واقعه

راهپیمایی صبحانه

امروز سالروز درگذشت بدیع‌الزمان فروزانفر است

زنده‌یاد بدیع‌الزمان فروزانفر، ادیب، نویسنده، مترجم، شاعر، محقق و پژوهشگر ادبی ایرانی و یکی از بزرگ‌ترین مولوی‌پژوهان بود و سهم درخشانی در معرفی دقیق‌تر مولوی داشت. زنده‌یاد دکتر سیدصادق گوهرین، در خاطره‌ای که برای زنده‌یاد پرویز اتابکی نقل کرد، به حافظه قوی فروزانفر اشاره می‌کند و می‌گوید یک روز صبح، استاد را در حال پیاده‌روی می‌بیند و اجازه می‌خواهد او را همراهی کند. اما فروزانفر می‌گوید: «از نظر من مانعی ندارد اما می‌ترسم از این همراهی ملول و آزرده‌خاطر شوید، زیرا این راهپیمایی صبحانه، تنها فرصتی است برای من که محفوظات خود را تکرار کنم و نگذارم به‌کلی فراموش شود.»

وقتی هنر سلاح فلسطینی‌ها می‌شود

گزارش جام جم درباره تولیدات سینمایی و تجسمی با موضوع فلسطین در جهان به مناسبت فرارسیدن روز قدس

یکی از آثار اسماعیل شموط هنرمند نامدار فلسطینی که از پیشگامان هنر فلسطین شناخته می‌شود

۱۰ و ۱۱

کاغذ اخبار

برگزاری پویش قرآنی «بخوان»

پویش قرآنی «بخوان» این روزها با همکاری مشترک مرکز توسعه فرهنگ و هنر در فضای مجازی و معاونت قرآن و عترت وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حال برگزاری است. به گزارش جام جم، محمدصادق افراسیابی معاون امور محتوایی مرکز توسعه فرهنگ و هنر در فضای مجازی با اعلام این خبر افزود: این پویش که با هدف ترویج فرهنگ قرائت قرآن راه‌اندازی شده، در سال‌های قبل هم با استقبال کم‌نظیر علاقه‌مندان مواجه شد. در بخشی از فراخوان این پویش که اطلاعات کامل‌تر آن در سایت نمایشگاه مجازی قرآن کریم به نشانی iqfa.ir وجود دارد، آمده است: «یکدیگر را دعوت می‌کنیم به خواندن دوباره آیه‌های کتاب خدا ... . شاید به آیه‌ای حسی خاص داشته باشی، آیه‌ای که زندگی‌ات را دستخوش تغییر کرده..... هرچه هست قرآن است و آیه‌هایش....» برای شرکت و برنده شدن در این پویش مردمی، خاطره، حس، علاقه‌مندی یا هرچه از قرآن و خاطرات و آیه‌هایش دارید را با هشتگ #قرآن_بخوانیم در فضای مجازی منتشر کنید و دوستان‌تان را هم دعوت کنید تا آنها نیز از آیه‌های قرآن بگویند.

ساده‌سازی سیستم‌ها، شرکت «پیشگامان رباتیک صنعت مازند» را مُجاب کرده که از حوزه صنعت به دنیای کودکان کوچ کرده و بسته‌های بازی «لِمو» را به بازار عرضه کنند

مدار در چند ثانیه با لِمو

فراز سهیلی‌آزاد

نشان ایرانی۲

اهمیت آموزش در سنین پایین، آن هم از طریق بازی‌های ساده و کودکانه، بر کسی پوشیده نیست؛ اما این‌که یک بازی تا چه حد زمینه را برای ابتکار و خلاقیت کودکان آماده کند نیز از مهم‌ترین جنبه‌های این دسته از بازی‌هاست. بازی‌هایی که زنجیره‌ای از وظایف را به کودک محول می‌کند و او باید صرفا با پیروی از شیوه‌نامه بازی آن را به پایان برساند، تفاوت بسیار زیادی با بازی‌های نامحدودی دارد که هدف خاصی را دنبال نکرده و فقط بستری را برای بروز و رشد خلاقیت کودک فراهم می‌کند. شرکت «پیشگامان رباتیک صنعت مازند» یکی از همین تولیدکنندگان بازی‌های خلاقانه برای کودکان و نوجوانان است.

شرکت پیشگامان رباتیک صنعت مازند (که در ادامه به‌اختصار با نام «پیشگامان» از آن یاد خواهیم کرد)، در زمینه طراحی و ساخت بسته‌های بازی خلاقانه برای کودکان و نوجوانان فعالیت می‌کند و تمرکز اصلی‌اش را روی استفاده از مفاهیم ساده‌سازی شده الکترونیک در بازی‌ها قرار داده است. این شرکت فعالیتش را از سال ۹۱ آغاز کرده اما چند سالی طول کشید تا وارد حوزه بازی‌سازی برای سنین پایین شود. درحال حاضر پیشگامان، مجموعه محصولاتش را با نام تجاری «لِمو» روانه بازار می‌کند.

