

# کار آفرینی و رسانه‌های دیجیتال

گزارشی از برگزاری جشنواره رسانه‌های دیجیتال

بدون شک، رسانه‌های دیجیتال در ارتباطات امروزی جهان نقش ویژه‌ای دارند. پس از گسترش اینترنت در طول دهه ۱۹۹۰ میلادی و توسعه شبکه‌ها و وسایط‌های وب، رسانه‌های قدیمی‌تر همچون رادیو و تلویزیون تحت شعاع آن قرار گرفتند. چرا که مردمان جهان در کوتاه‌ترین زمان از یکدیگر خبردار شده و با یکدیگر گفت و گو می‌کنند. این در حالی است که شعاع ارتباطی رادیو و تلویزیون در حد کشورها و یا منطقه جغرافیایی است. اگرچه امروزه ماهواره‌ها مرزها را درنوردیده و کانال‌های تلویزیونی جهانی شده‌اند، منتهی اینترنت با امکانات و ابزار بیشتری، خدمات مختلفی را به کاربران ارائه می‌دهند. خدماتی همچون پست الکترونیکی، گفت و گوی وب، مکالمه‌ی تصویری، دریافت و ارسال اطلاعات از طریق وب‌سایت و وب‌لاگ و.....

در گذشته دانشمندان و پژوهشگران برای کسب اطلاعات و گردآوری مطالب، وقت زیادی در حد چند سال را صرف می‌کردند ولی امروزه در کم‌تر از یک ساعت، قادر به جستجوی حجم زیادی از اطلاعات هستند. از طرف دیگر نشر اخبار و رویدادها با فاصله‌ی یک روز بعد صورت می‌گرفت. چرا که روزنامه‌ها، اخبار را گرفته و در روز بعد منتشر می‌کنند. ولی با اینترنت، رویدادها در کم‌تر از یک دقیقه منتشر می‌شوند. بنابراین نقش رسانه‌های دیجیتال نظیر وب‌سایت‌های خبری، وب‌لاگ‌ها و مولتی‌مدیا در توسعه‌ی جهان امروزی مشخص می‌شود.

در دومین جشنواره و نمایشگاه ملی رسانه‌های دیجیتال که از اول تا دهم آبان ماه در مصلی تهران برگزار شد، توسعه و پیشرفت این فن‌آوری را در کشور شاهد بودیم. شرکت‌های مختلفی در حوزه‌های بازی رایانه‌ای، موبایل، انیمیشن، نرم‌افزارهای آموزشی و علمی، طراحی و برنامه‌نویسی وب‌سایت حضور یافته و آخرین محصولات و نوآوری‌ها را به بازدیدکنندگان ارائه دادند.

آنچه جالب توجه آمد، حضور رسانه ملی در این نمایشگاه بود. معاونت‌های صدا سیما، فن‌آوری و سایر حوزه‌های سازمان صدا و سیما، آخرین دستاوردهای خود را به نمایش گذاشتند. ایجاد استودیوهای مجازی و استفاده از تکنیک کروماکی (پرده‌ی آبی) و ترکیب تصاویر به عنوان نوآوری تصاویر دیجیتالی برای بازدیدکنندگان جالب توجه بود. همچنین سیما فیلم، اقدام به برپایی موزه‌ای از دوربین‌ها و تجهیزات قدیمی تلویزیون در گوشه‌ای از نمایشگاه کرده بود.

## بازی‌های رایانه‌ای و تکنیک‌های جدید

بخش وسیعی از جشنواره‌ی ملی دیجیتال به عرضه‌ی بازی‌های رایانه‌ای و نرم‌افزارهای آموزشی برای کودکان و نوجوانان اختصاص داشت. بچه‌ها با دیدن این صحنه‌های هیجان‌انگیز، جذب آن می‌شدند. در این میان ساخت بازی‌هایی همچون لطفعلی‌خان زند، پایان معصومیت و نجات بندر، عیار تولیدات داخلی را بالا برده بود. یکی از بازی‌های جذاب و هیجان‌انگیز عرضه شده در این نمایشگاه «عصر پهلوانان» بود. این بازی براساس اسطوره‌های ایرانی همچون ضحاک، رستم و اسفندیار طراحی شده و از گرافیک زیبا و شخصیت پردازی جالب توجه‌ای برخوردار است. مرتضی رضایی مدیر گروه نرم‌افزاری رسانه‌های شریف در مورد ساختار آن گفت: ۹۴ شخصیت اسطوره‌ای و افسانه‌ای در این بازی طراحی شده که از این بین، ۲۳ شخصیت کلیدی و پیش‌برنده‌ی خط اصلی داستان هستند.

