

بسمه تعالی



سازمان امور سینمایی و سمعی و بصری
معاونت توسعه فن آوری و مطالعات سینمایی

قرارداد پژوهش

«طراحه Film Engine، نرم افزار برنامه ریزی و مدیریت پروژه های سینمایی به زبان فارسی»

مجری: حامد پوراسفندیانی

ناظر تخصصی: صابر خسروی

فهرست مطالب

پیش‌گفتار (چکیده خبری)	۳
فاز نخست: نرم‌افزار چه سروشکلی دارد و چه امکاناتی در اختیار کاربر می‌گذارد؟.....	۲۱
فاز دوم: صاحب‌نظران چه بازخوردی دادند و زمینه‌های ارتقای آتی	۳۹
فاز سوم: ویوهای طراحی شده و منوآل نهایی.....	۷۵

پیش‌گفتار (چکیده خبری)

علیرغم تلاش‌های پراکنده‌ای که در این سال‌ها برای ساخت نرم‌افزار ویژه برنامه‌ریزی سینمایی صورت گرفته، تاکنون نرم‌افزار جامعی که بتوان با تکیه بر آن کارهای دستی برنامه‌ریزی و استفاده از فرم‌های کاغذی قالبی را کنار گذاشت، در اختیار برنامه‌ریزان قرار نگرفته است. Film Engine که به سفارش و با نظارت معاونت توسعه فناوری و مطالعات سینمایی سازمان امور سینمایی و سمعی و بصری تولید می‌شود، بزودی نخستین نرم‌افزار کامل و جامع برنامه‌ریزی و مدیریت پروژه‌های سینمایی را تولید و در اختیار سینماگران فارسی زبان قرار خواهد داد. این نرم‌افزار ساده و کاربردی که توسط مهندس حامد پوراسفندیانی که دارای سال‌ها تجربه کار عملی و آموزشی برنامه‌ریزی سینمایی دارد طراحی شده است، فراهم‌کننده ایده‌ها، اطلاعات و هدایت‌های لازم برای اخذ بهترین تصمیم توسط برنامه‌ریزان و دستیاران کارگردان خبره است و موجب سهولت و دقت بالای کارها و در نتیجه تقویت جایگاه مدیران برنامه‌ریزی در پروژه‌ها خواهد شد و به برنامه‌ریزان کاردان سینمای کشورمان کمک می‌کند تا در مواجهه با سؤالات و مسائل مختلف، به کمک این نرم‌افزار جوانب را سنجیده و بهترین مسیر را برای پیشبرد بهینه پروژه تحت مدیریت خود در فازهای پیش تولید و تولید برگزینند. استفاده از فیلم‌انجین به گونه‌ای بسیار ساده طراحی خواهد شد که افراد با سطح اطلاعاتی حداقلی از رایانه نیز بتوانند آن را به سرعت فرا گرفته و مورد استفاده قرار دهند.

از مهم‌ترین امکانات نرم‌افزار می‌توان به «خرد کردن فیلمنامه به صورت گام به گام با حدس زدن نهاده‌های مهم مانند نامها، تایم‌ها، حجم‌ها، رویدادهای سنگین تولیدی و ...»، «تولید خودکار فهرست لوکیشن‌ها، شخصیت‌ها، وسایل صحنه، خودروها، تجهیزات خاص صحنه و تجهیزات فیلمبرداری، تعداد شبکاری‌ها و روزکاری‌ها و درصدهای داخلی و خارجی، جلوه‌های میدانی و رایانه‌ای»، «رج زدن بر اساس لوکیشن، روز و شب، یک بازیگر خاص و...»، «طراحی ساختار شکست کار به صورت خاص منظوره

برای هر پروژه، «طراحی نمودار گانت برای هر پروژه و ایجاد روابط هم‌نیازی و پیش‌نیازی بین فعالیت‌ها جهت مدیریت دقیق فاز پیش‌تولید»، «تدوین برنامه بلندمدت، برنامه میان‌مدت و پیشنهاد سکانس برای جلسه بعدی و تولید آفیش آن بر اساس سکانس‌های منتخب»، «دسته‌بندی سکانس‌ها به سه رده سبز، زرد و قرمز بر اساس سطح مشکلات و نیازهای سنگین تولیدی شامل هنرور، تجهیزات نظامی، جلوه‌های میدانی و رایانه‌ای و ...»، «ضبط و چسباندن یادداشت‌های صوتی برای نهاده‌های مختلف پروژه جهت یادآوری در هنگام آفیش آن سکانس»، «چسباندن عکس به نهاده‌هایی همچون لوکیشن، خودرو، تست‌گریم شخصیت‌ها و ...»، «لینک یک پیام‌رسان و ارسال نامه‌ها و گزارشات و آفیش‌ها بر آن بستر به صورت خودکار»، «آلود و ارشیو مستندات پروژه (برآورد، شماره تلفن‌ها، قراردادهای و ...) جهت دسترسی ساده‌تر و همیشگی به آنها با هدف مدیریت بهتر اطلاعات و ارتباطات پروژه»، خروجی گرفتن جهت انتقال کل پروژه از یک دیوایس به دیوایسی دیگر»، «ارائه درصد پیشرفت پروژه بر اساس حجم فیلمنامه که تاکنون فیلمبرداری شده است، تعداد روزهایی که از برنامه فیلمبرداری گذشته و تعدادی که باقی مانده است و ...»، «صورت‌جلسه نویسی رسمی و ثبت در فضای کاری مشترک جهت مراجعات بعدی» و همچنین تغییر، جابجایی، حذف و اضافه کردن سکانس‌ها، نامگذاری خودکار سکانس‌ها توسط نرم‌افزار، تغییر نام نقش‌ها یا لوکیشن‌ها در کل فیلمنامه، تفکیک لوکیشن‌ها، تفکیک بازیگران، اطلاعات قراردادهای برنامه‌ریزی تولید، یادآوری‌های تولید، گزارشات بسیار متنوع و قابل طراحی بر اساس نیازهای زمان تولید از قبیل فیلمنامه خطی، برگه‌های منشی صحنه، گروه‌گریم، گروه لباس، گروه جلوه‌های ویژه، هنروران، وسایل نقلیه، احشام، سکانس‌های بازیگران و لوکیشن‌ها به تفکیک و با امکان محدودکننده‌های مختلف در کلیه گزارشات، معرفی سکانس‌های جایگزین، آمار تولید، آفیش روزانه، روندکار بازیگر و لوکیشن، تلاقی نقش‌ها و ... اشاره کرد. این سامانه به صورتی جدی، برنامه‌ریزی و کنترل پروژه در سینمای ایران را متحول کرده، به شرایطی استاندارد ارتقا داده و بدین ترتیب می‌توان این جنبه مهم از سینمای ایران را به نقطه قوت پروژه‌های تولید فیلم و سریال تبدیل کرد.

معاونت توسعه فناوری و مطالعات سینمایی طرحنامه پیشنهادی پژوهش

عنوان پژوهش

طراحی و تولید، Film Engine نرم‌افزار برنامه‌ریزی و مدیریت پروژه‌های سینمایی به زبان فارسی

مشخصات مجری طرح

نام و نام خانوادگی: حامد پوراسفندیانی

تخصص اصلی: برنامه‌ریزی و دستیار کارگردان

نوع پژوهش

- | | | |
|---------------------------------|---|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> بنیادی | <input checked="" type="checkbox"/> کاربردی | <input type="checkbox"/> توصیفی |
| <input type="checkbox"/> تبیینی | <input type="checkbox"/> اکتشافی | <input type="checkbox"/> کیفی |
| <input type="checkbox"/> کمی | <input type="checkbox"/> کمی-کیفی | <input type="checkbox"/> |

واژگان کلیدی

برنامه‌ریزی، خرد کردن فیلم‌نامه، چارت، آفیش، نرم‌افزار

مقدمه

با صنعتی‌تر شدن تولید سینمای ایران، بالا رفتن تعداد آثار تولیدی در هر سال، ورود پلتفرم‌های جدید پخش آثار که به مقوله تولید هم اقدام کرده‌اند و از سوی دیگر افزایش شدید هزینه‌های تولید آثار تصویری، لزوم ساخت و بهره‌برداری از سامانه‌های کارآمدی جهت «چهارچوب بندی دقیق زمان و بودجه پروژه‌ها» از اهمیت روزافزونی برخوردار می‌شوند. ابزارهایی که در دست مدیران برنامه‌ریزی، مدیران تولید، تهیه‌کنندگان و دیگر سرپرستان و ناظران، تبدیل به یاورانی با دقت و بدون خطا می‌شوند تا به این عزیزان در طراحی اسکوپ^۱ پروژه، تصمیم‌گیری‌ها، پایش^۲ پروژه، گزارش‌گیری‌ها، یافتن نقاط بهبود و در نهایت اصلاح نقاط ضعف و ارتقاء کمی پروژه مدد رسان باشند.

نکته در اینجاست که برخی از دست اندرکاران تولید سینمای کشورمان، وضعیت اجرای پروژه‌ها در ایران را پر از اتفاقات پیش‌بینی نشده تلقی کرده و بدین جهت با منفی‌بافی اذعان می‌کنند که در چنین شرایطی «برنامه‌ریزی و کنترل پروژه» فاقد کارکرد است. تمام دلایلی را که ایشان جهت تبیین قضاوت خود ارائه می‌نمایند، می‌توان برای حذف مجریان طرح، مدیران تولید و به طور کلی همه نیروهایی که با آینده سنجی پروژه سروکار دارند، به کار برد و عملاً هیچ پروژه‌ای را برنامه‌ریزی و مدیریت نکرد. اگر پروژه نیاز به مجری طرح و مدیر تولید دارد، به برنامه‌ریزی و کنترل پروژه هم نیاز خواهد داشت و اینجاست که سیستمی نرم‌افزاری‌ای که به درستی با هدف پاسخ به این نیازمندی طراحی و تولید شده باشند می‌توانند نقشی اساسی و مبنایی در برنامه‌ریزی بهتر و کنترل دقیق‌تر پروژه‌ها ایفا نمایند. در ادامه مسیر پیش رو، از آموزه‌های ۱۰ حوزه دانشی استاندارد مدیریت^۳ پروژه PMBOK در دو جنبه بهره خواهیم برد:

الف) اجرای همین پروژه و تولید نرم‌افزار مدیریت پروژه مورد بحث این پیشنهادیه

ب) افزودن قابلیت‌ها، امکانات و ابزارهای مناسب به نرم‌افزار مدیریت پروژه برای مدیریت بهتر پروژه‌هایی که از این نرم‌افزار استفاده می‌کنند.

این ۱۰ حوزه دانشی به شرح زیر هستند:

1. Scope

2. Monitoring

3. the Project Management Body of Knowledge (Sixth Edition)

۱. مدیریت یکپارچگی پروژه: ^۱ تضمین هماهنگی و یکپارچگی میان اجزاء مختلف پروژه به نحوی مناسب
۲. مدیریت محدوده پروژه: ^۲ تضمین این که پروژه دربردارنده "تمام و تنها" کارهای مورد نیاز جهت تکمیل موفقیت آمیز خود باشد.
۳. مدیریت زمان پروژه: ^۳ تعریف فعالیت، توالی فعالیت، تخمین مدت زمان فعالیت، زمان بندی و کنترل زمان بندی
۴. مدیریت هزینه پروژه: ^۴ فرایندهای مورد نیازی که تکمیل پروژه را با بودجه مصوب تضمین می نماید و حاوی عناوینی چون "برنامه ریزی منابع"، "برآورد هزینه"، "بودجه بندی" و "کنترل هزینه" است.
۵. مدیریت کیفیت پروژه: ^۵ برنامه ریزی کیفیت و کنترل کیفیت فرایندهای پروژه و محصولات تولیدی
۶. مدیریت منابع انسانی پروژه: ^۶ مؤثرترین شیوه بهره گیری از افراد درگیر با پروژه (جذب کارمندان و توسعه تیم)
۷. مدیریت ارتباطات پروژه: ^۷ گردآوری، پخش، مستندسازی و رسیدگی نهائی به اطلاعات پروژه
۸. مدیریت ریسک پروژه: ^۸ شناسایی، تجزیه و تحلیل و پاسخگوئی به ریسک پروژه
۹. مدیریت تدارکات پروژه: ^۹ جهت دستیابی به کالاها و خدمات از محیطی خارج از سازمان اجرائی پروژه
۱۰. مدیریت ذی نفعان پروژه: ^{۱۰} شناسایی، برنامه ریزی و مدیریت تعامل با افراد، گروهها یا سازمان هایی که می توانند بر پروژه اثر بگذارند یا از آن اثر بپذیرند.

¹.Integration Management

².Scope Management

³.Schedule Management

⁴.Cost Management

⁵.Quality Management

⁶.Resource Management

⁷.Communication Management 0

⁸.Risk Management 1

⁹.Procurement Management 2

¹⁰.Stakeholder Management 3

هم پروژه حاضر به این ۱۰ حوزه دانشی برای پیشبرد بهتر خود توجه دارد و هم نرم افزار تولیدی تلاش می کند ارائه دهنده ابزارهایی معطوف به همه این ۱۰ حوزه دانشی برای مدیریت بهتر پروژه های سینمایی باشد.

نظر به اهمیت و اثربخشی بسیار بالای فاز پیش تولید در مدیریت بهینه و موفق پروژه های فیلم سازی، نرم افزار Film Engine در فاز پیش تولید سه فانکشن کارکردی مهم زیر را در اختیار کاربر خود برای مدیریت بهتر رویه های اجرایی می گذارد.

الف) نمودار سازمانی: ^۱ نرم افزار، یک چارت اولیه و پیشنهادی ^۲ دارد که کاربر مرحله به مرحله با تکمیل قراردادهای عوامل و مشخص شدن اطلاعات افرادی که در این پروژه همکاری خواهند کرد، می تواند آن را تکمیل کند. این چارت، قابلیت تغییر و افزودن یا کاهش باکس ها را دارد. با تکمیل این نمودار، به سادگی با زدن یک دکمه، جدولی تحت عنوان «فهرست عوامل» از نرم افزار خروجی گرفته و به کاربر تحویل داده می شود (معطوف به حوزه دانشی شماره شش PMBOK).

ب) ساختار شکست کار پروژه: ^۳ نرم افزار یک WBS پیشنهادی ^۴ در اختیار می گذارد که کاربر با توجه به نیازهای خود در مدیریت بهتر پروژه می تواند بخشهایی را به آن افزوده یا کم کند و ساختار شکست کار ویژه پروژه خود را بسازد و اطمینان حاصل کند که فعالیتی نیست که فراموش شده باشد و بدین ترتیب به مدیریت یکپارچه پروژه خود (معطوف به حوزه های دانشی شماره دو PMBOK) اقدام نماید.

ج) نمودار گانت: ^۵ نرم افزار طبق WBS نهایی شده در گام قبل جدولی از فعالیتها و اقدامات لازمه ی پروژه، در اختیار کاربر می گذارد تا مدت تخمینی هر یک از فعالیتها و روابط پیش نیازی و هم نیازی آنها را مشخص نماید. ^۶ بر این اساس نرم افزار، گانتی رسم می کند که به

^۱. Organizational Chart

^۲. برای توضیح بیشتر به صفحه ۳۰ کتاب مهندسی سینما چاپ نشر روزنه کار مراجعه شود.

^۳. Work Breakdown Structure

^۴. برای توضیح بیشتر به صفحه ۸۱ کتاب مهندسی سینما چاپ نشر روزنه کار مراجعه شود.

^۵. Gant Chart

^۶. برای توضیح بیشتر به صفحه ۸۷ کتاب مهندسی سینما چاپ نشر روزنه کار مراجعه شود.

برنامه‌ریزان و مدیران پروژه در مدیریت زمان در فاز پیش‌تولید کمک شایانی خواهد کرد. این گانت در بستر زمان و با پیشرفت پروژه همواره اطلاع‌دهنده عقب بودن فعالیت‌های مختلف از طریق روش‌های مختلفی چون آلا‌رها و گزارشات تاخیر در زمان بندی طراحی شده پروژه (معطوف به حوزه دانشی شماره سه PMBOK) خواهد بود.

تعریف مسأله

امروزه برنامه‌ریزی مهندسی شده پروژه‌های فیلم‌سازی، جایگاهی بیش از پیش حساس یافته است. با میانگین گرفتن بودجه یک فیلم سینمایی یا یک سریال تلویزیونی بر تعداد روزهای فیلمبرداری مشخص می‌شود که هر یک جلسه تا چه میزان بالایی بودجه کلی پروژه را مصرف می‌کند و تنها یک جلسه کاستن از تعداد روزهای فیلمبرداری تا چه میزان می‌تواند بر کاهش هزینه تولید آن فیلم اثر بگذارد و بالعکس اشتباهی کوچک و افزوده شدن سهوی تنها یک جلسه بر تعداد جلسات فیلمبرداری چه میزان بودجه مصرفی را بالا خواهد برد. عدم توجه و ناآگاهی به مقولاتی چون کنترل پروژه در سینمای کشورمان باعث شده است که متأسفانه پروژه‌های فیلم‌سازی بسیاری، با تأخیر، هزینه بیش از حد معین شده و عموماً خارج از زمانبندی اعلام شده به انجام می‌رسند که این امر تبعات ناگواری در مدیریت مالی پروژه در پی دارد. این تبعات در مواردی بر سرنوشت پروژه‌ها چنان تأثیر مخربی داشته است که موجب شده پروژه در میانه راه با کمبود منابع مالی روبرو شده و متوقف بشود و یا با خلاصه‌سازی و حذف صحنه‌های و سکانس‌هایی، موجبات جمع و جور کردن پروژه با کیفیتی متوسط فراهم گردد. اینجاست که داشتن ابزاری قوی و کارآمد برای برنامه‌ریزی و سپس مدیریت بر آن برنامه، می‌تواند نه تنها بر شرایط کمی پروژه که حتی بر سطح کیفی آثار تولیدی نیز موثر واقع گردد.

آنچه در حال حاضر در حوزه برنامه‌ریزی در سینمای ایران روی می‌دهد، بیشتر به صورت دستی و استفاده از فرم‌های کاغذی قالبی و از پیش تعیین شده است که برنامه‌ریزان و مدیران تولید، به صورت تجربی و با تکیه بر دانش تجربی خود که با سال‌ها کار در پروژه‌های مختلف کسب کرده‌اند، آنها را تکمیل و اجرا می‌کنند. فرایندی که گاهی شاهدیم علاوه بر زحمات طاقت‌فرسا، روی دادن خطاهای انسانی گاه بسیار پر هزینه‌ای را موجب می‌شوند.

در سال‌های اخیر مجری این طرح پژوهشی کوشیده است تا به جامعه سینمایی ایران نرم‌افزار Excel را معرفی نماید و برگزاری چند کارگاه آموزشی در خانه سینما و چند آموزشگاه سینمایی دیگر معرف و آموزنده جنبه‌های کاربردی این نرم‌افزار در برنامه‌ریزی سینمایی باشد که به یاری خدا تاکنون موجب روی آوری تعداد زیادی از برنامه‌ریزان و مدیران تولید سینمای ایران به این نرم‌افزار کاربردی شده است. در این مقطع تاریخی، گمان بر این است که دیگر زمان آن فرا رسیده است که سینمای ایران، خود دارای یک نرم‌افزار خاص منظوره و مشخصاً طراحی شده برای انجام وظایف تحلیل و برنامه‌ریزی فیلم‌نامه باشد. بدین جهت است که پژوهش حاضر در تلاش خواهد بود با طراحی یک «سامانه و ابزار پیش‌تیبانی از تصمیم»^۱ به برنامه‌ریزان و مدیران پروژه‌های فیلم‌سازی کمک کند در مرحله پیش‌تولید با دقت و بدون خطا فعالیت‌های پروژه‌شان را شناسایی، دسته‌بندی و تفویض کنند و در مرحله تولید نیز با تحلیل دقیق فیلم‌نامه، نیازمندی‌های تولیدی هر پارت فیلمبرداری را به دقت شناسایی و به مسئولین مربوطه اطلاع‌رسانی نماید.

شدیداً قابل توجه است که هر آنچه این سامانه پیشنهاد می‌کند نه قانونی لازم‌الاجرا و مدعی ارائه جواب همه مسائل پیش رو، که تنها فراهم کننده ایده‌ها، اطلاعات و هدایت‌های لازم برای اخذ بهترین تصمیم توسط برنامه‌ریزان و دستیاران کارگردان خبره است و به هیچ عنوان در پی حذف برنامه‌ریز و دستیار کارگردان کارآموده و آگاه نیست. در نهایت، این برنامه‌ریز و دستیار هوشمند است که در مواجهه با سؤالات و مسائل مختلف، به کمک این نرم‌افزار جوانب را سنجیده و بهترین مسیر را برای پیشبرد بهینه پروژه تحت مدیریت خود برمی‌گزیند.

جدید بودن و نوآوری طرح

علیرغم تلاش‌هایی که تاکنون این سو و آن سو برای ساخت نرم‌افزار ویژه برنامه‌ریزی سینمایی توسط سینماگران و برخی علاقمندان صورت گرفته است، باید گفت تاکنون نرم‌افزار جامعی در این زمینه که بتوان با اطمینان بر آن تکیه کرد و در امیر حساس برنامه‌ریزی فیلم‌ها و سریال‌ها از گزارشات تولیدی‌اش استفاده کرد تولید نشده و در اختیار برنامه‌ریزان قرار نگرفته است و بدین جهت است که طرح حاضر به یاری خدا نخستین نرم‌افزار کامل و جامع برنامه‌ریزی و مدیریت پروژه‌های سینمایی را تولید و در اختیار سینماگران فارسی زبان قرار خواهد داد. این نرم‌افزار با توجه توأمان به فازهای پیش‌تولید و تولید و نگاهی جامع به کلیت فعالیت‌های مورد نیاز برای پشت سر گذاشتن موفق

^۱. DSS= Decision Support System

و بهینه این ۲ فاز اساسی و سرنوشت‌ساز، تلاش می‌کند متضمن یکپارچگی و هماهنگی در اجزای مختلف کارکردی پروژه باشد (معطوف به حوزه دانشی شماره یک PMBOK).

پژوهش حاضر، با تولید نرم‌افزاری کاربردی که تجربیات فعالان این عرصه طراحی شده است تا بتواند موجبات کمتر شدن اتلاف زمان و متابع مالی پروژه را فراهم آورد. بهره‌گیری از متدهای نرم‌افزاری در پروژه‌های بزرگ همچون سریال‌ها که دارای تعداد زیاد سکانس و حجم بالای فیلم‌نامه هستند به نوعی ناگزیر و چاره‌ناپذیر است، زیرا در این نوع پروژه‌ها دیگر امکان دستی کار کردن برای آنالیز فیلم‌نامه و گزارش‌گیری‌ها یا بالکل موجود نیست یا چنان وقت گیر و حوصله بر هستند که عملاً در شرایط پرشتاب تولید پروژه‌ها دیگر از ارزش ساقط می‌شوند.

در سال‌های اخیر با ورود و گسترش حضور برنامه‌ریزان و مدیران تولید جوان در پست‌های اصلی و اثرگذار در هدایت پروژه‌های فیلم‌سازی، بیش از پیش زمینه برای ورود آموزه‌های نوین و مبتنی بر فن آوری در عرصه هنر سینما فراهم شده است. لذا طرح حاضر تلاش خواهد داشت با تولید Film Engine امکانات و تسهیلات زیر را با سرعت و دقت بالا در اختیار برنامه‌ریزان و مدیران تولید سینمای ایران قرار دهد:

- انواع فهرست‌ها و گزارش‌ها از فیلم‌نامه شامل فهرست لوکیشن‌ها، شخصیت‌ها، وسایل صحنه، خودروها، تجهیزات خاص صحنه و تجهیزات فیلمبردایی، تعداد شبکاری‌ها و روزکاری‌ها و درصدهای داخلی و خارجی، جلوه‌های می‌دانی و رایانه‌ای و ...

- طراحی ساختار خرد کردن کار^۱ به صورت خاص منظوره برای هر پروژه

- طراحی نمودار گانت^۲ برای هر پروژه و ایجاد روابط هم‌نیازی و پیش‌نیازی بین فعالیت‌ها جهت مدیریت دقیق فاز پیش تولید

- رج زدن بر اساس لوکیشن، روز و شب، یک بازیگر خاص و ...

- آنالیز و خرد کردن فیلم‌نامه به صورت گام به گام با حدس زدن نهادهای مهم مانند نام‌ها، تایم‌ها، حجم‌ها، رویدادهای سنگین تولیدی و ...

- تدوین برنامه بلندمدت، برنامه میان مدت و پیشنهاد سکانس برای جلسه بعدی و تولید آفیش آن بر اساس سکانس‌های منتخب

¹. WBS

². GANTT

- دسته بندی سکانس ها به سه رده سبز، زرد و قرمز بر اساس سطح مشکلات و نیازهای سنگین تولیدی شامل هنرور، تجهیزات نظامی، جلوه های میدانی و رایانه ای و ...
- ضبط و چسباندن یادداشت های صوتی VOICE MEMO برای نهاده های مختلف پروژه جهت یادآوری در هنگام آفیش آن سکانس
- چسباندن عکس به نهاده هایی همچون لوکیشن، خودرو، تست گریم شخصیت ها و ...
- لینک یک پیام رسان و ارسال نامه ها و گزارشات و آفیش ها بر آن بستر به صورت خودکار
- آپلود و آرشیو مستندات پروژه (بر آورد، شماره تلفن ها، قراردادها و ...) جهت دسترسی ساده تر و همیشگی به آنها با هدف مدیریت بهتر اطلاعات و ارتباطات پروژه (معطوف به حوزه دانشی شماره هفت PMBOK)
- خروجی گرفتن جهت انتقال کل پروژه از یک دیوایس به دیوایسی دیگر
- ارائه درصد پیشرفت پروژه بر اساس حجم فیلم نامه که تاکنون فیلمبرداری شده است، تعداد روزهایی که از برنامه فیلمبرداری گذشته و تعدادی که باقی مانده است و ...
- صورت جلسه نویسی رسمی و ثبت در فضای کاری مشترک جهت مراجعات بعدی

در این نرم افزار که دقیقاً مطابق با شیوه رایج در ایران طراحی و ساخته می شود، به جای دوباره تایپ کردن متن فیلم نامه ای که قبلاً توسط فیلم نامه نویس تایپ شده و یا مجبور کردن فیلم نامه نویس به استفاده از نرم افزارهای خاص، با یک عمل کپی ساده، متن فیلم نامه به نرم افزار انتقال داده شده و سپس به کمک یک جعبه رنگ، همانند مازیکهای رنگی و روش رایج دستی، اطلاعات کلیدی رنگ زده می شوند. هر چه سکانس های بیشتری از یک فیلم نامه تفکیک شود، نرم افزار هوشمندتر شده و اجزای بیشتری را به طور اتوماتیک تفکیک می کند و از این پس، مابقی عملیات به طور اتوماتیک انجام شده و کلیه گزارشات مورد نیاز پیش تولید و تولید، به سادگی ارائه و چاپ خواهند شد. این عملیات به حدی سریع است که یک فیلم سینمایی ۹۰ دقیقه ای را می توان در کمتر از ۳ ساعت آنالیز و دسته بندی اطلاعات نموده و هر نوع گزارشی را چاپ کرد. نحوه استفاده از فیلم انجین به گونه ای بسیار ساده طراحی خواهد شد که افراد با سطح

اطلاعاتی حداقلی از رایانه نیز بتوانند آن را به سرعت فرا گرفته و مورد استفاده قرار دهد. در مورد قابلیت‌های دیگر این نرم‌افزار می‌توان به آنالیز سریع فیلم‌نامه، تغییر، جابجایی، حذف و اضافه کردن سکانس‌ها، نام‌گذاری خودکار سکانس‌ها توسط نرم‌افزار، تغییر نام نقش‌ها یا لوکیشن‌ها در کل فیلم‌نامه، تفکیک لوکیشن‌ها، تفکیک بازیگران، اطلاعات قراردادهای برنامه‌ریزی تولید، یادآورهای تولید، گزارشات بسیار متنوع و قابل طراحی بر اساس نیازهای زمان تولید از قبیل فیلم‌نامه خطی، برگه‌های منشی صحنه، گروه صحنه، گروه گریم، گروه لباس، گروه جلوه‌های ویژه، هنروران، وسایل نقلیه، احشام، سکانس‌های بازیگران و لوکیشن‌ها به تفکیک و با امکان محدودکننده‌های مختلف در کلیه گزارشات، معرفی سکانس‌های جایگزین، آمار تولید، آفیش روزانه، روندکار بازیگر و لوکیشن، تلاقی نقش‌ها و بسیاری امکانات دیگر اشاره کرد.

