

«فرهیختگان» از اولین دورهٔ المپیاد ورزش‌های فناوریانه گزارش می‌دهد

خودروهای خودران با ایده‌های جدید دانشجویی رسیدند

زهرا رضائی - مصفیه قیاسی گروه دانشگاه

حضور در المپیادهای ورزشی برای دانشجویان می‌تواند زمینه‌ساز حضور آن‌ها در رقابت‌های حرفه‌ای باشد. المپادی که برنده‌شدن در آن حتی می‌تواند آینده دانشجویان را تحت تأثیر قرار دهد. در این بین، تلفیق ورزش با تکنولوژی و برنده شدن در رقابت‌های ورزشی با طعم فناوریانه قطعاً جذابیت چند برابری برای دانشجوی امروز دارد. در همین زمینه از اردیبهشت ماه سال گذشته برگزاری مسابقات استانی اولین دوره المپیاد ورزش‌های فناوریانه در کشور آغاز شد تا بالاخره دوره کشوری آن از جمعه هفته گذشته در دانشگاه امیرکبیر برگزار شود. این دانشگاه این روزها میزبان تیم‌های ورزشی دانشجویی در ۳ بخش رباتیک، فناوری و نوآوری و دیجیتال و فیجتیال است که

رقابت فوتبالی ۲۲ تیم به صورت حقیقی و مجازی!

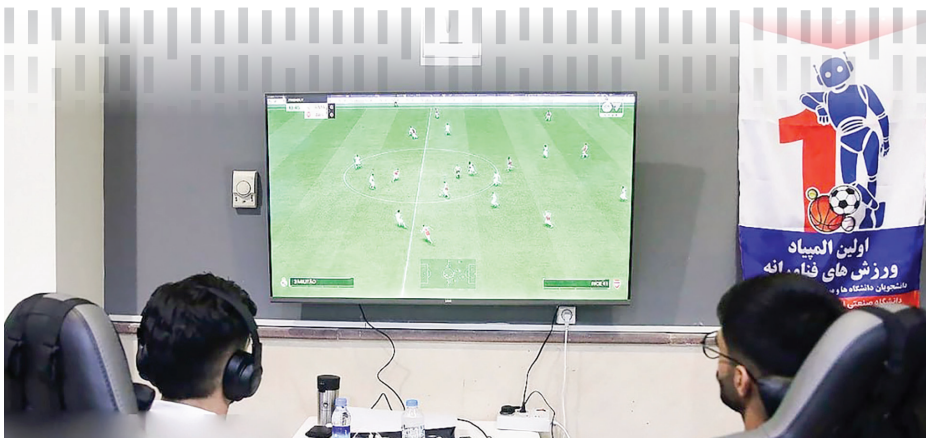
بخش دیجیتال و فیجتیال را باید بخش مهیج اولین دوره المپیاد ورزش‌های فناوریانه دانست که در طبقه‌های دوم و سوم مجموعه ورزشی دانشگاه امیرکبیر برگزار می‌شود. بخش‌هایی که دانشجویان در دو قسمت بازی‌های دیجیتال و فوتسال به رقابت می‌پردازند و قرار است سه‌شنبه دوره فینال این مسابقات برگزار شود. آن‌طور که هادی میری، مسئول کمیته بخش دیجیتال و فیجتیال به «فرهیختگان» گفته در بخش پسران دیجیتال ۳۴ تیم و برای بخش فیجتیال هم ۲۰ تیم حضور دارند. تعداد تیم‌های دختران برای بخش دیجیتال به ۱۰ تیم و برای فیجتیال به ۸ تیم می‌رسد و روز گذشته به رقابت تیم‌های پسران اختصاص داشت. وی گفت: «چون این المپیاد برای اولین بار برگزار می‌شود، برگزارکنندگان تلاش کردند در فراخوان اعلام شده، بتوانیم دانشجویان اکثر دانشگاه‌ها را در رقابت‌ها شرکت دهیم. به همین دلیل دانشگاه‌ها مت کردند تیم‌ها و دانشجویانی را که می‌خواستند به‌صورت انفرادی در این المپیاد حضور پیدا کنند بر اساس معیارها و استانداردهای قابل قبول پایش و به ما معرفی کردند. در مجموع با استقبال خوبی از اولین دوره از المپیاد روبه‌رو بودیم.» مسئول کمیته بخش دیجیتال و فیجتیال اولین المپیاد ورزش‌های فناوریانه با بیان اینکه بازی‌های ما از شنبه ۲۲ شهریورماه شروع شده، گفت: «در بخش دیجیتال، بحث مسابقات PES2024 را داریم؛ اما در بخش فیجتیال، مسابقه فوتسال را برگزار می‌کنیم، یعنی تیم‌هایی که در بخش دیجیتال شرکت می‌کنند، برای بخش فیجتیال باید در بازی فوتسال با یکدیگر رقابت کنند.» میری به داوران این بخش اشاره و تصریح کرد: «برای بخش دیجیتال از دانشجویان دانشگاه امیرکبیر استفاده کرده‌ایم که در ایمن زمینه تخصص دارند، البته از بیرون دانشگاه هم کمک‌هایی داشته‌ایم؛ اما در بخش داوری فوتسال، همکارانمان از انجمن فوتسال وزارت علوم حضور دارند.

