

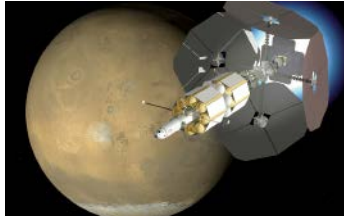
زندگی فناوری

ماشین زمان

ماموریت ۳۹ روزه به مریخ

زمان تحقق احتمالی این فناوری؛ بین سال‌های ۲۰۲۲ تا ۲۰۳۰

🚀 با فناوری امروزی، سفر به سیاره مریخ تقریباً ۲۰۰ روز طول می‌کشد. اما این مدت در آینده‌ای نه چندان دور با استفاده از فناوری راکت‌های پلاسمایی - راکت مگنتوپلاسما با ضربه ویژه متغیر (VASIMR) - شش برابر کمتر شده و فقط به ۳۹ روز می‌رسد. این راکت مجهز به سیستم محرکه پیشرفته فضایی است که از گاز آرگون و امواج رادیویی به شکل نور-منبع انرژی قابل احیایی که در فضا یافت می‌شود- استفاده می‌کند. طرح راکت‌های پلاسمایی، زیر نظر فرانک چانگ دیاز فزانورد ناسا که هفت مرتبه و در مجموع بیش از ۶۰۰ ساعت به فضا سفر کرده و زیر نظر شرکت آداسترا راکت (Ad Astra Rocket) هدایت می‌شود. این طرح تاکنون بودجه‌ای معادل ۳۰ میلیون دلار به خود اختصاص داده است و برای آماده پرواز کردن این راکت، صد میلیون دلار دیگر هم نیاز است.



بنا به گفته چانگ دیاز، شتاب این نوع راکت‌ها در فضا بدون تغییر باقی می‌ماند. پلاسما بخش اصلی این راکت‌هاست. اما مشکل اصلی استفاده از پلاسما، داغ بودن فوق‌العاده زیاد آن است. در حقیقت، دمای آن به بیش از یک میلیون درجه می‌رسد. از طرفی هرچه راکت داغ‌تر باشد، بهتر عمل می‌کند. اما هیچ ماده‌ای را نمی‌توان به چنین پلاسمای داغی نزدیک کرد. خوشبختانه این مشکل با استفاده از میدان مغناطیسی برطرف شد. برای مقابله با این حرارت، پلاسما به درون یک مجرای مغناطیسی هدایت و وقتی از راکت خارج می‌شود، آنقدر خنک شده است که بتواند کار خود را انجام دهد.

راکت‌های پلاسمایی در برابر راکت‌های شیمیایی از نظر مصرف سوخت، بهتر هستند و به جای این‌که حجم بسیاری از سوخت را به یکباره مصرف کنند، مصرف سوخت آنها در یک بازه زمان طولانی و به تدریج صورت می‌گیرد. علاوه بر آن راکت‌های پلاسمایی می‌توانند فضا را از زباله‌های فضایی که به دور زمین می‌چرخند، پاک کنند، ماهواره‌ها را تعمیر کنند و سریع‌تر از هر راکت شیمیایی دیگر منابع مورد نیاز را به فضاها بیاورند از منظومه شمسی برسانند و البته سیارک‌ها را از مسیر برخورد با زمین خارج کنند. راکت پلاسمایی می‌تواند بیش از ۱۹۳ هزار کیلومتر در ساعت حرکت کند. در حالی‌که این سرعت در راکت‌های شیمیایی حدود ۶۴ هزار کیلومتر در ساعت است. چنانچه این راکت‌ها بتوانند فعالیت خود را شروع کنند، سفر به مریخ و سیاره‌های دیگر، در مدت کمی صورت خواهد گرفت و شاید انسان بتواند در سیاره‌های دیگر مانند ماه زندگی کند. زیرا می‌تواند تمام نیازهای خود را با استفاده از منابع زمین تأمین کند. شرکت‌های فضایی حمل بار می‌توانند با استفاده از این راکت‌ها وسایل مورد نیاز انسان را به سیاره‌های دیگر حمل‌کنند.