روش انجام طرح

در طراحی و تولید این نرم‌افزار به چهارچوبی نیاز داریم که در عین چابکی و شتاب، بتواند کلیه نیازمندی‌های متنوع و گاه پیچیده سفارش دهنده و در انتها استفاده‌کننده نهایی نرم‌افزار را شناسایی، تحلیل و در روند تولید نرم‌افزار جانمایی و تولید نماید. بدین جهت تیم اجرایی این پروژه فریمورک اسکرام^۱ را به عنوان مفیدترین روش تولید این نرم‌افزار پیشنهاد می‌نماید. یک چهارچوب مناسب برای تولید محصولات پیچیده، با اجرای مراحل تکرارشونده با طول زمانی ثابت (اسپرینت)^۲ سعی می‌کند یک پروژه بزرگ با مراحل و پیچیدگی‌های زیاد را به چندین بخش کاری قابل تکرار تقسیم کند تا بدین ترتیب روند اجرا با سرعت بیشتر و در عین حال با کیفیت و دقت بالاتر پیش برود.

بدین ترتیب با بهره‌گیری از اسکرام و تحت نظر یک اسکرام مستر^۳ حرفه‌ای و باتجربه، پروژه حاضر را در در ۲ فاز «پژوهشی» و «اجرایی» راه‌اندازی و اجرا خواهیم کرد.

1. Scrum Framework

2. Sprint

3. Scrum master

الف) فاز پژوهشی:

۱. تجزیه و تحلیل و ارائه پروپزال:

در این مرحله مدیر اجرایی با تکیه بر دانش مدیریت پروژه مبتنی بر تحصیلات خود و از سوی دیگر با تکیه بر تجربیات سالیان گذشته شخصی اش در حوزه مدیریت برنامه ریزی و دستیاری کارگردان در پروژه های سینما و سریال، جنبه های مختلف اجرای پروژه را سنجیده و پروپزالی جامع در زمینه مسیر پیش روی این پروژه تدوین و به سفارش دهنده ارائه می نماید. با تصویب این پیشنهادیه مراحل بعدی آغاز خواهد شد. با پایان مرحله تحلیل، از سوی مجریان طرح پیشنهادیه ای نهایی مطابق با نظرات سفارش دهندگان تدوین و به ایشان ارائه خواهد شد. با تصویب این پیشنهادیه، پروژه به فاز بعدی ورود می کند.

۲. تدوین پروتوتایپ^۱ و نهایی سازی سند بالادستی^۲

این امر توسط تحلیل گر ارشد سیستم که بر حوزه برنامه ریزی سینما تسلط و اشراف دارد و یکی دیگر از مدیران برنامه ریز باتجربه در سینما که همراه با مدیر اجرایی توأمآ نقش مالک یا صاحب محصول PO^۳ را ایفا می کنند انجام می شود تا نیازهای سامانه مورد نظر کاملاً شناسایی شود و نرم افزار نهایی دقیقاً همان کارایی های مورد نیاز را داشته باشد. خروجی این مرحله یک سند فنی بالادستی مصوب و نهایی شده شامل پروتوتایپ محصول، معماری سیستم، کلیه امکانات متصور، تکنولوژی های مورد نیاز و ... خواهد بود. با پایان این مرحله مدلی اولیه از محصول در نرم افزار Adobe XD ارائه می شود که ویژگی های کلیدی محصولی را که در دست طراحی است، در خود جای داده است و ضمن آنکه به سفارش دهندگان اجازه می دهد طرح های اولیه طراحان را پیش از آنکه محصول به شکل کامل پیاده سازی شود ارزیابی و بررسی کنند، به خود طراحان نیز این قابلیت را می دهد تا نیازهای خاص و گاه مغفول مانده کاربران را به درستی شناسایی کنند. نیازهایی که ممکن است در فاز طراحی محصول مورد بررسی قرار نگرفته باشند.

^۱. Prototype (نمونه سازی اولیه)

^۲. Product Backlog

^۳. Product Owner

در این پروتوتایپ طراحی شده، ابزارها، دکمه‌ها، پیچ‌ها، رویه رفت و آمد به پیچ‌ها، راهنماها و help، رویه‌های امنیتی لاگین به نرم‌افزار و هر آنچه که نیاز است برای سفارش دهندگان تشریح شود که این سامانه چگونه عمل می‌کند مکتوب و طراحی و ارائه می‌شود. به پیوست آن نیز به صورت مکتوب، سندی تحت عنوان سند بالادستی پروژه که توضیحات کاملی در مورد معماری سیستم، امکانات آن و تکنولوژیهای مورد نیاز ارائه می‌نماید.

ب) فاز اجرایی:

در مرحله بعد بر اساس پروتوتایپ مصوب و سند بالادستی ارائه شده، تولید نرم‌افزار را آغاز خواهیم کرد:

۱. طراحی اختصاصی و رابط کاربری

قبل از اینکه کدنویسی نرم‌افزار شروع شود بسیار مهم است که گرافیک آن^۱ طراحی شود. این امر توسط متخصص طراح با تجربه و زیر نظر مدیر محصول^۲ پیاده‌سازی می‌شود و قبل از اینکه برنامه‌نویس‌ها کد نویسی را شروع کنند نمایی از تمام صفحات و فرایندهای نرم‌افزار (نحوه راهبری کاربر میان این صفحات) خواهیم داشت تا بتوانیم نظر خود را اعمال کرده و از اینکه در نهایت همان چیزی که مد نظر^۳ است پیاده‌سازی شود مطمئن شویم و جایی برای دوباره کاری نباشد. این تسک یک اسپرینت را به خود اختصاص خواهد داد و PO نقش بسیار حساسی در آن ایفا خواهد کرد.

۲. چک کردن تجربه کاربری طراحی شده و کاربر پسند بودن اش

آنچه در مرحله قبل طراحی کرده ایم را برای چند خبره امر (چند برنامه‌ریز و دستیار کارگردان باتجربه) به نمایش می‌گذاریم تا ببینیم چقدر از کار کردن با این رویه‌ها راضی و خشنود هستند و چه پیشنهادی برای تغییر دارند. هدف از چک کردن تجربه کاربری،^۳ بالابردن

^۱. UI= User Interface

^۲. Product Manager

^۳. User eXperience= UX

کارایی نرم‌افزار برای مصرف‌کنندگان نهایی است به طوری که نرم‌افزار طراحی شده برای آنها گیج‌کننده نباشد و بتوانند به راحتی با آن کار کنند، برایشان خسته‌کننده و آزاردهنده نباشد و تجربه لذت‌بخشی برایشان فراهم بشود. این امر نیز یک اسپرینت را به خود اختصاص خواهد داد و پس از پایان آن یک جلسه مفصل بین PO، اسکرام مستر، مدیر محصول و مدیر فنی برای نهایی‌سازی آن و ورود به اسپرینت بعد برگزار می‌شود.

۳. برنامه‌نویسی و کد کردن نرم‌افزار

در این مرحله برنامه‌نویسان زیر نظر مدیر فنی، بر اساس سند فنی و گرافیک طراحی شده و مصوب در مراحل قبلی نرم‌افزار را با زبان برنامه‌نویسی مناسب و منتخب کد می‌کنند. این تولیدکنندگان^۱ الزاماً از ابزارهایی نظیر هم‌گردان‌ها،^۲ مفسرها،^۳ خطا زداها^۴ و غیره جهت تولید کدها استفاده خواهند نمود. در این مرحله برگزاری جلسه‌های ۱۵ دقیقه‌ای روزانه از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. در این جلسه‌ها، اعضای تیم چند دقیقه دور هم جمع می‌شوند و موانع را بررسی می‌کنند و گزارشی کلی از روند پیشرفت کارها می‌دهند. این جلسه‌های سرپایی باید دقیق و کوتاه باشند.

۴. آزمایش نهایی محصول

آزمایش در این مرحله زمانی انجام می‌گیرد که نقص یا کاستی‌هایی مشاهده و یا گزارش شده است. بدین لحاظ مدیر محصول، پس از پیگیری نقص و یافتن علل، نقص یا کاستی را بر طرف و مجدداً تا زمانی که محصول در سطح استاندارد است که در سند مشخصات نیازمندی‌های نرم‌افزار مشخص شده بود قرار گیرد نرم‌افزار را آزمایش خواهیم کرد. برای این امر نیز یک اسپرینت اختصاص می‌دهیم.

1. Developers
2. Compilers
3. Interpreters
4. Debuggers

۵. عرضه، پشتیبانی و ارتقا پذیری

در نهایت محصول به کاربران خود، شامل مدیران برنامه ریزی و مدیران تولید سینمای ایران ارائه می شود و روشهای پشتیبانی و ارسال بازخورد نیز به ایشان اعلام می گردد. ایشان نیز پس از نصب نرم افزار و کار با آن قطعاً امکاناتی را طلب خواهند کرد که در ورژن های بعدی نرم افزار بدان ها پرداخته شده و به دامنه کاربری نرم افزار خواهیم افزود. اجرای فرایندهای مارکتینگ موثر نیز در این مرحله اهمیت بالایی دارد

بررسی تحقیقات پیشین

پیش از این در ایران نرم افزار «فیلم ساز» یا «هدیش» توسط مرحوم «هدیش بیگدلی شاملو» طراحی و در اختیار مدیران برنامه ریزی قرار گرفت. این نرم افزار جای ارتقای بسیاری داشت که متأسفانه با فوت نابهنگام آقای هدیش این مسیر ادامه نیافت، این نرم افزار در همان گام های اولیه باقی ماند و دیگر مورد استفاده فعالان سینمایی قرار نگرفت

گام های آتی پیشنهادی

در نسخ بعدی این نرم افزار با هدف پوشش تمام حوزه های مدیریت پروژه با نگاه به جنبه های دانشی دیگر PMBOK همچون «مدیریت هزینه»، «مدیریت کیفیت»، «مدیریت ریسک»، «مدیریت تدارکات» و «مدیریت ذی نفعان» ابزارهای دیگری را نیز معرفی خواهیم کرد تا بتوان به صورتی جامع و مانع کلیه اقدامات لازم در یک پروژه فیلم سازی را در دل این نرم افزار راهبری و مدیریت کرد

اقلام قابل تحویل^۱ در فاز نخست؛ فاز تدوین و ارائه پروتوتایپ

تیم اجرایی در پایان فاز نخست، سند بالادستی پروژه را که شامل موارد زیر است، به ناظر و سفارش دهنده محترم پروژه ارائه می نماید:

1. Deliverables

• امکانات متصور

نمایه‌ای از کلیه جداول، فهرست‌ها و نمودارهای مربوط به کاربری در نرم‌افزار، نحوه کارکرد آنها، زمینه‌های پرکاربردشان، نحوه کاربری و شرح دقیق رویه استفاده از این امکانات ارائه خواهد شد.

• پروتوتایپ

چیزی بین ۱۰ تا ۱۵ ویو^۱ از صفحات تعاملی^۲ نرم‌افزار، طراحی UI و UX هر یک، هدف کاربری هر یک، امکانات، دکمه‌ها و اطلاعات مورد نمایش در هر یک، نحوه رفت‌وآمد و تعامل فیما بین آن صفحات ارائه خواهد شد. این ویوها در Adobe XD^۳ و یا Figma^۴ اجرا و تحویل خواهند شد.

• منوآل نرم‌افزار

طبق پروتوتایپ ارائه شده، یک Help برای این نرم‌افزار طراحی می‌شود که برای تمامی ویوهای طراحی شده، به کاربر استفاده از نرم‌افزار را گام به گام بیاموزد. طبیعتاً در مرحله اجرا و ساخت و تولید نرم‌افزار این Help نیز دستخوش تغییر و ارتقا خواهد شد.

• مدل درآمدزایی محصول

در فاز پژوهشی، تیم اجرایی به مدل بیزینسی درآمدزایی از نرم‌افزار عمیقاً اندیشیده و با هم‌فکری سفارش‌دهنده مدلی را طراحی خواهد کرد که ضمن فراهم آوردن استقبال مخاطبین و گسترش هر چه بیشتر استفاده از این محصول در جامعه سینمایی کشور، متضمن تولید منابع مالی شایسته نیز باشد. این مدل احتمالاً نیازمند طراحی، ساخت و تامین ابزارهای سخت‌افزاری یا نرم‌افزاری در دل این محصول خواهد بود

^۱. View

^۲. interactive pages

^۳. www.adobe.com/products/xd

^۴. www.figma.com

که در این فاز بررسی، شناسایی و زمینه‌سازی خواهند گردید. در پایان این فاز مدل درآمدزایی این نرم‌افزار روشن، دقیق و مصوب شده است.

● زمینه‌های ارتقا در آینده^۱

در این فاز با ترسیم گستره دقیق پروژه، آنچه بیرون از این حوزه می‌ماند روشن شده و بدین ترتیب زمینه‌های ارتقای نرم‌افزار در نسخه‌های آتی فهرست و اولویت‌بندی خواهند شد. بدین ترتیب در پایان این فاز فهرستی ارائه خواهد شد از آنچه که این نرم‌افزار انجام نمی‌دهد و امکاناتی که در اختیار نمی‌گذارد ولی شایسته است ارتقا پیدا کند تا انجام بدهد و در اختیار کاربر بگذارد.

^۱. Future Framework

فاز نخست: نرم افزار چه سروشکلی دارد و
چه امکاناتی در اختیار کاربر می گذارد؟

شرح مساله

نبود ابزارهای مکانیزه قابل اطمینان در حوزه برنامه‌ریزی در سینمای ایران، دستیاران کارگردان، مدیران تولید و مدیران برنامه‌ریزی سینمای ایران را ناگزیر ساخته است که کارهای خود را بیشتر به صورت دستی و با استفاده از فرم‌های کاغذی قالبی و از پیش تعیین شده با تکیه بر تجربه ای که با سال‌ها کار در پروژه‌های مختلف کسب کرده اند، به انجام برسانند. فرایندی که گاهی شاهدیم علاوه بر زحمات طاقت‌فرسا، روی دادن خطاهای انسانی گاه بسیار پر هزینه‌ای را موجب می‌شوند. علیرغم تلاش‌هایی که تاکنون این سو و آن سو برای ساخت نرم‌افزار ویژه برنامه‌ریزی سینمایی توسط سینماگران و برخی علاقمندان صورت گرفته است، باید گفت تاکنون نرم‌افزار جامعی در این زمینه که بتوان با اطمینان بر آن تکیه کرد و در امر حساس برنامه‌ریزی فیلم‌ها و سریال‌ها از گزارشات تولیدی‌اش استفاده کرد تولید نشده و در اختیار برنامه‌ریزان قرار نگرفته است و بدین جهت است که طرح حاضر به یاری خدا نخستین نرم‌افزار کامل و جامع برنامه‌ریزی و مدیریت پروژه‌های سینمایی را تولید و در اختیار سینماگران فارسی زبان قرار خواهد داد. این نرم‌افزار با توجه توأمان به فازهای پیش‌تولید و تولید و نگاهی جامع به کلیت فعالیت‌های مورد نیاز برای پشت سر گذاشتن موفق و بهینه این ۲ فاز اساسی و سرنوشت‌ساز، تلاش میکند متضمن یکپارچگی و هماهنگی در اجزای مختلف کارکردی پروژه باشد.

در این راستا، Film Engine به فیلمسازان کمک می‌کند که در مرحله پیش تولید فعالیت‌های پروژه‌هایشان را مشخص، تقسیم، پیگیری و ن‌هایی کنند و در فاز تولید هم با کمک به تحلیل دقیق فیلمنامه و شناسایی نیازمندی‌های تولیدی فیلم نامه و ساماندهی آن و تولید انواع گزارش بهترین و چابک ترین مسیر تولید فیلم را پیش بگیرند.

شدیداً قابل توجه است که هر آنچه این سامانه پیشنهاد می‌کند نه قانونی لازم الاجرا و مدعی ارائه جواب همه مسائل

پیش رو، که تن‌ها فراهم کننده ایده‌ها، اطلاعات و هدایت‌های لازم برای اخذ بهترین تصمیم توسط برنامه‌ریزان و دستیاران کارگردان خبره است و موجبات سهولت و دقت بالای کارها و در نتیجه تقویت جایگاه مدیران برنامه‌ریزی در پروژه‌ها خواهد شد. در نهایت، این برنامه‌ریز و دستیار هوشمند است که در مواجهه با سؤالات و مسائل مختلف، به کمک این نرم‌افزار جوانب را سنجیده و بهترین مسیر را برای پیشبرد بهینه پروژه تحت مدیریت خود برمی‌گزیند.

فهرست امکانات متصور و کارکرد هر یک

نرم‌افزار Film Engine، مکانات و تسهیلات زیر را با سرعت و دقت بالا در اختیار برنامه‌ریزان و مدیران تولید سینمای ایران قرار می‌دهد:

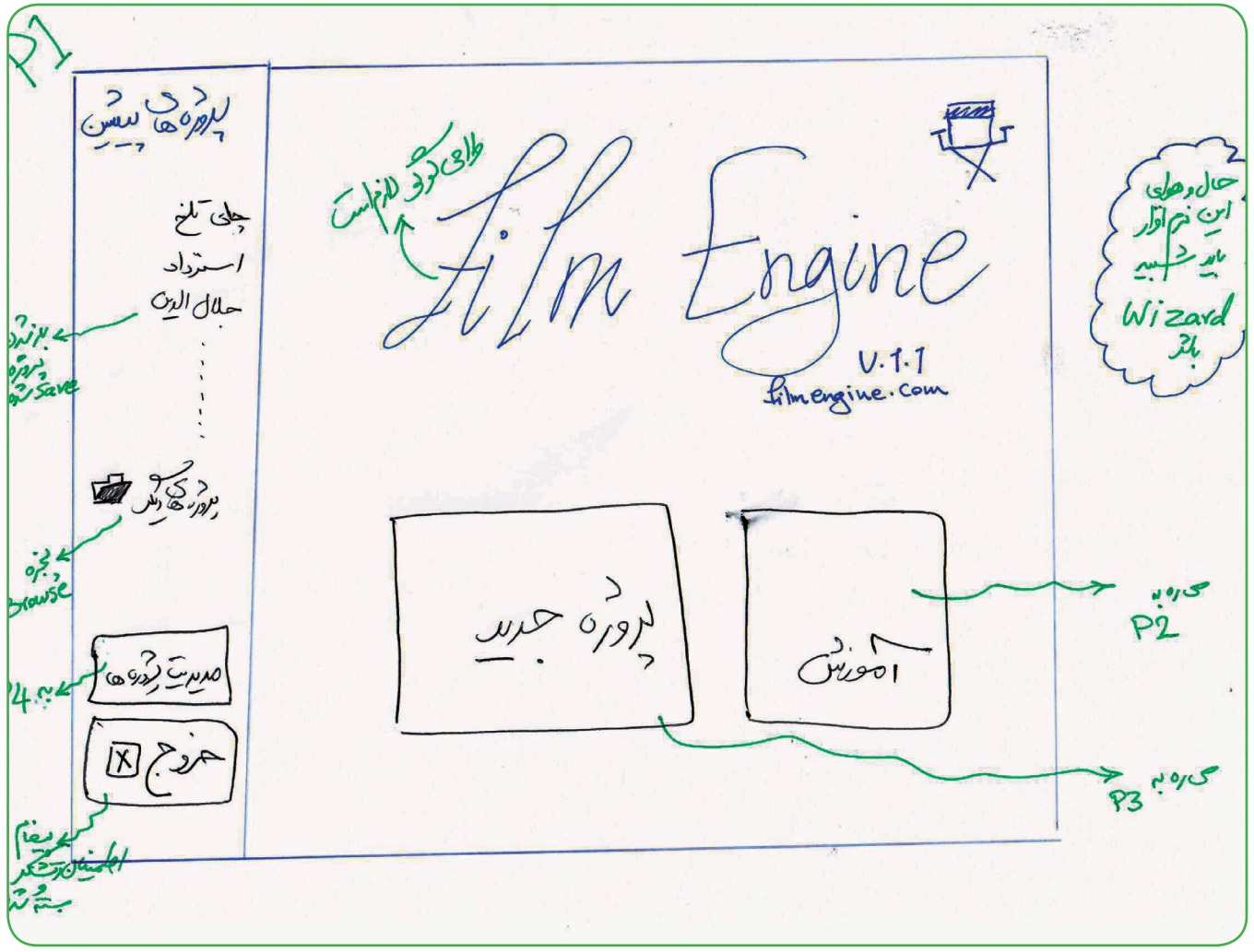
- انواع فهرست‌ها و گزارش‌ها از فیلمنامه شامل فهرست لوکیشن‌ها، شخصیت‌ها، وسایل صحنه، خودروها، تجهیزات خاص صحنه و تجهیزات فیلمبردای، تعداد شبکاری‌ها و روز کاری‌ها و درصدهای داخلی و خارجی، جلوه‌های می‌دانی و رایانه‌ای و ...
- طراحی ساختار شکست کار به صورت خاص منظوره برای هر پروژه
- طراحی نمودار گانت برای هر پروژه و ایجاد روابط هم‌نیازی و پیش‌نیازی بین فعالیت‌ها جهت مدیریت دقیق فاز پیش تولید
- رج زدن بر اساس لوکیشن، روز و شب، یک بازیگر خاص و ...
- آنالیز و خرد کردن فیلمنامه به صورت گام به گام با حدس زدن نهاده‌های مهم مانند نام‌ها، تایم‌ها، حجم‌ها، رویدادهای سنگین تولیدی و ...
- تدوین برنامه بلندمدت، برنامه میان مدت و پیشنهاد سکانس برای جلسه بعدی و تولید آفیش آن بر اساس سکانس‌های منتخب
- دسته بندی سکانس‌ها به سه رده سبز، زرد و قرمز بر اساس سطح مشکلات و نیازهای سنگین تولیدی شامل هنرور، تجهیزات نظامی، جلوه‌های میدانی و رایانه‌ای و ...

- ضبط و چسباندن یادداشت‌های صوتی برای نهاده‌های مختلف پروژه جهت یادآوری در هنگام آفیش آن سکانس
- چسباندن عکس به نهاده‌هایی همچون لوکیشن، خودرو، تست گریم شخصیت‌ها و ...
- لینک یک پیام رسان و ارسال نامه‌ها و گزارشات و آفیش‌ها بر آن بستر به صورت خودکار
- آپلود و آرشیو مستندات پروژه (برآورد، شماره تلفن‌ها، قراردادها و ...) جهت دسترسی ساده‌تر و همیشگی به آن‌ها با هدف مدیریت بهتر اطلاعات و ارتباطات پروژه
- خروجی گرفتن جهت انتقال کل پروژه از یک دیوایس به دیوایسی دیگر
- ارائه درصد پیشرفت پروژه براساس حجم فیلم‌نامه که تاکنون فیلمبرداری شده است، تعداد روزهایی که از برنامه فیلمبرداری گذشته و تعدادی که باقی مانده است و ...
- صورت جلسه نویسی رسمی و ثبت در فضای کاری مشترک جهت مراجعات بعدی

در این نرم‌افزار که دقیقاً مطابق با شیوه رایج در ایران طراحی و ساخته می‌شود، به جای دوباره تایپ کردن متن فیلمنامه‌ای که قبلاً توسط فیلمنامه نویس تایپ شده و یا مجبور کردن فیلمنامه نویس به استفاده از نرم‌افزارهای خاص، با یک عمل آپلود ساده، متن فیلمنامه به نرم‌افزار انتقال داده شده و سپس به کمک یک جعبه رنگ، همانند ماژیک‌های رنگی و روش رایج دستی، اطلاعات کلیدی رنگ زده می‌شوند. هر چه سکانس‌های بیشتری از یک فیلمنامه تفکیک شود، نرم‌افزار هوشمندتر شده و اجزای بیشتری را به طور اتوماتیک تفکیک می‌کند و از این پس، مابقی عملیات به طور اتوماتیک انجام شده و کلیه گزارشات موردنیاز پیش تولید و تولید، به سادگی ارائه و چاپ خواهند شد. این عملیات به حدی سریع است که یک فیلم سینمایی ۹۰ دقیقه‌ای را می‌توان در کمتر از ۳ ساعت آنالیز و دسته بندی اطلاعاتی نموده و هر نوع گزارشی را چاپ کرد.

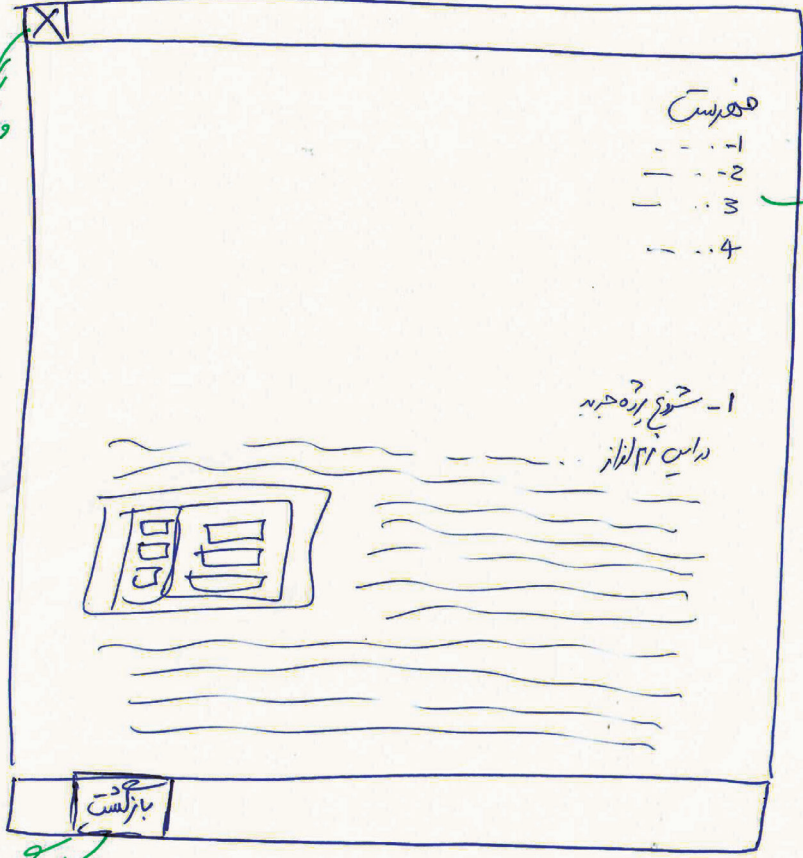
استفاده از فیلم انجین به گونه‌ای بسیار ساده طراحی خواهد شد که افراد با سطح اطلاعاتی حداقلی از رایانه نیز بتوانند آن را به سرعت فرا گرفته و مورد استفاده قرار دهند. در مورد قابلیت‌های دیگر این نرم‌افزار میتوان به آنالیز سریع فیلمنامه، تغییر،

جابجایی، حذف و اضافه کردن سکانس‌ها، نامگذاری خودکار سکانس‌ها توسط نرم‌افزار، تغییر نام نقش‌ها یا لوکیشن‌ها در کل فیلمنامه، تفکیک لوکیشن‌ها، تفکیک بازیگران، اطلاعات قراردادهای برنامه‌ریزی تولید، یادآوریه‌های تولید، گزارشات بسیار متنوع و قابل طراحی بر اساس نیازهای زمان تولید از قبیل فیلمنامه خطی، برگه‌های منشی صحنه، گروه صحنه، گروه گریم، گروه لباس، گروه جلوه‌های ویژه، هنروران، وسایل نقلیه، احشام، سکانس‌های بازیگران و لوکیشن‌ها به تفکیک و با امکان محدودکننده‌های مختلف در کلیه گزارشات، معرفی سکانس‌های جایگزین، آمار تولید، آفیش روزانه، روندکار بازیگر و لوکیشن، تلاقی نقش‌ها و ... اشاره کرد.