به بهانه نخستین دوره این المپیاد گرد هم آمده‌اند. دانشجویانی که برای اولین بار می‌توانند هم پای بازی‌های PS4 بنشینند و هم فوتسال بازی کنند و هم در یک رقابت دانشجویی خودشان را محک بزنند. این البته همه قصه نیست و تیم‌هایی هم هستند که رقابتشان هیچ ارتباطی به انجام ورزش ندارد و تنها برای عرضه محصول و یا خدمات فناوریانه و نوآورانه مرتبط با حوزه ورزش، در این دوره از المپیاد شرکت کرده‌اند. آن‌طور که مصطفی زارعی، مدیر کل تربیت بدنی سازمان امور دانشجویان در روز افتتاحیه المپیاد گفته بود، در مجموع ۷۰۰ دانشجوی دختر و پسر در رقابت‌ها شرکت کرده‌اند که در جای خود قابل توجه است. در این گزارش داوران و شرکت‌کنندگان بخش‌های مختلف المپیاد از حال و هوای این دوره از المپیاد و سهم آن در ارتقای ورزش دانشجویی گفته‌اند.

در مجموع اولین دوره رقابت‌ها فضای مهیجی را برای دانشجویان ایجاد کرده است.»

امکانات بخش بازی‌های دیجیتال و فیجتیال قابل قبول است

سالن بازی‌های دیجیتال روز گذشته کاملاً در اختیار دانشجویان پسر قرار داشت و در بین آن‌ها محدود دانشجویانی را می‌شد پیدا کرد که پشت پیراهشان نام دانشگاهشان درج شده باشد. متین توانا، دانشجوی دانشگاه شیراز یکی از دانشجویان حاضر در محل برگزاری رقابت‌ها، سطح مسابقات را بالا ارزیابی کرده و به «فرهیختگان» گفت: «تا الان در بحث گروهی یا دانشگاه خوارزمی و اصفهان بازی فوتبال PES2024 در انجام داده‌ایم و منتظریم ببینیم در روزهای آینده چه اتفاقی می‌افتد، اما در مجموع شرایط خوبی را در حوزه بازی‌های دیجیتال این المپیاد شاهدیم.» وی با بیان اینکه برای شرکت‌کنندگان بازی دیجیتال فوتبال در نظر گرفته شده است، اظهار داشت: «واقعیت آن است که امروزه بازی‌های دیجیتال زیادی داریم اما چون معروف‌ترین آنها فوتبال است، در اولین دوره المپیاد تمرکز به این بازی معطوف شده است.» توانا به نقش این المپیاد در بازی‌های دیجیتال اشاره کرد و گفت: «از آنجا که برای اولین بار بازی‌های الکترونیک در سطح المپیاد دنبال شده، قطعاً در آینده نگاه‌های بیشتری به این حوزه را شاهد خواهیم بود و این مسئله می‌تواند هم سطح بازی‌ها را ارتقا دهد و هم نگاه دیگر دانشجویان را به این حوزه جلب کند.» وی خاطرنشان کرد: «خوشبختانه امکانات تعیین شده برای المپیاد در بخش دیجیتال در سطح انتظار بوده و مشکلی از این بابت نداریم.»