منبع:Quantumrun

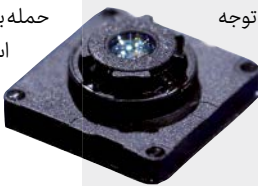
افتتاح فیبرنوری خانگی در روستاهای سمنان

مدیر مخابرات منطقه سمنان از دلایزبان، محمودآباد و حسن‌آباد در کویرهای جنوب سمنان به‌عنوان نخستین روستاهای متصل به شبکه فیبرنوری خانگی در این استان نام برد. آیین افتتاح کابل‌کشی فیبرنوری داخل روستا، روستاهای مهدی‌شهر و سرخه در مجلس شورای اسلامی وفرماندار سمنان برگزار شد. مجید دارائی با اشاره به خدمات ارتباطی ارائه‌شده در بیشتر نقاط شهری و روستایی این استان، گفت: مخابرات منطقه سمنان با اجرای ۱۵ کیلومتر کابل‌کشی فیبرنوری بین روستاهای پنج کیلومتر کابل‌کشی داخل روستا، روستاهای دلایزبان، محمودآباد و حسن‌آباد سمنان را به شبکه فیبرنوری مجهز کرده است. با اجرای این پروژه که با اعتباری بالغ بر ۶۳۰ میلیون تومان انجام شد، بستر مناسب برای برقراری ارتباط تلفن ثابت و دیتا برای بیش از یک هزار خانوار در این مناطق فراهم شده است./ ایسنا



حمله سایبری انتشار روزنامه‌های آمریکایی را مختل کرد

حمله يك بدافزار به سامانه چاپ و توزیع روزنامه‌های آمریکایی باعث اختلال در چاپ برخی نشریه‌های معتبر آمریکایی شده است. بدافزار مهاجم ابتدا به سیستم‌های چاپ رایانه‌ای «تریبون پابلیشینگ» نفوذ کرده که توسط روزنامه‌های یونیون تریبون، نیویورک دیلی نیوز و تایمز مورد استفاده قرار می‌گیرد. این بدافزار سپس به سیستم‌های حیاتی انتشار روزنامه‌های معروف از جمله برخی نسخه‌های وال استریت ژورنال و نیویورک تایمز نیز گسترش پیدا کرد./ دیجیتا



این مسائل را پیش روی شرکت‌کنندگان قرار دادیم به‌علاوه تأکید داشتیم که شرکت‌کنندگان به صورت تیمی و با اعضای که مهارت‌های مختلفی دارند در رویداد شرکت کنند. سجاد زوار در خصوص فرآیند اطلاع‌رسانی شرکت در ایدونو اظهار می‌کند: تحلیل من این است که ۲۰ تا ۲۵ درصد شرکت‌کنندگان از طریق آشنایی قبلی با ما شرکت کرده‌اند. بقیه از طریق منتورها و اطلاع‌رسانی‌ها در فضای مجازی و خبرگزاری‌ها در این رویداد شرکت کرده‌اند. بیشتر اطلاع‌رسانی ما از طریق فضای مجازی و با حمایت جام جم، نسیم آئلاین و ایرنا انجام شد. متأسفانه بقیه خبرگزاری‌ها بعد تبلیغاتی رویداد ایدونو را می‌دیدند و مشارکت چندانی نکردند. هزینه شرکت در برنامه ۱۰ هزار تومان بود، ولی بیشتر شرکت‌کنندگان و بخصوص دانشجویها با کد تخفیف در این رویداد شرکت کردند.

معضل کم‌توجهی به کسب و کارهای حوزه فرهنگ و رسانه

از مدیر روابط عمومی مرکز نوآوری فرهنگی امید پرسیدم با توجه به این‌که از بعد فرهنگی ما داعیه‌دار پیشگازنی و حرف‌های فراوانی در این حوزه هستیم، چرا ایدونو اولین رویداد این حوزه در نوع خود محسوب می‌شود؟ سجاد زوار در پاسخ می‌گوید: با وجود ۴۰ سالی که از انقلاب اسلامی می‌گذرد، عجیب است که این اولین رویداد بوده، اما به هر حال شروع خوبی است. شاید یکی از دلایل این امر این است که شرکت‌های فرهنگی در این زمینه به جای همکاری و تشریک مساعی با یکدیگر رقابت‌های نابجا دارند و در پس ذهنشان این است که برگزارکننده رویداد خودشان باشند. ما این رویداد را ابتدا با سه حامی شروع کردیم، اما بعدها حامیان دیگری متناسب با چالش‌هایی که داشتند به ما ملحق شدند و این اتفاق دلگرم‌کننده‌ای بود و نشان می‌داد در این زمینه نیازهایی وجود دارد.

