

واکنش سریع هنگام وقوع زلزله می‌تواند شما را از جراحات احتمالی محافظت کند. حداقل دوبرار در سال پناه‌گیری را تمرین کنید.

قابلیت نوشتن زیر نویس در مکالمات ویدیویی اسکایپ



کاربران اسکایپ به‌زودی می‌توانند در زمان واقعی و در حین مکالمه ویدیویی، از قابلیت کپشن‌گذاری و نوشتن زیرنویس به‌صورت بلادرنگ استفاده کنند. براساس آخرین خبرها، کاربران برنامه محبوب پاورپوینت در سال ۲۰۱۹ میلادی می‌توانند از قابلیت گذاشتن زیرنویس و کپشن در این برنامه استفاده کنند. مایکروسافت نیز فناوری مشابهی را در اختیار کاربران اسکایپ قرار می‌دهد. هم‌زمان با روز جهانی معلولان در سازمان ملل متحد، ویژگی جدیدی به برنامه محبوب اسکایپ اضافه شده است که به افراد ناشنوا کمک می‌کند بتوانند با استفاده از قابلیت نوشتن زیرنویس و کپشن‌گذاری در زمان واقعی در مکالمات ویدیویی، از تماس تصویری به‌همراه زیرنویس بهره‌مند شوند.

رقابت همزمان ۱۰ هزار نفر

اسنپ کیوزاده شده تا هر شب راس یک ساعت خاص دوستان و خانواده‌ها کنار هم جمع شوند



GET IT ON Google Play
دریافت از بازار
GET IT ON myket
snappq.com/download

مهرنوش گرکانی | با فراگیری اینترنت و به‌خصوص اینترنت همراه در جهان، رسانه‌های کلاسیک چون تلویزیون مخاطبان خود را تا حدی از دست داده‌اند. این مخاطبان نیازهای خود را از طریق تلفن همراه و شبکه‌های آنلاین تأمین می‌کنند و باید گفت که در میان نیازهای رنگارنگ، موضوع «سرگرمی» جایگاه ویژه‌ای دارد. بازی‌ها و برنامه‌های آنلاین نمونه‌های بارز این پدیده‌اند، اما این اتفاق تنها به کشورهای پیشرو محدود نمی‌شود و با وجود مشکلات اینترنت، بازار سرگرمی‌های آنلاین در ایران نیز پررونق و داغ است. در میان پدیده‌های آنلاین که با سرعت زیاد در حال بزرگ‌شدن هستند، می‌توان از اپلیکیشن سرگرمی مجموعه «اسنپ» نام برد. «اسنپ کیو» که حدود سه‌ماه از تولدش می‌گذرد، بازی آنلاین مبتنی بر اطلاعات عمومی است که در آن کاربران باید به ۱۲ سوال اطلاعات عمومی پاسخ دهند. در صورتی که کاربر بتواند به همه سوالات درست پاسخ دهد، می‌تواند برنده مسابقه و برنده پول نقد باشد. البته این بازی تنها یک برنده ندارد و جایزه بین تمام کسانی

که به همه سوال‌ها پاسخ درست داده‌اند، تقسیم می‌شود. این بازی تقریباً سه‌ماه گذشته رشد قابل توجهی داشته است. بازی هر شب ساعت ۲۱ برگزار می‌شود و به تازگی ساعت‌های دیگری نیز به این برنامه اضافه شده است. چنانکه برخی از روزهای این هفته شاهد پخش ساعت ۱۵ این برنامه بودیم. «اسنپ کیو» تنها در حدود یک‌ماه توانست به ۸۰ هزار دانلود برسد و در حال حاضر نیز حدود یک‌میلیون دانلود و ۱۰۰ هزار شرکت‌کننده هم‌زمان دارد. این بازی در حال حاضر تنها برای اندروید عرضه شده است و علاقه‌مندان به این سبک از بازی می‌توانند آن را از گوگل پلی و بازار دانلود کنند. البته در سایت این برنامه بخشی قرار داده شده است که افراد بتوانند شماره خود را برای اعلام انتشار نسخه «آی‌اواس» وارد کنند. این نشانه‌ای است که خبر از در راه بودن نسخه آی‌اواس این اپلیکیشن می‌دهد. زمینه اصلی بازی‌هایی مثل «اسنپ کیو» که در جهان به «تریویا» معروفند، سوالات و اجرای مجری آنهاست و میزان جایزه انگیزه

