

اشاره

ایران در انتظار میزبانی

گفت وگو با مسئول برگزاری مسابقات روبوکاپ

دکتر موسی خانی رئیس دانشگاه آزاد قزوین و مسئول برگزاری این مسابقات یکی از پرکارترین افراد حاضر در سالن نمایشگاه بود. وی ۳۹ساله و دارای مدرک دکترای مدیریت است و ۱۴ سال است که ریاست دانشگاه قزوین را بر عهده دارد و درس مدیریت استراتژیک را نیز تدریس می کند. با وی گفت‌وگویی انجام دادیم که در پی می‌آید.

■ ■ ■

■ **مجزوز این مسابقات برای چندمین بار اخذ شده است؟**

پس از یک سال مذاکره با فدراسیون جهانی روبوکاپ کشورمان موفق شد که پنجمین مجوز برگزاری مسابقات آزاد روبوکاپ جهان را پس از کشورهای ژاپن، آلمان، هلند و آمریکا دریافت کند که از این لحاظ دارای اهمیت شایانی است. در اصل اخذ مجوز دو سال پیش انجام شد. (البته با توجه به شناخت تیم قزوین و تعامل بین آن و فدراسیون جهانی.) ما امیدواریم که در آینده‌ای نزدیک مسابقات جام جهانی روباتیک را نیز در ایران برگزار کنیم.

■ **مسابقات جام جهانی روبوکاپ در آینده در چه کشور هایی برگزار می‌شود؟**

مسابقات روبوکاپ معمولاً همزمان با مسابقات مهم دیگر در جهان صورت می گیرد. مثلاً همزمان با برگزاری جام جهانی این مسابقات در سال ۲۰۰۶ در آلمان برگزار می‌شود. سال ۲۰۰۷ در آمریکا، سال ۲۰۰۸ همزمان با المپیک در کشور چین و ما امیدواریم که در سال ۲۰۰۹ در ایران برگزار شود.

■ **این مسابقات با چه هدفی برگزار می‌شود و چه ویژگی هایی دارد؟**

با هدف توسعه دانش روباتیک، تمام علاقه‌مندان و دانشجویان و حتی دانش‌آموزان (برگزاری لیگ جونیور برای نوجوانان) را مدنظر قرار داده‌ایم که سبب جذب دانش‌آموزان به حوزه روباتیک و تولید این دانش می‌شود. در مجموع هدف اصلی ما گسترش این دانش در کشور و نیز امکان حضور همه تیم‌ها در این مسابقات آزاد بین‌المللی و آشنا شدن با این مسابقات است.

■ **نحوه شرکت و ثبت نام در مسابقات چگونه بوده است؟**

شرکت در مسابقات از طریق اینترنت و ای‌میل بوده است.

■ **اهمیت مسابقات تا چه اندازه است؟**

از سال آتی میلادی حضور در جام جهانی روبات‌ها موسوم به روبوکاپ در تعدادی از لیگ‌ها منوط به حضور در مسابقات آزاد بین‌المللی و نیز دریافت تأیید فنی از سوی میزبان مسابقات آزاد شده است. این مسابقات که با محوریت معاونت پژوهشی دانشگاه آزاد اسلامی برگزار می‌شود، مقدمه‌ای برای دریافت مجوز برگزاری جام جهانی روبات‌ها در سال ۲۰۰۸ میلادی است.

■ **آیا دانشگاه‌های آزاد بودجه پژوهشی و تحقیقاتی دارند؟**

بله، در مجموع ۵ درصد از کل شهریه‌ها به کارهای تحقیقاتی و پژوهشی تعلق می‌گیرد و نیز باشگاه پژوهشگران جوان انجمن‌های علمی دارای بودجه برای این زمینه هستند و تا حد اکثر ۹ درصد بودجه دانشگاه‌ها نیز مربوط به تحقیقات است و اگر این مبالغ به دانشجویان برای تحقیق نرسد به صندوق پژوهشی سازمان بازمی‌گردد و در آنجا نیز فقط باید صرف کارهای پژوهشی شود. هدف آن است که واحد دانشگاهی توجه داشته باشد که این مبلغ فقط برای تحقیق است و صرف کارهای دیگر نخواهد شد.