مدیر روابط عمومی مرکز امید در تشریح مهم‌ترین دستاوردهای رویداد ایدونو می‌گوید: ما صندوق سرمایه‌گذاری و شتاب‌دهنده‌ها را گرد هم آوردیم تا بعد از این رویداد، نه‌تنها برنده‌ها، بلکه همه تیم‌هایی که ایده‌های خوبی داشته باشند و طرح‌نامه مناسب ارائه کنند، بتوانند از امکانات شتاب‌دهنده، مشاوره‌ها و متورها و دیگر حمایت‌های جانبی برای ادامه کار خود استفاده کنند.

زوار در پایان تصریح کرد: ما از همه فعالان حوزه فرهنگ و رسانه دعوت می‌کنیم با شتاب‌دهنده امید برای برگزاری رویدادهای مشابه در ارتباط باشند. ما قطعاً تا جایی که در توانمان باشد به آنها کمک خواهیم کرد. 🌱

جایزه ویژه: تیم اسپاکو



سیدمحمد میرحسینی، مدیر تیم طراحی بازی‌های دیجیتال اسپاکو که تیمش جایزه ویژه رویداد ایدونو را با نظر داوران به خود اختصاص داد، درباره ایده کسب و کار خود به جام جم می‌گوید: ما پنج سال است که در زمینه بازی‌های رایانه‌ای فعالیت داریم و در ایدونو بازی لوبیلند را رونمایی کرده‌ایم که پلتفرمی با زیربنای فرهنگی دارد. ما داستانی که در یمن و نبردهای خونین این روزه‌ای آن سرزمین رخ می‌دهد را به شکل یک بازی همه‌پسند و مورد علاقه سنین مختلف ارائه کرده‌ایم.

وی می‌افزاید: تفاوت بازی ما با سایر بازی‌های دیگر این است که به سبک دفاع از برج (Tower defence) و تیمی اجرا می‌شود. کاربرهای مختلف به صورت آنلاین با هم می‌توانند بازی کنند. میرحسینی درباره مهم‌ترین چالش پیش روی تیم‌شان برای توسعه محصول می‌گوید: مشکلی که باید بر آن غلبه کنیم جذب سرمایه‌گذار است. بچه‌های تیم ما عمدتاً در اراک مستقر هستند. ما بیشتر بازی آرما رو بو را ساخته بودیم که در جشنواره ابن سینا و نانو ورلڈ در جشنواره خوارزمی جوایزی را به خود اختصاص داده بود.

میرحسینی تأکید می‌کند: خوشبختانه در شتاب‌دهنده امید حمایت‌هایی مثل اسکان و ارائه کمک هزینه‌ها برای تیم ما انجام خواهد شد، اما نباید فراموش کنیم برای صنعت بازسازی سرمایه‌گذاری‌های هنگفتی در سراسر جهان می‌شود و ما هم می‌خواهیم محصولی باکیفیت و قابل رقابت ارائه کنیم، بنابراین امیدواریم حمایت‌های بیشتری از بازسازان فرهنگی شود.



جام جم از ایده‌های نوآورانه فعالان حوزه فرهنگ و رسانه در رویداد استارت‌آپی ایدونو گزارش می‌دهد

از فکر تا فروش

🌱 رویداد ایدونو (مخفف ایده و نوآوری) با هدف افزایش اطلاعات کاربردی کسب و کار در

حوزه فرهنگ و رسانه و همچنین تشکیل جامعه‌ای از فعالان حوزه فرهنگ و رسانه‌ای، چهارشنبه و پنجشنبه، پنجم و ششم دی ۹۷ در مجتمع شکوفایی با شرکت ۳۴ تیم علاقمند و مستعد برگزار شد.