مصاحبه «شهر وند» با پویا رستگار و نوید خدیوی بنیانگذاران اسنپ کیو

آنها ایران را انتخاب کردند

گرفت. نوید پیشنهاد داد که این دوره با صورت مستقل از یکدیگر دنبال کرده و پیش ببریم. نوید ۲۶ ساله است و در دانشگاه تهران مهندسی عمران خوانده. او در ساره آن روزها می‌گوید: «اصلاً مهندسی را دوست نداشتم و مدام باز بگوشی می‌کردم. پیش از آن که درس بخوانم دنبال ساختن ایده‌های مختلف بودم. یکی از ایده‌های مورد نظر من درباره ساخت اپلیکیشن در حوزه نقشه‌کشی بود. این اپ به نوعی مشابه اپلیکیشن ویز بود و ایده‌اش در سازمان کوهنوردی معرفی شد.» ایده ساخت این برنامه به‌عنوان تزدانشگاهی نوید نیز مورد مطالعه قرار گرفت.

چالش مدیریت

پویا و نوید از زمان حضور در اسنپ و آغاز پروژه هیت تا امروز که این اپ به کار خود پایان داد، چالشی مهم پیش رو داشتند: چالش مدیریت. آنها در یک‌سال گذشته به صورت علمی و با تمرکز بر شیوه‌های مدیریتی تلاش کرده‌اند تا تیم مورد نظرشان را بسازند. ایده اولیه «اسنپ کیو» نیز هم‌زمان با رشد اسنپ‌هیت مورد توجه قرار گرفت. در آغاز قرار شد بخشی به پایین اپلیکیشن اضافه و بازی مربوط به ویدیوهای منتشر شده در اپ برگزار شود. این ترند تبلیغاتی موجب می‌شد که افراد بیشتری اسنپ هیت را دانلود و پیگیری کنند. مدل‌های ابتدایی مسابقه نیز در همان اپ مورد آزمایش قرار گرفت. نوید در ارتباط با ایده جدایی می‌گوید: «این

مهاجرت همیشه ماجرای رفتن بدون بازگشت نیست. بسیاری از جوان‌های خوش‌فکر و توانمند همین سال‌های اخیر به مهاجرت برای تحصیل فکر کردند، اما همیشه نیت اصلی‌شان بازگشت به وطن بود. «پویا رستگار» و «نوید خدیوی» از جمله این افرادند. پویا زمانی با آن که اغلب جوانان راهی آمریکا و کانادا بودند، تحصیل در آلمان را برگزید. او در دانشگاه صنعتی شریف، مهندسی خوانده و اکنون در آلمان دانشجوی MBA است.

پویا رستگار یکی از بنیان‌گذاران «اسنپ کیو» سرویس جدید شرکت «اسنپ» است. «اسنپ کیو» بازی اطلاعات عمومی آنلاین و زنده‌ای است که هر شب ساعت ۹ برگزار می‌شود. مجری ۱۲ سوال سه‌گزینه‌ای را برای مخاطبان می‌خواند و هر مخاطب برای انتخاب گزینه صحیح ۱۰ ثانیه فرصت دارد. پویا در مورد نحوه آشنایی‌اش با شرکت اسنپ می‌گوید: «یک شرکت اینترنتی در برلین فعالیت می‌کرد که جای خالی برای منطقه خاورمیانه داشت. سه ماهی در این بخش فعالیت کردم و پس از مدتی به مجموعه اسنپ اضافه شدم و در آن‌جا زمینه‌ها برای راه‌اندازی یک اپلیکیشن خبری به وجود آمد. این اپلیکیشن در ابتدا «اسنپ نیوز» نام داشت و در ادامه به «اسنپ هیت» تغییر نام داد. مجموعه‌ای از من خواست فردی را برای راه‌اندازی این اپ معرفی کنم که نوید را پیشنهاد دادم.»

