



اخبار

تأسیس «مرکز جراحی از راه دور روباتیک اندونزی-ایران»

معاون علمی، فناوری و اقتصاد دانش بنیان رئیس‌جمهور و وزیر بهداشت اندونزی در نشست مجازی موافقت کردند مرکز جراحی از راه دور روباتیک اندونزی-ایران با همکاری معاونت علمی ریاست جمهوری، دانشگاه علوم پزشکی تهران، شرکت دانش بنیان روباتیک و پزشکی نوآوران سینا و وزارت بهداشت اندونزی، دانشگاه حسن‌الدین و شرکت ایندوفارما در بیمارستانی در شهر ماکاسار تأسیس شود.

به گزارش ایرنا، روح‌الله دهقانی فیروزآبادی در این نشست مجازی ضمن اعلام آمادگی در خصوص حمایت‌های بیشتر از طرح فناوری جراحی روباتیک از راه دور گفت: بسیار خرسندیم که این همکاری مشترک رضایتبخش بوده است و از ادامه آن استقبال و حمایت می‌کنیم و امیدوار هستیم در آینده شاهد فناوری منحصربه‌فردی در این زمینه باشیم. شکوفایی این طرح نه تنها به تاب‌آوری صنعت سلامت دو کشور و ارتقای تجهیزات پزشکی پیشرفته جراحی روباتیک از راه دور کمک می‌کند، بلکه می‌تواند الگویی برای سایر حوزه‌ها و همکاری‌های موفق دیگر باشد. وی ادامه داد: پیرو این همکاری موفق، تمایل زیادی در سطح دانشگاه‌های علوم پزشکی دو کشور برای همکاری در سایر حوزه‌ها شکل گرفته است و دانشگاه‌های دو کشور در حال تنظیم وی درباره حمایت از بازی‌سازان جدی هم گفت: بازی‌های منتخب می‌توانند در نمایشگاه‌ها با تخفیفی که ستاد به آنها می‌دهد، شرکت کنند. از سوی دیگر ستاد فروش بارانه‌ای تا سقف ۲۰۰ میلیون برای هر بازی ارائه می‌دهد. به این ترتیب که می‌توانند بازی را با ۴۰ درصد تخفیف برای فروش ارائه دهند و آن میزان را ستاد پرداخت می‌کند. از سوی دیگر ستاد، بازی‌ها را به کلینیک‌های درمانی ارائه می‌دهد تا فروش بالا رود و در بازاریابی به آنها کمک کند.

یک پلتفرم فروش غذا هک شد

یک سکوی فروش غذا با صدور بیانیه‌ای هک بخشی از اطلاعات کاربران این اپلیکیشن را تأیید کرد. به گزارش مهر، به دنبال هک و نفوذ و دسترسی به بخشی از اطلاعات کاربران اسنپ فود که از شنیه شب رخ داد، این شرکت بیانیه‌ای منتشر و هک را تأیید کرد. در بیانیه این شرکت آمده است «پیرو هک و دسترسی به فروش مستقیم بخشی از اطلاعات کاربران این شرکت به اطلاع می‌رسانیم که در اول در همکاری با پلیس فتا در حال شناسایی و رفع منبع الودگی ناشی از اقدام این گروه هکری است. این شرکت مسئولیت این اتفاق را می‌پذیرد و حتماً بررسی دقیقی در مورد دلایل وقوع آن انجام خواهد داد.