در مرحله نخست، پیش‌رویداد ایدونو ۲۹ آذر برگزار شده بود. در پیش‌رویداد شرکت‌کنندگان ابتدا با مرکز نوآوری فرهنگی امید و چالش‌های رویداد آشنا شدند و سپس در کارگاه‌های ایده‌فرینی و آشنایی با مدل‌های کسب و کار بوم ناب، مهارت‌های تیم‌سازی در کسب و کارهای نوپا شرکت کردند؛ اما در رویداد ایدونو شرکت‌کنندگان به



کاظم کورکم

دانش

ایده‌های رسانه‌ای همچون فیلم مستند و داستانی، انیمیشن، بازی‌های دیجیتال، موشن گرافیک، نماآهنگ، واقعیت افزوده و واقعیت مجازی، شبکه‌های اجتماعی، توزیع یا اکران محصولات چندرسانه‌ای، کمپین‌سازی و همچنین ایده‌های فرهنگی مانند خدمات آموزشی، تولیدات آموزشی، نشریات پژوهشی، تحقیق و توسعه، داده کاوی و... از چالش‌های مورد بررسی در رویداد ایدونو بود. مرکز نوآوری فرهنگی امید یا همان شتاب‌دهنده امید مجری نخستین رویداد کسب و کار در حوزه فرهنگ و رسانه با سبک استارت‌آپ و یکند بود که هفته گذشته موفق شد رویداد ایدونو را با موفقیت به سرانجام برساند تا نشان دهد حوزه فرهنگ و رسانه نیز می‌تواند علاوه بر کمک به پویایی آحاد جامعه در حوزه کسب و کار نه تنها هزینه‌بر نباشد، بلکه با خلاقیت و آموزش و دانش بتواند همچون اهرمی اشتغالزا در شرایط دشوار اقتصادی این روزهای کشور ظاهر شود.

🌱 پیش‌زمینه‌های آغاز به کار ایدونو

مدیرعامل مرکز نوآوری فرهنگی امید، در خصوص پیش‌زمینه شکل‌گیری رویداد ایدونو می‌گوید: ما پیشتر در چند برنامه به شکل مشارکتی حضور داشتیم، اما از آنجا که هیچ‌کدام به حوزه فرهنگ و رسانه اختصاص نداشت، نتیجه مورد نظرم‌ان را نگرفتیم. از این رو پیشقدم شدیم در قالب یک مسابقه رویداد ایدونو را طراحی و فراخوان آن را منتشر کنیم.

وی اشاره می‌کند: فکر می‌کنم ایدونو به عنوان اولین رویداد متمرکز این حوزه در کشور، تجربه مثبت و موفق‌ی بود. اما کاستی‌های آن در زمینه فراخوان و کمک‌های مربوط به قبل از شکل‌گیری ایده‌ها می‌تواند بهبود یابد.

رتبه دوم ایدونو: تیم قنات



برنده تندیس ایدونو ۳۰ میلیون تومان وجه نقد + ورود به دوره شتاب‌دهی مرکز نوآوری فرهنگی امید + سرمایه‌گذاری به ارزش بیش از ۱۴۰ میلیون تومان رضا کریمی از تیم قنات که موفق به کسب رتبه دوم بخش ایده‌ها شده است در خصوص چگونگی اطلاع از رویداد ایدونو به جام جم می‌گوید: از طریق دوستانم متوجه شدم این رویداد برگزار می‌شود و این که مرکز امید در حقیقت یک شتاب‌دهنده فرهنگی است. ما در زمینه تولید کارهای مستند فعالیت داریم و ایده ما نیز در زمینه ساخت کارهای کوچک از رویدادهای ناگفته تاریخ است که به گسترش (وابرال شدن یا ویروسی شدن) به مرکز امید ارائه دادیم. مدل کار ما کمی متفاوت است و مبتنی بر محصول است و از این نظر شاید لزوما فرآیندی استارت‌آپی نباشد. از کریمی پرسیدم آیا فکر می‌کنید جوایز در نظر گرفته‌شده کافی است؟ وی در پاسخ می‌گوید: طبیعتاً وقتی ایده‌ای را می‌خواهیم به نتیجه برسانیم به رخ دادن چند اتفاق نیاز داریم. یکی بحث‌های مالی و دیگری امکاناتی است که در اختیار اعضای تیم قرار می‌گیرد. اینها انگیزه مهمی برای اعضای تیم استارت‌آپی محسوب می‌شود. در حوزه فرهنگ خلأ برگزاری چنین رویدادی حس می‌شد و می‌بینیم به مقوله تجاری‌سازی فرهنگ و رسانه نگاه ویژه‌ای نشده است. در صورتی که امروز و با ایده‌هایی که مطرح شد، دیدیم که این حوزه چقدر می‌تواند پرمخاطب باشد.