داستان در ۹ سرزمین افسانه‌ای اتفاق می‌افتد که بازیکن با استفاده از سلاح‌ها و جادوهای متنوع برای بدست آوردن راز روبین تنی پیش می‌رود. او با شخصیت‌های شیطانی و ستمگری همچون ازدها، دیو سپید و اکوان دیو مواجه و اقدام به

نابودی آن‌ها می‌کند.

وی با بیان این مطالب که از تکنیک‌ها و فن‌آوری روز دنیا در این مجموعه استفاده شده است، خاطر نشان کرد: شخصیت پردازی، ساخت کارکترها و درجه بندی‌های تکنیکی مطابق با معیارهای متداول جهانی انجام و از آخرین نرم‌افزارهای گرافیکی و ساخت انیمیشن استفاده شده است. بیان دیالوگ‌ها به زبان فارسی توسط گویندگان حرفه‌ای انجام شده تا زیبایی این بازی دوچندان شود.

مدیر فنی گروه رسانه‌های شریف ضمن اشاره به بهره‌گیری از شاهنامه و داستان‌های ایرانی به عنوان منابع اطلاعاتی بازی عصر پهلوانان، اظهار داشت: روایت بازی براساس محیط غیر واقعی و افسانه‌ای از شخصیت‌های انسانی وارد فرقه‌های الهی می‌شود. این فضاها توسط چندین انیماتور و مدل‌ساز حرفه‌ای ساخته و توسط گرافیست‌های تیم تکمیل شدند. پژوهش و گردآوری مطالب نیز یکی، دو سال پیش توسط یکی از دوستان انجام گرفت تا داستان و شخصیت‌ها شکل بگیرند.

وی در پاسخ به این پرسش که چرا مجموعه به صورت انیمیشن و داستانی و فیلم کوتاه ساخته نشده است، تصریح کرد: زمانی که اقدام به شروع

ساخت بازی کردیم، این حوزه در داخل کشور رشد نکرده بود. بنابراین تصمیم گرفتیم وارد این حوزه شده تا محصول نهایی خشنودی تماشاگران را در پی داشته باشد. واقعاً جای بازی رایانه‌ای در حوزه‌ی اسطوره و تاریخ ایران خالی بوده و جای کار زیادی دارد. در این مدت، افراد زیادی به ما مراجعه کردند تا فرزندانشان با خرید این بازی از اسطوره‌ها و داستان‌های ایرانی آگاهی یابند. به نظر می‌رسد با ورود این محصول به بازار ظرف یک ماه آینده با استقبال شایان توجه‌ای مواجه شویم.

رضایی در مورد محصولات آینده‌ی این شرکت گفت: چند بازی دیگر با مضامین تاریخی در دست ساخت است که با حمایت‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و مرکز توسعه‌ی فن‌آوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال در سال آینده آماده‌ی عرضه می‌شود. همچنین تیم دیگری مشغول تهیه و تدوین فیلم سینمایی عصر پهلوانان و سایر مجموعه‌هاست تا به موازات فعالیت شرکت، تولیدات انیمیشن داستانی نیز ساخته شود، چرا که اعتقاد داریم عرضه‌ی این تولیدات به آگاهی‌رسانی و آشنایی با داستان‌های ایرانی کمک می‌کند. داستان‌هایی نظیر ضحاک، هزارو یک شب و....

وی در پایان سخنانش به نبود حق کپی‌رایت در ایران به عنوان معضل پیش روی نرم‌افزارهای رایانه‌ای اشاره و اضافه کرد: افرادی که قصد کارآفرینی در حوزه فن‌آوری اطلاعات و رایانه را نیز دارند، همواره با این مشکل مواجه هستند، با این حال استقبال مردم و ابزار رضایت آن‌ها، خستگی‌ناز تن ما به در می‌کند. رضایت مشتری، هدف اصلی ساخت و ارائه‌ی محصولات فرهنگی است.

گفتنی است که شرکت‌های دیگری نیز در زمینه‌ی ساخت نرم‌افزارهای هوشمند و آموزشی برای کودکان نیز فعالیت کرده و حضوری فعال در این جشنواره داشتند. نکته جالب توجه در این نرم‌افزارها، آموزش معارف اسلامی و ریاضی و علوم تجربی از سنین پایین با گرافیک بالا و قابلیت‌های ویژه بود.