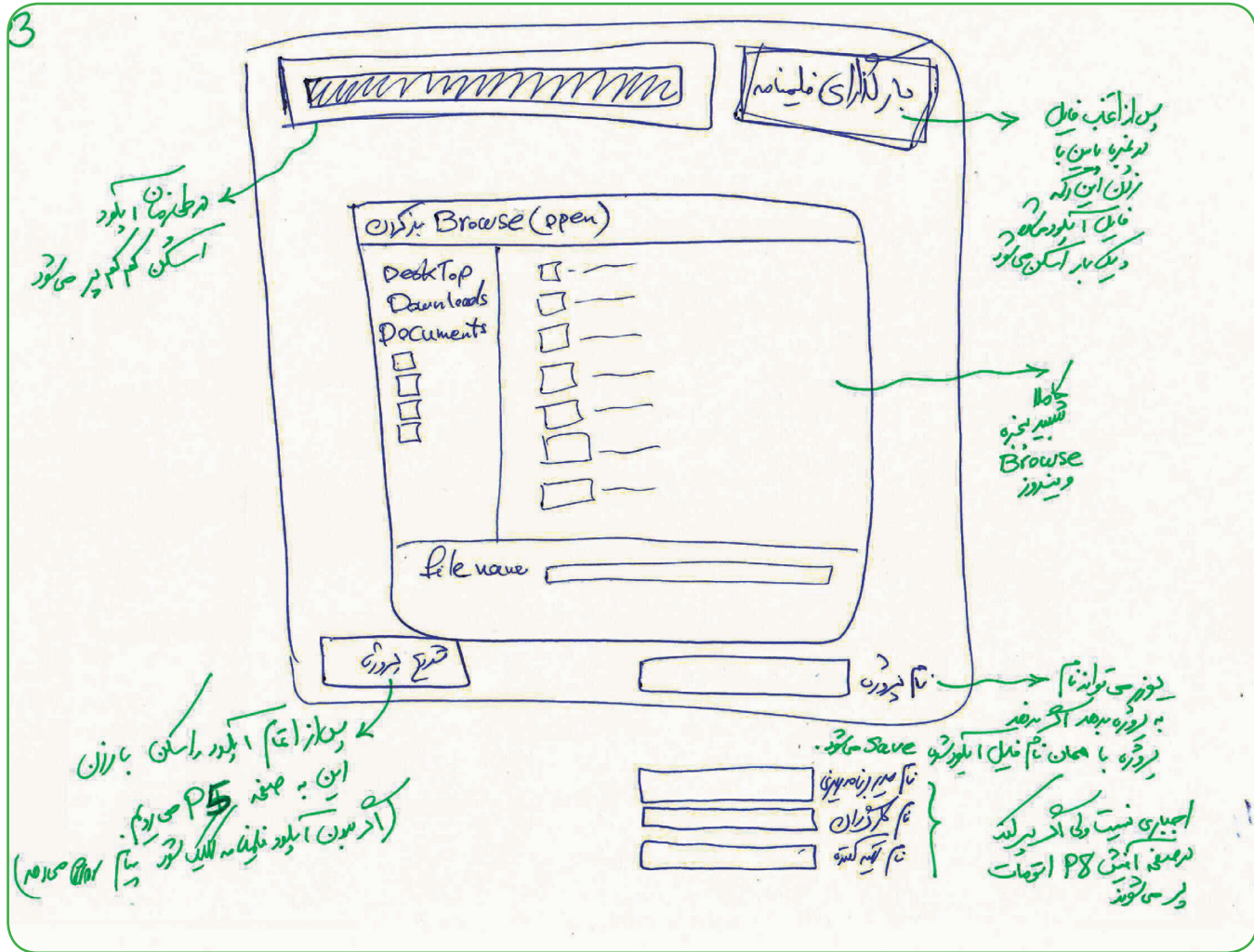
P2

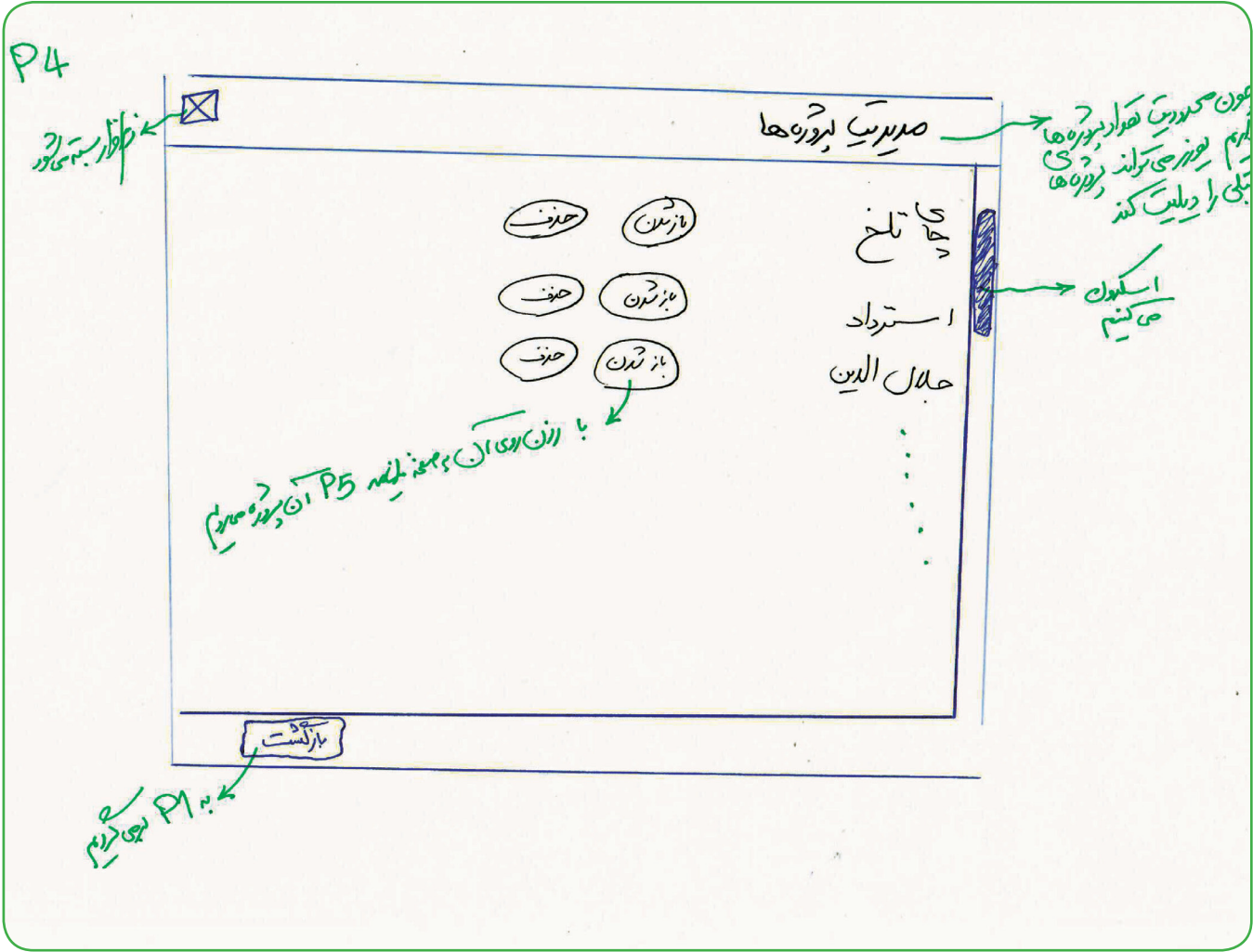
بسته من خود این یعنی
و بر سر این P1



قبول کرد

بازگشت به همین جایی (P1)





Handwritten notes and diagrams illustrating the export of a report to a Word document. The diagram shows a software interface with various components:

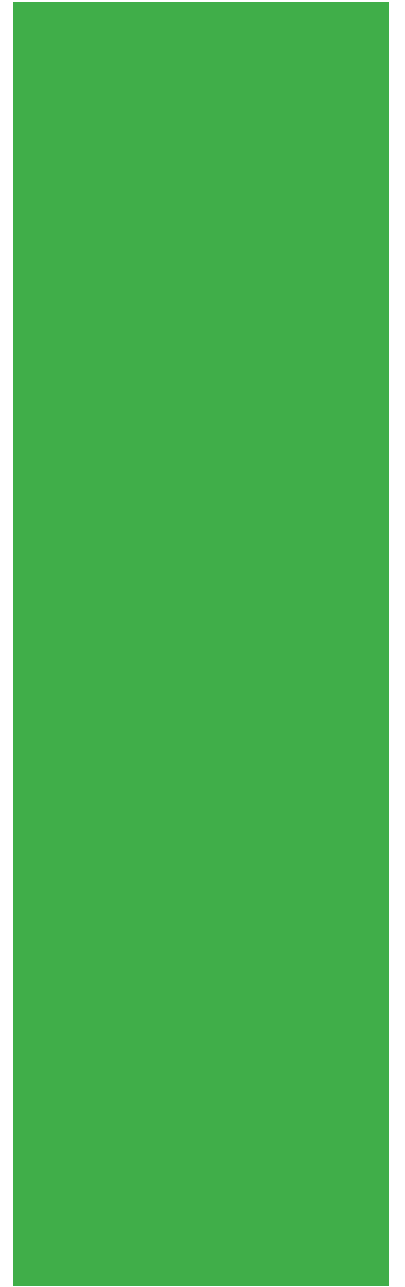
- Top Panel:** Contains options like 'Copy', 'Paste', 'Format Painter', 'Calibri' font, 'BIU' (Bold, Italic, Underline), and 'Word' icon. A note says 'قابلیت انتخاب' (Selection capability) with an arrow pointing to the Word icon.
- Left Panel:** Lists report sections: 'توضیحات', 'مقدمه', 'نتیجه', 'ملاحظات', 'پیشنهادات', 'منابع', 'ضمیمه', 'پیوست', 'جدول', 'آماره', 'بازرسی'. A note says 'قابلیت خروجی گرفتن از Word' (Ability to export from Word) with arrows pointing to 'Report to Word', 'جدول', and 'بازرسی'.
- Main Area:** Shows a document with horizontal lines. A box labeled 'Report to Word' is connected to 'جدول' (Table) and 'آماره' (Numbering) with arrows labeled 'P6'. A box labeled 'بازرسی' (Review) is connected to the bottom with an arrow labeled 'P3'. Handwritten text in the center says 'مدیران فیلد نامه' (Field names for managers) and 'گزارش به گزارش' (Report to report). A note 'P1' points to a circled area containing 'معماری' (Architecture) and 'اصول' (Principles).
- Bottom Panel:** A table with columns: 'حجم', 'المان', 'ایمان', 'طوره/انواع', 'جدول', 'تصویر', 'مهر', 'مجموعه', 'تکلیف', 'تفصیل', 'معماری', 'سختی', 'رهن', 'تجزیه'. A note 'P2' points to 'ایمان'.
- Bottom Right:** A box labeled 'جدول' (Table) with diagonal hatching.
- Bottom Left:** A note says 'معماری نیاز به جزئیات و سبک‌های مختلف است' (Architecture needs details and different styles).



رقم پرونده	تاریخ صدور	کلاس	نوع پرونده	موضوع پرونده	پایه سازمان	سازمان	تاریخ ثبت	وضعیت پرونده	تاریخ اتمام	تاریخ بسته شدن	تاریخ ارسال	تاریخ دریافت	تاریخ تایید	تاریخ نهایی	تاریخ امضاء

Handwritten notes and diagrams below the table:

- کارهای باز** → P7
- انجام شده** → P5
- مشاوره** → P3
- export to PDF** → قابل ارجاع / پیگیری
- export to Excel** → قابل ارجاع / پیگیری

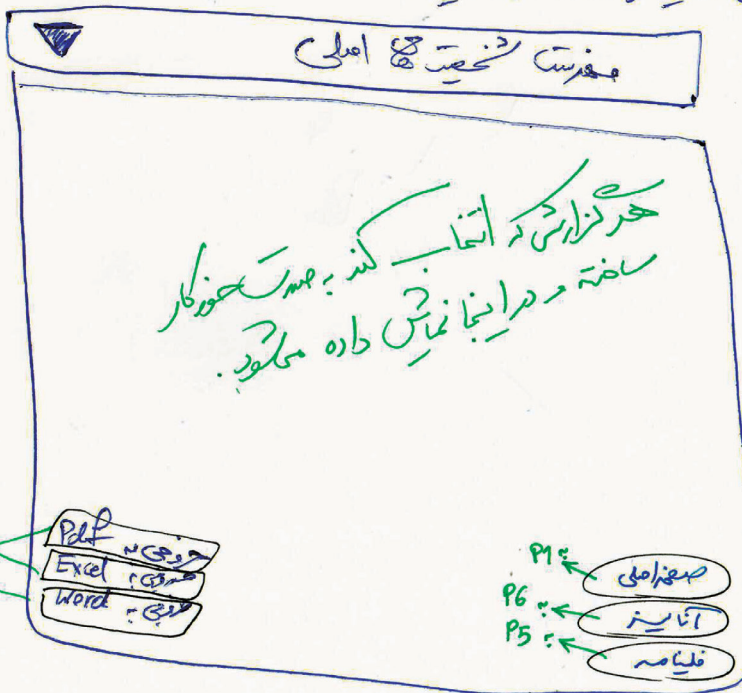


P7

گزارش ساز

به P3 → رشت ، نام نامه
 به P6 → سبک ، آرایش

گزارش که می خواهد را انتخاب کنید :



- گزارش ها عبارتند از :
- مقررت شخصی و اصلی
 - مقررت
 - شماره
 - شماره / اولین اصلی
 - شماره / اولین اصلی / دیگری
 - گزارش روزی
 - شماره
 - داخلی
 - خارجی
 - داخلی / خارجی
 - گزارش های حضور
 - حضور
 - پروژه میانی
 - پروژه ای
 - مبلغ / عملکرد
 - سال

مقررت گرانگه نامبرای روزه

برنامه روزانه پروژه ویبای ترش

از P3 سه آید →

از P3 سه آید →

کارگردان: اسزیماس

تیرنگان: احمد علم، کورنا شاه

سکانس ها:	سکانس هفت	روز	داخلي	جلسه	یکم		
		شب	خارجی				
لوکیشن: زرگری (بخش داخلی + انباری زرگری)		تاریخ: ۲۹ اردیبهشت					
کارگردان: ۹ حضور در لوکیشن		تولید و ندادکات					
گروه گریم: ۹ ساعت حضور در لوکیشن		<p>ساعت ۹:۰۰ صرف صبحانه ساعت ۱۳:۳۰ صرف ناهار</p> <p>لطفا فضایی جهت انجام گریم و تعویض لباس در نظر گرفته شود و تجهیزات لازم (و برق) هم آماده گردد.</p> <p>آماده سازی باکس طراحی و اجرای CG (داربست و پرده سبز) صورت گیرد</p>					
شماره	بازبینان					ساعت حضور	شروع گریم
۱	عباس غزالی (هاشم)					۱۰:۰۰	۱۰:۱۵
۲	مهدی فقیه (پدر بزرگ)					۱۱:۰۰	۱۱:۱۵
۳	----						
۴	----						
* گروه صحنه ۷ ساعت حضور در لوکیشن جهت آماده سازی و نهایی سازی برای جلسات یکم و دوم							
* گروه لباس ۹ ساعت حضور در لوکیشن موارد لباس طبق فیلمنامه و طراحی (هاشم لباس روز و گذشته)							
هنروران ساعت حضور در لوکیشن							
گروه فیلمبرداری: ۹ ساعت حضور در لوکیشن							
آقایان رایگا: ۹ ساعت حضور در لوکیشن							
گروه صدا: ۹ ساعت حضور در لوکیشن							
گروه کارگردانی: ۹ ساعت حضور در لوکیشن							
عکاس و تصویربرداری صحنه: ۹ ساعت حضور در لوکیشن							
محل تصویربرداری							
شهرک غزالی، دکور پروژه حضرت مریم (س)							
توضیحات							
کلید ساعت ۱۱							

مدیر برنامه ریزی: حامد پوراسفندیانی

از P3 سه آید

از P3 سه آید

این بردن نام **land scape** بود

یعنی فقط داده های که در متن داده کنیم بررسی کند و منابعی Auto برسی کند

از P3 سه آید

از P3 سه آید

از P3 سه آید

از P3 سه آید

از P3 سه آید

از P3 سه آید

از P3 سه آید

از P3 سه آید

۴۹

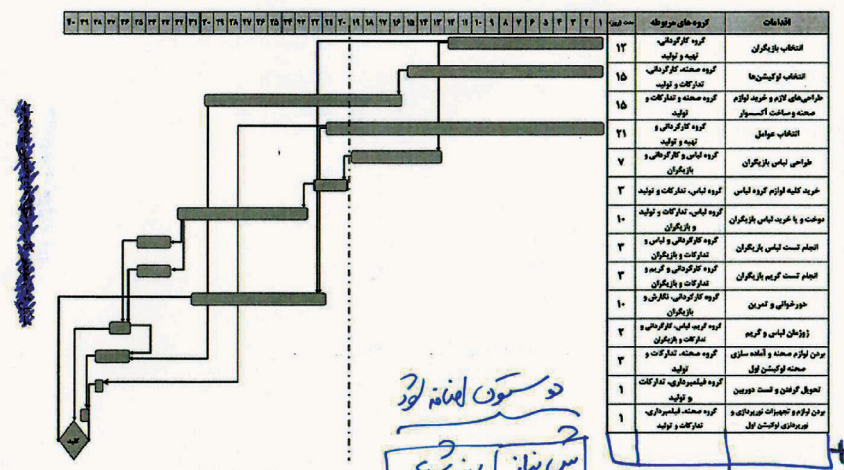
دانشجویان مدیریت و صنایع
اعضای گروه

سطح نوبت برنامه ها و
نحوه دسترسی کاربران مختلف

مدل کسب و کار طرح

PUBOK
مدرسه عالی
مکتبچه
مجموعه
نمایشگاه
مناقصات
ارائه

- جزئی به PDF
- فقط: Excel
- فقط: Word



دستورالعمل نمودار
دین نیاز از شروع

- امکان افزودن نظر
- صفحه اول ← P1
- آکایز ← P6
- نهایی ← P5

مهریقت همکاران

P10

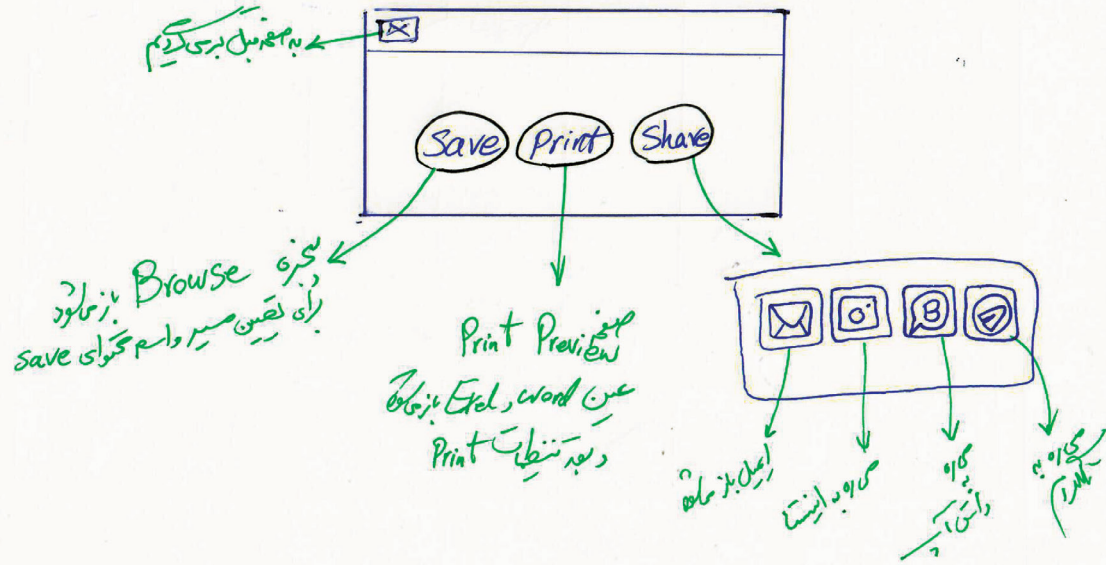
این سطر به روز شده
این سطر با افغان

آراره	سخت	تاریخ قرارداد	نوع قرارداد	تاریخ شروع کار	PPP
<p>دوره اول</p> <p>مخبره های این</p> <p>دوره</p> <p>عقد</p> <p>انتخاب</p> <p> P1 ← (بسته به همکاران) P6 ← (بسته به آگهی) P5 ← (بسته به شرایط) </p>	<p>عقد</p> <p>انتخاب</p> <p> P1 ← (بسته به همکاران) P6 ← (بسته به آگهی) P5 ← (بسته به شرایط) </p>	<p>عقد</p> <p>انتخاب</p>	<p>عقد</p> <p>انتخاب</p>	<p>عقد</p> <p>انتخاب</p>	<p>عقد</p> <p>انتخاب</p> <p> P1 ← (بسته به همکاران) P6 ← (بسته به آگهی) P5 ← (بسته به شرایط) </p>



P11

بهره‌رسان از خروجی‌های برنامه
Excel, Word, Pdf
که می‌تواند به شکل زیر باشد:



فاز دوم: صاحب نظران چه بازخوردی دادند و
زمینه‌های ارتقای آتی، مدل درآمدزایی و منوال
کاربری فیلم انجین چگونه خواهد بود؟

شرح مساله

در فاز نخست این پژوهش، فهرستی از کلیه امکانات متصور و کارکرد هر یک به همراه نقاشی‌های دستی صورت گرفته توسط تیم طراح نرم‌افزار با ارائه توضیحی اجمالی درباره هر یک از این نقاشی‌ها ارائه شد.

در این فاز، در ابتدا گزارشی در مورد فیدبک‌های دریافتی از فاز اول ارائه نموده و سپس مدل درآمدزایی این پروژه نرم‌افزاری را با ارائه جداول امکان‌سنجی این محصول ارائه خواهیم کرد. این مدل تلاش می‌کند ضمن فراهم آوردن استقبال مخاطبین و گسترش هر چه بیشتر استفاده از این محصول در جامعه سینمایی کشور، متضمن تولید منابع مالی شایسته نیز باشد. در این جداول مدل درآمدزایی این نرم‌افزار روشن، دقیق و با قابلیت اجرا تدوین شده‌اند.

سپس درباره زمینه‌های ارتقا در آینده بحث می‌کنیم. در این مرحله با ترسیم گستره دقیق پروژه، آنچه بیرون از این حوزه می‌ماند روشن شده و بدین ترتیب زمینه‌های ارتقای نرم‌افزار در نسخه‌های آتی، فهرست و اولویت بندی خواهند شد. بعبارتی در این مرحله فهرستی ارائه خواهد شد از آنچه که این نرم‌افزار انجام نمی‌دهد و امکاناتی که در اختیار نمی‌گذارد، ولی شایسته است ارتقا پیدا کند تا انجام بدهد و در اختیار کاربر بگذارد. این فهرست روشنگر مسیر آینده، برای ارتقاء نرم‌افزار در نسخه‌های بعدی است.

در نهایت، این گزارش با درفت اولیه منوآل (Help) نرم‌افزار Film Engine به پایان می‌رسد. طبق نقاشی‌های دستی نهایی شده، یک Help برای این نرم‌افزار طراحی و ارائه می‌شود که به کاربر استفاده از نرم‌افزار را گام به گام بیاموزد. طبیعتاً با کامل شدن و نهایی شدن پروتوتایپ در گزارش سوم و نهایی، این Help نیز کامل خواهد شد.

فیدبک‌های دریافتی از فاز اول

طراحی‌های دستی را با آقای میم.الف^۱، یکی از برنامه‌ریزان خبره و باسابقه سینمای ایران طی یک جلسه طولانی مرور کردیم. ایشان مرحله به مرحله طرح‌ها را مطالعه و نظرات شان را اعلام کردند که به ترتیب به شرح زیر اعلام می‌گردد:

۱. در هر سکانس، تعداد و جنسیت هنروران مورد نیاز معلوم بشه

در طراحی‌ها، صرفاً تعداد کلی هنروران قابل درج و ثبت است. مصاحبه شونده پیشنهاد داشتند این امکان را فراهم کنیم که تعداد زنان و مردان و کودکان به تفکیک، قابل ثبت و در نهایت به صورت خودکار قابل درج در برگه آفیش باشد.

۲. ارتباط و پیوستگی سکانس‌های مربوط به هم (راکورد دارها) جایی معلوم و ضبط بشه

از نکات مهم و اساسی در فرایند برنامه‌ریزی و تصویربرداری سکانس‌ها، حفظ پیوستگی بین سکانس‌های مرتبط است (در اصطلاح گفته می‌شود بین سکانس‌هایی که با هم راکورد دارند). مصاحبه شونده پیشنهاد داشتند که روی صفحه ۵ طراحی‌ها (P5) این امکان را فراهم کنیم که اگر سکانسی با سکانس‌های دیگری راکورد داشت درج و ثبت کنیم تا در فرایندهای بعدی برنامه‌ریزی از چشم مان در نرود.

۳. فقط یک پروژه‌اش کنین و ارزش کنین!

بحث رسید به این که هر کاربر امکان تعریف چند پروژه را در نرم‌افزار داراست. مصاحبه شونده، پیشنهاد دادند که از آنجا که نادر است برنامه‌ریزی همزمان روی دو یا چند پروژه کار کند و عموماً هر برنامه‌ریز در هر زمان متمرکز بر یک پروژه است، بهتر است نرم‌افزار را ساده کنیم و امکان تعریف پروژه‌های متعدد را برداریم. از این طریق با ساده و سبک کردن نرم‌افزار تلاش کنیم هزینه تمام شده تولید آن را کاهش و در نتیجه قیمت فروش آن به کاربران را تنزل دهیم.

۱. به جهت عدم اخذ اجازه از ایشان برای درج مکتوب نام شان در گزارشات رسمی، نام کامل شان را درج نکردیم.

۴. نرم افزار قابلیت بک آپ گیری داشته باشه که بیهو نپره همه چیزایی که برنامه ریز نوشته

مصاحبه شونده تجربه تلخ و دردناکی داشتند از پروژه‌ای که در آن یک فیلمنامه حدود ۴۰۰ صفحه‌ای برای یک سریال را طی حدود ۳۰ روز کار سنگین و طاقت فرسا آنالیز کرده بودند، اما ناگهان تنها چند روز مانده به تاریخ کلید، لپ‌تاپ شان دیگر روشن نشد و کل اطلاعاتی که در طی این روزها استخراج و دسته بندی کرده بودند به ناگهان از دست رفتند. در نتیجه درخواست جدی و اکید داشتند که تمهیدی ساده و کاربردی اندیشیده شود که در فواصل زمانی کوتاه و حتی هر نیم ساعت یک بار نرم افزار به صورت خودکار بک آپی از اطلاعات پروژه تهیه و در مکانی به غیر از لپ‌تاپی که اکنون در حال کار روی آن هستیم ارسال و ذخیره کند. این امر به صورت دلخواه توسط برنامه ریز هم قابل تنظیم و اجرا باشد.

