

معرفی تیم بهفر علم‌گستران پارتاک

معرفی ساختار و پیشینه تیم

پس از تقریب پنج سال فعالیت عام‌المنفعه در حوزه تعلیم و تربیت دانش‌آموزی و توسعه تکنولوژی‌های آموزشی در قالب جمع علمی-ترویجی رستا، چند تن از دانشجویان و فارغ‌التحصیلان دانشگاه‌های صنعتی شریف و صنعتی اصفهان بر آن شدند تا فعالیت‌های خود در زمینه تکنولوژی آموزشی را در قالب تاسیس یک شرکت سهامی خاص دنبال کنند. در حال حاضر تیم بهفر علم‌گستران پارتاک از هفت نفر تشکیل شده که در حوزه‌های مهندسی نرم‌افزار، مهندسی صنایع، روانشناسی و سیاستگذاری تعلیم و تربیت متخصص هستند.

از محصولات گذشته‌ی تیم بهفر علم‌گستران پارتاک می‌توان به مجموعه‌ای از بازی‌های آموزش ریاضی، زیست‌شناسی، علوم کامپیوتر و فیزیک، بازی آموزشی رستابقه، وبسایت افتخارات مدارس و مجموعه‌ای از محتواهای آموزشی ماند پادکست، ویدئو و ... اشاره کرد که برای مخاطبین متوسطه اول و دوم و همچنین دانشجویان توسعه داده شدند. بخشی از فعالیت گروه، هم‌اکنون بر روی توسعه‌ی فعالیت‌ها برای مقطع ابتدایی متمرکز شده است.

توانمندی‌های تیم

- توسعه راه‌حل‌های مبتنی بر هوش مصنوعی و یادگیری ماشین برای آموزش شخصی‌سازی شده و هوشمند
- توسعه وبسایت، اپلیکیشن موبایل و نرم‌افزار دسکتاپ
- طراحی و توسعه پلتفرم‌های آموزشی و مدیریت موسسات آموزشی برای مدارس، دانشگاه‌ها و موسسات
- طراحی و توسعه بازی‌های آموزشی برای دانش‌آموزان تمام مقاطع تحصیلی
- ساخت محتوای رسانه‌ای آموزشی شامل ویدئو، پادکست و ...
- طراحی محتوای علمی کارگاه‌ها و دوره‌های آموزشی تعاملی در حوزه‌های علوم کامپیوتر، فیزیک، زیست‌شناسی و ریاضی

معرفی محصول: پلتفرم دوره‌ها و کارگاه‌های تعاملی

پلتفرم دوره‌ها و کارگاه‌های تعاملی با هدف بهبود و افزایش انگیزه، یادگیری و تعامل دانش‌آموزان با محتواهای آموزشی مجازی است که توسط تیم بهفر علم‌گستران پارتاک طراحی و پیاده‌سازی شده است. در این پلتفرم هر کارگاه از تعدادی گام تشکیل شده است. مدرس می‌تواند با قرار دادن منابع مختلف مانند متن، ویدئو، اینفوگرافی، مینی‌گیم و ... در هر گام به آموزش تعاملی مطالب بپردازد. همچنین در هر کارگاه بین گام‌ها می‌توان نقشه‌ای طراحی کرد که به فراخور پاسخ‌ها و عملکرد دانش‌آموز در هر قسمت مسیری شخصی‌سازی شده برای هر فرد طی بشود و سامانه مسیر یادگیری هر فرد را به طور هوشمند شخصی‌سازی کند.

همچنین در صورت برگزاری کارگاه‌ها به صورت گروهی، امکان تعامل صوتی، تصویری و چت میان اعضای گروه هنگام آموزش وجود دارد. به علاوه، یک تخته وایت‌برد مشترک سامانه برای رفع موانع هم‌فکری اعضای گروه در سامانه وجود دارد. هر گروه می‌تواند در مواقع نیاز درخواست راهنمایی کند و منتور هر کارگاه می‌تواند با اضافه شدن به گروه آن‌ها را راهنمایی کند.

نیازمندی‌های تیم

با توجه به فعالیت‌های گروه، اهم نیازمندی‌های تیم به ترتیب اولویت به شرح زیر اعلام می‌گردد:

- ۱- گرافیست و طراح UI/UX: جهت بهینه‌سازی و طراحی حرفه‌ای قالب محصولات آموزشی و بازی‌ها برای مخاطبین مختلف (کودکان، نوجوانان، دانشجویان و بزرگسالان)
- ۲- مشاور یا منتور بیزینس و کسب‌وکار: جهت مشاوره در تصمیم‌های آتی شرکت از جمله تنظیم مفاد همکاری‌های پیش‌رو، توسعه و تثبیت متدهای کاری تیم و ...
- ۳- مشاور یا منتور دیجیتال مارکتینگ: جهت مشاوره در پلن‌های مارکتینگ محصولات حال حاضر و آتی شرکت
- ۴- مشاور حقوقی: جهت مشاوره در امور مربوط به تنظیم قراردادهای و امور مربوط به سهام اعضا
- ۵- سخت‌افزار: مانیتور جهت استفاده توسط اعضای تیم فنی و گرافیک
- ۶- سرور: جهت تست محصولات