## نجوم در حوزه IT

دیگر بخش دومین جشنواره ملی رسانه‌های دیجیتال به نرم‌افزارهای آموزشی اختصاص داشت. یکی از این شرکت‌ها، گروه نرم‌افزاری رای بود.

عسگری، مدیر عامل این گروه در مورد محصولات شرکت گفت: دوره‌ی کامل آموزش زبان انگلیسی

شامل فیلم و صوت های آموزشی، حل تمرین و تست، استفاده از آموزش راه دور (آن لاین) وضبط صدا جهت تقویت، ساخته و به بازار عرضه شده است.

وی، دایره المعارف جامع فضا را جدید ترین نرم افزار آموزشی ستاره شناسی عنوان و خاطر نشان کرد: این مجموعه برگردان از ۶ نرم افزار نجوم امریکایی (ایزاک آسیموف) به زبان فارسی است. در این نرم افزار آموزش نجوم از پایه تا سطوح تخصصی انجام می گیرد.

عسگری، با بیان این مطلب که ایده ساخت مجموعه ۲ سال پیش مطرح شده، اظهار داشت: به دلیل وجود خلأهای بیشماری در نجوم، تصمیم به ساخت این مجموعه ی آموزشی گرفتیم. متأسفانه در این دانش، با وجود علاقه مندان فراوان، اطلاعات پراکنده و گسسته ای وجود دارد. از آنجایی که این افراد قادر به استفاده از برنامه های خارجی نیستند و اکثر این داده ها، انگلیسی است، ساخت نرم افزارهای محاسباتی و آموزشی ستاره شناسی به زبان فارسی کاملاً احساس می شود.

وی ضمن اشاره به بسترهای کارآفرینی در حوزه ی IT و رایانه، اظهار داشت: اگر پتل و موضوع درستی انتخاب شود، با پیگیری های مداوم به نتیجه می رسد. البته وجود سرمایه گذاری خوب و همچنین شانس و اقبال در کار آفرینی تأثیر گذار است ولی خلق ایده و نوآوری به تلاش انسان ها بر می گردد. به قول یکی از دانشمندان اروپایی، سنگفرش خیابان ها از طلاست. یعنی این افراد هستند که باید از موقعیت ها استفاده و کار آفرینی و نوآوری کنند. در همین نمایشگاه اگر نرم افزار خوبی با پتل درست ارائه شود، صد در صد نتیجه مطلوب اخذ خواهد شد.

عسگری با تأکید بر این نکته که برگزاری نمایشگاه و جشنواره های اینچینی به فروش و عرضه ی محصولات تولیدی کمک شایانی می کند، افزود: اگر این نمایشگاه در زمان مناسبی برگزار شود، انگیزه ی گروه های تولیدی جهت ساخت نرم افزار دو چندان می شود. چرا که با عرضه ی آن در معرض عموم شناسایی شده و افراد به خرید آن ترغیب می شوند. اعتقاد دارم با افزایش تعداد جشنواره ها، رشد کیفی و کمی بسته های نرم افزاری را در آینده نه چندان دور

### شاهد خواهیم بود. اطلس سخنگو

یکی از فعالیت های صورت گرفته در حوزه ی IT در چند سال اخیر ساخت مترجم و فرهنگ های انگلیسی به فارسی و بالعکس بوده است. در این میان ظهور مترجم جیبی اطلس سخنگو توجه مخاطبین نمایشگاه را به خود جلب کرده بود. مریم زارع، کارشناس فروش این شرکت در مورد ویژگی های مترجم جیبی گفت: ارائه یک تا چندین معادل انگلیسی برای هر کلمه ی فارسی، نمایش معانی فارسی هر معادل انگلیسی به منظور تشخیص معانی مجازی کلمات، آموزش گرامر انگلیسی در

کارشناس فروش گروه اطلس سخنگو ضمن اشاره به مخاطب سنجی و دریافت نیازهای مشتری، خاطر نشان کرد: مهم ترین عامل موفقیت شرکت، اهمیت دهنی به نیازها و خواسته های مشتریان است. خود را جای آن ها قرار داده تا مسائل و مشکلات نرم افزار را حل کرده و بهترین محصول را ارائه دهیم. استقبال افراد به ویژه دانشجویان و ایرانی های مقیم خارج از کشور موبد این مدعاست. به طور مثال در همین مترجم جیبی، نرم افزارهای Acrobat و flash را اضافه کرده و بخش های مختلفی را به مجموعه افزودیم.