■ **مسابقات به چه صورت و در چند بخش انجام می‌شود؟**

مسابقات با حضور ۱۱۷ تیم از دانشگاه‌ها و دبیرستان‌های سراسر کشور و پنج تیم از کشورهای ایالات متحده آمریکا، چین، مکزیک و اسپانیا و در چهار بخش اصلی یعنی روبات‌های فوتبالیست کوچک (جونیور) برای دانش‌آموزان، روبات‌های امدادگر که به دو گروه کنترل از راه دور و اتونوموس تقسیم می‌شوند و نیز لیگ شیه‌ساز امداد و لیگ شیه‌ساز فوتبال که به ۳ گروه شیه‌ساز مربی فوتبال، فوتبال دوبرعی و فوتبال سه‌بعدی تقسیم‌بندی می‌شوند.

■ **چه سخنی با مسئولان و سایر افراد دارید؟**

از طرف مجلس شورای اسلامی باید مجوز جدیدی برای محققان صادر شود که کارهای پژوهشی به میزان بیشتر و با سرعت بالاتری انجام شود. مثلاً بسیاری از تجهیزات که لازم داریم، ماه‌هاست که خریداری شده ولی در گمرک کشور ضبط شده است و خیلی دیر به دست ما می‌رسد. البته آقای دانش‌جعفری، وزیر محترم دارایی، دستوروی صادر کردند که این مشکل حل شود ولی به ما اعلام کردند که فقط از طریق مجلس قابل حل است. از طرف دیگر می‌توان گفت صنایع «های‌تک» (صنایع با تکنولوژی سطح بالا) در کشور ایران را نمی‌گیرد زیرا زیروساخت‌ها در کشور ما دینامیک نیست و انعطاف ندارد و مثلاً جنس جدیدی که در کشور تولید می‌شود تا زمانی که به بازار آید، به دلیل وجود تکنولوژی برتر تولیدات خارجی، قدیمی می‌شود که باید به این نکته توجه کافی داشته باشند. اگر کشور را به سمت اصلی دانش هدایت کنیم، می‌توانیم صادرکننده تکنولوژی باشیم، زیرا سخت‌افزار آن را در اختیار داریم. مثلاً برای خرید یک دوربین دیجیتال ۱۰۰ دلار می‌پردازیم، یعنی ۱۰۰ دلار ارز از کشور خارج می‌شود و این در مورد صنایع پیشرفته میلیون‌ها دلار است و ما می‌توانیم جلوی این خروج ارزها را گرفته و تکنولوژی را گسترش دهیم.

نخستین دوره مسابقات بین‌المللی روبوکاپ آزاد ایران معروف به «IRAN Open2006» به همت معاونت پژوهشی دانشگاه آزاد در هجدهم فروردین گشایش و سه روز ادامه یافت. این مسابقات در سالن مینا واقع در محل دائمی نمایشگاه‌های بین‌المللی تهران برگزار شد و مسئولان دانشگاه آزاد از تمام علاقه‌مندان به روباتیک به ویژه جوانان و دانش‌آموزان برای تماشای این مسابقات در محل رقابت‌ها دعوت کرده بودند.

مراسم افتتاحیه در ساعت ۱۰

صبح روز جمعه هجدهم فروردین با حضور مقامات دانشگاه آزاد آغاز شد.

در ابتدای مراسم دکتر ترابی معاون پژوهشی دانشگاه آزاد سخنرانی کرد و از عدم ارتباط صنعت و دانشگاه و نیز عدم تعامل با جهان خارج گله کرد و آنها را دو نکته مهم در آسیب‌شناسی معرفی کرد و گفت که در ایران باید سیستم تولید علم به وجود آید. وی همچنین در مورد تاریخچه جهانی شدن صحبت کرد و آن را به سه دوره تقسیم کرد. دوره نخست از ۱۸۷۰ تا

۱۹۱۰ بود که رگه‌های اول جهانی شدن به وجود آمد. دور دوم پس از جنگ جهانی دوم آغاز شد و از سال ۱۹۵۰ تا ۱۹۸۰ ادامه داشت و طی آن نهادهای مالی و پولی بین‌المللی ایجاد شدند و به نوعی کشورها به توسعه‌یافته و عقب‌مانده تقسیم‌بندی شدند، حال آنکه کشورهایی همچون تایوان، کره جنوبی و سنگاپور از موقعیت‌های آن دوره استفاده کردند و به توسعه ادامه دادند. دوره سوم نیز از ۱۹۸۰ آغاز شد و تا زمان حاضر ادامه دارد و طی آن آزادسازی بازارهای مالی به کمک فناوری اطلاعات رخ داد و جهان به یک دهکده جهانی تبدیل شد. وی همچنین اضافه کرد که برای توسعه علمی، توسعه اقتصادی پیش‌نیاز است و باید با جهان خارج و به ویژه کشورهای توسعه‌یافته تعامل خوبی داشت. به طور مثال انجام پروژه‌های تحقیقاتی مشترک، شرکت در سمینارها و حتی مسابقات بین‌المللی از این جمله است.