نوآوری‌های برتر در پارک علم وفناوری امیرکبیر حمایت می‌شوند

سالن فجر دانشگاه امیرکبیر دیروز میزبان داورانی بود که ۲۴ ایده دانشجویی را در حوزه ورزشی ارزیابی کردند؛ سالنی که بخش نوآوری و فناوری در ورزش این دوره از المپیاد در آن برگزار می‌شود و در مجموع قرار است ۵۷ طرح به محک قضاوت گذاشته شود تا این‌گونه ایده‌های نو دانشجویی در حوزه ورزش مجالی برای طرح شدن پیدا کنند. اتفاق مثبت این بخش را باید براساس گفته‌های سیدمسعود قریشی، معاون پارک علم وفناوری دانشگاه صنعتی امیرکبیر و داور این بخش، راه یافتن برگزیدگان به پارک این دانشگاه دانست. وی در این زمینه گفت: «این اولین رویدادی است که در حوزه فناوری‌های ورزشی در کشور برگزار می‌شود و تیم‌های خیلی خوبی از شهرهای مختلف شرکت کرده‌اند. این رویداد در سه محور اصلی دیجیتال ورزشی، فناوری‌های محصولات و خدمات ورزشی و هوش مصنوعی در ورزش برگزار می‌شود. تیم‌های برتر جوایزی از سوی پژوهشگاه تربیت بدنی، پارک علم وفناوری دانشگاه صنعتی امیرکبیر و وزارت علوم دریافت خواهند کرد و می‌توانند جذب پارک علم وفناوری دانشگاه صنعتی امیرکبیر شوند.» داور بخش نوآوری و فناوری المپیاد ورزش‌های فناوریانه درباره سطوح سطحی این رویداد افزود: «این دوره با توجه به اینکه دوره اول بود، سطح کیفی بالایی داشت و انتظار می‌رود این رویداد تبدیل به مدلی شود که توسعه آن در رویدادهای آینده بهتر و بهتر شود.»

ایده‌های دانشجویان چگونه ارزیابی می‌شوند؟

قریشی با اشاره به اینکه این رویداد جنبه آموزشی نیز دارد، عنوان کرد: «ما در قضاوت سه ملاک داریم؛ یکی معیارهای عمومی است که در آن به بحث تیم، تحصیلات و تجربه آن تیم می‌پردازیم. یکی دیگر معیارهای اقتصادی است که در آن به بحث بازار، کشش بازار، عمل ورود به بازار و موضوعات مالی در مباحث اقتصادی می‌پردازیم و آخرین معیار بحث فنی است که در آن سطح آکادمی فناوری آن موضوع و استانداردها و

رقابت ربات‌ها، البته بدون فوتبالیست‌ها و انسان‌نماها

۱۴۰۰ به بعد نسبتاً پودجه کمی به این حوزه اختصاص پیدا کرده و تعداد تیم‌های حاضر ما در عرصه جهانی از حیث کمی کاهش پیدا کرده است.»