بنیانگذار و مدیرعامل این شرکت، داستان جالبی از سیر تحول فعالیت‌های این شرکت تا رسیدن به ایده ساخت بسته‌های بازی لمو، تعریف می‌کند: «ما همزمان با تأسیس رسمی شرکت پیشگامان، در پارک علم‌وفناوری دانشگاه سمنان مستقر شدیم و فعالیت‌مان را در زمینه پژوهش آغاز کردیم. شیوه کار ما به این‌صورت بود که سفارش‌های پژوهشی و تحقیقاتی را از سازمان‌ها و نهادهای مختلف دریافت می‌کردیم و پس از انجام این پروژه‌ها، آنها را به کارفرما تحویل می‌دادیم. پس از مدتی پروژه‌های صنعتی را نیز قبول کردیم و در همین فرآیند بود که متوجه شدیم مشکلات زیادی در ساخت پروژه‌های صنعتی وجود دارد و هر شخصی بخواهد در این زمینه وارد شود، باید اشراف خوبی در حوزه‌های مختلف علمی، به‌ویژه الکترونیک و مکانیک داشته باشد. بنابراین تصمیم گرفتیم شرایطی را فراهم کنیم که افراد غیرمتخصص در علم الکترونیک نیز بتوانند سیستم‌هایی را به‌وجود بیاورند که پیچیدگی‌های بالایی داشته باشند و درواقع هیچ شخص خوش‌فکری برای پیاده‌سازی ایده‌هایش، مانعی به‌اسم تخصص علمی را پیش رویش نبیند.»

امین شریف‌دینی در ادامه می‌گوید: «ما با این هدف مسیرمان را ادامه دادیم و تلاش کردیم سیستم‌های الکترونیک مرتبط با صنعت را تا آخرین حد ممکن ساده‌سازی کنیم. پس از بارها آزمون و خطا و ساخت قالب‌ها و روندهای بسیار ساده صنعتی، بالاخره موفق به طراحی سازوکاری شدیم که علاوه بر حفظ کاربردهای صنعتی در آن، دیگر به‌قدری ساده‌سازی شده بود که حتی کودکان هم می‌توانستند با آن کار کنند. به این ترتیب بود که وارد دنیای کودکان شدیم.»

با بسته‌های بازی «لِمو» آشنا شوید

مدیرعامل شرکت پیشگامان، در خصوص شیوه کار با مجموعه بازی‌های «لِمو»، به جام‌جم می‌گوید: «پس از آن‌که سادگی ایده، ما را مُجاب کرد که از حوزه صنعت به‌دنیای کودکان کوچ کنیم، فعالیت‌مان را روی طراحی و ساخت مجموعه بازی‌های کودکانه‌ای تحت عنوان بسته (پک‌های) بازی لِمو متمرکز کردیم. درواقع لِمو از قطعات پازل هوشمندی تشکیل شده که به آنها ماژول می‌گوییم. این ماژول‌ها در چهار رنگ مختلف دسته‌بندی می‌شوند: سبز، آبی، نارنجی و صورتی.» او ادامه می‌دهد: «هرکدام از این رنگ‌ها معرف گروه خاصی از قطعات هستند؛ رنگ صورتی معرف منابع تغذیه است که می‌تواند انواع باتری‌ها، سلول‌های خورشیدی و ... باشد. ماژول‌های سبز خروجی‌ها هستند که انواع موتورها، اِل‌ای‌دی‌ها، صداها و... را در برمی‌گیرد. رنگ آبی نشان‌دهنده ورودی‌هاست؛ مانند کلیدهای فشاری، سنسورهای نور، سنسورهای دما و... نارنجی‌ها نیز ماژول‌های واسطه هستند که کار انتقال یا پردازش سیگنال‌ها را بر عهده دارند؛ برای مثال هسته‌های پردازشی، بلوتوث (Bluetooth)، وای‌فای (WiFi) و ... در این دسته از ماژول‌ها قرار می‌گیرد.»

شریف‌دینی درباره شیوه عملکرد این ماژول‌ها می‌گوید: «ابتکاری که در ساخت و عملکرد ماژول‌ها به‌کار برده شده، این است که ماژول‌ها از طریق نیروی ژبایش مغناطیسی به یکدیگر متصل می‌شود؛ اما این اتصال فقط درصورتی انجام می‌شود که از نظر قوانین الکترونیکی، ماژول‌هایی که قابلیت اتصال به‌هم دارند در جهت صحیح قرار گرفته باشند. در نتیجه حتی کودک چهار، پنج ساله‌ای که هیچ درکی از الکترونیک ندارد، برای روشن‌کردن یک اِل‌ای‌دی با باتری، کافی است ماژول‌های مناسب را در فاصله یک سانتی‌متری از هم قرار دهد تا نیروی ربایش مغناطیسی عمل کرده و ماژول‌ها از سمت درست یکدیگر را جذب کنند و درنهایت اِل‌ای‌دی روشن شود.»