۵. یادداشت گذاری روی سکانس‌ها مثل MEMO رو بذارین برای نرم افزار

مصاحبه شونده عقیده داشتند که در بسیاری مواقع چه مدیرتولید و چه برنامه ریز در فیلمنامه یا چارت خود برای یادآوری به خود برای آینده، نکاتی را روی برخی سکانس‌ها یادداشت می‌کنند. مثلاً مینویسند «قابل حذف در صورت نیاز»، «قابل تبدیل به روز کاری»، «طولانی است با نویسنده صحبت کن کوتاه شود» و... به همین علت درخواست داشتند چنین امکانی روی صفحه ۵ طراحی‌ها (p۵) اضافه کنیم.

۶. کار که تموم شد شما اطلاعاتش را به امانت نگه دارین که اگر روزی طرف لازم داشت، بتونه از تون بگیره

طبق نظر مصاحبه شونده و این که در هر لحظه نرم افزار تنها قابلیت کار بر روی یک پروژه را دارا باشد این مساله رخ خواهد داد که برای تعریف پروژه جدید ناگزیر هستیم از پاک کردن کلیه اطلاعات پروژه قبل از آن. حال اگر روزی به اطلاعات آن نیاز داشتیم چه باید کرد؟ پیشنهاد مصاحبه شونده این بود که اطلاعات روی سرور اصلی نرم افزار بک آپ گیری شود و در آنجا به امانت بماند (حتی با درج پسورد) و هر زمان که ایشان به آن نیاز پیدا کرد با درخواست رسمی و احراز هویت این فایل برای ایشان ایمیل بشود.

۷. پشتیبانی نرم‌افزار از همون روز اول قوی باشه

مصاحبه شونده تجربه ناخوشایندی داشتند از یک نرم‌افزار حسابداری که دخترشان خریده بودند و متاسفانه ایراداتی داشت و به جهت عدم برخورداری از پشتیبانی قوی و مطلع در نهایت از خیر استفاده از آن گذشته و رهاش کرده بودند. درخواست داشتند که برای Film Engine به این مساله دقت بسیار بکنیم و پشتیبانی آگاه و در دسترس برای ش تدارک ببینیم و فیدبک‌هایی که از مشتریان میگیریم جمع آوری کنیم و در ورژن‌های بعدی به کار اضافه و موجب ارتقای نرم‌افزار بشویم.

۸. کارگاه بذار یاد بده به اعضای انجمن برنامه‌ریزان

به نظر آقای مصاحبه شونده این نرم‌افزار قابلیت شدیدی دارد برای مانند وپروس پخش شدن در سینمای ایران تا جایی که به زعم ایشان در ظرف دو سال کل سینمای ایران از آن استفاده خواهند کرد. فقط به زعم ایشان این امر یک نیاز مهم دارد و آن معرفی و آموزش آن به صورت کارگاه به اعضای انجمن برنامه‌ریزان خانه سینماست. ایشان پیشنهاد داشتند که کارگاهی شبیه کارگاه اکسل که بتوسط نگارنده این سطور در سال ۹۷ در خانه سینما برگزار شد برای آموزش این نرم‌افزار نیز برگزار و از طریق آموزش، آن را به خوبی به همه معرفی نماییم.

۹. رفرنس و کتاب مکتوب بده واسه نرم‌افزار یا با کتاب خودت ترکیبش کن.

ایشان پیشنهاد داشتند در تجدید چاپ کتاب مهندسی سینما، متن کتاب بر اساس وجود چنین نرم‌افزاری بازنویسی شده و در جای جای متن، از عکس‌ها و جداول این نرم‌افزار استفاده شود. این امر باعث میشود برای مقوله برنامه‌ریزی سینما، یک رفرنس کامل و جامع تولید شود. بهتر است در چاپ جدید کنار هر کتاب یک نسخه DVD حاوی این نرم‌افزار قرار بگیرد و یا بالعکس همراه DVD نرم‌افزار، یک جلد کتاب مهندسی سینما نیز باشد.

مدل در آمدزایی محصول

در این بخش محاسبات امکان سنجی تولید این نرم افزار معطوف به بازه سرمایه گذاری و مدتی که تا رسیدن به نقطه سربسر به طول خواهد انجامید ارائه می شود. قابل ذکر است که پیش از این، این محاسبات در فرمت اکسل به ناظر محترم پروژه تحویل شده است.

الف) شاخص های اقتصادی

تولید

شماره محصول	نام محصول/میزان تولید محصول در هر سال مطابق کاربرد	واحد	۱۴۰۱	۱۴۰۲	۱۴۰۳	۱۴۰۴	۱۴۰۵
۱	فروش نرم افزار Film Engine	نفر	۵۰۰	۹۰۰	۱,۱۰۰	۱,۳۰۰	۱,۵۰۰
	نرخ رشد تولید محصول اول	-	-	۸۰٪	۲۲٪	۱۸٪	۱۵٪
۲	فروش نرم افزار فیلمنامه نویسی	نفر	۰	۳۰۰	۴۰۰	۵۰۰	۶۰۰
	نرخ رشد تولید محصول دوم	-	-	۰٪	۳۳٪	۲۵٪	۲۰٪
۳	فروش نرم افزار سرمایه گذاری در فیلم	نفر	۰	۰	۷۰۰	۸۰۰	۹۰۰
	نرخ رشد تولید محصول سوم	-	-	۰٪	۰٪	۱۴٪	۱۳٪
۴	فروش نرم افزار برنامه ریزی اکران فیلم	نفر	۰	۰	۰	۲۰۰	۲۵۰
	نرخ رشد تولید محصول چهارم	-	-	۰٪	۰٪	۰٪	۲۵٪
۵	فروش نرم افزار ۵	نفر	۰	۰	۰	۰	۵۰۰
	نرخ رشد تولید محصول پنجم	۰	۰٪	۰٪	۰٪	۰٪	۰٪

هزینه های سرمایه گذاری اولیه

ردیف	نوع سرمایه گذاری	مبلغ ریال
۱	تجهیزات	۱,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال
۲	تجهیزات اداری	۵۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال
۳	حقوق و دستمزد	۸,۶۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال
۴	هزینه های پیش بینی نشده	۲۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال
۵	سایر هزینه های ثابت سال اول	۳۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال
جمع سرمایه گذاری ثابت		۹,۷۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال
سرمایه در گردش		۲۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال
جمع کل سرمایه گذاری (ثابت+درگردش)		۹,۷۲۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال

هزینه های جاری

دلار	ارز مورد استفاده برای خرید مواد اولیه خارجی نرخ در نظر گرفته شده برای ارز
------	--

ردیف	نوع هزینه جاری	هزینه جاری سال اول مطابق کاربرد (ریال)	سهم ردیف هزینه
۱	حقوق و دستمزد	۸,۶۰۰,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال	۶۰,۴٪
۲	بیمه و مالیات بر حقوق	۱,۵۴۸,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال	۱۰,۹٪
۳	اجاره دفتر	۲,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال	۱۴,۱٪
۴	تبلیغات و بازاریابی	۱,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال	۷,۰٪
۵	آموزش مجازی	۳۰۰,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال	۲,۱٪
۶	قبوض	۵,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال	۰,۰٪
۷	نگهداری و تعمیرات	۱۰۰,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال	۰,۷٪
۸	استهلاک	۵۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال	۰,۰٪
۹	هزینه های پیش بینی نشده (معادل ۵٪ جمع اقلام فوق)	۶۷۷,۶۷۵,۰۰۰,۰۰۰ ریال	۴,۸٪
جمع کل		۱۴,۲۳۱,۱۷۵,۰۰۰	۱۰۰,۰٪

ردیف	نوع هزینه	درصد وابسته به تولید	درصد افزایش هزینه مستقیم نسبت به افزایش نرخ تولید
۱	حقوق و دستمزد	%۱۰	%۰
۲	بیمه و مالیات بر حقوق	%۱۰	%۰
۳	اجاره دفتر	%۰	%۰
۴	تبلیغات و بازاریابی	%۱۰	%۰
۵	قبوض	%۰	%۰
۶	نگهداری و تعمیرات	%۱۰	%۰
۷	استهلاک	%۱	%۰

ردیف	نوع هزینه	درصد افزایش قیمت سالانه
۱	حقوق و دستمزد	%۱۰
۲	بیمه و مالیات بر حقوق	%۱
۳	اجاره دفتر	%۳
۴	تبلیغات و بازاریابی	%۱
۵	آموزش مجازی	%۱
۶	قبوض	%۲
۷	نگهداری و تعمیرات	%۱
۸	استهلاک	%۱

محصول	وزن از هزینه های مستقیم (برای محصولاتی که بر مبنای آن ها هزینه های جاری سال اول در کاربرگ محاسبه شده است.)	درصد وزنی هزینه مستقیم	وضعیت تولید محصول	درصد وزنی هزینه غیر مستقیم
محصول اول	۱	%۱۰۰	در برنامه تولید	%۱۰۰
محصول دوم	۰	%۰	عدم تولید	%۰
محصول سوم	۰	%۰	عدم تولید	%۰
محصول چهارم	۰	%۰	عدم تولید	%۰
محصول پنجم	۰	%۰	عدم تولید	%۰

نکته: در صورت ورود هزینه های غیرمستقیم و هزینه های مستقیم محصولات برای سال اول بهره برداری به صورت دستی و عدم استفاده وزن ها، هزینه های سایر سال ها همانند حالت عدم ورود دستی این اطلاعات به طور خودکار محاسبه خواهد شد.

ردیف	هزینه جاری/سال	۱	۲	۳	۴	۵
۱	حقوق و دستمزد	۸,۶۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۹,۴۶۰,۷۵۶,۸۰۰	۱۰,۴۰۷,۰۶۳,۹۰۹	۱۱,۴۴۷,۹۷۸,۶۳۳	۱۲,۵۹۲,۹۷۰,۴۴۱
۲	بیمه و مالیات بر حقوق	۱,۵۴۸,۰۰۰,۰۰۰	۱,۵۶۳,۴۸۰,۰۰۰	۱,۵۷۹,۱۱۴,۸۰۰	۱,۵۹۴,۹۰۵,۹۴۸	۱,۶۱۰,۸۵۵,۰۰۷
۳	اجاره دفتر	۲,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۲,۰۶۰,۰۰۰,۰۰۰	۲,۱۲۱,۸۰۰,۰۰۰	۲,۱۸۵,۴۵۴,۰۰۰	۲,۲۵۱,۰۱۷,۶۲۰
۴	آموزش مجازی	۱,۳۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۱,۳۱۳,۰۰۰,۰۰۰	۱,۳۲۶,۱۳۰,۰۰۰	۱,۳۳۹,۳۹۱,۳۰۰	۱,۳۵۲,۷۸۵,۲۱۳
۵	قبوض	۵,۰۰۰,۰۰۰	۵,۱۰۰,۰۰۰	۵,۲۰۲,۰۰۰	۵,۳۰۶,۰۴۰	۵,۴۱۲,۱۶۱
۶	نگهداری و تعمیرات	۱۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۱۰۱,۰۰۰,۰۰۰	۱۰۲,۰۱۰,۰۰۰	۱۰۳,۰۳۰,۱۰۰	۱۰۴,۰۶۰,۴۰۱
۷	هزینه استهلاک	۵۰۰,۰۰۰	۵۰۵,۰۰۰	۵۱۰,۰۵۰	۵۱۵,۱۵۱	۵۲۰,۳۰۲
۸	هزینه های پیش بینی نشده (معادل ۵٪ جمع اقلام فوق)	۶۷۷,۶۷۵,۰۰۰	۷۲۵,۱۹۲,۰۹۰	۷۷۷,۰۹۱,۵۳۸	۸۳۳,۸۲۹,۰۵۹	۸۹۵,۸۸۱,۰۵۷
	جمع کل	۱۴,۲۳۱,۱۷۵,۰۰۰	۱۵,۲۲۹,۰۳۳,۸۹۰	۱۶,۳۱۸,۹۲۲,۲۹۷	۱۷,۵۱۰,۴۱۰,۲۳۰	۱۸,۸۱۳,۵۰۲,۲۰۳

هزینه‌های غیر مستقیم و مستقیم

هزینه‌های غیر مستقیم

ردیف	هزینه‌های غیر مستقیم/سال	۱	۲	۳	۴	۵
۱	حقوق و دستمزد	۷,۷۴۰,۰۰۰,۰۰۰	۸,۵۱۴,۰۰۰,۰۰۰	۹,۳۶۵,۴۰۰,۰۰۰	۱۰,۳۰۱,۹۴۰,۰۰۰	۱۱,۳۳۲,۱۳۴,۰۰۰
۲	بیمه و مالیات بر حقوق	۱,۳۹۳,۲۰۰,۰۰۰	۱,۴۰۷,۱۳۲,۰۰۰	۱,۴۲۱,۲۰۳,۳۲۰	۱,۴۳۵,۴۱۵,۳۵۳	۱,۴۴۹,۷۶۹,۵۰۷
۳	اجاره دفتر	۲,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۲,۰۶۰,۰۰۰,۰۰۰	۲,۱۲۱,۸۰۰,۰۰۰	۲,۱۸۵,۴۵۴,۰۰۰	۲,۲۵۱,۰۱۷,۶۲۰
۴	تبلیغات و بازاریابی	۹۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۹۰۹,۰۰۰,۰۰۰	۹۱۸,۰۹۰,۰۰۰	۹۲۷,۲۷۰,۹۰۰	۹۳۶,۵۴۳,۶۰۹
۵	آموزش مجازی	۲۹۷,۰۰۰,۰۰۰	۲۹۹,۹۷۰,۰۰۰	۳۰۲,۹۶۹,۷۰۰	۳۰۵,۹۹۹,۳۹۷	۳۰۹,۰۵۹,۳۹۱
۶	قبوض	۵,۰۰۰,۰۰۰	۵,۱۰۰,۰۰۰	۵,۲۰۲,۰۰۰	۵,۳۰۶,۰۴۰	۵,۴۱۲,۱۶۱
۷	نگهداری و تعمیرات	۹۰,۰۰۰,۰۰۰	۹۰,۹۰۰,۰۰۰	۹۱,۸۰۹,۰۰۰	۹۲,۷۲۷,۰۹۰	۹۳,۶۵۴,۳۶۱
۸	استهلاک	۴۹۵,۰۰۰	۴۹۹,۹۵۰	۵۰۴,۹۵۰	۵۰۹,۹۹۹	۵۱۵,۰۹۹
۹	هزینه‌های پیش بینی نشده (معادل ۵٪ جمع اقلام فوق)	۶۲۱,۲۸۴,۷۵۰	۶۶۴,۳۳۰,۰۹۸	۷۱۱,۳۴۸,۹۴۸	۷۶۲,۷۳۱,۱۳۹	۸۱۸,۹۰۵,۲۸۷
	جمع کل	۱۳,۰۴۶,۹۷۹,۷۵۰	۱۳,۹۵۰,۹۳۲,۰۴۸	۱۴,۹۳۸,۳۲۷,۹۱۸	۱۶,۰۱۷,۳۵۳,۹۱۸	۱۷,۱۹۷,۰۱۱,۰۳۵

ردیف	هزینه‌های غیر مستقیم به تفکیک محصول/سال	۱	۲	۳	۴	۵
	محصول اول	۱۳,۰۴۶,۹۷۹,۷۵۰	۱۳,۹۵۰,۹۳۲,۰۴۸	۱۴,۹۳۸,۳۲۷,۹۱۸	۱۶,۰۱۷,۳۵۳,۹۱۸	۱۷,۱۹۷,۰۱۱,۰۳۵
	محصول دوم
	محصول سوم
	محصول چهارم
	محصول پنجم
	جمع کل	۱۳,۰۴۶,۹۷۹,۷۵۰	۱۳,۹۵۰,۹۳۲,۰۴۸	۱۴,۹۳۸,۳۲۷,۹۱۸	۱۶,۰۱۷,۳۵۳,۹۱۸	۱۷,۱۹۷,۰۱۱,۰۳۵

هزینه‌های مستقیم

ردیف	هزینه مستقیم محصول ۱/سال	۱	۲	۳	۴	۵
۱	حقوق و دستمزد	۸۶۰,۰۰۰,۰۰۰	۹۴۶,۷۵۶,۸۰۰	۱,۰۴۱,۶۶۳,۹۰۹	۱,۱۴۶,۰۳۸,۶۳۳	۱,۲۶۰,۸۳۶,۴۴۱
۲	بیمه و مالیات بر حقوق	۱۵۴,۸۰۰,۰۰۰	۱۵۶,۳۴۸,۰۰۰	۱۵۷,۹۱۱,۴۸۰	۱۵۹,۴۹۰,۵۹۵	۱۶۱,۰۸۵,۵۰۱
۳	اجاره دفتر
۴	تبلیغات و بازاریابی	۱۰۰,۰۰۰,۰۰۰	۱۰۱,۰۰۰,۰۰۰	۱۰۲,۰۱۰,۰۰۰	۱۰۳,۰۳۰,۱۰۰	۱۰۴,۰۶۰,۴۰۱
۵	آموزش مجازی	۳,۰۰۰,۰۰۰	۳,۰۳۰,۰۰۰	۳,۰۶۰,۳۰۰	۳,۰۹۰,۹۰۳	۳,۱۲۱,۸۱۲
۶	قبوض
۷	نگهداری و تعمیرات	۱۰,۰۰۰,۰۰۰	۱۰,۱۰۰,۰۰۰	۱۰,۲۰۱,۰۰۰	۱۰,۳۰۳,۰۱۰	۱۰,۴۰۶,۰۴۰
۸	استهلاک	۵,۰۰۰	۵,۰۵۰	۵,۱۰۱	۵,۱۵۲	۵,۲۰۳
۹	هزینه‌های پیش بینی نشده (معادل ۵٪ جمع اقلام فوق)	۵۶,۳۹۰,۲۵۰	۶۰,۸۶۱,۹۹۳	۶۵,۷۴۲,۵۸۹	۷۱,۰۹۷,۹۲۰	۷۶,۹۷۵,۷۷۰
	جمع کل	۱,۱۸۴,۱۹۵,۲۵۰	۱,۲۷۸,۱۰۱,۸۴۳	۱,۳۸۰,۵۹۴,۳۷۹	۱,۴۹۳,۰۵۶,۳۱۲	۱,۶۱۶,۴۹۱,۱۶۸

ردیف	هزینه مستقیم محصول ۲/سال	۱	۲	۳	۴	۵
۱	حقوق و دستمزد
۲	بیمه و مالیات بر حقوق
۳	اجاره دفتر
۴	تبلیغات و بازاریابی
۵	آموزش مجازی
۶	قبوض
۷	نگهداری و تعمیرات
۸	استهلاک
۹	هزینه‌های پیش بینی نشده (معادل ۵٪ جمع اقلام فوق)
	جمع کل

ردیف	هزینه مستقیم محصول ۳/سال				
۱	۲	۳	۴	۵	
۱	۰	۰	۰	۰	حقوق و دستمزد
۲	۰	۰	۰	۰	بیمه و مالیات بر حقوق
۳	۰	۰	۰	۰	اجاره دفتر
۴	۰	۰	۰	۰	تبلیغات و بازاریابی
۵	۰	۰	۰	۰	آموزش مجازی
۶	۰	۰	۰	۰	قبوض
۷	۰	۰	۰	۰	نگهداری و تعمیرات
۸	۰	۰	۰	۰	استهلاک
۹	۰	۰	۰	۰	هزینه‌های پیش بینی نشده (معادل ۵٪ جمع اقلام فوق)
	۰	۰	۰	۰	جمع کل

ردیف	هزینه مستقیم محصول ۴/سال				
۱	۲	۳	۴	۵	
۱	۰	۰	۰	۰	حقوق و دستمزد
۲	۰	۰	۰	۰	بیمه و مالیات بر حقوق
۳	۰	۰	۰	۰	اجاره دفتر
۴	۰	۰	۰	۰	تبلیغات و بازاریابی
۵	۰	۰	۰	۰	آموزش مجازی
۶	۰	۰	۰	۰	قبوض
۷	۰	۰	۰	۰	نگهداری و تعمیرات
۸	۰	۰	۰	۰	استهلاک
۹	۰	۰	۰	۰	هزینه‌های پیش بینی نشده (معادل ۵٪ جمع اقلام فوق)
	۰	۰	۰	۰	جمع کل

ردیف	هزینه مستقیم محصول ۵/سال	۱	۲	۳	۴	۵
۱	حقوق و دستمزد	۰	۰	۰	۰	۰
۲	بیمه و مالیات بر حقوق	۰	۰	۰	۰	۰
۳	اجاره دفتر	۰	۰	۰	۰	۰
۴	تبلیغات و بازاریابی	۰	۰	۰	۰	۰
۵	آموزش مجازی	۰	۰	۰	۰	۰
۶	قبوض	۰	۰	۰	۰	۰
۷	نگهداری و تعمیرات	۰	۰	۰	۰	۰
۸	استهلاک	۰	۰	۰	۰	۰
۹	هزینه های پیش بینی نشده (معادل ۵٪ جمع اقلام فوق)	۰	۰	۰	۰	۰
	جمع کل	۰	۰	۰	۰	۰

ردیف	مجموع هزینه های مستقیم کل محصولات / سال	۱	۲	۳	۴	۵
۱	اجاره مکان تولید	۸۶۰,۰۰۰,۰۰۰	۹۴۶,۷۵۶,۸۰۰	۱,۰۴۱,۶۶۳,۹۰۹	۱,۱۴۶,۰۳۸,۶۳۳	۱,۲۶۰,۸۳۶,۴۴۱
۲	نیروی انسانی (تمام وقت)	۱۵۴,۸۰۰,۰۰۰	۱۵۶,۳۴۸,۰۰۰	۱۵۷,۹۱۱,۴۸۰	۱۵۹,۴۹۰,۵۹۵	۱۶۱,۰۸۵,۵۰۱
۳	نیروی انسانی (پاره وقت)	۰	۰	۰	۰	۰
۴	مواد اولیه مصرفی	۱۰۳,۰۰۰,۰۰۰	۱۰۴,۰۳۰,۰۰۰	۱۰۵,۰۷۰,۳۰۰	۱۰۶,۱۲۱,۰۰۳	۱۰۷,۱۸۲,۲۱۳
۵	آزمایش ها و خدمات تخصصی	۰	۰	۰	۰	۰
۶	بازاریابی	۱۰,۰۰۰,۰۰۰	۱۰,۱۰۰,۰۰۰	۱۰,۲۰۱,۰۰۰	۱۰,۳۰۳,۰۱۰	۱۰,۴۰۶,۰۴۰
۷	سایر هزینه های غیرمستقیم	۵,۰۰۰	۵,۰۵۰	۵,۱۰۱	۵,۱۵۲	۵,۲۰۳
۸	هزینه های پیش بینی نشده (معادل ۵٪ جمع اقلام فوق)	۵۶,۳۹۰,۲۵۰	۶۰,۸۶۱,۹۹۳	۶۵,۷۴۲,۵۸۹	۷۱,۰۹۷,۹۲۰	۷۶,۹۷۵,۷۷۰
	جمع کل	۱,۱۸۴,۱۹۵,۲۵۰	۱,۲۷۸,۱۰۱,۸۴۳	۱,۳۸۰,۵۹۴,۳۷۹	۱,۴۹۳,۰۵۶,۳۱۲	۱,۶۱۶,۴۹۱,۱۶۸

۵	۴	۳	۲	۱	هزینه مستقیم واحد محصول / سال
۱,۰۷۷,۶۶۱	۱,۱۴۸,۵۰۵	۱,۲۵۵,۰۸۶	۱,۴۲۰,۱۱۳	۲,۳۶۸,۳۹۱	محصول اول
.	محصول دوم
.	محصول سوم
.	محصول چهارم
.	محصول پنجم

بهای تمام شده محصول

۵	۴	۳	۲	۱	بهای تمام شده محصول / سال
۱۲,۵۴۲,۳۳۵	۱۳,۴۶۹,۵۴۶	۱۴,۸۳۵,۳۸۴	۱۶,۹۲۱,۱۴۹	۲۸,۴۶۲,۳۵۰	محصول اول
.	محصول دوم
.	محصول سوم
.	محصول چهارم
.	محصول پنجم

درآمدهای جاری

ریال ۱۹,۵۰۰,۰۰۰	قیمت فروش محصول اول در سال اول ریال
ریال ۱۹,۵۰۰,۰۰۰	قیمت فروش محصول دوم در سال اول ریال
ریال ۱۹,۵۰۰,۰۰۰	قیمت فروش محصول سوم در سال اول ریال
ریال ۱۹,۵۰۰,۰۰۰	قیمت فروش محصول چهارم در سال اول ریال
ریال ۱۹,۵۰۰,۰۰۰	قیمت فروش محصول پنجم در سال اول ریال
٪۱۵	درصد سالانه رشد قیمت فروش محصول اول
٪۲۰	درصد سالانه رشد قیمت فروش محصول دوم
٪۲۰	درصد سالانه رشد قیمت فروش محصول سوم
٪۲۰	درصد سالانه رشد قیمت فروش محصول چهارم
٪۲۰	درصد سالانه رشد قیمت فروش محصول پنجم

۵	۴	۳	۲	۱	نوع شاخص/سال
۱,۵۰۰	۱,۳۰۰	۱,۱۰۰	۹۰۰	۵۰۰	تولید محصول اول
۳۴,۱۰۵,۶۲۲	۲۹,۶۵۷,۰۶۳	۲۵,۷۸۸,۷۵۰	۲۲,۴۲۵,۰۰۰	۱۹,۵۰۰,۰۰۰	قیمت فروش محصول اول ریال
.	تولید محصول دوم
۴۰,۴۳۵,۲۰۰	۳۳,۶۹۶,۰۰۰	۲۸,۰۸۰,۰۰۰	۲۳,۴۰۰,۰۰۰	۱۹,۵۰۰,۰۰۰	قیمت فروش محصول دوم ریال
.	تولید محصول سوم
۴۰,۴۳۵,۲۰۰	۳۳,۶۹۶,۰۰۰	۲۸,۰۸۰,۰۰۰	۲۳,۴۰۰,۰۰۰	۱۹,۵۰۰,۰۰۰	قیمت فروش محصول سوم ریال
.	تولید محصول چهارم
۴۰,۴۳۵,۲۰۰	۳۳,۶۹۶,۰۰۰	۲۸,۰۸۰,۰۰۰	۲۳,۴۰۰,۰۰۰	۱۹,۵۰۰,۰۰۰	قیمت فروش محصول چهارم ریال
.	تولید محصول پنجم
۴۰,۴۳۵,۲۰۰	۳۳,۶۹۶,۰۰۰	۲۸,۰۸۰,۰۰۰	۲۳,۴۰۰,۰۰۰	۱۹,۵۰۰,۰۰۰	قیمت فروش محصول پنجم ریال
۵۱,۱۵۸,۴۳۲,۸۱۳	۳۸,۵۵۴,۱۸۱,۲۵۰	۲۸,۳۶۷,۶۲۵,۰۰۰	۲۰,۱۸۲,۵۰۰,۰۰۰	۹,۷۵۰,۰۰۰,۰۰۰	کل درآمد(ریال)

محاسبه شاخص های اقتصادی

سال اول بهره برداری	۵	محاسبه شاخص های اقتصادی بر اساس
	%۲۵	نرخ تنزیل مورد نظر
	۲,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰	میزان تسهیلات درخواستی شرکت (ریال)
	%۱۷	نرخ سود مورد نظر برای محاسبه تسهیلات قابل اعطاء
	۵	تعداد سال های بازپرداخت برای محاسبه تسهیلات قابل اعطاء
	متوسط در سال های بهره برداری	محاسبه تسهیلات قابل اعطاء بر اساس %۲۵ سود