جایزه بخش رباتیک با هزینه‌ها همخوانی ندارد

میزهای چیده‌شده در سالن نشان می‌داد که هر تیم متعلق به کدام دانشگاه است. اما آنچه بیش از همه به چشم می‌آمد، حضور ۳ تیم از دانشگاه فناوری‌های نوین آمل بود. میزهایی که نشان‌دهنده سهم بالای این دانشگاه در مسابقات رباتیک این دوره از المپیاد ورزش‌های فناوریانه داشت. افرا وحیدی شمس، سرپرست تیم رباتیک دانشگاه فناوری‌های نوین آمل در این باره گفت: «سه تیم ما که یکی از آن‌ها چهار نفره و مابقی سه نفره هستند، در بخش ربات‌های خودران شرکت کرده‌اند که برخی دوسال و برخی شش ماه یا کمتر روی ربات‌ها کار کرده‌اند و برای مسابقات آماده شده‌اند. البته ربات‌های هر سه تیم با یکدیگر متفاوت هستند و هیچ شباهتی به هم ندارند.» وحیدی شمس در خصوص کارکرد این سه ربات افزود: «ربات‌ها با پردازش تصویر، خطوط روی مسیر، کناره‌های مسیر، خطوط خط‌چین، خطوط متند، سبقت ممنوع و خط‌خطی عابر پیاده امکان حضور در مسابقات شهری را دارند و همچنین یکی دیگر از ربات‌های ما می‌تواند در بخش جاده‌ای شرکت کند؛ چرا که در این بخش، آنچه اهمیت دارد میزان سرعت حرکت ربات است.» سرپرست تیم رباتیک دانشگاه فناوری‌های نوین آمل اظهار داشت: «یکی از چالش‌هایی که در بخش رباتیک داریم، بحث هزینه‌هاست. جوایزی که برای بخش رباتیک در نظر گرفته‌اند به نسبت جوایزی که برای بخش‌های دیگر در نظر گرفته شده است، خیلی خیلی کم است. هزینه‌های ساخت یک ربات ساده ۲۰۰ میلیون تومان است؛ اما با توجه به اینکه در مورد جایزه اعلام به‌خصوصی صورت نگرفته است، صحبت از جایزه در حد ۵۰ میلیون تومان است که حتی زحمت تیم‌ها را در این دو سال پوشش نمی‌دهد، چه برسد به اینکه دانشگاه هم هزینه کرده است.» سرپرست تیم فناوری‌های نوین آمل در آخر به سطح کیفی مسابقات و توانایی علمی تیم‌ها نیز اشاره کرد: «تیم‌های ما امروز می‌توانند خود را در مسابقات نشان دهند و در مسابقات دیگر نیز در این دو سال مثل هیراکاپ و روبوپاک شرکت کرده‌اند و رتبه‌های خوبی کسب کرده‌اند. تیم‌های دیگر نیز خوب هستند و در مسابقات دیگر شرکت داشته‌اند و امروز در اینجا نیز حضور دارند.»



مصنوعی، بلاک چین، اینترنت اشیا و فناوری‌های جدید کاربرد دارند. برای پنل فردا هم ما اعلام کرده‌ایم کسانی که ایده‌هایی برای توسعه ورزش در محیط دانشگاهی دارند، ایده‌هایشان را ارسال کنند. همچنین حدود ۶ یا ۷ داور در هر پنل حضور دارند که ترکیب متنوعی از داوران علوم ورزشی، داوران فنی، داوران کسب و کار و داوران سرمایه‌گذارند تا بتوانیم از زوایای مختلف ایده‌ها را بررسی کنیم که هم عدالت برقرار شود و هم امکان اتصال ایده‌ها به سرمایه‌گذاران را فراهم کنیم.» مسئول کمیته فنی بخش نوآوری و فناوری المپیاد ورزش‌های فناوریانه با تأکید بر اینکه حدود ۵۷ ایده در حال حاضر از حدود ۵۰ دانشگاه به این بخش راه یافته است، گفت: «هر سال در حال برگزاری رویدادهای ورزشی مختلفیم و المپیادهای ورزش‌های همگانی و قهرمانی برگزار می‌شوند. این المپیاد رویکرد بسیار متفاوتی نسبت به بقیه دارد، چون دنیا به سمت فناوری می‌رود، ما نیز باید به سمت فناوری برویم تا بتوانیم از ایده‌های افراد- حتی اگر خودشان جزء ورزشکاران نباشند- حمایت کنیم.» وی گفت: «شاید بیشتر کسانی که در حال حاضر در اینجا حضور دارند، از رشته‌های فنی- مهندسی و حتی هنر، شیمی و... باشند اما می‌توانند به این بخش راه یافته است، کنند. در بحث‌های دیجیتال نیز به همین صورت است. رویکرد دنیا به این سمت می‌رود که ورزش‌های الکترونیک و فناوریانه کم‌کم در حال جافقاند است و با توجه به اینکه نسل جدید، نسل زد و نسل آلفا با تکنولوژی ارتباط بهتری برقرار می‌کنند، ما باید از حالا شرایط را فراهم کنیم تا بدین‌این نسل‌ها در آینده به چه چیزهایی علاقه دارند و علاوه بر اینها بتوانیم زمینه‌ساز این باشیم که با استفاده از تکنولوژی‌های گوناگون ورزش را توسعه دهیم؛ چرا که در برهه‌ای قرار گرفته‌ایم که تحرک بچه‌ها با وجود موبایل کم شده است.»