وی، این مجموعه را برای آموزش کودکان مناسب

### مدیر عامل گروه نرم افزاری رای:

**وجود سرمایه گذاری خوب و همچنین شانس و اقبال در کار آفرینی تأثیر گذار است ولی خلق ایده و نوآوری به تلاش انسان ها بر می گردد. به قول یکی از دانشمندان اروپایی، سنگفرش خیابان ها از طلاست. یعنی این افراد هستند که باید از موقعیت ها استفاده و کار آفرینی و نوآوری کنند. در همین نمایشگاه اگر نرم افزار خوبی با پتل درست ارائه شود، صد در صد نتیجه مطلوب اخذ خواهد شد.**

دانتس و از پیشرفت سیستم به نسخه های گذشته خبر داد.

با این که در دومین جشنواره ملی رسانه های دیجیتال شاهد نوآوری در نرم افزار های مختلفی بودیم، تفاوت قیمت ها و نبود یک نظام کنترل و قیمت گذاری و در نهایت شناسنامه ی بسته بازید کنندگان را سردرگم کرده بود. این موضوع در تفاوت قیمت های نرم افزار های هوشمند کاملاً به چشم می آمد.

### بلوتوث و تبلیغات

دیگر بخش نمایشگاه به فن آوری و نوآوری در عرصه ی تلفن های همراه اختصاص داشت. یکی از این نوآوری ها، سیستم اطلاع رسانی و ارسال تبلیغات در قالب تصاویر رنگی، فیلم، آهنگ و متن به صورت رایگان به تلفن همراه از طریق تکنولوژی بلوتوث بود. شرکت آدیکو موفق به طراحی و ساخت و تولید آن برای اولین بار در

ایران و خاورمیانه شده است. یاشار ببرزاده، طراح سیستم Blue smart در مورد خصوصیات آن گفت: «اطلاعات و داده ها تا محدوده ی ۱۰ تا ۱۲۰۰۰ متر به صورت اتوماتیک به تمامی تلفن های همراه بدون در نظر گرفتن نوع گوشی ارسال می شود. به طور مثال شما قادر به ارسال پیام خوش آمد گویی به مراجعه کنندگان هنگام ورود به بانک ها و هتل ها خواهید بود. همچنین می توانید بازی های مخصوص، تصاویر، متن کلیپ های تبلیغاتی و کارت پستال را به موبایل دیگران در حوزه ی تعریف شده بفرستید. وی با بیان این مطلب که این سیستم در نمایشگاه، فروشگاه، ادارات و سازمان ها و مراکز آموزشی کاربرد دارد، اظهار داشت: ویژگی برتر این سیستم، کاربرد تبلیغاتی و نگاه حرفه ای به تکنولوژی بلوتوث است. می خواهیم بگوییم تنها نباید از این سیستم در ارسال عکس و تصویر استفاده کرده بلکه کاربرد های متفاوت و جالب توجه ای را می توان تعریف کرد. همچنین در پایان کار، می توانید گزارش روزانه، هفتگی و حتی ماهانه در قالب نموداری آماری اخذ کنید. در نهایت داده ها تجزیه و تحلیل و در قالب فرمول هایی بیان می شود.

برزاده ضمن اشاره به برنامه نویسی و طراحی ۲ ساله ی آن افزود: پس از طراحی اولیه و برنامه نویسی پایه ی آن شروع به تکمیل محیط و اطلاعات کردیم. در نهایت با استفاده از فن آوری روز دنیا در این خصوص، نرم افزار آماده ی ورود به بازار شد. خوشبختانه استقبال خوبی از آن به عمل آمده و امیدواریم گسترش زیادی در تبلیغات تجاری داشته باشد.

وی کار آفرینی در حوزه ی فن آوری گوشی همراه را مساعد دانست و تصریح کرد: با انگیزه و پشتکار مداوم، این فن آوری ها به ظهور می رسد. گرچه نوآوری های مختلفی در عرصه ی جهانی صورت گرفته، ولی استعدادهای ایرانی قابلیت دست یابی به نوآوری و خلاقیت های بکر را دارند. به طور مثال ما در زمینه ی طراحی وب سایت فعالیت می کنیم که با شناسایی پتانسیل سیستم بلوتوث به کار آفرینی و نوآوری در این عرصه پرداختیم. مطمئن باشید که جای زیادی داشته و باز هم موقعیت های این چنینی برای کار آفرینان ایجاد خواهد شد.