طبق اعلام این شرکت تمام اطلاعات پرداخت بانکی کاربران، اعم از اطلاعات مربوط به کد امنیتی کار (CCV)، رمز عبور و تاریخ انقضا، در امنیت کامل قرار دارد و این اطلاعات مطابق مقررات بانک مرکزی در هیچ یک از پلتفرم‌ها ذخیره نمی‌شود. گفتنی است یک گروه هکری IRLeaks ادعا کرد اطلاعات بیش از ۲۰ میلیون کاربر شامل: نام کاربری، پسوندر، ایمیل، نام و نام خانوادگی، شماره موبایل، تاریخ تولد و...، اطلاعات بیش از ۵۱ میلیون آدرس کاربر شامل: موقعیت GPS، آدرس کامل، شماره تلفن و...، اطلاعات بیش از ۱۸۰ میلیون دستگاه تلفن همراه شامل: نوع و مدل دستگاه، پلتفرم، توکن، فرسکاها نصب برنامه و... را اپلیکیشن اسنپ فود هک کرده است.

آنسوی خبر

رشد رقیب چینی «چت‌جی‌بی‌تی» خیره‌کننده شد



«چت‌بات» هوش مصنوعی «ارنی بات» شرکت بایدو که رقیب چینی «چت‌جی‌بی‌تی» محسوب می‌شود، بیش از ۱۰۰ میلیون کاربر جذب کرده است. به گزارش ایسنا، وانگ هایفنگ، مدیر فناوری شرکت اینترنتی چینی بایدو اظهار کرد: این نقطه عطف در تعداد کاربران، پس از آن حاصل شد که این غول موتور جست‌وجو، «ارنی بات» را در ماه اوت به روی عموم باز کرد. این چت‌بات قبلاً به مدت بیش از پنج ماه دوره آزمایشی را سپری کرده و کاربران قابلیت‌های آن را تست کرده بودند.

به گفته تحلیلگران، هر چند رونمایی جزئی ازنی افتاد که چت‌بات هوش مصنوعی چت‌جی‌بی‌تی شرکت OpenAI طرف مدت ۶ ماه به محبوب‌ترین اپلیکیشن‌های نوآرزی در دنیا تبدیل شد. از آن زمان، سرمایه‌گذاران ارزش شرکت OpenAI را به بیش از ۸۰ میلیارد دلار رسانده‌اند.

کرمی با بیان اینکه بازی‌های جدی در توانمندبخشی اختلالاتی مانند اوتیسم و ارتقای توانمندی افراد میانسال و سالمند هم مؤثر هستند، افزود: این ستاد از بازی‌های شناختی که زیرگروه بازی‌های جدی است، حمایت می‌کند؛ از این رو در این زمینه کارگروهی را شکل داده‌ایم به نام نهاد «اعتبار بخش بازی‌ها و بسته‌های شناختی» و با کانون فکری کودکان و نوجوانان و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همکاری داریم و در این کارگروه نشان «هوشا» (شبه هدهد) را طراحی کرده‌ایم و به بازی‌های منتخب اعطا می‌کنیم. به گفته وی بعد از ارزیابی، بازی‌ها بر اساس شاخص‌های تعریف شده این گواهی را دریافت می‌کنند و به صورت هولوگرام روی بسته‌های بازی و اسباب‌بازی منتشر می‌شود.

دبیرستاد علوم فناوری‌های شناختی گفت: ما به دنبال ترویج و توسعه بازی‌های شناختی هستیم از این رو بازی‌هایی را که در هکاتون بودند حمایت کردیم تا به محصول نهایی برسند و اکنون وارد بازار شده‌اند و با حمایت مادی و معنوی که از بازی‌های شناختی انجام داده‌ایم توانسته‌ایم این بازی‌ها را در کشور ترویج دهیم.

وی درباره حمایت از بازی‌سازان جدی هم گفت: بازی‌های منتخب می‌توانند در نمایشگاه‌ها با تخفیفی که ستاد به آنها می‌دهد، شرکت کنند. از سوی دیگر ستاد فروش بارانه‌ای تا سقف ۲۰۰ میلیون برای هر بازی ارائه می‌دهد. به این ترتیب که می‌توانند بازی را با ۴۰ درصد تخفیف برای فروش ارائه دهند و آن میزان را ستاد پرداخت می‌کند. از سوی دیگر ستاد، بازی‌ها را به کلینیک‌های درمانی ارائه می‌دهد تا فروش بالا رود و در بازاریابی به آنها کمک کند.