وی در مورد این دوره از مسابقات گفت : در این مسابقه امکان رقابت با تیم‌های داخلی و خارجی به طور کامل میسر است و این مسابقه و رقابت‌ها ملایکی است برای ارزیابی تیم‌های برجسته و حضور آنها در مسابقات جهانی و تیم‌های قهرمان به مسابقات جهانی ۲۰۰۶ آلمان اعزام خواهند شد.

پس از آن پروفیسور «گرهارد» نماینده فدراسیون جهانی روبوکاپ به جایگاه رفت و سخنانی ایراد کرد. وی در ابتدا از مسئولان برگزارکننده مخصوصاً دکتر موسی خانی (مسئول برگزاری مسابقات) به دلیل دعوت از وی تشکر و قدردانی کرد و افزود: امسال دهمین سال تولد روبوکاپ در جهان است و در حقیقت در ارتباط با هوش مصنوعی اتفاق و رویداد مهمی است. در زمینه علم روباتیک و قوانین آن و نیز نوآوری‌های هوش مصنوعی تغییرات زیادی انجام شده‌است و ادامه هم خواهد داشت. هدف از تشکیل روبوکاپ این بود که در سال ۲۰۵۰ یک تیم از روبات‌های انسان‌نما با تیم منتخب جام جهانی مسابقه فوتبال داده و آنها را شکست بدهند. البته هدف فقط بازی نیست و مسائل خیلی مهم دیگری هم وجود دارد، به طور مثال تشویق دانشمندان و دانشجویان در زمینه هوش مصنوعی و تحقیق می‌کنند تا در نهایت موجب پیشرفت علمی کمک به افراد جامعه شود. ما این اهداف را در قالب مسابقه‌هایی مانند روبات‌های آتش‌نشان، روبات‌های امدادگر و غیره به مردم نشان می‌دهیم.

اهداف روبوکاپ تشویق دانش‌آموزان و تعیین شرایطی است که بتوانند نظریاتشان را در این زمینه ارائه دهند، مانند نجات بشر از بلایای طبیعی همچون زلزله که کشورهای ایران و ژاپن به آن گرفتار شده‌اند و روبات‌های امدادگر در این زمینه بسیار کمک می‌کند زیرا در برخی مکان‌ها کاری از دست انسان‌ها و حتی سگ‌های باهوش برنمی‌آید. ما تازه این راه را شروع کرده‌ایم و در این زمینه هر مشکلی که پیش آید نباید ما را دلسرد کند. وی در ادامه گفت : فدراسیون جهانی روباتیک، کشور ایران را بسیار مهم می‌داند و ایران از سال ۱۹۹۸ از معدود کشورهایی بود که این فعالیت را آغاز کرده است. با برگزاری این دوره از مسابقات آزاد روباتیک، ایران وارد دوره جدیدی در این زمینه شده است. ما امیدواریم مردم ایران با برگزاری مسابقات دیگر و حضور در جام جهانی روباتیک و مخصوصاً مسابقات بین‌المللی بیش از پیش خودش را به اهداف ما نزدیک کند. وی در نهایت از برگزاری این مسابقات ابراز خرسندی کرد و از کمیته برگزاری و نیز شرکت‌کنندگان تشکر نمود.

