور کارشناسانی از این دو کشور بررسی خواهد شد.بررسی سیره نبوی به عنوان محور اتحاد و همدلی میان مسلمانان، لزوم ایجاد همبستگی میان مسلمانان و پرهیز از عوامل ایجاد تفرقه،نقش رسانه ها در این باره، اقدامات لازم برای ایجاد اتحاد و یکپارچگی میان دو کشور هند و پاکستان از جمله موضوعاتی است که در این برنامه طرح و به آنها پاسخ داده خواهد شد. نقش تخریبی بیگانگان در جلوگیری از اتحاد و شیوه های مختلف آنان در ایجاد نفاق و نیز دلایل ترس آنان از اتحاد مسلمانان از دیگر مباحث مطروحه و مورد بحث خواهد بود. «نگاه هفته» به تهیه کنندگی محسن محسنی و اجرای عظیم سبزواری امشب، یکشنبه ۱۱ آبان، ساعت ۱۹:۳۰ دقیقه به وقت تهران به طور زنده به روی آنتن کانال اردوی شبکه سحر خواهد رفت.

—————

صابر ابر و طناز طباطبایی با «رخ دیوانه» در شبکه سحر

فیلم سینمایی «رخ دیوانه» با کارگردانی ابوالحسن داوودی از کانال بالکان شبکه سحر پخش می شود.
به گزارش امتیاز، این فیلم در سی و سومین جشنواره فیلم فجر در چند عنوان از جمله بهترین فیلم، بهترین کارگردانی، بهترین جلوه های بصری، بهترین صدا گذاری و بهترین فیلم از نگاه تماشاگران برنده سیمرغ بلورین شد. داستان فیلم در باره چند جوان است که در یک قرار اینترنتی با یکدیگر آشنا شده و به دنبال یک شوخی و شرط بندی در مسیر پیچیده و دلهره آوری می افتند، مسیری که در درک جدیدی از زندگی و اجتماع را برای هر کدامشان رقم می زند. طناز طباطبایی، صابر ابر، ساعد سهیلی، امیر جدیدی، نازنین بیاتی، سحر هاشمی، بیژن امکانیان و گوهر خیراندیش در «رخ دیوانه» با نویسندگی محمدرضا گوهری و تهیه کنندگی بیتا منصوری نقش آفرینی کرده اند.
فیلم سینمایی «رخ دیوانه» یکشنبه یازدهم آبان ساعت ۲۳:۳۰ به وقت تهران در مدت زمان ۱۱۵ دقیقه بر روی آنتن کانال بالکان شبکه سحر است.
زبانگردانی و ترجمه به زبان بوسنیایی این فیلم را روشکو کریوکوچا انجام داده است.