وی ضمن اشاره به شعار شرکت پیشگامان که «با لمو رویاهات رو بساز» است، خاطرنشان می‌کند: «با استفاده از ماژول‌های مناسب، حتی یک نوجوان ۱۰ تا ۱۲ ساله نیز می‌تواند سیستم پیچیده‌ای را در چند ثانیه راه‌اندازی و آن را با تلفن همراهش و یا از طریق اینترنت کنترل کند؛ برای مثال می‌توان با اتصال ماژول‌های حسگر دما، پردازنده و بلوتوث، مدار الکترونیکی کنترل دما را ساخته و به تلفن همراه متصل کرد. درنتیجه با استفاده از این سیستم قادر خواهید بود زمانی که از بیرون به سمت منزل‌تان در حرکتید، کولر خانه را روشن کنید و آن را طوری تنظیم کرده که با رسیدن به دمای مشخصی به‌صورت خودکار خاموش شود.»

جامعه هدف بسته‌های «لِمو»

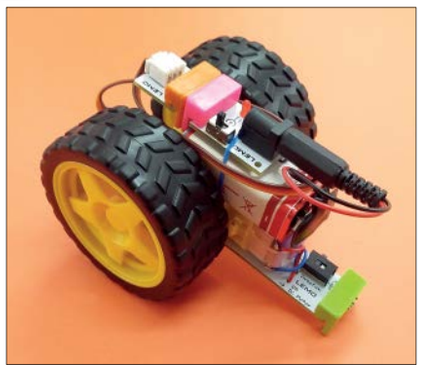
به گفته بنیانگذار مجموعه پیشگامان، بسته‌های بازی لمو دسته‌های مختلفی از مخاطبانش را در برمی‌گیرد؛ گروه‌های سنی ۵ تا ۱۰ سال، ۱۰ تا ۱۴ سال و ۱۴ تا ۱۸ سال، طیف‌های متفاوتی از جامعه هدف را تشکیل می‌دهند که مخاطب سطوح مختلف از بسته‌های لمو هستند؛ همچنین به‌دلیل کاربردهای صنعتی برخی قطعات، سطح دیگری از بسته‌های لمو وجود دارند که مختص استفاده در آزمایشگاه‌های الکترونیک هستند.

شریف‌دینی در خصوص رتبه‌ها و مقام‌های مختلفی که لمو موفق به کسب آنها شده است، می‌گوید: «ما پس از تولید محصولات، در جشنواره‌ها و نمایشگاه‌های داخلی متعددی حضور پیدا کردیم تا این‌که در سال ۹۸ لمو به‌عنوان برترین اسباب‌بازی ایرانی و همچنین طرح شایسته تقدیر در بخش اسباب‌بازی‌های فرهنگی جشنواره فیروزه انتخاب شد و این موفقیت را در سال بعد نیز تکرار کرد. یکی دیگر از افتخارات لمو در مسابقاتی اتفاق افتاد که از طرف معاونت علمی‌وفناوری ریاست جمهوری برگزار می‌گردید و لمو با توجه به پیچیدگی‌های ذاتی‌اش، موفق به کسب رتبه دوم فناوری‌های برتر کشور شد.»

مزایای رقابتی «لِمو»

محصولاتی که می‌توان آنها را به‌عنوان رقیبی برای لمو در نظر گرفت، بسته‌های رباتیکی است که به مخاطبش اجازه ساخت انواع ساده‌ای از ربات‌ها؛ مانند ربات تعقیب‌کننده خط، ربات آتش‌نشان، ربات فوتبالیست و... را می‌دهد. در این محصولات معمولا بوردهای الکترونیکی آماده‌ای وجود دارد که کاربر باید آنها را از طریق کدنویسی‌هایی در سطح بسیار ابتدایی یا لحیم‌کاری بخشی از مدار، تکمیل کند تا در نهایت ربات راه‌اندازی شده و عمل مشخصی را انجام دهد؛ اما در بسته‌های بازی لمو هیچ هدف خاصی دنبال نمی‌شود و با توجه به این‌که لمو بر پایه خلاقیت کاربرش استوار است، می‌توان گفت هیچ محدودیتی در استفاده از این بسته‌ها وجود نخواهد داشت.

یکی دیگر از مزایای مجموعه محصولات لمو این است که در آنها از هیچ‌گونه سیم‌کشی و لحیم‌کاری استفاده نشده و اتصال بین قطعات تنها بر پایه نیروی ربایش مغناطیسی صورت می‌گیرد. این موضوع باعث می‌شود گروه سنی مخاطبان لمو، از کودکان چهار، پنج ساله آغاز شود و گستره جامعه هدف آن وسیع‌تر باشد. تفاوت مهمی که بسته‌های لمو نسبت به سایر محصولات مشابه دارند، این است که مخاطبان لمو به‌دلیل درگیر نشدن با علم الکترونیک، به مهندسان الکترونیک تبدیل نخواهند شد. هدف از ساخت این مجموعه محصولات، فقط افزایش خلاقیت در کودکان بوده است.



مسیرهای ارتباط با «پیشگامان رباتیک صنعت مازند»

www.prslemo.com

۰۲۶۳۴۳۳۱۵۲۲
۰۹۱۲۶۶۵۲۷۲۹