برگزیدگان ششمین دوره بین‌المللی جایزه بازی‌های جدی

براساس رأی هیأت داوران ششمین دوره از جایزه بازی‌های جدی، زینب میرزاده از کشور کانادا در «بخش آثار بین‌المللی» با بازی Tale of Chak نامزد شد و در بخش ملی این دوره از جشنواره به ترتیب شیه‌ساز واقعیت مجازی آموزش و تعمیرات رگلاتور گاز رومیخ رتبه سوم شناخته شد و جایزه ۲۰۰ میلیون ریالی را دریافت کرد. بازی متنی‌پسو در جایگاه دوم قرار گرفت و جایزه ۲۵۰ میلیون ریالی را به خود اختصاص داد و در نهایت رتبه نخست و بازی سال به «الف باشی» معرفی شد. این درحالی است که محمدمهدی اسماعیلی وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی نیز به هر سه بازی منتخب ملی مبلغ ۲۰۰ میلیون تومان ویژه پرداخت کرد.

افزود: بازی‌های جدی از این نظر برای این کانون دارای اهمیت است که به گروه‌های مخاطبان خاص مانند نابینایان، اوتیسم، ناشنویان و... اهمیت می‌دهد. بازی‌ها مقرون به صرفه نیست؛ از این رو کانون در این زمینه ورود کرده است. در واقع نقش کانون این است در قالب حامی حضور باید و از این دسته بازی‌ها و بازی‌سازها حمایت کند و با تولید محتوای خوب و سالم به کمک آموزش و درمان گروه‌های خاص بپردازد. حمیدی‌آزاد، بازی‌های جدی را پل ارتباطی بین مطالعات علمی، دانشگاهی و بازی‌سازی عنوان و اظهار کرد: این دسته بازی‌ها به کار علمی و تحقیقاتی بیشتری نیاز دارد؛ وقتی بازی را به صورت جدی به عنوان هدف رصد می‌کنیم دلایل این است که از طریق علمی طی شده و می‌خواهد برای کودکان نابینا و اوتیسم بازی مهارتی، آموزشی و حتی درمانی بسازد. از این رو باید یک تیم علمی در کنار این بازی‌ها قرار داشته باشد تا به نتیجه دلخواه و کاربردی برسد. وی درباره خروجی این دوره از بازی‌های جدی گفت: کارهای این رویداد نسبت به دوره‌های قبل خیلی بهتر شده است. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های قبل گام‌های اولیه در زمینه بازی‌های جدی برداشته بود که محصولات خیلی قانع‌کننده نبود چون بیشتر بازی‌ها بر مبنای برنامه نویسی بود و نه بر پایه علمی و تحقیقاتی ولی در این دوره بحث‌های علمی و تحقیقاتی بازی‌ها بهتر شده است.

این کارشناس درباره اینکه برای داشتن بازی جدی باکیفیت چه مواردی باید رعایت شود، گفت: در واقع بازی باید متناسب با هدف خاص باشد و تیم علمی پشت این بازی باشد. مشاوره علمی خوب بگیرد؛ تا مخاطب هدف را قانع کند و در درمان و آموزش جامعه هدف استفاده شود.

«هوشا» نشان بازی‌های شناختی

مهدیه کرمی دبیر اجرایی علوم فناوری‌های شناختی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری که در برگزاری ششمین دوره بازی‌های جدی با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای همکاری دارد، گفت: یکی از اهداف ستاد توسعه علوم فناوری‌های شناختی معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، ارتقای سلامت شناختی جامعه است. عملکردی هر جامعه است؛ از این رو مهم است که این سرمایه‌های شناختی را ارتقا دهیم و یکی از ابزارهای کارآمد در این مقوله، بازی‌ها هستند به همین دلیل ما سرآغاز بازی‌های توانمندساز در این حوزه رفتیم.



