

فاصله بین علم و صنعت! عبارت رایج و تلخی که بارها آن را شنیده ایم. معنایش هم واضح است؛ آن علمی که دانش آموزان و دانشجویان در کارگاه و کارخانه و شرکت و سازمان و... به سختی مشغول فراگیری آن اند، چندان به کار نمی آید. البته با وجود جایی مثل هنرستان، دانش و مهارت با هم ترکیب می شوند و همین می تواند صنعت را نیز به حرکت در آورد. در چنین فضایی، اگر یک نهاد مشغول در دل صنعت، بیاید و برای دانش آموزان برنامه ای ترتیب دهد که خود ترکیب کننده علم و صنعت و مهارت باشد، چطور است؟

بیاید در این شماره سراغ رویداد داغ «کی برد» برویم. البته قبل از آن باید کمی به عقبه اش بپردازیم. سه سالی می شود که «آکادمی همراه»، در راستای تربیت نیروی متخصص در زیست بوم دیجیتال کشور شروع به فعالیت کرده است. نیروهایی که قرار است آینده ساز کسب و کارها در حوزه فناوری هوشمند باشند. این آکادمی بخش های متعددی با مخاطبانی متفاوت دارد. یکی از آنها «بخش دانش آموزی آکادمی همراه» است. لذا با مدیر این بخش، آقای میثم شوقی، به گفت و گو نشستیم.

ابتدا کمی از کلیت بخش و فعالیت های آن بگویید.

بخش دانش آموزی آکادمی همراه با هدف استعدادیابی، توانمندسازی و هدایتگری دانش آموزان در موضوعات مرتبط با فناوری های نوظهور دیجیتال تشکیل شده است. کار این بخش، قراردادن دانش آموزان در زنجیره ای است که در طول آن افراد بتوانند پس از جذب و آموزش، در انتها در شرکت استخدام و مشغول شوند.

کی بازی

یکی از برنامه‌های دائمی این بخش که مخصوص دانش‌آموزان متوسطه اول و دوم است، اردوی دانش‌آموزی «بازی دید» نام دارد؛ فعالیتی مبتنی بر «سرگرم‌آموزی» در حوزه‌ای سی‌تی‌و در قالبی شبیه بازی اتاق فرار! برگزاری چنین اردوهایی به‌شدت به مدیران و دانش‌آموزان عزیز توصیه می‌شود.

به سراغ رویداد «کی برد» برویم. لطفاً کمی از این رویداد برای هنرجویان بگویید.

رویداد مهم و جذابی که مادر برنامه داریم، رویداد کی برد است که مراحل اولیه‌اش از تیرماه ۱۴۰۲ آغاز شده. این رویداد به‌منظور استعدادیابی ترویجی و توانمندسازی دانش‌آموزان در زمینه بازی‌سازی انجام می‌شود و وجه تمایز آن با خیلی از رویدادهای مشابه این است که خود ما، به‌عنوان برگزارکننده، بخش مهمی از صنعت کشوریم و فاصله همیشگی بین علم‌آموزی تا صنعت و تجاری‌سازی را تا حد زیادی پر کرده‌ایم.

آکادمی همراه در ابتدا با ثبت‌نام حدود ۱۲ هزار داوطلب از سراسر کشور و ایجاد صفحه کاربری برای آنان در وبگاه kibordevts.ir فیلم‌های آموزشی از پیش تهیه‌شده‌ای را در اختیار آنان قرار داد. مدرسان این دوره‌های آموزشی خود فعال صنعت بازی‌سازی‌اند. مشاهده هر فیلم، شرکت در آزمون پس از آن و ارسال تمرین‌های مخصوص دوره، هر کدام امتیاز خاصی برای دانش‌آموزان داشت. در هر زمان نیز فرد می‌توانست امتیاز خود را در رقابت با سایرین مشاهده کند. این بخش از آموزش‌ها و فعالیت‌های فردی، دانش‌آموزان را با سه نقش اساسی در بازی‌سازی یعنی برنامه‌نویسی، طراحی بازی و طراحی هنری آشنا کرد. پس از این آموزش‌ها، مهارت‌آموزان یکی از این سه نقش را برای خود انتخاب می‌کردند و سپس به سراغ فیلم‌های تخصصی آن نقش می‌رفتند. هم‌زمان نیز گروه‌بندی می‌شدند تا با همکاری دو فرد دیگر، ایده اولیه یک بازی با تلفن همراه را برای داوران دوره، که آن‌ها نیز همگی بازی‌ساز هستند، بفرستند.

خب! استقبال چگونه بود؟

۳۱۰ گروه ایده اولیه‌شان را فرستادند. در این مرحله هیچ گروهی حذف نشد و همگی وارد دور بعدی آموزش شدند.

در دور بعد چه اتفاقی افتاد؟

در مرحله بعد ۶۰ گروه موفق شدند یک نمونه اولیه از بازی خود، با خروجی exe یا apk بفرستند. پس از این مرحله نیز فرایند «محصول اولیه» ساختن شروع شد که ۲۰ گروه توانستند محصول اولیه خود را از نظر داوران بگذرانند. این گروه‌ها از تاریخ ۸ تا ۲۰ آذر، با گذراندن یک دوره تخصصی ارشادگری (منتورینگ)، به‌صورت مجازی، در یک دوره ۳ روزه حضوری در تهران، راهکارهای تخصصی تجاری‌سازی را آموختند. در انتها تیم‌های برگزیده در دو بخش متوسطه اول و دوم، ضمن دریافت جایزه‌هایی در جمع به مبلغ ۲۰۰ میلیون تومان، به استودیوها و ناشران تخصصی بازی معرفی شدند و فرایند تجاری‌سازی را شروع کردند. در نتیجه، دانش‌آموزان از بازی‌های ساخته خود درآمد مستمر کسب خواهند کرد؛ چیزی که شاید دانش‌آموزان دهه هفتاد به خواب هم نمی‌دیدند.

آیا شرکت‌کنندگان برای حضور در این دوره باید از قبل زبان برنامه‌نویسی خاصی را بلد می‌بودند؟

خیر. امکان حضور افراد با هر سطح اطلاعات از زبان‌های برنامه‌نویسی، حتی صفر بود. اما طبیعی است فراداشتن یک زبان برنامه‌نویسی کمک شایانی به شرکت‌کنندگان می‌کرد و به کارشان سرعت می‌بخشید. در این رویداد، همچنین امکان پرسش و پاسخ برخط (آنلاین) با مدرسان و داوران نیز فراهم بود و دانش‌آموزان به راحتی اشکالات خود را رفع می‌کردند.

وسخن پایانی؟

از شما متشکریم، هنرجویان را به شرکت در چنین رویدادهایی دعوت می‌کنم و به آن‌ها می‌گویم اگر از این دوره جامانده‌اید، نگران و ناراحت نباشید. چنین رویدادهایی باز هم در دستور کار آکادمی همراه هستند. فقط کافی است از طریق مدرسه و رسانه‌ها پیگیر اخبار باشید.

برد؟ برد؟