نوع جریان / شماره سال	۰	۱	۲	۳	۴	۵
سرمایه گذاری ثابت (ریال)	۳۰,۰۰۰,۰۰۰					
سرمایه ثابت و در گردش (ریال)	۲,۴۰۱,۸۶۲,۵۰۰					
درآمدهای جاری (ریال)		۹,۷۵۰,۰۰۰,۰۰۰	۲۰,۱۸۲,۵۰۰,۰۰۰	۲۸,۳۶۷,۶۲۵,۰۰۰	۳۸,۵۵۷,۱۸۱,۲۵۰	۵۱,۱۵۸,۴۳۲,۸۱۳
هزینه های جاری (ریال)		۱۴,۲۳۱,۷۱۵,۰۰۰	۱۵,۲۲۹,۰۳۳,۸۹۰	۱۶,۳۱۸,۹۲۲,۲۹۷	۱۷,۵۱۰,۴۱۰,۲۳۰	۱۸,۸۱۳,۵۰۲,۲۰۳
سود سالانه اسمی (ریال)	۲,۴۰۱,۸۶۲,۵۰۰-	۴,۴۸۱,۱۷۵,۰۰۰-	۴,۹۵۳,۴۶۶,۱۱۰	۱۲,۰۴۸,۷۰۲,۷۰۳	۲۱,۰۴۳,۷۷۱,۰۲۰	۳۲,۳۴۴,۹۳۰,۶۰۹
سال بازگشت سرمایه اسمی (ریال)	۸۶۲,۵۰۰,۴۰۱,۲-	۶,۸۸۳,۰۳۷,۵۰۰-	۱,۹۲۹,۵۷۱,۳۹۰-	۱۰,۱۱۹,۱۳۱,۳۱۳	۳۱,۱۶۲,۹۰۲,۳۳۲	۶۳,۵۰۷,۸۲۲,۹۴۲
سود سالانه تنزیل شده (ریال)	۸۶۲,۵۰۰,۴۰۱,۲-	۳,۵۴۸,۹۴۰,۰۰۰-	۳,۱۷۰,۲۱۸,۳۱۰	۶,۱۶۸,۹۳۵,۷۸۴	۸,۶۱۹,۵۲۸,۶۱۰	۱۰,۵۹۸,۷۸۶,۸۶۲
سال بازگشت سرمایه تنزیل شده (ریال)	۸۶۲,۵۰۰,۴۰۱,۲-	۵,۹۸۶,۸۰۲,۵۰۰-	۲,۸۱۶,۵۸۴,۱۹۰-	۳,۳۵۲,۳۵۱,۵۹۴	۱۱,۹۷۱,۸۸۰,۲۰۴	۲۲,۵۷۰,۶۶۷,۰۶۶
سود عملیاتی سالیانه		%۴۶-	%۲۵	%۴۲	%۵۵	%۶۳
تسهیلات قابل اعطاء با در نظر گرفتن %۲۵ سود سال (ریال)		۳,۵۸۴,۲۰۷,۵۱۰-	۳,۹۶۱,۹۶۳,۱۹۸	۹,۶۳۶,۹۹۲,۶۸۹	۱۶,۸۳۱,۵۷۷,۰۱۵	۲۵,۸۷۰,۶۵۷,۴۰۷
متوسط						۱۰,۵۴۳,۳۹۶,۵۶۰

۰۶۶,۵۷۰,۶۶۷,۲۲	NPV
۷۵۲,۳۶	نسبت NPV به سرمایه گذاری ثابت
۹,۴۰	نسبت NPV به سرمایه ثابت و در گردش

%۱۰,۶,۱۴	IRR
----------	-----

سال	۲,۱۶	NPP
-----	------	-----

سال	۲,۴۶	DPP
-----	------	-----

%۲,۸	میانگین سود عملیاتی سالانه
------	----------------------------

۵۶۰,۵۴۳,۳۹۶,۱۰	تسهیلات قابل اعطاء (ریال)
----------------	---------------------------

%۵۲,۷	نسبت تسهیلات قابل اعطاء به تسهیلات درخواستی
-------	---

متوسط	۵	۴	۳	۲	۱	نقطه سربسر به حجم تولید/سال
۷۲%	۳۵%	۴۳%	۵۵%	۷۴%	۱۵۲%	محصول اول
						محصول دوم
						محصول سوم
						محصول چهارم
						محصول پنجم
۷۲%	۳۵%	۴۳%	۵۵%	۷۴%	٪۱۵۲	متوسط

تعداد	تعداد کل محصولات تولید شده از ابتدای بهره برداری تا لحظه بازگشت سرمایه تنزیل شده
۱,۹۰۲,۲	محصول اول
-	محصول دوم
-	محصول سوم
-	محصول چهارم
-	محصول پنجم

تعداد	تعداد کل محصولات تولید شده از ابتدای بهره برداری تا لحظه بازگشت سرمایه نرمال
۱,۵۷۶,۲	محصول اول
-	محصول دوم
-	محصول سوم
-	محصول چهارم
-	محصول پنجم

ب) آنالیز حساسیت

تعریف نحوه نمایش رنگ‌ها در جداول آنالیز حساسیت

متوسط: معادل نمره بین ۲ تا ۴ در فرم ارزشیابی واری اولیه				
	۲	تا	۰,۳	نسبت NPV بین
درصد	%۵۰	تا	%۲۰	IRR بین
سال	۵	تا	۲	DPP بین
درصد	%۵۰	تا	%۱۰	میانگین سود عملیاتی بین
درصد	%۱۰۰	تا	%۴۰	نسبت تسهیلات بین

ضعیف: معادل نمره یک در فرم ارزشیابی واری اولیه		
	۰,۳	نسبت NPV کمتر از
درصد	%۲۰	IRR کمتر از
سال	۵	DPP بیشتر از
درصد	%۱۰	میانگین سود عملیاتی کمتر از
درصد	%۴۰	نسبت تسهیلات کمتر از

عالی: معادل نمره ۵ در فرم ارزشیابی واری اولیه		
	۲	نسبت NPV بیشتر از
درصد	%۵۰	IRR بیشتر از
سال	۲	DPP کمتر از
درصد	%۵۰	میانگین سود عملیاتی بیشتر از
درصد	%۱۰۰	نسبت تسهیلات بیشتر از

تغییر دستی عوامل مالی

نسبت تسهیلات	میانگین درصد سود عملیاتی	DPP	IRR	نسبت NPV به سرمایه ثابت و در گردش
%۵۲۷	%۲۸	۲,۴۶	%۱۰۶	۹,۴۰

درصد افزایش	عامل متغیر مالی
%۰	سرمایه گذاری ثابت
%۰	هزینه‌های جاری
%۰	درآمدها

آنالیز حساسیت هر یک از شاخص‌های اقتصادی نسبت به تغییر عوامل مالی

IRR

درآمدها	هزینه‌های جاری	سرمایه گذاری ثابت	درصد افزایش / عامل متغیر
%۸	%۲۹۷	%۱۰۶	%۴۰-
%۳۳	%۲۲۴	%۱۰۶	%۳۰-
%۵۷	%۱۷۲	%۱۰۶	%۲۰-
%۸۱	%۱۳۵	%۱۰۶	%۱۰-
%۱۰۶	%۱۰۶	%۱۰۶	%۰
%۱۳۲	%۸۴	%۱۰۶	%۱۰
%۱۵۹	%۶۵	%۱۰۶	%۲۰
%۱۸۷	%۵۰	%۱۰۶	%۳۰
%۲۱۶	%۳۷	%۱۰۶	%۴۰

نسبت NPV به سرمایه ثابت و در گردش

درآمدها	هزینه‌های جاری	سرمایه گذاری ثابت	درصد افزایش / عامل متغیر
۱,۸۹-	۲۷,۹۷	۹,۴۵	%۴۰-
۰,۹۳	۲۱,۳۷	۹,۴۴	%۳۰-
۳,۷۵	۱۶,۴۰	۹,۴۲	%۲۰-
۶,۵۷	۱۲,۵۱	۹,۴۱	%۱۰-
۹,۴۰	۹,۴۰	۹,۴۰	%۰
۱۲,۲۲	۶,۸۴	۹,۳۸	%۱۰
۱۵,۰۴	۴,۷۰	۹,۳۷	%۲۰
۱۷,۸۷	۲,۸۹	۹,۳۶	%۳۰
۲۰,۶۹	۱,۳۴	۹,۳۵	%۴۰



میانگین سود عملیاتی

درآمدها	هزینه‌های جاری	سرمایه گذاری ثابت	درصد افزایش / عامل متغیر
-۲۰٪	۵۷٪	۲۸٪	-۴۰٪
۳٪-	۴۹٪	۲۸٪	-۳۰٪
۱۰٪	۴۲٪	۲۸٪	-۲۰٪
۲۰٪	۳۵٪	۲۸٪	-۱۰٪
۲۸٪	۲۸٪	۲۸٪	۰٪
۳۴٪	۲۱٪	۲۸٪	۱۰٪
۴۰٪	۱۳٪	۲۸٪	۲۰٪
۴۴٪	۶٪	۲۸٪	۳۰٪
۴۸٪	۱٪-	۲۸٪	۴۰٪

DPP

درآمدها	هزینه‌های جاری	سرمایه گذاری ثابت	درصد افزایش / عامل متغیر
عدم بازگشت	۱.۰۷	۲.۴۵	-۴۰٪
۴.۶۰	۱.۳۱	۲.۴۶	-۳۰٪
۳.۶۸	۱.۶۳	۲.۴۶	-۲۰٪
۳.۰۲	۲.۰۷	۲.۴۶	-۱۰٪
۲.۴۶	۲.۴۶	۲.۴۶	۰٪
۲.۱۰	۲.۹۷	۲.۴۶	۱۰٪
۱.۷۷	۳.۴۲	۲.۴۶	۲۰٪
۱.۵۲	۳.۹۶	۲.۴۶	۳۰٪
۱.۳۴	۴.۴۵	۲.۴۶	۴۰٪

نسبت تسهیلات

درآمدها	هزینه‌های جاری	سرمایه گذاری ثابت	درصد افزایش / عامل متغیر
۵۴٪	۷۹۰٪	۵۲۷٪	-۴۰٪
۱۷۳٪	۷۲۴٪	۵۲۷٪	-۳۰٪
۲۹۰٪	۶۵۹٪	۵۲۷٪	-۲۰٪
۴۰۹٪	۵۹۳٪	۵۲۷٪	-۱۰٪
۵۲۷٪	۵۲۷٪	۵۲۷٪	۰٪
۶۴۶٪	۴۶۲٪	۵۲۷٪	۱۰٪
۷۶۴٪	۳۹۶٪	۵۲۷٪	۲۰٪
۸۸۳٪	۳۳۰٪	۵۲۷٪	۳۰٪
۱۰۰۱٪	۲۶۴٪	۵۲۷٪	۴۰٪



IRR

سرمایه گذاری ثابت

۴۰٪	۳۰٪	۲۰٪	۱۰٪	۰٪	-۱۰٪	-۲۰٪	-۳۰٪	-۴۰٪	%
۲۹۶٪	۲۹۶٪	۲۹۷٪	۲۹۷٪	۲۹۷٪	۲۹۸٪	۲۹۸٪	۲۹۸٪	۲۹۹٪	-۴۰٪
۲۲۳٪	۲۲۳٪	۲۲۳٪	۲۲۳٪	۲۲۴٪	۲۲۴٪	۲۲۴٪	۲۲۴٪	۲۲۴٪	-۳۰٪
۱۷۲٪	۱۷۲٪	۱۷۲٪	۱۷۲٪	۱۷۲٪	۱۷۲٪	۱۷۲٪	۱۷۲٪	۱۷۳٪	-۲۰٪
۱۳۴٪	۱۳۴٪	۱۳۵٪	۱۳۵٪	۱۳۵٪	۱۳۵٪	۱۳۵٪	۱۳۵٪	۱۳۵٪	-۱۰٪
۱۰۶٪	۱۰۶٪	۱۰۶٪	۱۰۶٪	۱۰۶٪	۱۰۶٪	۱۰۶٪	۱۰۶٪	۱۰۶٪	۰٪
۸۴٪	۸۴٪	۸۴٪	۸۴٪	۸۴٪	۸۴٪	۸۴٪	۸۴٪	۸۴٪	۱۰٪
۶۵٪	۶۵٪	۶۵٪	۶۵٪	۶۵٪	۶۵٪	۶۵٪	۶۵٪	۶۵٪	۲۰٪
۵۰٪	۵۰٪	۵۰٪	۵۰٪	۵۰٪	۵۰٪	۵۰٪	۵۰٪	۵۰٪	۳۰٪
۳۷٪	۳۷٪	۳۷٪	۳۷٪	۳۷٪	۳۷٪	۳۷٪	۳۷٪	۳۷٪	۴۰٪

هزینه‌های جاری

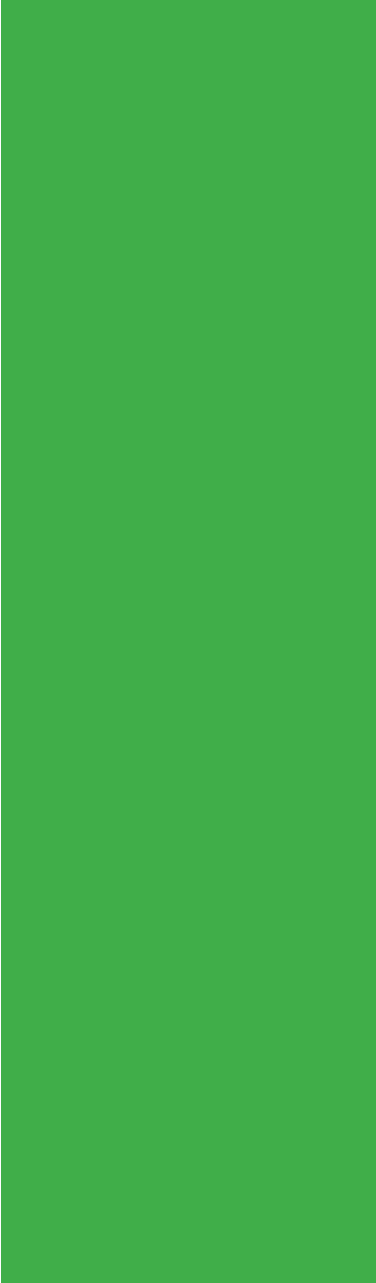
IRR

سرمایه گذاری ثابت

۴۰٪	۳۰٪	۲۰٪	۱۰٪	۰٪	-۱۰٪	-۲۰٪	-۳۰٪	-۴۰٪	%
۸٪	۸٪	۸٪	۸٪	۸٪	۸٪	۸٪	۸٪	۸٪	-۴۰٪
۳۳٪	۳۳٪	۳۳٪	۳۳٪	۳۳٪	۳۳٪	۳۳٪	۳۳٪	۳۳٪	-۳۰٪
۵۷٪	۵۷٪	۵۷٪	۵۷٪	۵۷٪	۵۷٪	۵۷٪	۵۷٪	۵۷٪	-۲۰٪
۸۱٪	۸۱٪	۸۱٪	۸۱٪	۸۱٪	۸۱٪	۸۱٪	۸۱٪	۸۲٪	-۱۰٪
۱۰۶٪	۱۰۶٪	۱۰۶٪	۱۰۶٪	۱۰۶٪	۱۰۶٪	۱۰۶٪	۱۰۶٪	۱۰۶٪	۰٪
۱۳۲٪	۱۳۲٪	۱۳۲٪	۱۳۲٪	۱۳۲٪	۱۳۲٪	۱۳۲٪	۱۳۲٪	۱۳۲٪	۱۰٪
۱۵۸٪	۱۵۸٪	۱۵۸٪	۱۵۹٪	۱۵۹٪	۱۵۹٪	۱۵۹٪	۱۵۹٪	۱۵۹٪	۲۰٪
۱۸۶٪	۱۸۶٪	۱۸۶٪	۱۸۶٪	۱۸۷٪	۱۸۷٪	۱۸۷٪	۱۸۷٪	۱۸۷٪	۳۰٪
۲۱۵٪	۲۱۵٪	۲۱۵٪	۲۱۶٪	۲۱۶٪	۲۱۶٪	۲۱۶٪	۲۱۶٪	۲۱۶٪	۴۰٪

درآمدها





IRR

هزینه‌های جاری

۴۰٪	۳۰٪	۲۰٪	۱۰٪	۰٪	-۱۰٪	-۲۰٪	-۳۰٪	-۴۰٪	%
وجود ندارد	-۳۵٪	-۲۱٪	۷٪	۸٪	۲۵٪	۴۵٪	۷۱٪	۱۰۶٪	-۴۰٪
-۲۱٪	۹٪	۳٪	۱۷٪	۳۳٪	۵۲٪	۷۵٪	۱۰۶٪	۱۴۹٪	-۳۰٪
۰٪	۱۲٪	۲۵٪	۴۰٪	۵۷٪	۷۹٪	۱۰۶٪	۱۴۳٪	۱۹۵٪	-۲۰٪
۱۹٪	۳۱٪	۴۵٪	۶۲٪	۸۱٪	۱۰۶٪	۱۳۸٪	۱۸۲٪	۲۴۵٪	-۱۰٪
۳۷٪	۵۰٪	۶۵٪	۸۴٪	۱۰۶٪	۱۳۵٪	۱۷۲٪	۲۲۴٪	۲۹۷٪	۰٪
۵۴٪	۶۸٪	۸۶٪	۱۰۶٪	۱۳۳٪	۱۶۵٪	۲۰۸٪	۲۶۸٪	۳۵۲٪	۱۰٪
۷۱٪	۸۷٪	۱۰۶٪	۱۲۹٪	۱۵۹٪	۱۹۶٪	۲۴۶٪	۳۱۳٪	۴۰۹٪	۲۰٪
۸۸٪	۱۰۶٪	۱۲۸٪	۱۵۴٪	۱۸۷٪	۲۲۹٪	۲۸۵٪	۳۶۱٪	۴۶۸٪	۳۰٪
۱۰۶٪	۱۲۶٪	۱۵۰٪	۱۷۹٪	۲۱۶٪	۲۶۳٪	۳۲۶٪	۴۱۰٪	۵۲۸٪	۴۰٪

درآمدها



زمینه‌های ارتقا در آینده^۱

۱. ساخت نرم‌افزار ویژه فیلمنامه نویسی و لینک این دو به هم

از ایده‌های بسیار کاربردی در مسیر توسعه و ارتقای این نرم‌افزار ایجاد پیوند بین آن و نرم‌افزارهای ویژه فیلمنامه نویسی است. مساله‌ای که در زبان انگلیسی به خوبی توسط StudioBinder، Final Draft، Movie Magic Screenwriter، Celtx و مانند این‌ها پیاده سازی و اجرا شده است. در زبان فارسی جای چنین نرم‌افزارهایی که به فیلمنامه نویس در نوشتن متنی ساختاربندی شده و در چهارچوب درست و حرفه‌ای کمک می‌کند و پس از تدوین فیلمنامه به راحتی متن را به Film Engine منتقل کرده و به جهت پیوستگی و هماهنگی با این نرم‌افزار و فرمت مورد نیاز آن، آنالیز و خرد کردن فیلمنامه را نیز ساده و سریع تر می‌نماید خالی است. تیم تولید نرم‌افزار Film Engine در صدد است پس از راه اندازی این نرم‌افزار، فرایند تولید نرم‌افزاری ویژه فیلم نامه نویسی به زبان فارسی را نیز اجرا و به این ترتیب فرایند نگارش و آنالیز فیلمنامه را یکپارچه نماید.

۲. استفاده از کلاود برای ارتباط افراد مختلف

برخلاف رویه‌های عمومی استفاده از نرم‌افزارهایی مانند EXCEL، در فرایند تکوین آنالیز یک فیلمنامه، بسیار شایسته تر است که این کار همزمان توسط افراد مختلف (مثلا برنامه‌ریز و دستیار برنامه‌ریز) توامان و همزمان انجام شود. همچنین به جای save فایل آنالیز بر روی هارد دیسک یک رایانه یا لپ‌تاپ شخصی، وجود این امکان که برنامه‌ریز و دستیارش بتوانند از کلاینت‌های مختلفی به فایل نهایی دسترسی خواندن و نوشتن داشته باشند، از قابلیت‌هایی است که نیازمند اجرای برنامه روی یک فضای ابری و تعریف شرایط دسترسی است. این امر از دیگر ویژگی‌های اساسی و کاربردی است که در این فاز در برنامه تولید نرم‌افزار قرار ندارد، اما تیم تولید کننده به ضرورت و اهمیت آن واقفاند و در برنامه آتی ارتقای نرم‌افزار حتما بدان خواهند پرداخت.

1. Future Framework

۳. سطوح دسترسی مختلف و داشتن پروفایل‌های متنوع (تهیه کننده و...)

در این نرم‌افزار شاید گاهی لازم باشد افرادی بیرون از دایره تیم برنامه‌ریزی به آنالیز و آفیش‌ها نگاهی انداخته و نظراتی ابراز کنند. مثلا ممکن است نویسنده روی جدول‌های آنالیز و نیازمندی‌های ثبت شده هر سکانس نظری داشته باشد یا حتی کارگردان برای برخی سکانس‌ها بخواهد موارد جدیدی خارج از فیلمنامه و طبعا خارج از جداول آنالیز در صحنه حاضر باشد. در این گونه موارد که تجربه ثابت کرده است عموما کم هم نیستند، بهتر است سطوح مختلف دسترسی برای افراد مختلف تعریف کنیم و برخی اجازه ادیت داشته باشند و برخی دیگر تنها اجازه خواندن و نهایتا گذاشتن یادداشت.

این مقوله ما را به سمت پروفایلینگ و تعریف مولتی پروفایل برای هر حساب کاربری بر روی نرم‌افزار خواهد برد. این امر، از دیگر کارکردهایی است که در مرحله فعلی در دامنه تعریف این پروژه نمی‌گنجد، اما در ورسیون‌های بعدی نرم‌افزار در برنامه تولید و ارتقا جای خواهد داشت.

۴. مباحث مالی (حقوق و دستمزد و...)

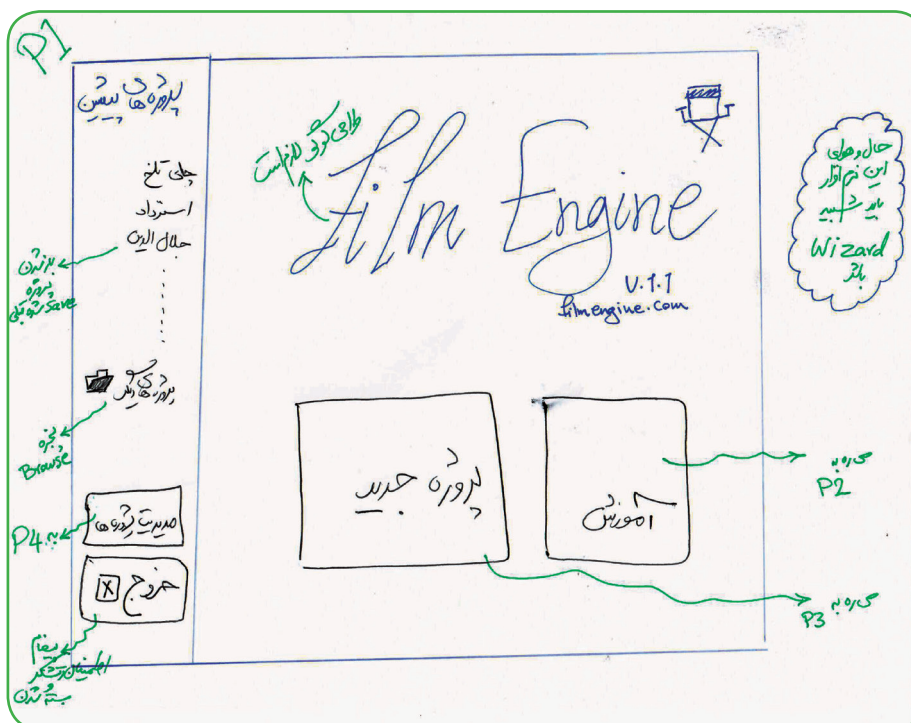
بدیهی است که فرایند برنامه‌ریزی، همواره ارتباط تنگاتنگی با مباحث مالی پروژه داشته است. در این راستا تیم تولید نرم‌افزار خواهد کوشید در ورسیون‌های بعدی، جداول مختلف مالی مورد نیاز تهیه کنندگان و مدیران تولید و مدیران تدارکات را با بهره‌گیری از تجربیات و درخواست‌های این عزیزان به نرم‌افزار بیافزاید و بدین ترتیب بخش دیگری از نیازهای اطلاعاتی فعالان سینما را پوشش دهد. بدیهی است که هنگامی که این جداول مالی در کنار جداول و آفیش‌های برنامه‌ریزی قرار می‌گیرد، تصویری جامع و کامل از چرخه حیات تولید فیلم متجسم شده و بدین طریق است که مدیران ارشد کمپانی تولیدکننده فیلم (سرمایه گذار، تهیه کننده و...) خواهند توانست با نگاهی کلان و از بالا، دست به ارزیابی و سنجش موقعیت تولیدی پروژه خود بزنند.

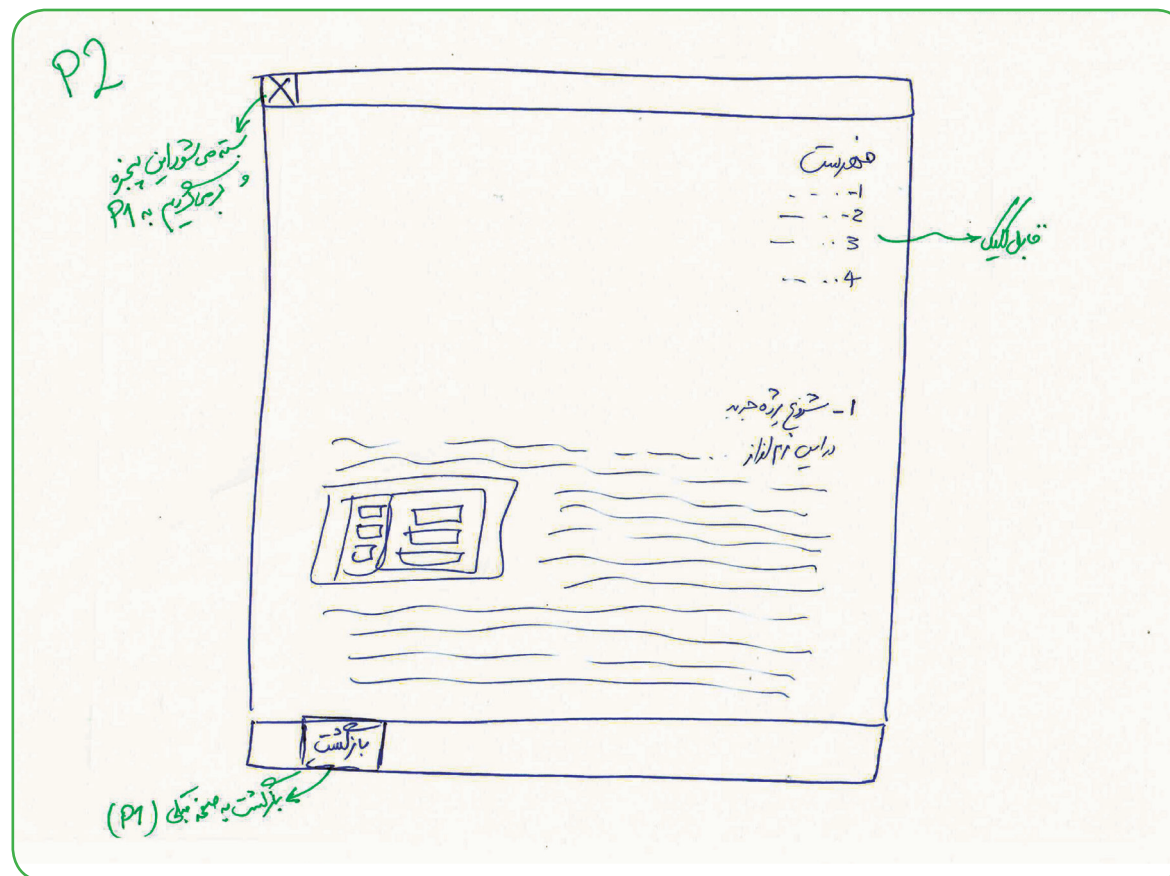
منوآل اولیه نرم‌افزار

در این قسمت بر اساس طراحی‌های دستی‌ای که تا اینجا تولید و ارائه شده است، Help برای این نرم‌افزار نوشته‌ایم تا به کاربر استفاده از نرم‌افزار را گام به گام بیاموزیم. با ارائه پروتوتایپ نهایی در گزارش سوم، این Help نیز بازنگری و کامل خواهد شد.