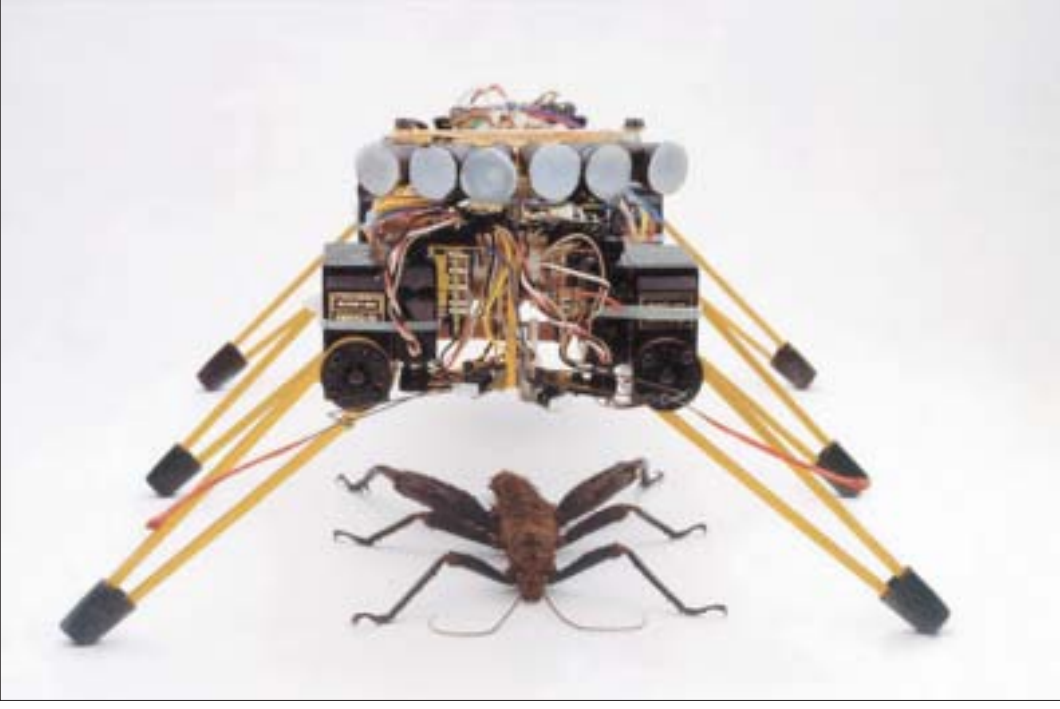
یکی دیگر از سخنرانان دکتر ملاباشی معاون دانشجویی وزارت علوم و تحقیقات بود و در صحبت‌هایش بیشتر بر این تأکید داشت که هر چند تولید علم در ایران اندک است ولی شدت زیادی دارد. (این سخنان در اصل جوابی بود به صحبت‌های دکتر ترابی که در این مورد گلايه مند بود) و برگزاری همین مسابقه‌ها را نشان از توسعه علم در کشور می‌دانست! در نهایت آخرین سخنران مراسم افتتاحیه دکتر عبدالله جاسبی رئیس دانشگاه آزاد اسلامی بود. وی صحبت‌هایش را با این موضوع شروع کرد که ما در سه محور مهم حرکت هایمان را توسعه می‌دهیم :

تکنولوژی

رقابت روبات‌ها

گزارشی از اولین مسابقات آزاد روباتیک در ایران

علیرضا سزاور



ربات روباتیک در مسابقات آزاد روباتیک

۱- جنبش نرم افزاری، ۲- مسابقات روبوکاپ که در اصل نقطه اوج تکنولوژی امروز ما را تشکیل می‌دهد. ۳- کرسی نظریه‌پردازی.
وی در ادامه سخنان خود گفت که قبل از انقلاب ۱۶۵ هزار دانشجو تحصیل می‌کردند، که امروز به بیش از دو میلیون نفر رسیده است. امروز در هر شهری از کشور یک واحد یا شعبه از دانشگاه آزاد ایجاد کرده‌ایم و از نظر کمی به شدت دانشگاه‌ها را گسترش داده‌ایم. وی در ادامه صحبت‌هایش مدعی شد دانشگاه آزاد اکنون در حال تبدیل این کمیت به کیفیت است. (دانشگاه آزاد در حالی بعد از ۲۵ سال به یاد کیفیت افتاده است که در تمام جهان اول به کیفیت در دانشگاه توجه می‌کنند و سپس به کمیت یا لااقل به موازات همدیگر به آن توجه دارند.) وی ادامه داد در برنامه پنج‌ساله سوم قرار بود ۱/۵ درصد از تولید ناخالص ملی به پژوهش اختصاص پیدا کند. ولی به نصف این میزان کاهش یافت اما در برنامه پنج‌ساله چهارم که امسال سال دوم آن است سه درصد از تولید ناخالص ملی به پژوهش اختصاص می‌یابد که دو درصد از آن به سازمان‌ها، دانشگاه‌ها و ارگان‌های دولتی اختصاص می‌یابد و یک درصد به بخش غیردولتی که سهم دانشگاه آزاد از این یک درصد باید بیشترین باشد. مسئله دیگر اینکه در توسعه و پیشرفت یک کشور مخصوصاً از لحاظ تکنولوژی نقش اول را نیروی انسانی بر عهده دارد و ما در نیروی انسانی متخصص در جهان رتبه اول را داریم و هیچ کشوری در جهان در ۲۵ سال گذشته در زمینه تعداد دانشجویان این مقدار رشد نداشته است. وی در مورد برنامه‌های عقب‌مانده و روش‌های غلط آموزش در دانشگاه‌ها هیچ سخنی به میان نیاورد و حتی از برنامه‌هایی که یک کشور پس از تربیت دانشجویهای نمونه باید داشته باشد همانند اشتغال و غیره حرفی نزد. دکتر جاسبی در ادامه سخنانش گفت زمانی تعداد دانشجویان دکترا در کشور انگشت شمار بود ولی اکنون نزدیک به ۱۵ هزار دانشجوی دکتری تخصصی در دانشگاه آزاد داریم، همین‌طور هرساله در دوره فوق‌لیسانس نزدیک به سی هزار فارغ‌التحصیل داریم.