ماجرای شکل‌گیری «اسنپ کیو»

نوید هم که یکی از بنیان‌گذاران «اسنپ کیو» است در آن برهه زمانی به مجموعه اسنپ هیت اضافه شد. به گفته پویا انتخاب نوید به‌خاطر تجربه کار در مجموعه مشابه به هیت بود. او کار در اپ مشابه را در مجموعه «دبوند» دانشگاه تهران انجام داده بود. پویا درباره آغاز کار اسنپ کیو می‌گوید: «این پروژه به ما پیشنهاد شد.

یعنی ما صاحب ایده اصلی نبودیم. ایده این مسابقه اطلاعات عمومی از همان دوره که ما مدل‌های مشابه اسنپ‌هیت را دنبال می‌کردیم شکل

ابتدایی شرکت‌کنندگان این بازی‌ها برای نصب و ثبت‌نام در برنامه محسوب می‌شود ولی در ادامه کار و مثل هر بازی اعتیادآور دیگری مجموعه‌ای از اجرا، ظاهر اپلیکیشن، سوال‌های عجیب و جالب توجهی که با تعریف معمولی که از «اطلاعات عمومی» می‌شناسیم، متفاوتند و شرکت‌کننده را به خود وابسته می‌کنند. البته شرکت‌کنندگان ناراضی بسیاری نیز هستند که به مشکلات فنی یا سبک و سبکی سوالات اعتراض دارند. همچنین مجری‌های «اسنپ کیو» در مقایسه با نمونه‌های مشابه این برنامه از سطح بهتری برخوردارند اما عملکرد آنها نیز گاهی مورد اعتراض کاربران قرار می‌گیرد، اما به نظر می‌رسد با وجود محدودیت‌هایی که نسبت به مجری‌های خارجی این دست برنامه‌ها وجود دارد، مجریان «اسنپ کیو» توانسته‌اند نمره قابل قبولی در یافت کنند.

می‌گوید: «اسنپ کیوزاده شده تا هر شب رأس یک ساعت خاص دوستان و خانواده‌ها کنار هم جمع شوند. آنها به سوالات جواب می‌دهند، خوشحال می‌شوند، ناراحت می‌شوند و بعد از بازی هم، سوزهای برای دور هم ماندن دارند. عکس‌هایی که از این شب‌نشینی‌ها برای ما ارسال می‌شود خیلی جذاب است. آدم‌ها بازی می‌کنند و از کنار هم بودن شادند. وقتی هم بازی با مشکلات فنی روبرو می‌شود، شرکت‌کنندگان ناراحت می‌شوند.» نوید به محدودیت‌ها و مشکلات برنامه زنده بر بستر اینترنت اشاره می‌کند که از نظر فنی سرعت اینترنت و زیرساخت‌های آن از اصلی‌ترین چالش‌های پیش رو است. او به باگ‌ها و ضعف‌های سرویس‌های مشابه در کشورهای پیشرفته اشاره کرده و می‌گوید: «تمام جزئیات برنامه اسنپ کیو توسط متخصصان ایرانی ساخته شده و در تلاش هستیم تا کیفیت کار را به نمونه‌های موفق خارجی نزدیک کنیم. با این‌که سراسر ایران تحت پوشش اینترنت ۳جی و ۴جی نیست اما اسنپ کیو از سراسر ایران کاربر فعال دارد.»