به Film Engine خوش آمدید. شما کاربر گرامی می‌توانید با کلیک روی «پروژه جدید» یک پروژه جدید تعریف کنید و یا در باکس سمت چپ با کلیک روی نام یک پروژه قبلی، هر کدام را که نیاز داشتید باز کنید. اگر نام پروژه مورد نظرتان را در این باکس ندیدید، کافی

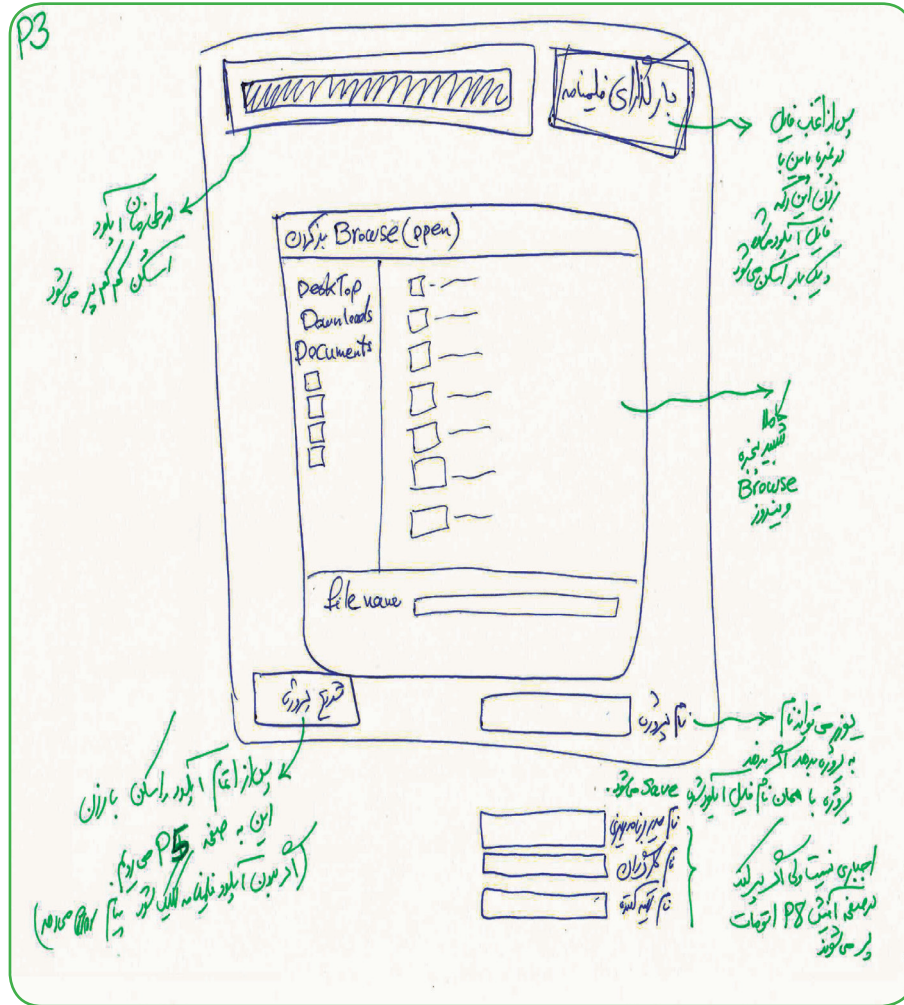
است روی «پروژه‌های دیگر» کلیک کنید تا پنجره BROWSE برای یافتن فایل مورد نظرتان روی درایوهای مختلف رایانه تان یا حتی Drop Box تان در اختیارتان قرار بگیرد. با کلیک روی «آموزش»، وارد بخش آموزشی نرم‌افزار خواهید شد که منوآلی تصویری با ذکر مثال و بصورت گام به گام روند کار با Film Engine را به شما خواهد آموخت. با زدن روی مدیریت پروژه‌ها، به صفحه دیگری برای مواجهه و اقدام بر روی پروژه‌های قبلی (پاک کردن، تغییر نام و...) می‌روید و با زدن دکمه خروج کلا محیط بسته شده و نرم‌افزار را ترک خواهید کرد.



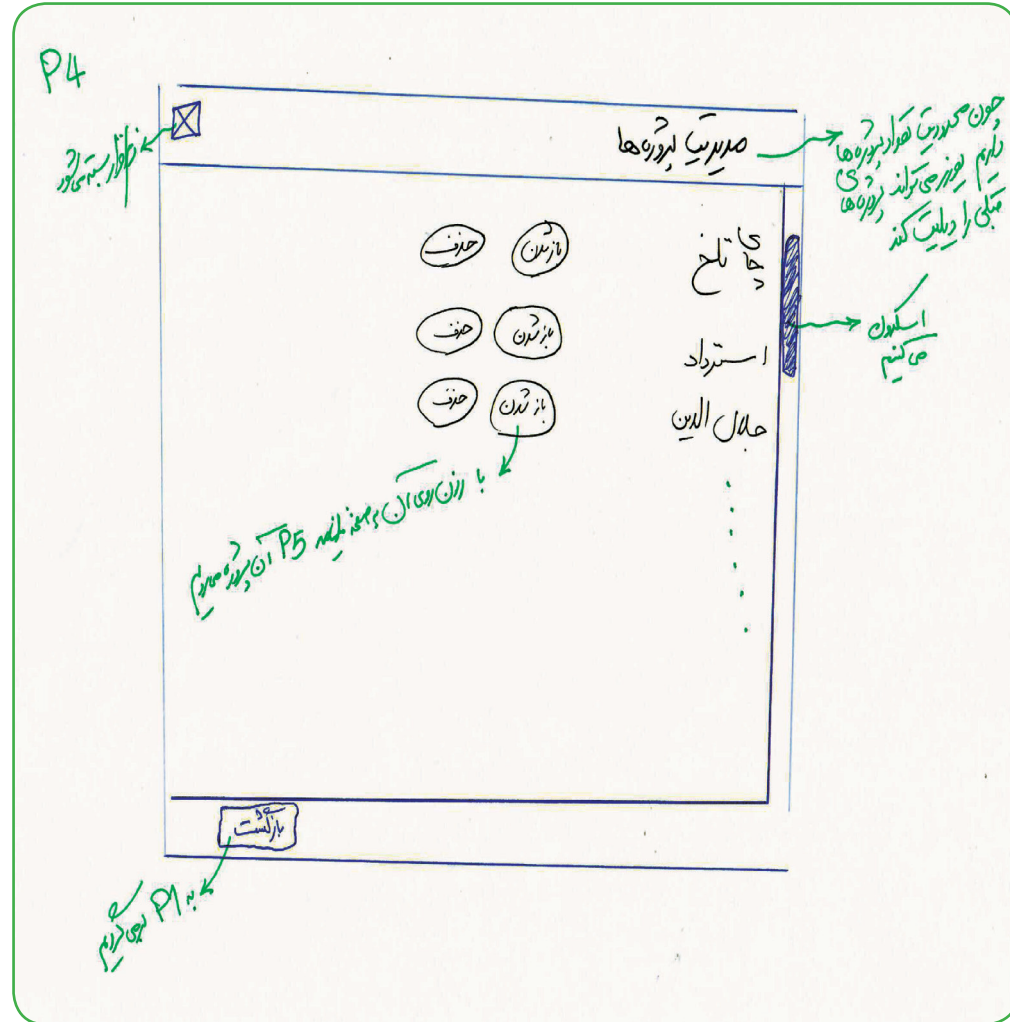


در این صفحه شما به صورت گام به گام با مراحل وارد کردن فیلمنامه به نرم‌افزار، آنالیز فیلم نامه، گزارش‌گیری‌ها، آفیش زدن، بک آپ‌گیری و save نسخه‌های مختلف آشنا خواهید شد. در مدت مطالعه این صفحه آموزشی هر گاه که احساس کردید برای شروع کار، آماده هستید با زدن دکمه برگشت، به صفحه اصلی باز خواهید گشت.

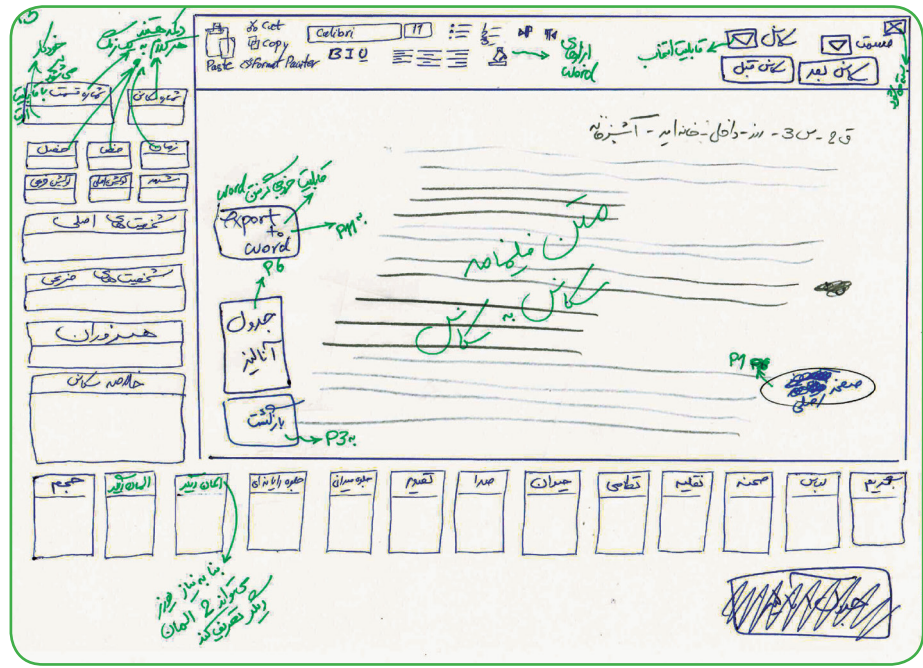
در این صفحه در ابتدا با استفاده از این پنجره Browse، فایل فیلمنامه را به فرمت‌های مورد پذیرش نرم‌افزار (MS-Word و Notepad) و... را بر روی هارد یا بر روی فضاهای ذخیره سازی آنلاین یافته و با زدن دکمه بارگذاری به نرم‌افزار وارد می‌کنیم. نرم‌افزار فایل معرفی شده را دریافت، اسکن و بررسی و در نهایت به انجین خود وارد می‌نماید. در این صفحه لازم است عنوان اصلی پروژه شامل نام پروژه، نام مدیر برنامه‌ریزی، نام کارگردان و نام تهیه کننده را وارد نمایید. البته این امر اجباری نیست و می‌توان بدون وارد کردن شان پروژه را شروع کرد و در فرصت‌های دیگر به افزودن این اطلاعات اقدام کرد. در هر صورت همواره این اطلاعات در انجین نرم‌افزار وجود داشته و در تمامی گزارشات در جای مناسب قرار می‌گیرد. توصیه می‌کنیم که نام هر پروژه را در همین مرحله حتماً پر کنید تا در مراجعات بعدی پیدا کردن آن برایتان راحت‌تر باشد.



در صفحه مدیریت پروژه ها، می توانید فهرستی از پروژه های مختلفی که تا به حال در فیلم انجین طراحی و آماده سازی کرده اید مشاهده نمایید. این صفحه به گونه ای طراحی شده است که در آن می توانید هر کدام از پروژه هایتان را که خواستید باز کنید و وارد صفحه کار روی آن پروژه بشوید. یا اگر پروژه ای دارید که دیگر به آن احتیاج ندارید حذفش کنید تا فضا برای پروژه های جدیدتان باز شود. در نهایت چه با زدن دکمه «بستن» و چه با زدن دکمه بازگشت، به صفحه اصلی نرم افزار باز خواهید گشت.



این صفحه مهم‌ترین بخش نرم‌افزار و حاوی اصلی‌ترین کاری است که شما به عنوان برنامه‌ریز در این نرم‌افزار برعهده دارید: «آنالیز فیلمنامه». برای یک برنامه‌ریزی آگاه که تجربه آنالیز دستی و پس از آن تجربه آنالیز با نرم‌افزار MS-Excel را داشته باشد در این پیچ تمامی ابزارهای که همیشه با آن کار می‌کرده است را در دسترس می‌بیند. در این پیچ، فیلمنامه سکانس به سکانس برایش نمایش داده می‌شود و با انتخاب واژگان مختلف و کلیک روی موارد مربوطه (صحنه، لباس، هنرور و...) هر واژه به یک فیلد اطلاعاتی مربوطه اساین می‌شود و در انجین نرم‌افزار ثبت و نگهداری



می‌شود. هر سکانس را که آنالیز و اطلاعاتش را استخراج کردید، به سراغ سکانس بعدی می‌روید. در هر مرحله‌ای هم که نیاز داشتید می‌توانید از آنالیزی که تهیه کرده اید خروجی MS-Word یا MS-Excel بگیرید. با زدن دکمه‌های «سکانس قبل» و «سکانس بعد» می‌توانید بین سکانس‌ها بگردید. ابزارهای معمول مورد نیازتان همچون cut و copy و paste و... هم دقیقاً شبیه نرم‌افزارهای office در بالای صفحه در دسترس شماست. با انتخاب هر عبارت و اساین آن به یک ویژگی سکانس (مثلاً انتخاب واژه اربه‌ها و اساین آن به دکمه صحنه) این واژه انتخاب شده در ذیل پنجره مربوط به خود می‌نشیند. از این پس هر نوع گزارشی که ساخته شود در این سکانس آن عبارت انتخاب شده ذیل آن ویژگی درج خواهد شد. در نهایت چه باز زدن دکمه «بستن» و چه باز زدن دکمه بازگشت، همه چیز تا همینجا save شده و شما به صفحه اصلی نرم‌افزار باز خواهید گشت.

پس از پایان آنالیز سکانس به سکانس فیلمنامه و کلیک روی «دکمه جدول آنالیز» به ویوی جدول اطلاعاتی وارد می شوید. این جدول حال و هوایی شبیه به MS-Excel دارد و ابزارهای اکسل در آن تناظرسازی شده است. در این جدول می توانید فانکشن های اصلی اکسل مانند Sort و Filter را روی جدول اطلاعاتی تولید شده اعمال نمایید. در این جدول شمایی کلی از آنچه که از دل فیلمنامه استخراج کرده اید به صورت فهرست وار زیر هم خواهید دید. برای توضیح بیشتر در مورد این جدول می توانید به فصل دوم کتاب «مهندسی سینما، برنامه ریزی و دستکاری کارگردان» به عنوان مدیریت فرایند و کنترل پروژه های فیلم سازی» مراجعه نمایید.

پ 6

ابزار ابزار Excel

تاریخ	وضعیت	توضیحات	مسئول	وضعیت	توضیحات	مسئول	وضعیت	توضیحات	مسئول

Export to PDF
Export to Excel
فایل PDF
فایل Excel

P7
P5
P3

با زدن روی دکمه «گزارش ساز» به صفحه ای وارد می شوید که در آن می توانید با انتخاب هر گزارشی که به عنوان مدیر تولید یا برنامه ریز بدان احتیاج دارید، گزارش مد نظر خود را به صورت خودکار بر اساس اطلاعاتی که در این پروژه وارد کرده اید بسازید و تحویل بگیرید. از این گزارش ها می توانید خروجی هایی در فرمت های Word، Excel یا PDF بگیرید.

از جمله گزارشاتی که در این صفحه برای ساخت خودکار آن می توانید فرمان صادر کنید فهرست های مختلف (فهرست لوکیشن های اصلی و فرعی، فهرست شخصیت های اصلی و فرعی و مانند اینها) است. همچنین می توانید سکانس های دارای هنرور، حیوان و دیگر ویژگی های مورد نظر خود را جدا کرده و در یک جدول کلی به صورت یک Report دریافت نمایید. همچنین در این صفحه دکمه هایی برای بازگشت به صفحه های قبلی (صفحه اصلی، صفحه آنالیز فیلمنامه و صفحه جدول آنالیز) تعبیه شده است.

از P3 - آید

برق

از P5 - آید

برنامه ریزی و مدیریت پروژه های سیمه ای

نگاربان، مدیریت

سکانس ها: سکانس هفت			
روز	داخلی / خارجی	جلسه	یکم
لوکیشن: زرگری (بخش داخلی + انباری زرگری)			
کارگردان: ۹ حضور در لوکیشن		برنامه ریز: ۷ حضور در لوکیشن	
گروه گرم: ساعت ۹ حضور در لوکیشن			
شماره	بازبرگزار	ساعت حضور	شروع گرم
۱	عباس غزالی (هاشم)	۱۰:۰۰	۱۰:۱۵
۲	مهدی فقیه (پدر بزرگ)	۱۱:۰۰	۱۱:۱۵
۳	---	---	---
۴	---	---	---
۵	---	---	---
۶	---	---	---
* گروه صحنه ساعت ۷ حضور در لوکیشن جهت آماده سازی و نهایی سازی برای جلسات یکم و دوم			
* گروه لباس ساعت ۹ حضور در لوکیشن موارد لباس طبق فیلمنامه و طراحی (هاشم لباس روز و گذشته)			
هنروران ساعت --- حضور در لوکیشن ---			
گروه فیلمبرداری: ساعت ۹ حضور در لوکیشن			
آقایان رایگا: ساعت ۹ حضور در لوکیشن			
گروه صدا: ساعت ۹ حضور در لوکیشن			
گروه کارگردانی: ساعت ۹ حضور در لوکیشن			
عکاس و تصویربرداری صحنه: ساعت ۹ حضور در لوکیشن			
محل تصویربرداری			
شهرک غزالی، دکور پروژه حضرت مریم (س)			
توضیحات			
کلید ساعت ۱۱			

مدیر برنامه ریزی: حامد پوراسفندیانی

گروه گرم: ۱۰:۱۵

گروه لباس: ۱۱:۰۰

گروه کارگردانی: ۹

عکاس: ۹

از P3 - آید

از P5 - آید

این برده نشانه landscape بود

تصویر فقط در حالت portrait و صحنه Auto برده شود

در این صفحه تلاش شده یک فرمت استاندارد آفیش روزانه بر اساس آنچه برنامه ریزان نامدار و با سابقه سینمای ایران در طی سال های تجربه بدان رسیده اند و مورد استفاده قرار می دهند، طراحی و در اختیار شما باشد. در این آفیش، برخی اطلاعات اصلی (شامل نام پروژه، نام کارگردان و...) به صورت خودکار از دل انجین پروژه پر می شوند، برخی دیگر از دل جدول آنالیز پر می شوند (مانند شخصیت های اصلی سکانس های آفیش شده) و برخی دیگر به صورت دستی تایپ میشوند (مانند توضیحات الزامات تولید و تدارکات).

نکته جالب در این آفیش این است که شما تنها بخشی از اطلاعات مورد نیاز را پر می کنید و مابقی موارد را فیلم انجین به صورت خودکار از دل داده های ذخیره کرده پروژه، بنا به سکانس های درج شده، استخراج و در برگه آفیش می نشاند. البته به جهت حفظ استقلال کاری برنامه ریز، شرایط به گونه ای است که مواردی که خودکار پر شده اند نیز توسط

۴۹

طراحی صورت گرفته در این آفیش
اینها شرح

ساخته شده از فایل ها و
نحوه رستری این فایل

مدت کتب و مراجع

PUBOK

میتونه
میتونه
میتونه
میتونه
میتونه

جزء: PML
فیلد: Fiel
ورد: Word

دستورالعمل
در این نیاز از شرح

ردیف	توضیحات	فرمت خروجی
۱۲	تعداد صفحات	فرمت PDF
۱۳	تعداد صفحات	فرمت PDF
۱۴	تعداد صفحات	فرمت PDF
۱۵	تعداد صفحات	فرمت PDF
۱۶	تعداد صفحات	فرمت PDF
۱۷	تعداد صفحات	فرمت PDF
۱۸	تعداد صفحات	فرمت PDF
۱۹	تعداد صفحات	فرمت PDF
۲۰	تعداد صفحات	فرمت PDF
۲۱	تعداد صفحات	فرمت PDF
۲۲	تعداد صفحات	فرمت PDF
۲۳	تعداد صفحات	فرمت PDF
۲۴	تعداد صفحات	فرمت PDF
۲۵	تعداد صفحات	فرمت PDF
۲۶	تعداد صفحات	فرمت PDF
۲۷	تعداد صفحات	فرمت PDF
۲۸	تعداد صفحات	فرمت PDF
۲۹	تعداد صفحات	فرمت PDF
۳۰	تعداد صفحات	فرمت PDF
۳۱	تعداد صفحات	فرمت PDF
۳۲	تعداد صفحات	فرمت PDF
۳۳	تعداد صفحات	فرمت PDF
۳۴	تعداد صفحات	فرمت PDF
۳۵	تعداد صفحات	فرمت PDF
۳۶	تعداد صفحات	فرمت PDF
۳۷	تعداد صفحات	فرمت PDF
۳۸	تعداد صفحات	فرمت PDF
۳۹	تعداد صفحات	فرمت PDF
۴۰	تعداد صفحات	فرمت PDF

اینها افزون نظر

مجموعه ای ← P1
آنالیز ← P6
نویسند ← P5

شما به صورت دستی قابل تغییر هستند. باید توجه داشت که هر آفیشی که در این صفحه طراحی می کنیم و خروجی می گیریم در انجین نرم افزار ذخیره شده و می توان بنا به نیاز در تایم های دیگر به آن برگه ها مراجعه کرد. در واقع در فیلم انجین همه چیز ذخیره می ماند و چیزی از بین نمی رود. قابلیت دیگر این فرم، آن است که به جهت تکرار پذیر بودن برگه های آفیش (آفیش یک روز می تواند با شباهت بسیار بالایی فردای آن را روز نیز تنها با تغییر تاریخ و برخی جزئیات تکرار شود) می توان آفیشی را کپی و تکرار کرد.

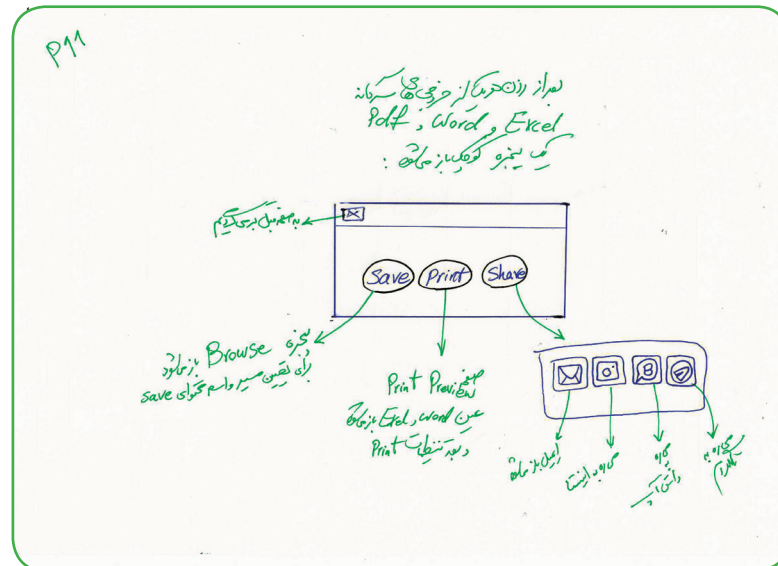
در این صفحه بر اساس داده‌هایی که به صورت دستی و گاه خودکار توسط کاربر پر می‌شود، یک نمودار گانت از فعالیت‌های لازم در پیش تولید ایجاد و رابطه‌های هم‌نیازی و پیش‌نیازی فعالیت‌ها طراحی و به صورت خودکار رسم می‌شوند. برای اطلاع دقیق‌تر از کاربردها و چگونگی استفاده از گانت چارت به فصل دوم کتاب «مهندسی سینما، برنامه‌ریزی و دستیاری کارگردان به عنوان مدیریت فرایند و کنترل پروژه‌های فیلم‌سازی» مراجعه نمایید. در فیلم‌انجین فهرستی از فعالیت‌های عمومی پیش تولید یک پروژه فیلم‌سازی در دسترس کار بر است و وی می‌تواند هم از میان آنها انتخاب کند و هم فعالیت‌های جدیدی به صورت

P10

فهرست فعالیت‌ها

آرود	سرعت	تاریخ منتهی	تاریخ شروع	نشانی	نوع کاربرد	تاریخ تحویل	PPF
▽ انتخاب	▽ انتخاب				▽ انتخاب		

نویسندگان: P1 ← انتخاب، P6 ← انتخاب، P5 ← انتخاب



و فعالان در پروژه (به همراه اطلاعات و نشانی و...) تدوین مالی در حوزه منابع انسانی کمک کننده خواهد بود. در نهایت و واتساپ و... در دسترس شما هستند.

فاز سوم: ویوهای طراحی شده
و منوال نهایی

شرح مساله

در فاز نخست این پژوهش، فهرستی از کلیه امکانات متصور و کارکرد هر یک به همراه نقاشی‌های دستی صورت گرفته توسط تیم طراح نرم‌افزار با ارائه توضیحی اجمالی درباره هر یک از این نقاشی‌ها ارائه شد.

در فاز دوم، گزارشی از فیدبک‌های دریافتی از فاز اول ارائه شد و سپس مدل درآمدزایی این پروژه نرم‌افزاری به همراه جداول امکان‌سنجی این محصول به بحث گذاشته شد. همچنین زمینه‌های ارتقا در آینده و آنچه بیرون از این حوزه می‌ماند روشن شد و بدین ترتیب زمینه‌های رشد و توسعه نرم‌افزار در نسخه‌های آتی، فهرست و اولویت بندی گردید. همچنین درفت اولیه منوآل (Help) نرم‌افزار طبق نقاشی‌های دستی نهایی شده، ارائه شد.

در فاز حاضر که فاز نهایی ارائه گزارش برای این نرم‌افزار است، ضمن ارائه کلیه VIEW های اجرا شده در نرم‌افزار Sketch، متن Help نیز نهایی و کامل خواهد شد.

ارائه VIEW های اجرا شده در نرم افزار Sketch بر اساس نقاشی های قبلی

موارد مربوطه و نحوه کارکرد هر یک از این وبوها در فاز قبل به تفصیل و تشریح بیان شده است.