نیاز به نیروی علمی نیز اگر گوییم به‌طور کامل ولی بخش عمده‌ای از آن رفع شده است. (این در حالی است که برخی از کسانی که در دانشگاه آزاد تدریس می‌کنند افرادی هستند که تدریس شغل دوم و سوم آنها است و این یکی از عوامل افت کیفیت در دانشگاه آزاد است.) وی همچنین در ادامه سخنانش اضافه کرد، اکنون باید کمرنبندها را محکم‌تر ببندیم و برای تحقق آن سه محور مهم گفته شده، خودمان مبتکر باشیم و اینگونه نباشد که طرحی در جاهای دیگر اجرا شود و تمام اهتمام دانشمندان ما فقط شرکت در آنها باشد بلکه تمام جهان و از جمله اروپا و ایالات متحده و غیره در مسابقات ابداعی ما شرکت کنند. وی در نهایت از تمام دست‌اندرکاران این مراسم تشکر کرد و گفت : امیدوارم این کار آغاز یک حرکت بزرگ و فراگیر برای مسابقه‌های بیشتر و باشکوه‌تر باشد.

پس از این سخنرانی مراسم افتتاحیه که در طبقه سوم

اولین دوره مسابقات بین‌المللی روبوکاپ آزاد ایران پایان یافت. در لیگ «امداد واقعی» روبات MRL از دانشگاه آزاد اسلامی قزوین قهرمان شد و روبات‌های دانشگاه خواجه نصیر طوسی و دانشگاه دولتی کرمانشاه هم در مقام‌های بعدی قرار گرفتند. در این لیگ که بیشترین تماشاگر را به خود جلب کرده بود هوشمندترین و قوی‌ترین روبات هم مورد ارزیابی قرار گرفت که در هر دو رشته روبات MRL دانشگاه آزاد اسلامی قزوین برگزیده شد.

در لیگ «شیه‌ساز فوتبال سه‌بعدی» (D3) نیز تیم آریا از دانشگاه امیرکبیر به مقام نخست رسید وتیم ZJU-base از چین دوم و تیم‌های کاسپین از دانشگاه علم و صنعت و آریان از دانشگاه آزاد اسلامی قزوین مشترکاً به مقام سوم رسیدند. بر اساس این گزارش در لیگ «شیه‌ساز فوتبال دو بعدی» (D3) نیز تیم‌های مرصاد از مدرسه علامه حلی مقام اول را کسب کرد و تیم‌های عرفان و نمسیس از آموزش و پرورش تهران به مقام‌های بعدی رسیدند. در لیگ «شیه‌ساز مربی فوتبال» تیم MRL از دانشگاه آزاد اسلامی قزوین مقام اول را از آن خود کرد و تیم‌های پاسارگاد از دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران جنوب و کاسپین از دانشگاه علم و صنعت در رده‌های دوم و سوم قرار گرفتند. در لیگ «شیه‌ساز امداد و نجات» تیم SBCE-SAVIOUR از دانشگاه شهید کاسپین و پاسارگاد از دانشگاه علم و صنعت و دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران جنوب مقام‌های بعدی را از آن خود کردند.

در لیگ جونیور مخصوص نوجوانان که با استقبال دانشگاه آزاد اسلامی قزوین روبه‌رو شد در بخش دو در دو تیم مدرسه پسرانه علامه حلی یک به مقام نخست رسید و تیم مدرسه دخترانه راه رشد هم در پله دوم ایستاد.

بالاخری انجام شود. یکی دیگر از تیم‌های شرکت‌کننده، تیم دانشگاه شهیدرجایی بود که در بخش شیه‌ساز امداد شرکت کرده بود و جزء تیم‌های خوب این بخش بود و اعضای آن عبارت بودند از آقایان نعمتی، آدآودی، ولدبیگی، هاشمی نسب، نمدچیان و ظهیری که تیم‌های شرکت‌کننده می‌توانستند تا حد اکثر ۱۰ عضو داشته باشند.