پرونده ششمین دوره رویداد بازی‌های جدی بسته شد بازی‌های رایانه‌ای فرصتی برای آموزش و درمان افراد خاص

«الف باشی» برترین بازی جدی سال شد

گزارش

سوسن صادقی

خبرنگار

شد و برترین‌های این دوره شناخته شدند. در این دوره بازی «الف باشی» از قم به عنوان برترین بازی جدی سال معرفی شد.

ایرشم) شدند. سجادی گفت: اگر بتوانیم این مسیر رو به رشد را ادامه دهیم محصولاتی خواهیم داشت که در آموزش، صنعت و درمان تأثیرات جدی و اثرگذار داشته باشند. وی با اعلام رضایت نسبی از بازی‌های جدی ارائه شده در این دوره از رویداد گفت: محصولاتی که ارائه شدند برای جشنواره طراحی و ساخته شده بودند و از این رو با صنعتی شدن و استفاده عموم از آنها فاصله دازند ولی در مسیر درستی قرار دارند و می‌توان با تکمیل آن محصول را صنعتی ساخت.

سجادی در پاسخ به این سؤال که برای ارائه بازی‌های بهتر به چه مواردی باید بیشتر توجه شود، افزود: مهمترین موضوع آموزش نیروی انسانی و مهارت بخشیدن به آنها برای تولید این محصولات است.

در چند سال اخیر با مهاجرت نیروی انسانی حوزه بازی‌ها کمبود نیروی انسانی مواجه است و همین جشنواره رویدادهایی که دانشجویان در آن حضور دارند می‌تواند مشوقی برای تربیت نیروی تازه‌نفس باشد که بتوانند جای خالی در این حوزه را پر کنند، تا بتوانیم در آینده بازی‌های بهتر و باکیفیت‌تری را تولید کرده و راهی بازار کنیم.

وی درباره بازاریابی و تجاری‌سازی هم اعتقاد دارد که باید تولیدکنندگان بازی‌های جدی به آلمان‌هایی که برای بازاریابی و تجاری‌سازی نیاز است توجه ویژه کنند. تجاری‌سازی خود محصول شروع می‌شود؛ به این ترتیب که بازی‌سازان باید توجه کنند بازی‌ای که تولید خواهد شد قابلیت تجاری‌سازی دارد یا خیر.

آیین اختتامیه و مراسم معرفی و اهدای جوایز برگزیدگان رویداد جایزه بازی‌های جدی ۱۴۰۲ عصر روز جمعه با حضور وزیر فرهنگ و ارشاد اسلامی در دانشگاه امیرکبیر برگزار

و فضای کار با مشارکت دانشگاهی، استادان و دانشجویان قوی‌تر شود.

رقابت ۸۴ بازی در رویداد ششم مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در این مراسم با اشاره به آثار رسیده به دبیرخانه جشنواره گفت: امسال ۸۴ عنوان بازی برای شرکت در این جشنواره ارسال شد که از میان این تعداد بازی ارسال شده، ۱۵ بازی پس از طی ۱۰ مرحله داوری در حوزه‌های تخصصی علمی و فنی به مرحله نهایی راه یافتند.

محمدامین حاجی‌هاشمی گفت: علاوه بر این ۱۵ بازی داخلی، یک بازی خارجی در بخش بین‌الملل به مرحله نهایی این جشنواره راه یافت و براساس داوری‌های انجام شده بازی «الف‌باشی» حائز رتبه برتر و برنده ۸۰ میلیون تومان هدیه نقدی شد. به گفته مریم طباطبایی مدیر استودیو مندی از قم هدف از این بازی آموزش الفبای به کودکان است البته در کنار آن مفاهیم دیگری مانند کمک کردن، صرفه‌جویی در مصرف آب و غیره گنجانده شده است.