رتبه سوم: تیم مانگامستر



برنده تندیس ایدونو ۲۰ میلیون تومان وجه نقد + ورود به دوره شتاب‌دهی مرکز نوآوری فرهنگی امید + سرمایه‌گذاری به ارزش بیش از ۱۴۰ میلیون تومان حسین لیک‌کامی از تیم مانگامستر که موفق به کسب رتبه سوم رویداد ایدونو شدند در خصوص ایده تیم‌شان به جام جم می‌گوید: کار ما استفاده از روش آموزشی با استفاده از کتاب‌های داستان‌محور و شخصیت‌محور بر اساس سبک هنری مانگا است (معادل کمیک در زبان ژاپنی که در فارسی معادل «پی‌نما» برای آن در نظر گرفته شده است) تا بتوانیم لذت‌بخش و به صورت سطح‌بندی‌شده تولید کنیم. به این ترتیب دانش‌آموز با شخصیت‌پردازی یکسان مانگاهای ما، هم داستان را می‌خواند و هم به هنگام مطالعه مطالب درسی را می‌آموزد.

لیک‌کامی درباره شیوه عرضه محصول تیم‌شان می‌گوید: ما این کتاب را به صورت فیزیکی و مجازی از طریق فروشگاه‌های اینترنتی به مخاطبان عرضه می‌کنیم. علاوه در نمایشگاه‌ها و رویدادهای مختلف شرکت می‌کنیم. همچنین محصولمان را از طریق وبگاه‌ای که برای این ایده راه‌اندازی می‌کنیم عرضه خواهیم کرد. به این ترتیب والدین دانش‌آموزان می‌توانند این محصول را تهیه کنند. این فعال حوزه فرهنگی تصریح می‌کند: ما رقبای قدری داریم، اما بازار وسیعی نیز پیش روی ماست. نوآوری‌های ما می‌تواند کمک کند تا سهمی از این بازار را به محصول خودمان اختصاص دهیم.

رتبه اول ایدونو: تیم دارت



برنده تندیس ایدونو ۵۰ میلیون تومان وجه نقد + ورود به دوره شتاب‌دهی مرکز نوآوری فرهنگی امید + سرمایه‌گذاری به ارزش بیش از ۱۴۰ میلیون تومان علیرضا اسکندری از تیم دارت که به انتخاب داوران موفق به کسب رتبه اول رویداد ایدونو شد در توضیح ایده کسب و کاری خود که در مرحله آغاز توسعه است به جام جم می‌گوید: دارت یک پلتفرم و موتور جست‌وجو برای پیدا کردن تخصصی صفحه‌های شبکه‌های اجتماعی است. به این ترتیب که امکان ثبت این صفحات را برای مدیران آنها به منظور کسب درآمد ایجاد می‌کند و از طرف دیگر برای کسانی که کسب و کار دارند و محتوایی برای انتشار تولید می‌کنند، این امکان را ایجاد می‌کند که صفحه‌ها را به صورت موضوعی جست‌وجو کنند.

اسکندری می‌افزاید: ما سعی می‌کنیم از طریق بازاریابی، مدیران کانال‌ها را در شبکه‌های اجتماعی ترغیب به ثبت کانال‌شان در دارت کنیم و بعد از طریق ربات‌های تلگرامی محتوای صفحات را می‌خوانیم و گزارش‌های تحلیلی در قسمت جست‌وجو می‌نویسیم. به این ترتیب مثلاً اگر فردی در حوزه کودکان محتوایی منتشر می‌کند، در این صورت مادران می‌توانند با جست‌وجو در این سامانه کانال‌های مورد علاقه‌شان در زمینه کودکان را پیدا کنند. وی درخصوص این‌که ویژگی طرح‌شان چه بود که رتبه اول را کسب کرد می‌گوید: ما تیم ارائه خوبی داشتیم. علاوه ایده‌ای را مطرح کردیم که نیازهای پیچیده‌ای نداشت و قابل اجرا بود. تیم ما تجربه موفق در استارت‌آپ‌های دیگر هم داشت.