انتقاد از زمان‌بندی‌ها و اجرای طولانی مجری

یکی از مهمترین موضوعاتی که شرکت‌کنندگان را ناراحت می‌کند، زمانی است که مجری اسنپ کیو در فاصله بین سوالات صحبت می‌کند. نوید در این رابطه به مسائل فنی اشاره کرده و می‌گوید: «ساختار بازی به شیوه‌ای است که تعداد زیادی شرکت‌کننده به‌صورت هم‌زمان در اپلیکیشن حاضرند. معمولاً این تعداد هر شب به ۶۰ هزار نفر می‌رسد. سرور باید تمام درخواست‌ها را دریافت کرده، پردازش کند و نسبت به درخواست‌ها واکنش نشان دهد. از این رو برای آن‌که کاربری به خاطر ضعف سرعت اینترنت از مسابقه خارج نشود ناچاریم فاصله بین سوالات را تا حد امکان طولانی کنیم تا به‌همه درخواست‌ها پاسخ‌رسان شود. در رابطه با صحبت‌های مجری نیز، شرکت‌کنندگان به دنبال بردن جایزه هستند. بنابراین هر چیزی که این خواسته را با وقفه روبه‌رو کند، ملال‌آور به نظر می‌رسد.»

موضوع دیگری که درباره اسنپ کیو مورد توجه قرار می‌گیرد عدم استفاده از مجری حرفه‌ای است. در این باره نیز نوید توضیح می‌دهد که تیم اسنپ کیو از آغاز با افرادی با سن کم کار خود را آغاز کرده است. بنابراین دوست داشتیم که براساس همین روند از افرادی استفاده کنیم که با تجربه کم و سن پایین دارای استعداد و توانایی هستند. از این رو مجری‌های جوان و کمتر شناخته شده را مورد توجه قرار دادیم. هنوز هم راه بسته نشده است و هر کسی که تخصصش با کار ما تناسب داشته باشد می‌تواند به ما بپیوندد.

دو کار سختی بود و هیت نیاز به بازنگری داشت. اگر همین روند ادامه پیدا می‌کرد، تنها نامی از هیت باقی می‌ماند. در گام اول مدیران هیت دست به بازنگری در تیم زدند. بخش فنی گسترش پیدا کرد و بعد از آن نیز بخش‌های دیگر از جمله محتوا کامل شد. این تکامل موجب شکل‌گیری تیمی شد که امروز اسنپ کیو را می‌گرداند.»

تنها در ویدی‌های تواننده‌بازی می‌کنند؟

در حال حاضر اسنپ کیو روی پلتفرم اندروید قابل دانلود و اجراست. پویا درباره چرایی این موضوع معتقد است: «در اغلب کشورها هر اپلیکیشنی که قرار است رونمایی شود، ابتدا روی یکی از پلتفرم‌ها اجرا می‌شود. اگر بازخوردهای مناسب دریافت و باگ‌های عمومی آن شناسایی شود، روی دیگر پلتفرم‌ها نیز طراحی و اجرا می‌شود. در ایران فراگیری اندروید بیش از iOS است. گفته می‌شود که ۸۰ درصد بازار گوشی‌های هوشمند مورد استفاده در ایران در اختیار اندروید است. البته نسخه مناسب iOS به‌زودی طراحی و اجرا خواهد شد. در حال حاضر آیفون‌دارها می‌توانند در سایت اسنپ کیو، شماره همراه خود را وارد کنند تا با رونمایی نسخه iOS پیمایی به آنها ارسال و از رونمایی آن مطلع شوند.» نوید در تکمیل حرف‌های پویا می‌گوید: «البته در حال حاضر وب‌سایت خیلی ساده است و تنها امکان دانلود اپ برای اندروید، امکان خیرسانی برای نسخه iOS در آن وجود دارد. اما در آینده امکانات بیشتری به سایت افزوده خواهد شد. از جمله این امکانات می‌توان به امکان مطالعه سوالات قبلی و مطالعه مجموعه جالبی از فکت‌های جذاب اشاره کرد.»