حرکت رو به رشد بازی‌های جدی ابوالفضل سجادی داور ششمین دوره بازی‌های جدی معتقد است بازی‌های جدی در کشور روند رو به توسعه و رشد را طی می‌کند به طوری که حتی محصولاتی که در دوره‌های قبل شرکت کرده بودند، به روزرسانی شده و دوباره در ششمین دوره رویداد بازی‌های جدی شرکت کردند و در بخش توسعه این بازی‌ها صاحب رتبه برتر (مانند بازی راه

میترا جلیلی) دستیارهای صوتی در دنیای فناوریانه امروز کمک قابل توجهی به کاربران می‌کنند ولی بیشتر این دستیارهای هوش مصنوعی از جمله «الکسا» یا «سیری»، معمولاً در دستگاه‌های ثابت مانند بلندگوهای هوشمند جای دارند و با دوشدن از آنها نمی‌توانند به شما خدمات مناسبی ارائه دهند.

اما حالا غول فناوری کره جنوبی (ال‌جی) با هوش مصنوعی جدیدی که به شکل یک روبات چرخدار ارائه داده، مشکل را حل کرده و می‌تواند در گوشه و کنار خانه با کاربران تعامل برقرار کند.



بازی‌های جدی پل ارتباطی بین مطالعات علمی، دانشگاهی و بازی‌سازی است.

این دسته بازی‌ها به کار علمی و تحقیقاتی بیشتری نیاز دارد؛ وقتی بازی را به صورت جدی به عنوان هدف رصد می‌کنیم

دلایلش این است که از طریق علمی طی شده و می‌خواهد برای کودکان نابینا و اوتیسم بازی مهارتی،

آموزشی و حتی درمانی بسازد

بازی‌های جدی پل ارتباطی بین مطالعات علمی، دانشگاهی و بازی‌سازی است.

این دسته بازی‌ها به کار علمی و تحقیقاتی بیشتری نیاز دارد؛ وقتی بازی را به صورت جدی به عنوان هدف رصد می‌کنیم

دلایلش این است که از طریق علمی طی شده و می‌خواهد برای کودکان نابینا و اوتیسم بازی مهارتی، آموزشی و حتی درمانی بسازد

زندگی راحت با یک دستیار هوشمند همه‌کاره

این روبات مجهز به هوش مصنوعی که قرار است به‌زودی در نمایشگاه CES لاس‌وگاس به طور رسمی معرفی شود، در حال حاضر به عنوان «نماینده هوش مصنوعی خانه هوشمند ال‌جی» شناخته می‌شود. روی سراسر روبات که شبیه یک سگ کوچک خانگی است، یک هدفون دیده می‌شود و می‌تواند محیط اطراف را از طریق دوربین‌های اپتیکال و حسگرها درک کند. این روبات می‌تواند روی دو چرخ تعادل خود را حفظ کند و به طور مستقل روی سرامیک و فرش‌ها بچرخد. دوربین‌های به کار رفته در ساخت این روبات کوچک با کمک پلتفرم



برای پیش‌آزمای می‌خواند. این روبات همچنین می‌تواند به شکل سنتی شبیه الکسا مورد استفاده قرار گیرد یعنی با استفاده از تشخیص صدا، فناوری پردازش

همچنین این روبات اگر متوجه رفت و آمد غیرعادی به خانه شود می‌تواند کاربر را مطلع کند. اگر هم پنجره خانه، باز یا چراغ روشن باشد می‌تواند با تشخیص درست مشکل، یک اعلان به گوشی هوشمند کاربر ارسال کند تا از راه دور مسأله حل شود. همچنین روبات می‌تواند با اتصال خود به یک پرز دیواری «هوشمند»، چراغ‌ها را خاموش کند. همچنین هنگامی که کاربر به خانه می‌رسد، این روبات برای احوالپرسی دم در می‌آید و با تجزیه و تحلیل صدا و حالات چهره، احساسات کاربر را تشخیص می‌دهد. سپس با توجه به روحیه کاربر، موسیقی پخش می‌کند



قاب فناوری