مسابقه در این بخش به این صورت بود که در یک شهر شیه‌سازی شده حادثه‌ای مانند آتش سوزی و ویرانی ساختمان اتفاق می‌افتد و تیم‌های شرکت‌کننده باید وضعیت این شهر را به حالت عادی برگردانند. تیم دانشگاه رجایی که اعضای آن ماه بر روی این پروژه کار کرده بودند، موفقیت‌های خوبی کسب کرد. هر چند که اعضای این تیم اعلام کردند از طرف دانشگاه کوچک‌ترین امکانات مالی و حتی معنوی دریافت نکرده بودند. نکته جالب در این رقابت‌ها این بود که اکثر تیم‌های شرکت‌کننده، مخصوصاً تیم‌های دانشگاه‌های آزاد، تقریباً هیچ کمک مالی از

دانشگاه یا نهادهای دیگر دریافت نکرده بودند و برخی از تیم‌ها حتی از حمایت معنوی نیز برخوردار نبودند. یکی از قسمت‌های طبقه دوم سالن مینا در اختیار روبات‌های فوتبالیست بود که اندازه آنها تقریباً ۷۰ سانتی متر بود و با سایر روبات‌های حریف مسابقه فوتبال برگزار می‌کردند. جالب اینکه در این بخش هیچ مسابقه‌ای در کار نبود، زیرا فقط یک تیم در این بخش وجود داشت ! و به گفته مسئولان فقط مخصوص نمایش هستند. که البته هزینه ساخت آنها نیز بسیار بالا است زیرا تجهیزاتي مانند دوربین، آینه محدب مخصوص و یک کامپیوتر کیفی و دیگر وسایل را با خود حمل می‌کنند. دانشگاه آزاد قزوین این هزینه‌ها را پرداخت کرده بود و قرار است که این روبات‌ها در ماه مه در کشور آلمان با حریفان خود به رقابت بپردازند.

یکی دیگر از اعضای کمیته برگزاری مسابقات و رئیس لیگ شیه‌سازی فوتبال دکتر ابوالفضل طرقي حقیقت بود. وی متولد ۱۳۴۸ در مشهد و دارای دکترای مهندسی کامپیوتر از دانشگاه امیرکبیر و رئیس مرکز تحقیقات مکتاترونیک دانشگاه قزوین و مدیر گروه کارشناسی ارشد IT در دانشگاه است. با وی نیز گفت‌وگو کردیم.

■ **تعداد تیم‌های شرکت‌کننده در مسابقات چقدر بوده است؟**

تیم‌های شرکت‌کننده از سطح دبیرستان‌های قوی تا مقطع دکتری دانشگاه‌ها بودند که در لیگ شیه‌سازی فوتبال سه‌بعدی، ۳۰ تیم ثبت‌نام کردند. در بخش شیه‌ساز دوبرعی تعداد ۲۹ تیم و در شیه‌سازی مربی فوتبال ۹ تیم ثبت‌نام کردند.

■ **نحوه شرکت در مسابقات و جوایز آن چگونه است؟**
شرکت در مسابقات به دو صورت مستقیم (مانند تیم‌هایی که در نمایشگاه رقابت می‌کنند) و به صورت شرکت از راه دور یعنی اینترنت بوده است که تیم‌های خارجی همگی از طریق اینترنت در این مسابقات رقابت می‌کنند.

■ **پیش‌بینی شما از قهرمانان این مسابقات چیست؟**
در لیگ شیه‌سازی فوتبال، دانشگاه امیرکبیر، آزاد قزوین، تیم‌های چینی به همراه تیم علم و صنعت بسیار قوی هستند و در بخش شیه‌سازی امداد نیز دانشگاه صنعتی شریف، دانشگاه شمس‌پور، آزاد قزوین و علم و صنعت به نظر من خیلی خوب هستند.