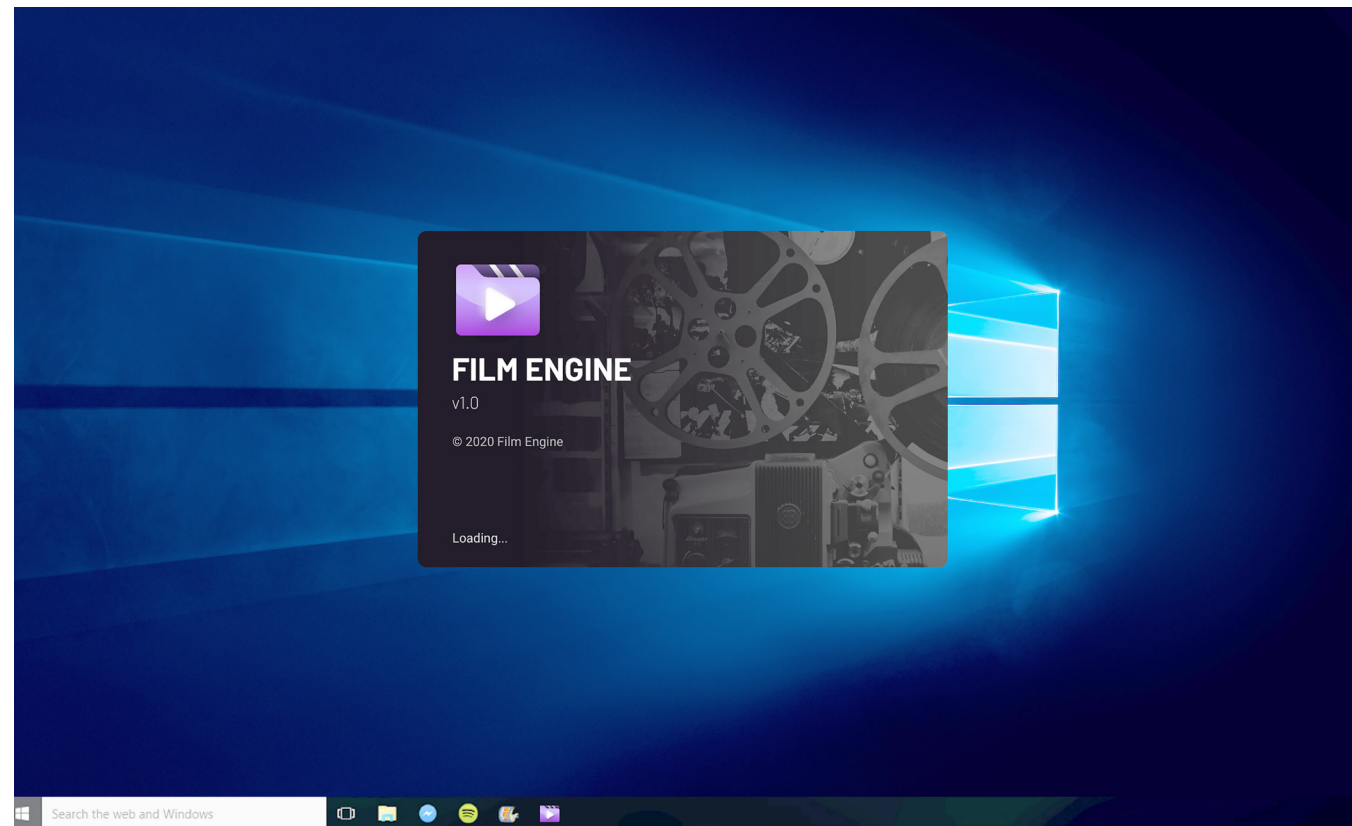


Figure 1LAUNCH

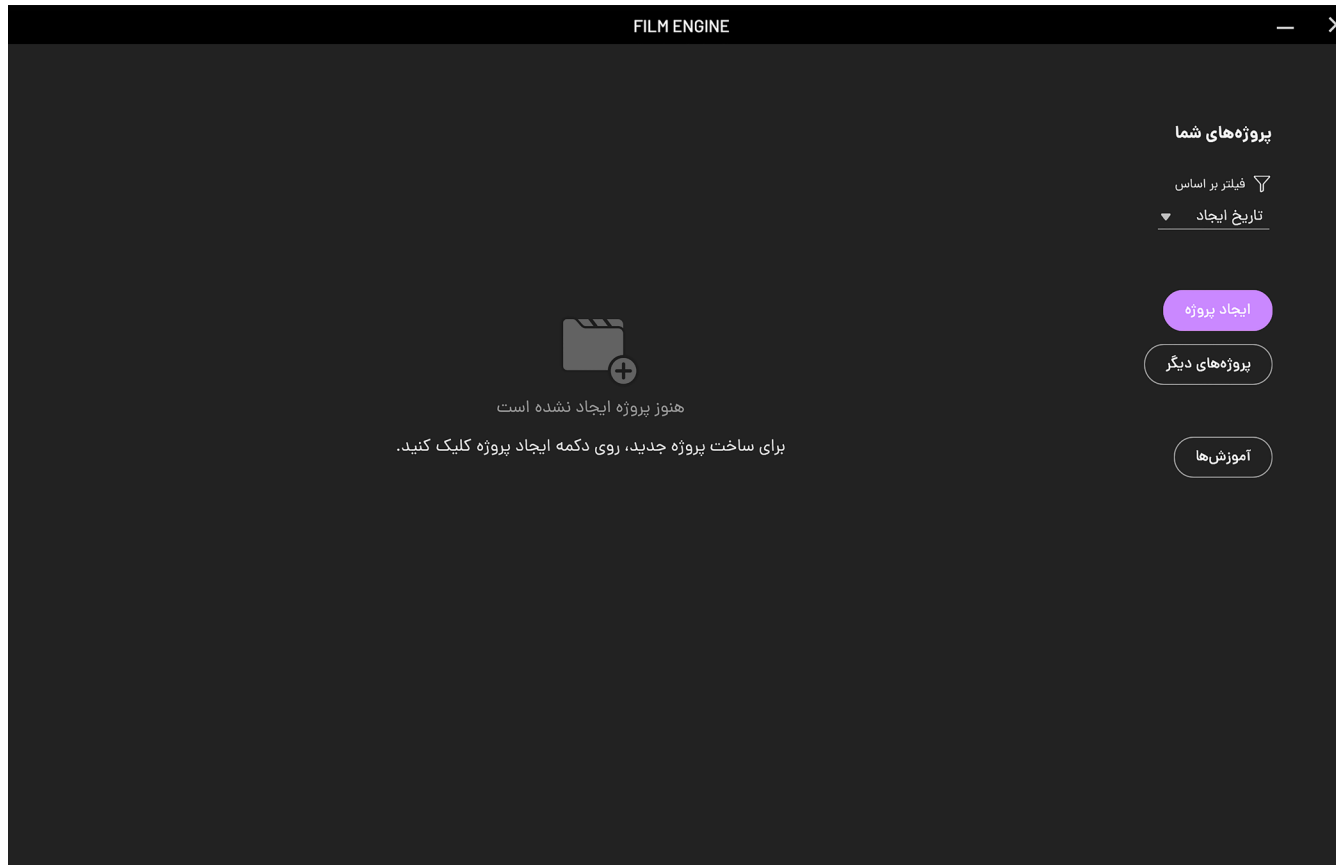
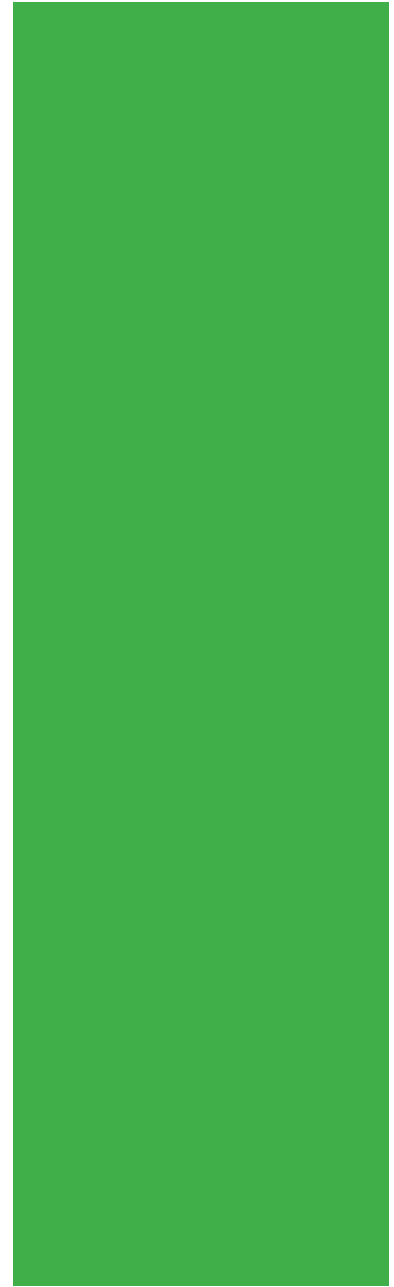


Figure 2 NEW PROJECT



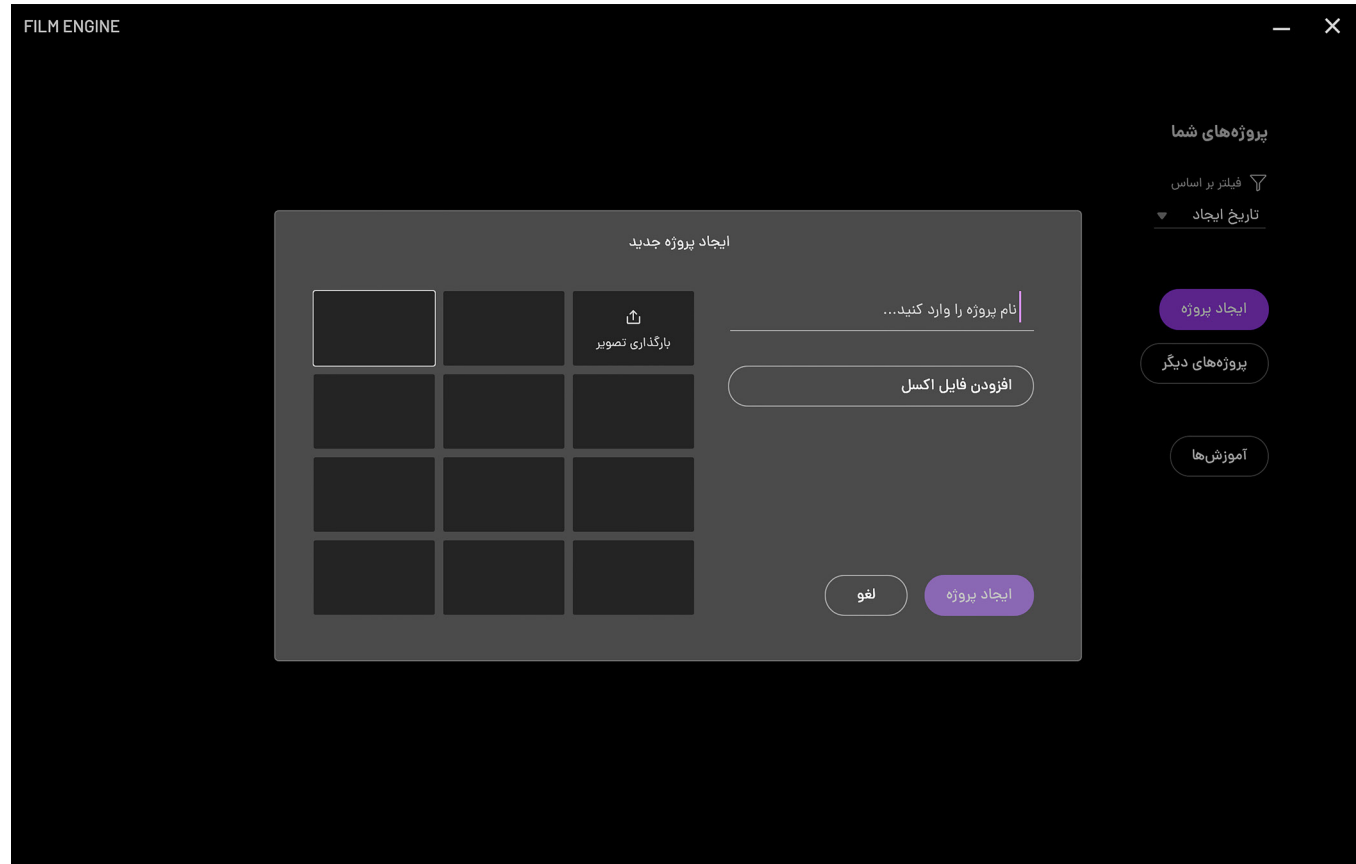


Figure 3 NEW PROJECT DETAILS

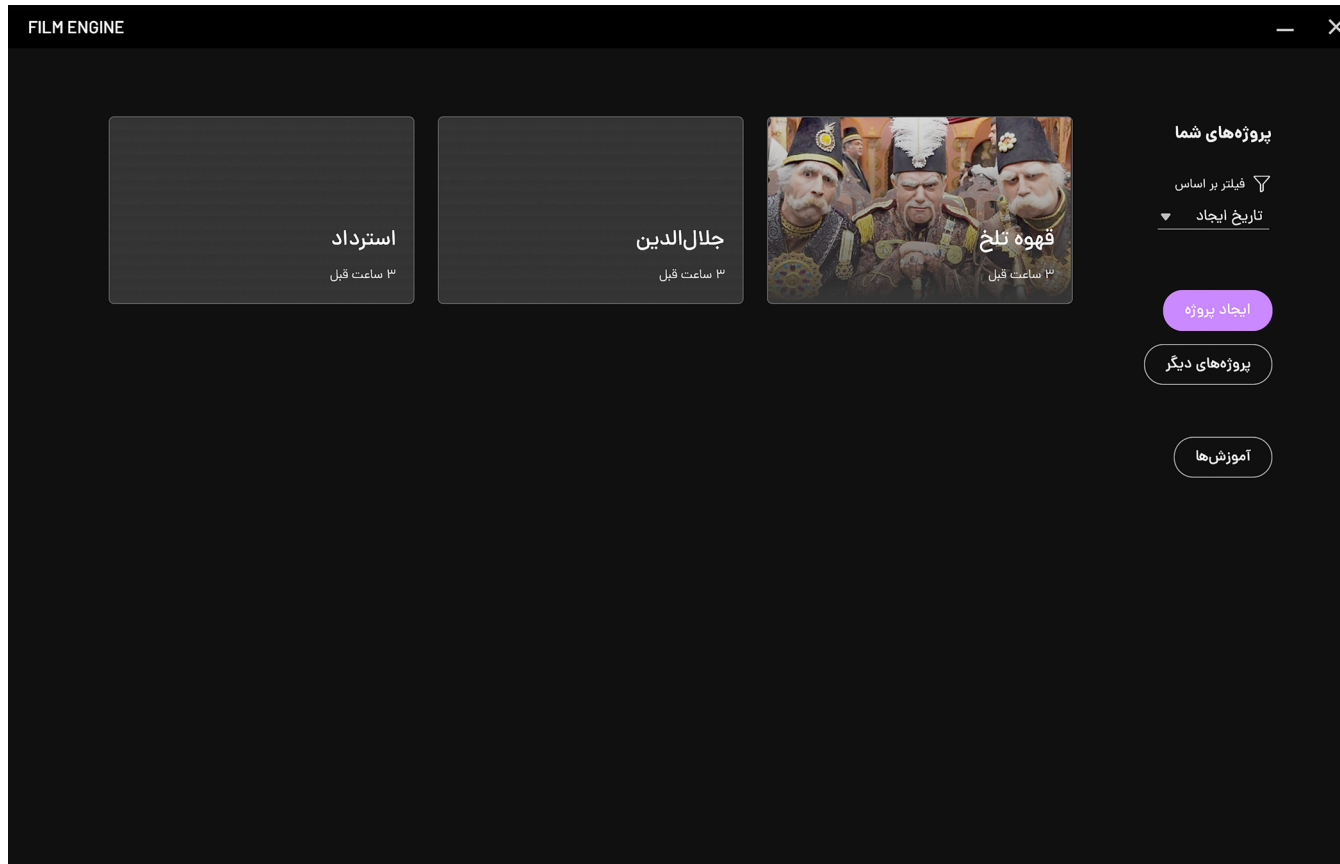


Figure 4 OLD PROJECTS OPENNING





فهرست همکاران زمان بندی فرم گزارش ساز جدول آنالیز فیلمنامه

word خروجی

شماره سکانس شماره قسمت

۱۲ ۲۲

زمان زمان

شهر فصل

لوکیشن اصلی

لوکیشن فرعی

خانه مهدی

شخصیت‌های اصلی

حمید حیدری، مهدی یاری، محمد یاری

شخصیت‌های فرعی

حمید حیدری، مهدی یاری، محمد یاری

هنروران

خلاصه سکانس

آیدا با چشم‌های خیس و گریان به مدیر نگاه می‌کند. دستمالی برداشته و چشم‌هایش را پاک می‌کند)

آیدا: نرگس واسه تولدش از مامانش...
شهربازی به بستنی‌هایی داره که خیلی...
رسیدیم پارک. رفتیم بستنی بخوریم گو...
این مدرسه‌ایم، گفت من قبلا تو پارک...
خانوم. چرخ و فلک، سورتمه، تونل و...
شارژر بستنی فروشه خراب بود. به نرگ...
به چیزی بخوریم بعدش بریم. رفتیم...
شد...

مدیر: اون آفاته که گفتید اسم دخترش چی بود؟...
(آیدا با چشم‌های خیس و گریان به مدیر نگاه می‌کند. دستمالی برداشته و چشم‌هایش را پاک می‌کند)

صحنه ۱۲ لباس ۱۲ نقلیه ۱۲ صدا ۱۲ تصویر ۱۲ جلوه میدان ۱۲

Figure 5 SCENARIO DETAILS ANALYSIS

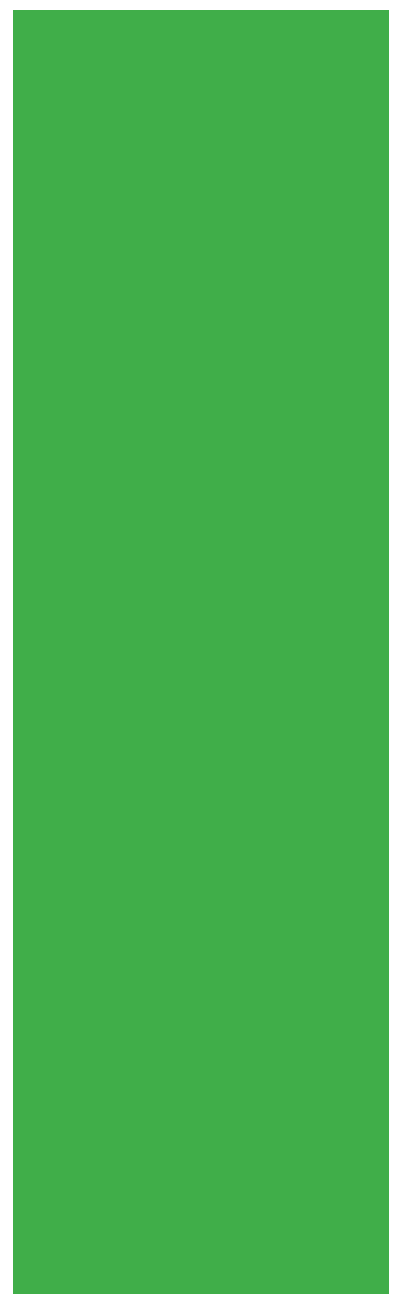
قهوه تلخ

فیلم‌نامه جدول آنالیز گزارش‌ساز فرم زمان‌بندی فهرست همکاران خروجی اکسل خروجی pdf

Format Paste Cut Copy Calibri (Body) 12 A A

قسمت	سکانس	زمان	فضا	شهر	لوکیشن فرعی	شخصیت اصلی	شخصیت فرعی	هنروران	خلاصه سکانس	خلاصه گریم	لباس	صحنه
<input checked="" type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>												

Figure 6 SCENARIO DETAILS CHART



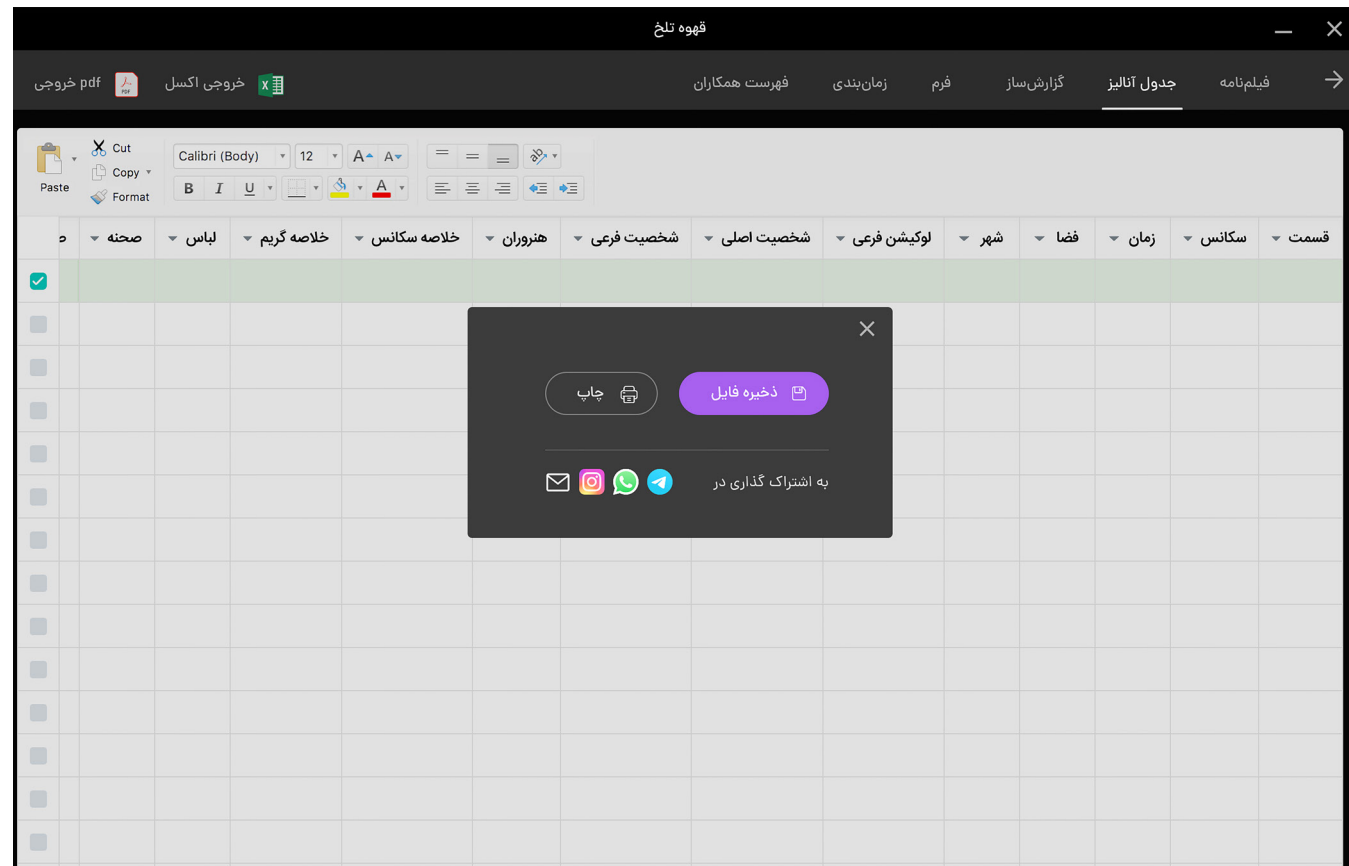


Figure 7 SCENARIO DETAILS CHART SAVE AND EXIT

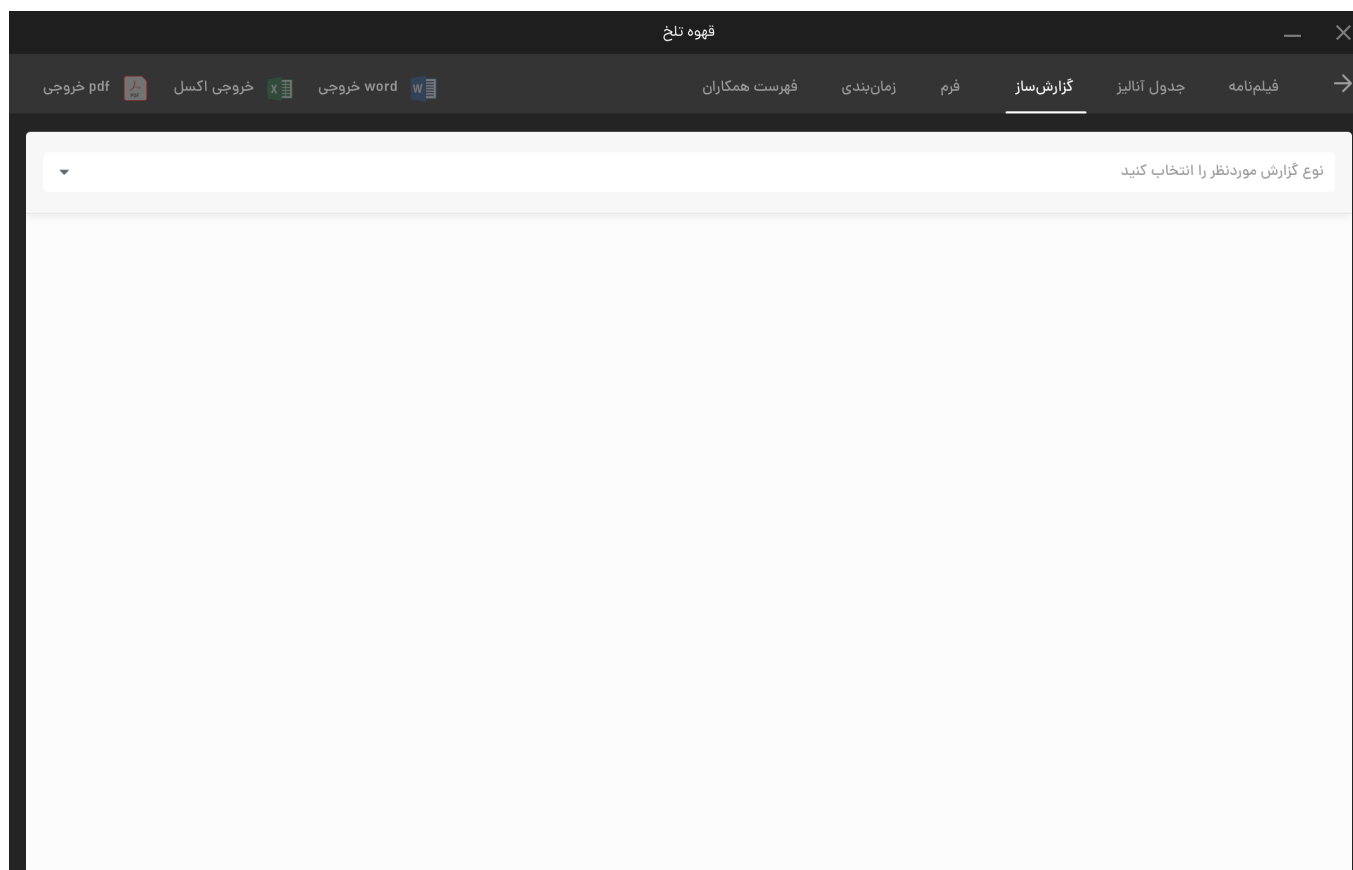


Figure 8 REPORT MAKER

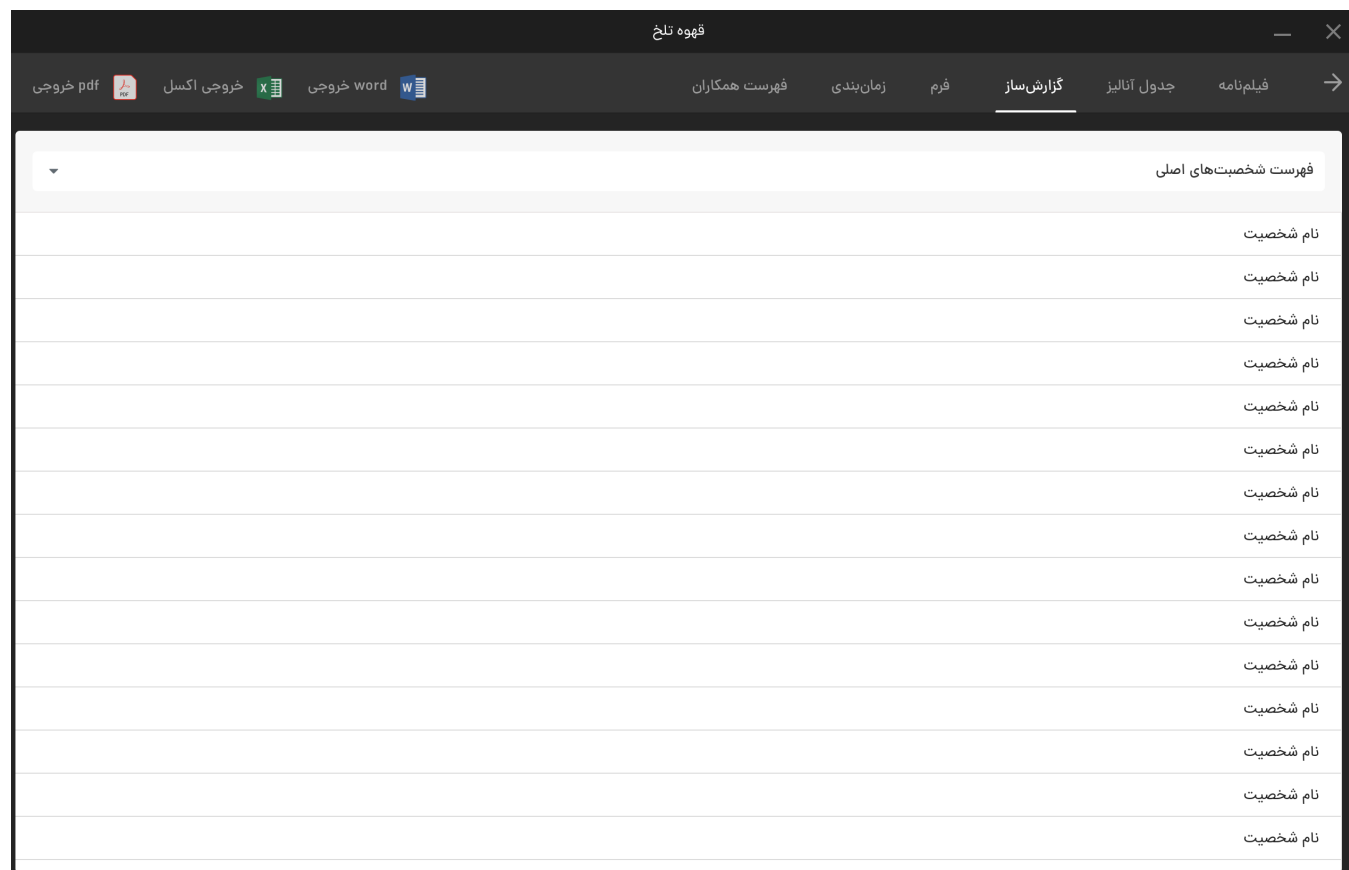


Figure 9 REPORT MAKER SELECTIVE LIST

قهوه تلخ

فهرست همکاران زمان بندی فرم گزارش ساز جدول آنالیز فیلم نامه →

اطلاعات زیر را تکمیل کنید

تهیه کنندگان: مهدی جمشیدیپور، عارف احمدی بسمه تعالی کارگردان: اصغر عباسی

سکانس ها: سکانس هفت تاریخ: اردیبهشت ۹۹ جلسه: یکم برنامه ریز: هفت

لوکیشن: زرگری (بخش داخلی + انباری) تاریخ: ۲۰ اردیبهشت

کارگردان: ۹ حضور در لوکیشن برنامه ریز: ۹ حضور در لوکیشن

گروه گریم: ۹ ساعت حضور در لوکیشن

تولید و تدارکات

ساعت ۹:۰۰ صرف صبحانه
ساعت ۱۳:۳۰ صرف ناهار

لطفا فضایی جهت انجام گریم و تعویض لباس در نظر گرفته شود و تجهیزات لازم (و برق) هم آماده گردد.