با اپلیکیشن دوندگی بومی در المپیاد شرکت کردیم

«اپلیکیشن اندازه‌گیری ضربان قلب» و «اپلیکیشن گام‌شمار

هوشمند» و «لباس ورزشی نانو» برخی طرح‌ها و ایده‌هایی بودند که روز گذشته در این سالن از سوی دانشجویان ارائه شدند؛ دانشجویانی که عمده آن‌ها رشته‌های غیرمرتبط با حوزه ورزش دارند اما هدفشان، توسعه تجهیزات موردنیاز برای ورزشکاران حرفه‌ای و عادی است. فاطمه همایون‌فر، دانشجوی رشته مهندسی کامپیوتر دانشگاه جهرم یکی از افرادی است که با «اپلیکیشن گام‌شمار هوشمند» به این دوره از المپیاد آمده است. او درباره این اپلیکیشن گفت: «تیم ما در بخش فناوری‌های نوین شرکت کرده است. ایده ما نرم افزار اِسِپ (STEP) گام‌شمار و ردیاب دوندگی هوشمند است. تیم ما سه نفره است و کار روی این ایده را از دوسال قبل شروع کرده‌ایم.» دانشجوی دانشگاه شیراز درباره نحوه کارکرد این اپلیکیشن عنوان کرد: «روش کار این اپلیکیشن مانند دیگر اپلیکیشن‌های دوندگی است؛ اما کاملاً بومی است. این اپلیکیشن قابلیت ردیابی روی نقشه و پیشنهاددهنده هوشمند در بخش هوش مصنوعی دارد. به این صورت که از کاربر اطلاعات فردی و میزان فعالیت را دریافت و به او پیشنهاد می‌کند هر روز چند قدم، چند کیلومتر و با چه سرعتی بدود.» همایون‌فر با اشاره به اینکه هم‌زینه‌ها بیشتر مربوط به سرور، هاست و نقشه بود، عنوان کرد: «یکی از چالش‌های ما گولگامپ بود که در ایران تحریم بودیم و مجبور شدیم هزینه‌ای صرف پیداکردن افرادی از خارج از کشور کنیم تا برای ما توکن‌های گولگامپ پیدا کنند. علاوه‌بر آن قصد داشتیم از دیتاست برای قد و وزن افراد استفاده کنیم که برای آن از دانشگاه شیراز کمک گرفتیم. این کار حدود ۶ میلیون تومان هزینه داشت و دراین‌بین تنها حمایت دانشگاه این بود که هزینه بلیت حضورمان در این المپیاد را بپردازد!» وی در آخر با اشاره به اینکه اولین دوره این المپیاد خوب است و اگر ادامه پیدا کند می‌تواند بهتر شود، در خصوص برنامه‌های آینده گفت: «ما این اپلیکیشن را در بازار قرار می‌دهیم. همچنین قصد داریم آن را به مدارس و دانشگاه‌هایی بفروشیم که تربیت بدنی و علوم ورزشی برایشان در اولویتند.»