■ **اهمیت مسابقات چگونه است و چه صحبتی با مسئولین و سایر افراد دارید؟**

اهمیت مسابقات عبارتند از: شکوفایی استعداد نوجوانان و جوانان ایرانی، ایجاد شور و هیجان علمی در نسل جوان و ایجاد ارتباط قوی‌تر بین صنعت و دانشگاه، با توجه به نیاز برم صنایع مدرن به دانش روباتیک و مهندسی مکتاترونیک که البته دانشگاه آزاد قزوین اولین دانشگاهی است که این رشته از مهندسی را در سال ۸۱ در ایران دایر کرده است. از طرف دیگر مسئولین صنعت و مدیران می‌توانند این استعدادها را ببینند و با کاربردهای متعدد آنها در حوزه صنعت، پزشکی امداد و از همه مهمتر نظامی آشنا شوند و ارتباط نزدیک‌تری با دانشگاه پیدا و در این زمینه‌ها سرمایه‌گذاری کنند. از مسئولان درخواست می‌شود با بازدید از مراکز تحقیقاتی و این مراسم به استعدادهای دانشجویان اهمیت بدهند و باور کنند که این جوانان می‌توانند کشورشان را بسازند. این در حالی است که پروفیسور گرهارد، نماینده فدراسیون جهانی روبوکاپ وقتی این امکانات را مشاهده کرد، تعجب کرده بود و گفت : فکر نمی‌کردم در ایران اینگونه باشد و به نظر من امکانات شما از ژاپن و آلمان در برگزاری رقابت‌ها، بیشتر بود.

■ ■ ■

مسابقات بین‌المللی روبوکاپ آزاد ایران که به همت دانشگاه آزاد برای اولین بار برگزار شد هر چند هرگز نمی‌تواند ضعیف نظام آموزشی در ایران و بسیاری از کمبودهای دیگر را جبران کند ولی می‌تواند نقطه عطفی در فعالیت‌های پژوهشی و تحقیقاتی باشد و این فعالیت‌ها زمانی به زندگی انسان‌ها کمک می‌کنند که وارد صنعت کشور شوند.

دوشنبه ۲۸ فروردین ۱۳۸۵

خبرها

رتبه‌های برتر مسابقات جهانی روبوکاپ

ایستا: تقریباً ۴۰ درصد مقام‌های جهانی در مسابقات روبوکاپ سال‌های اخیر را تیم‌های ایرانی کسب کرده‌اند. دکتر اسلام ناطمی عضو هیات علمی دانشگاه شهید بهشتی با اشاره به سطح بالای مسابقات روبوکاپ آزاد ایران اظهار داشت : این مسابقات به مراتب از لحاظ کیفی و فنی بسیار بالاتر از مسابقات ۲۰۰۵ ژاپن بود و سازمان‌های برگزارکننده تلاش خوبی را در این زمینه آغاز کردند. وی با اشاره به ایجاد انجمن روبوکاپ اظهار داشت : قرار است تشکیلاتی برای ساماندهی نحوه حضور تیم‌ها در مسابقات روبوکاپ جهانی و آزاد سایر کشورها ایجاد شود. در این راستا، فهرست نهایی کمیته ملی روبوکاپ ایران بعد از مسابقات، تقدیم نماینده فدراسیون شد تا پس از اخذ تصمیم نتیجه به ما اعلام شود. دکتر ناطمی عدم حمایت مالی را جدی‌ترین مشکل تیم‌های روبوکاپ دانشجویی، دانش‌آموزی و آزاد عنوان کرد و افزود: این مشکلات به ویژه به علت ارتباط ضعیف دانشگاه‌ها و مراکز آموزشی با مراکز صنعتی، در تیم‌های سخت‌افزاری که نیاز به تجهیزات دارند محسوس‌تر است. وی در عین حال تصریح کرد : گسترش و تسیر صعودی تیم‌های ایرانی در هشت سال گذشته نشان می‌دهد که فعالیت زیادی بدون حمایت مالی صورت گرفته است. دکتر ناطمی خاطرنشان کرد : به نظر می‌رسد وزارت علوم و سازمان‌هایی که رسالت حمایت از فعالیت‌های علمی را بر عهده دارند باید در زمینه رفع این مشکلات تلاش بیشتری داشته باشند.