فلسفه اسنپ کیو

از زمان راه‌اندازی مسابقه اسنپ تا امروز بازخوردهای جذابی از انجام بازی به دست کارکنان این بازی رسیده است. مثلاً فردی که اعلام کرده بود بعد از عوارضی قم کنار جاده زده تا با خانواده‌اش بازی کند یا زوجی که در راهرو سینما هم نمی‌توانستند از بازی صرف‌نظر کنند. پویا در باره بازخوردها می‌گوید: «دامنه توجه به اسنپ کیو فراگیر است و حتی در مجموعه اسنپ نیز کارکنان بخش‌های مختلف مثل بائیلو هر شب دور هم جمع می‌شوند و بازی می‌کنند.» نوید هم

اطلاعات عمومی خود را محک بز نید

شهریار ازهاریان‌فر | مشاور موسس شرکت بازی‌سازی پویا رستگار

به‌تازگی اپلیکیشنی از سوی سازندگان کمپانی اسنپ، تحت عنوان «اسنپ کیو» منتشر شده است که در قالب برنامه سرگرمی با آرایه جوایز متنوع به کاربران، مورد توجه قرار گرفته است، به‌صورتی که در ماه‌های اولیه به تعداد ۹۲ هزار بیننده فعال در یک بازی رسیده است.

ایده ابتدایی چنین برنامه‌هایی به سال‌های دور یعنی زمانی که تلویزیون برنامه‌های پرسش و پاسخ برگزار می‌کرد، بازمی‌گردد. حال، به مدد تکنولوژی، این مسابقات در بستری بزرگ‌تر یعنی گوشی‌های همراه عرضه شده است. این بستر به‌دلیل سهولت دسترسی می‌تواند مخاطب بیشتری داشته‌باشد.

البته باید در نظر داشت اگر چه این نوع از سرگرمی‌ها نمونه‌های مشابه بسیاری داشته‌ودر ظاهر خارج از ده محسوب می‌شود، اما با سفر به دنیای تکنولوژی‌ها، سر و شکل جدیدی به‌خود گرفته است. در حال حاضر، با همه‌گیر شدن تب این نوع سرگرمی، شرکت‌های بسیاری شروع به ساخت آن کرده‌اند که در این بین، با حضور کمپانی اسنپ، رقابت قطعاً سخت‌تر از گذشته خواهد بود.

باید در نظر داشت، آرایه جوایز متنوع تر و مجری‌های خلاق تر می‌تواند برگ برنده این مسابقات باشد. در مورد طول عمر و میزان بازگشت کاربر نسبت به رسته سرگرمی‌ها، اکوسیستم این گونه سرگرمی‌ها کاملاً متفاوت از سایر بازی‌های موبایلی و اساساً هر گونه اپلیکیشن دیگری است. در این بسیاری از بحث‌های نظری و سنتی درآمذزایی مطرح نیست و در عوض پارامترهای دیگری مورد نظر سازندگان و توسعه‌دهندگان قرار می‌گیرد.

با توجه به وضع کنونی کشور و نیاز به سرگرمی، احتمال بسیار وجود دارد که «اسنپ کیو» با اقبال عمومی بیشتر همراه شود، گرچه باید مخاطب خاص خود را در میان نوع و جنس کنونی کاربران موبایلی پیدا کند. این نیازمند صبر و حوصله سازندگان و استفاده از روش‌های خلاقانه در خصوص جذب مخاطب است. البته با توجه به رشد سودی این برنامه می‌توان حدس زد تا حدی این کار را انجام داده است.

با توجه به این که این سرگرمی تقریباً جدید است، با استفاده از مجریان پرنرزی می‌تواند همچنان رادر مخاطب ایجاد کند. در این بازی‌ها به‌ویژه اسنپ کیو، بازی‌سازان باید اطلاعات عمومی خود را محک بزندان تا شانس بیشتری برای دریافت جایزه اصلی پیدا کنند. از این رو، اسنپ کیو به‌عنوان پرطرفدارترین مجری این نوع از سرگرمی با قدرت توانسته در مدت کوتاهی مخاطبان خود را کسب و عده زیادی را به سمت خود جذب کند. پیش‌بینی می‌شود اسنپ کیو با توجه به افزایش حجم مخاطب و استفاده از راه‌های جذب کاربر از طریق دیگر اپلیکیشن‌های اسنپ، نظیر اسنپ‌فود و آرایه بسته‌های همچنان انگیز تبلیغاتی، میزان کاربران خود را چندبرابر کند.