آماده سازی باکس طراحی و اجرای CG (داربست و پرده سبز) صورت گیرد.

بازیگران	ساعت حضور	شروع گریم
۱ نام بازیگر	۱۰:۰۰	۱۰:۱۵
۱ نام بازیگر	۱۰:۰۰	۱۰:۱۵
۱ نام بازیگر	۱۰:۰۰	۱۰:۱۵
۱ نام بازیگر	۱۰:۰۰	۱۰:۱۵
۱ نام بازیگر	۱۰:۰۰	۱۰:۱۵

محل تصویربرداری

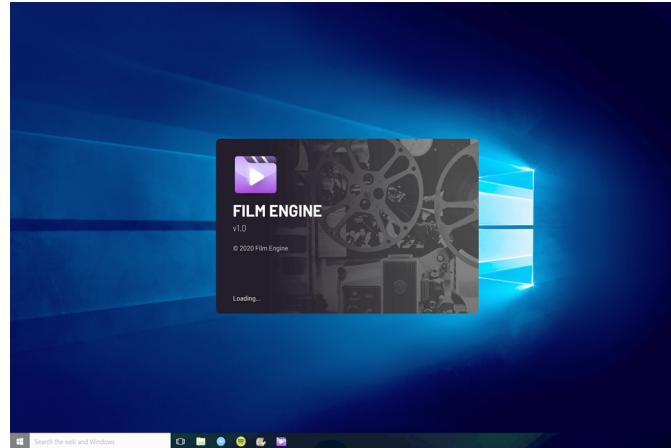
شهرک غزالی، دکور پروژه حضرت مریم

توضیحات

کلید ساعت ۱۱

Figure 10 CALL SHEET

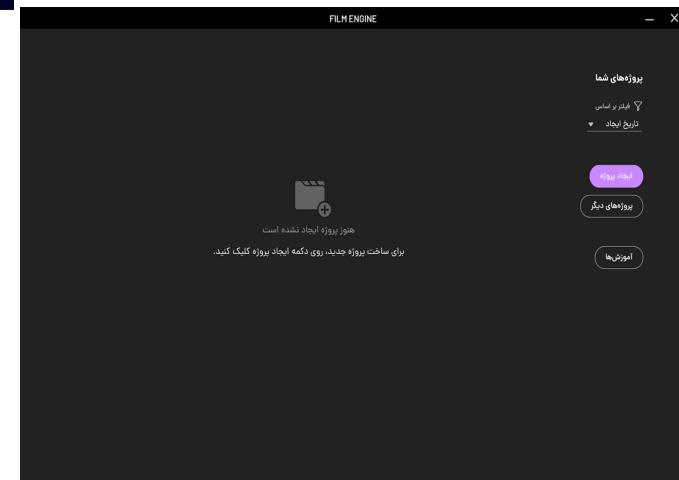
منوآل نهایی نرم افزار



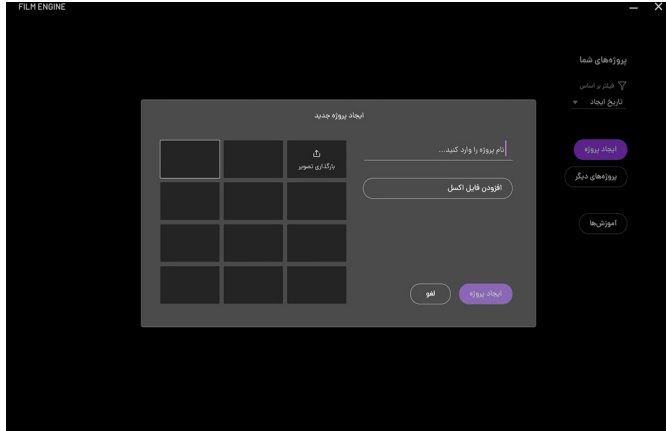
تاریخ ایجاد پروژه‌ها را بررسی و بر اساس آن پروژه مدنظر خود را بیابید. با کلیک روی «آموزش»، وارد بخش آموزشی نرم افزار خواهید شد که منوآلی تصویری با ذکر مثال و به صورت گام به گام شما را با روند کار با Film Engine شامل مراحل وارد کردن فیلمنامه به نرم افزار، آنالیز فیلمنامه، گزارش گیری‌ها، آفیش زدن، بک آپ گیری و save نسخه‌های مختلف آشنا خواهد کرد.

به Film Engine خوش آمدید. پس از آنکه پنجره LAUCH نرم افزار به کار خود پایان داد شما به پنجره تعریف پروژه‌ها وارد خواهید شد.

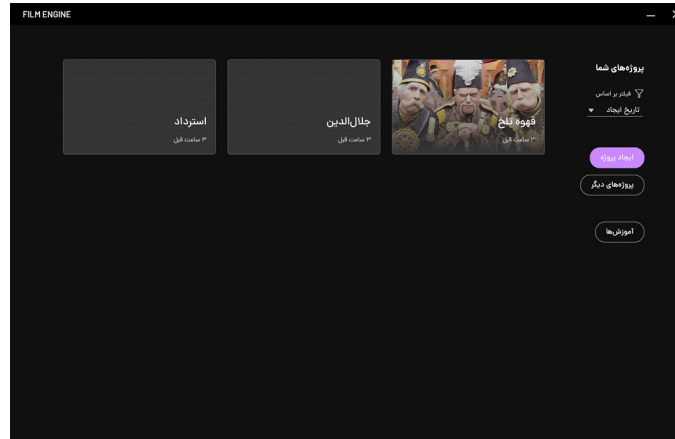
در این پنجره شما می‌توانید با کلیک بر «ایجاد پروژه» یک پروژه جدید تعریف و یا با کلیک روی «پروژه‌های دیگر»، به پنجره پروژه‌های کار کرده خود بروید و هر کدام را که نیاز داشتید باز کنید. همچنین می‌توانید با استفاده از فیلتری که تعبیه شده

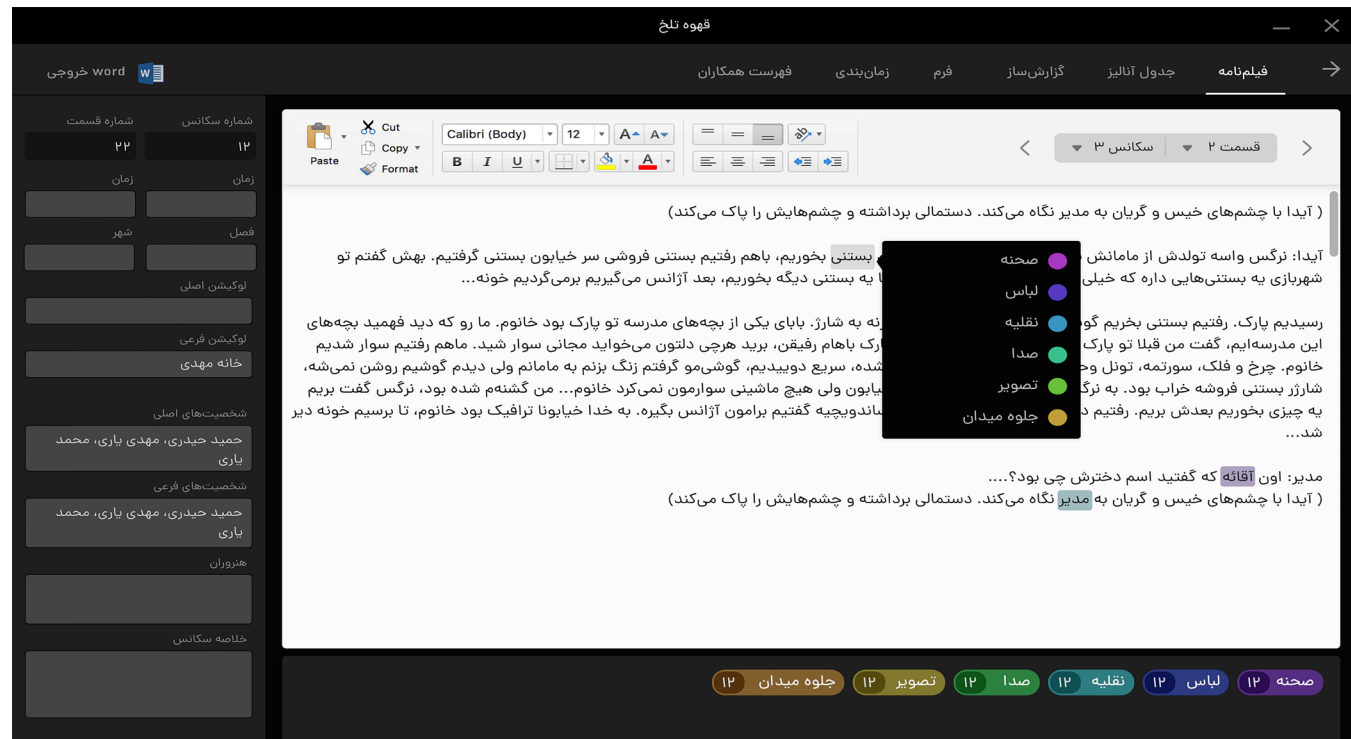


با زدن روی ایجاد پروژه، پنجره جدیدی برای افزودن اطلاعات پروژه جدید باز می شود. در این پنجره می توانید نام پروژه، فایل اکسلی اگر دارید و همچنین برای شناسایی سریع تر و سهل تر اگر عکسی مدنظرتان است، به دلخواهتان رو پروژه جدیدتان بگذارید. با زدن روی «پروژه های دیگر»، به صفحه دیگری برای مواجهه و اقدام بر روی پروژه های قبلی (پاک کردن، تغییر نام و...) می روید. در این صفحه در ابتدا فایل فیلمنامه را بر روی هارد یا بر روی فضاهای ذخیره سازی آنلاین یافته و به نرم افزار وارد می کنیم. نرم افزار فایل معرفی شده را دریافت، اسکن و بررسی



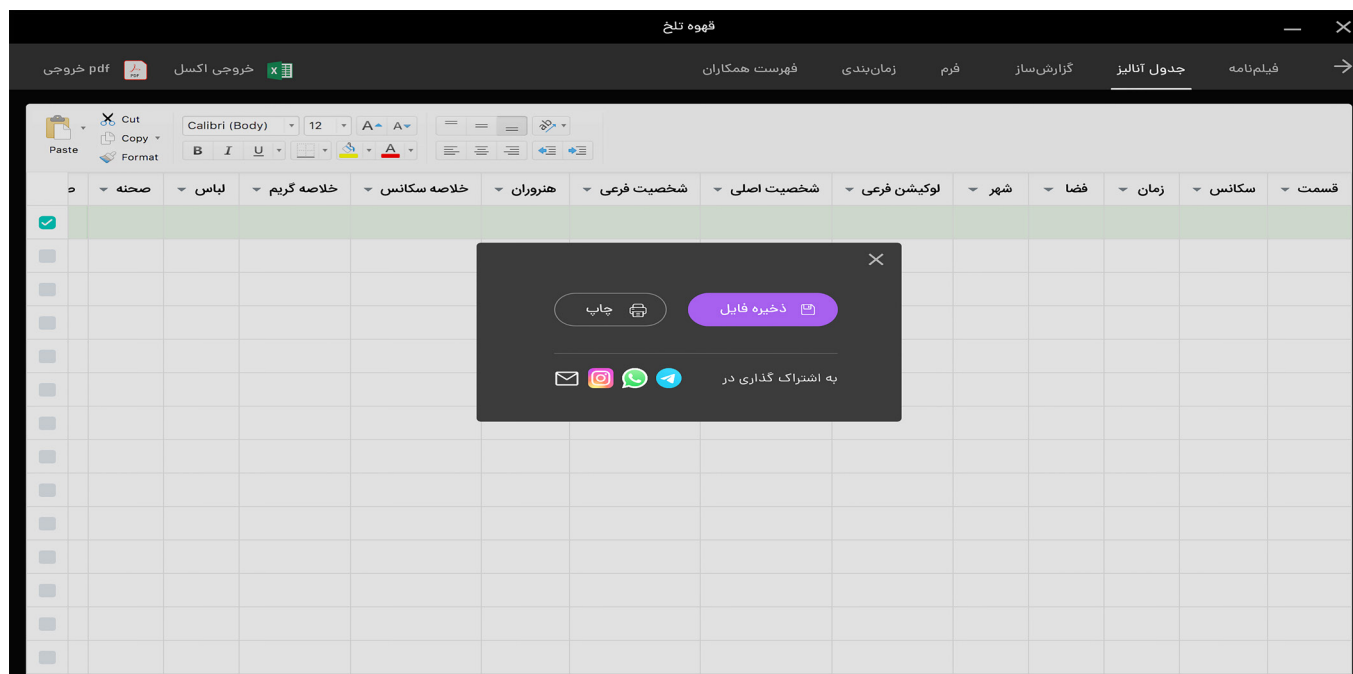
و در نهایت به انجین خود وارد می نماید. در صفحه پروژه های شما، می توانید فهرستی از پروژه های مختلفی که تا به حال در فیلم انجین طراحی و آماده سازی کرده اید مشاهده نمایید. این صفحه به گونه ای طراحی شده است که در آن می توانید هر کدام از پروژه هایتان را که خواستید باز کنید و وارد صفحه کار روی آن پروژه بشوید. یا اگر پروژه ای دارید که دیگر به آن احتیاج ندارید حذفش کنید تا فضا برای پروژه های جدیدتان باز شود.





این صفحه مهم‌ترین بخش نرم‌افزار و حاوی اصلی‌ترین کاری است که شما به عنوان برنامه‌ریز در این نرم‌افزار بر عهده دارید: «آنالیز فیلمنامه». برای یک برنامه‌ریزی آگاه که تجربه آنالیز دستی و پس از آن تجربه آنالیز با نرم‌افزار MS-word را داشته باشد در این پیچ تمامی ابزارهای که همیشه با آن کار می‌کرده است را در دسترس می‌بیند. در این پیچ، فیلمنامه سکانس به سکانس برایش نمایش داده می‌شود و با انتخاب واژگان مختلف و کلیک روی موارد مربوطه (صحنه، لباس، هنرور و ...) هر واژه به یک فیلد اطلاعاتی مربوطه اساین می‌شود و در انجین نرم‌افزار ثبت و نگهداری می‌شود. هر سکانس را که آنالیز و اطلاعاتش را استخراج کردید، به سراغ سکانس بعدی می‌روید. در هر مرحله‌ای هم که نیاز داشتید می‌توانید از آنالیزی که تهیه کرده اید خروجی MS-Word یا MS-Excel بگیرید. با زدن دکمه‌های «سکانس قبل» و «سکانس بعد» می‌توانید

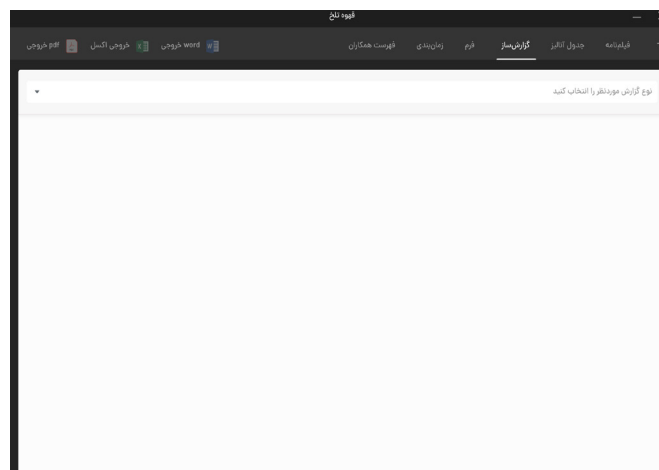




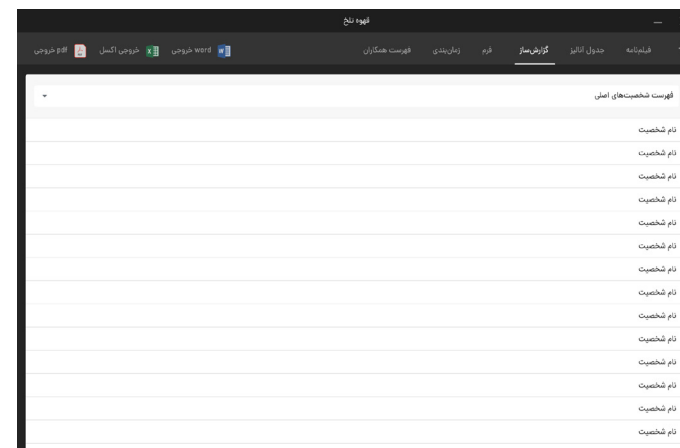
بین سکانس‌ها بگردید. ابزارهای معمول مورد نیازتان همچون cut و copy و paste و ... هم دقیقاً شبیه نرم‌افزارهای office در بالای صفحه در دسترس شماست. با انتخاب هر عبارت و اساین آن به یک ویژگی سکانس (مثلاً انتخاب واژه ارابه‌ها و اساین آن به دکمه صحنه) این واژه انتخاب شده در ذیل پنجره مربوط به خود می‌نشیند. از این پس هر نوع گزارشی که ساخته شود در این سکانس آن عبارت انتخاب شده ذیل آن ویژگی درج خواهد شد. در نهایت چه باز زدن دکمه «بستن» و چه باز زدن دکمه بازگشت، همه چیز تا همینجا save شده و شما به صفحه اصلی نرم‌افزار باز خواهید گشت. پس از پایان آنالیز سکانس به سکانس فیلمنامه و کلیک روی «دکمه جدول آنالیز» می‌توانید به ویوی جدول آنالیز وارد شوید. این جدول حال و هوایی شبیه به MS-Excel دارد و ابزارهای اکسل در آن تناظرسازی شده است. در این جدول می‌توانید فانکشن‌های اصلی اکسل مانند Sort و Filter را روی جدول اطلاعاتی تولید شده اعمال نمایید. در این جدول شمایی کلی از آنچه که از دل فیلمنامه استخراج کرده اید به صورت فهرست‌وار زیر هم خواهید دید. برای توضیح بیشتر در مورد این جدول می‌توانید به فصل دوم کتاب «مهندسی سینما، برنامه‌ریزی و دستیاری کارگردان به عنوان مدیریت فرایند و کنترل پروژه‌های فیلم‌سازی» مراجعه نمایید.

در نهایت با زدن روی دکمه «گزارش ساز» به صفحه‌ای وارد می‌شوید که در آن می‌توانید با انتخاب هر گزارشی که به عنوان مدیر تولید یا برنامه‌ریز بدان احتیاج دارید، گزارش مد نظر خود را به صورت خودکار بر اساس اطلاعاتی که در این پروژه وارد کرده اید بسازید و تحویل بگیرید. در صفحه گزارش ساز می‌توانید از این گزارش‌ها، خروجی‌هایی در فرمت‌های Word، Excel یا PDF بگیرید.

از جمله گزارشاتی که در این صفحه برای ساخت خودکار آن



می‌توانید فرمان صادر کنید فهرست‌های مختلف (فهرست لوکیشن‌های اصلی و فرعی، فهرست شخصیت‌های اصلی و فرعی و مانند اینها) است. همچنین می‌توانید سکانس‌های دارای هنرور، حیوان و دیگر ویژگی‌های مورد نظر خود را جدا کرده و در یک جدول کلی به صورت یک Report دریافت نمایید. همچنین در این صفحه دکمه‌هایی برای بازگشت به صفحه‌های قبلی (صفحه اصلی، صفحه آنالیز فیلمنامه و صفحه جدول آنالیز) تعبیه شده است.



فهرست همکاران | زمان بندی | فرم | گزارش ساز | جدول آنالیز | فیلم نامه

فیلد نام: فیهوه تلخ

اطلاعات زیر را تکمیل کنید

سکانس: هفت | جلسه: یکم | تاریخ: اردیبهشت ۹۹ | برنامه ریز: V

تولید و تدارکات

محل تصویربرداری: شهرک غزالی، دکور پروژه حضرت مریم

توضیحات: کلید ساعت ۱۱

تهیه کنندگان: مهدی جمشیدیپور، عارف احمدی

بسمه تعالی

کارگردان: اصغر عباسی

برنامه روزانه پروژه رویای نیمه شب

سکانس ها: سکانس هفت	روز شب	داخلی خارجی	جلسه: یکم
لوکیشن: زرگری (بخش داخلی + انباری)	تاریخ: ۲۰ اردیبهشت		
کارگردان: ۹ حضور در لوکیشن	تولید و تدارکات		
گروه گریم: ساعت ۹ حضور در لوکیشن	ساعت ۹:۰۰ صرف صبحانه		
۱ بازیگران	ساعت ۱۳:۳۰ صرف ناهار		
نام بازیگر	لطفا فضایی جهت انجام گریم و تعویض لباس در نظر گرفته شود و تجهیزات لازم (و برق) هم آماده گردد.		
نام بازیگر	آماده سازی پاکس طراحی و اجرای CG (داریست و برده سین) صورت گیرد.		
نام بازیگر			
نام بازیگر			
نام بازیگر			
نام بازیگر			

در این صفحه تلاش شده یک فرمت استاندارد آفیش روزانه بر اساس آنچه برنامه ریزان با سابقه سینمای ایران در طی سال های تجربه بدان رسیده اند و مورد استفاده قرار می دهند، طراحی و در اختیار شما باشد. در این آفیش، برخی اطلاعات اصلی (شامل نام پروژه، نام کارگردان و ...) به صورت خودکار از دل آنجین پروژه پر می شوند، برخی دیگر از دل جدول آنالیز پر می شوند (مانند شخصیت های اصلی سکانس های آفیش شده) و برخی دیگر به صورت دستی تایپ میشوند (مانند توضیحات الزامات تولید و تدارکات).

نکته جالب در این آفیش این است که شما تنها بخشی از اطلاعات مورد نیاز را پر می کنید و مابقی موارد را فیلم آنجین به صورت خودکار از دل داده های ذخیره کرده پروژه، بنا به سکانس های درج شده، استخراج و در برگه آفیش می نشاند. البته به جهت حفظ استقلال کاری برنامه ریز، شرایط به گونه ای است که مواردی که خودکار پر شده اند نیز توسط شما به صورت دستی قابل تغییر هستند. باید توجه داشت که هر آفیشی که در این صفحه طراحی می کنیم و خروجی می گیریم در آنجین نرم افزار ذخیره شده و می توان بنا به نیاز در تایم های دیگر به آن برگه ها مراجعه کرد. در واقع در فیلم آنجین همه چیز ذخیره می ماند و چیزی از بین نمی رود. قابلیت دیگر این فرم، آن است که به جهت تکرار پذیر بودن

برگه‌های آفیش (آفیش یک روز می‌تواند با شباهت بسیار بالایی فردای آن را روز نیز تنها با تغییر تاریخ و برخی جزئیات تکرار شود) می‌توان آفیشی را کپی و تکرار کرد.

در این صفحه بر اساس داده‌هایی که به صورت دستی و گاه خودکار توسط کاربر پر می‌شود، یک نمودار گانت از فعالیت‌های لازمه در پیش تولید ایجاد و رابطه‌های هم‌نیازی و پیش‌نیازی فعالیت‌ها طراحی و به صورت خودکار رسم می‌شوند. برای اطلاع دقیق‌تر از کاربردها و چگونگی استفاده از گانت چارت به فصل دوم کتاب «مهندسی سینما، برنامه‌ریزی و دستیاری کارگردان به عنوان مدیریت فرایند و کنترل پروژه‌های فیلم سازی» مراجعه نمایید. در فیلم انجین فهرستی از فعالیت‌های عمومی پیش تولید یک پروژه فیلم‌سازی در دسترس کاربر است و وی می‌تواند هم از میان آنها انتخاب کند و هم فعالیت‌های جدیدی به صورت دستی به نرم‌افزار وارد نماید.