الگوریتم جدید جست‌وجوی گوگل

شبکه: ابزار جست‌وجوگر جدیدی که در سیدنی در حال آماده شدن است و شرکت گوگل آن را برگزیده است، نحوه بازیابی اطلاعات از اینترنت را متحول خواهد کرد. الگوریتم پیشرفته جست‌وجوی متن این ابزار، به نام Orion، به دست دانشجوی دکتری دانشگاه NSW، به نام اوری الون و استاد راهنمایش دکتر اریک مارتین در حال تهیه است. این الگوریتم، با بهره گرفتن از سایر موتورهای جست‌وجو و افزایش توانمندی‌های آنها، در مدت زمان بسیار کمتری عمل جست‌وجو را انجام خواهد داد. در این شیوه، به جای پیدا کردن صفحاتی که حاوی کلیدواژه‌ها هستند، و ساختن لینک برای آنها، موسس متوسطی از صفحات استخراج می‌شوند تا دیگر نیازی به باز کردن لینک نباشد. الگوریتم اوریون شرکت‌هایی نظیر یاهو و گوگل را جذب خود کرده و اکنون گوگل حق مالکیت آن را از آن خود کرده است. آگون دانشجوی ۲۶ ساله‌ای که در حال حاضر در اداره مرکزی خود در کالیفرنیا مستقر شده، گفته است که اوریون «سرعت و اهمیت جست‌وجو در اینترنت را افزایش خواهد داد و همه ما می‌دانیم که چنین سرویسی چقدر ارزشمند است.» دکتر مارتین، که استاد راهنمایی آقای آگون را به عهده گرفته و در توسعه اوریون کمک می‌کند، گفته است که این ابزار جست‌وجو گشت‌زنی در اینترنت را «بسیار آسان‌تر و موفقیت‌آمیزتر» خواهد کرد: «در حال حاضر ما باید روی لینک کلیک کنیم و منتظر باشیم ببینیم صفحه‌ای که باز می‌شود همان چیزی است که می‌خواهیم یا نه. و اگر نبود، برگردیم و لینک دیگری را امتحان کنیم. ولی با اوریون اطلاعات مستقیماً و فوراً نشان داده خواهند شد.»

تجهیز پرآزنده‌ها به فناوری رمزنگاری

ایرنا: شرکت «آی‌بی‌ام» به فناوری جدیدی برای رمزنگاری داده‌ها درون پرآزنده‌های مورد استفاده در لپ‌تاپ‌ها، گوشی‌های موبایل و همچنین رایانه‌های جیبی دست یافته است. به گزارش خبرگزاری آسوشیتدپرس، هم‌اکنون روش‌های نرم‌افزاری و سخت‌افزاری مختلفی برای رمزنگاری داده‌های رایانه‌ای وجود دارد اما شرکت «آی‌بی‌ام» در تحقیقات جدید خود از قلب محاسبات رایانه، یعنی «پردازنده» برای رمزنگاری اطلاعات بهره گرفته است. کارشناسان شرکت «آی‌بی‌ام» عقیده دارند هرچند استفاده از پردازنده‌های ویژه رمزنگاری اطلاعات نیز از امنیت نسبتاً بالایی برخوردار است اما هرک‌های رایانه‌ای زبده ممکن است اطلاعات را در مسیر میان تراشه رمزنگار و پردازنده برسانند، این درحالی است که رمزنگاری اطلاعات در خودپردازنده هر نوع نفوذی را برای هرک‌ها غیرممکن می‌کند. «آی‌بی‌ام» هم اکنون مدار رمزنگاری «مکن‌کننده جدیدی با موسوم به «سکوبل‌و» (SecureBlue) ابداع کرده که می‌توان آن را درون «اینتل» نیز پیش از این به نوعی در فناوری موسوم به «لاگند» خود از رمزنگاری اطلاعات درون پردازنده‌های رایانه‌ای استفاده کرده‌اند که این تفاوت که در آن فناوری برای رمزنگاری اطلاعات درون پردازنده، از یک تراشه رمزنگار دیگر نیز کمک گرفته می‌شود اما در فناوری جدید «آی‌بی‌ام» تمامی فرآیند کدگذاری اطلاعات درون خود پردازنده صورت گرفته که این امر امنیت را به میزان بسیار زیادی بالا می‌برد. تراشه‌های مجهز به فناوری جدید کدگذاری اطلاعات شرکت «آی‌بی‌ام» در رایانه‌های «لپ‌تاپ»، رایانه‌های جیبی، گوشی‌های موبایل و حتی دستگاه‌های «ام‌پی‌تری پلیر» نیز قابل استفاده است. شرکت «آی‌بی‌ام» اعلام کرده است فناوری جدید این شرکت به گونه‌ای است که نمی‌توان به سادگی آن را در هر پردازنده‌ها به نوع معماری استفاده کرد و تنها پردازنده‌های منطبق با معماری‌های الکترونیکی شرکت «آی‌بی‌ام» قادر به هماهنگی با آن هستند. لازم به ذکر است هم‌اکنون سه شرکت «مایکروسافت»، «سونی» و «نیتندو» به ترتیب در نسل جدید کنسول‌های بازی‌های رایانه‌ای خود به نام‌های «ایکس باکس ۳۶۰»، «پلی استیشن ۳» و «وولوشن» از پردازنده‌های «آی‌بی‌ام» استفاده کرده‌و به همین علت می‌توانند فناوری رمزنگاری جدید این شرکت را در محصولات خود به کار گیرند.