

سربند هوشمند

تاکنون در این صفحه، داستان تلاش افراد زیادی را بازگو کرده‌ایم؛ افرادی که کاملاً تصادفی و بر حسب یک اتفاق ساده، ایده‌ای به ذهنشان رسیده است و همچنین بسیاری دیگر که برای حل یک مشکل یا نیاز به ایده‌پردازی دست زده‌اند.

تاکنون در این صفحه، داستان تلاش افراد زیادی را بازگو کرده‌ایم؛ افرادی که کاملاً تصادفی و بر حسب یک اتفاق ساده، ایده‌ای به ذهنشان رسیده است و همچنین بسیاری دیگر که برای حل یک مشکل یا نیاز به ایده‌پردازی دست زده‌اند. در این میان دسته سم، هم‌عهد دارد که کاملاً آگاهانه و از روی داندسته‌ها، خد، ایده‌ها، اخله، ه‌ده‌ش، داده‌اند، مانند آ، به‌ناما. **ایده**

آریه که در رشته علوم شناختی دانشگاه تحصیل می‌کرد، پس از چند ترم متوجه شد شیفته طرز کار مغز است. بنابراین برای پیدا کردن پاسخ هایش دوران انترنی اش را در آزمایشگاه های علوم اعصاب سپری کرد. او در آزمایشگاه از نزدیک تصاویر گوناگونی از مغز آدم های مختلف را دید که به امراض مختلف مانند آلزایمر، کم هوشی، بی تمرکزی و اختلالات دیگر مبتلا بودند. او بخوبی مشاهده می کرد مغز افراد مختلف چه تفاوت هایی با هم دارد و چگونه در شرایط کاملاً متفاوت، مغز کاملاً منحصربه فرد عمل می کند. مشاهده همین تصاویر و تفاوت های عملکردی کافی بود تا لامپ ایده در ذهن آریه جوان روشن شود. این ایده در ذهنش شکل گرفت که اگر همه افراد این تصاویر را از مغز ببینند و متوجه شوند رفتارها و طرز تفکرهایشان مغز را چه شکلی می کند و چه بلایی سرشان می آورد، خواهد توانست گامی بزرگ برای بهبود شیوه زندگی مردم بردارد. او متوجه شد این روزها درصد بالایی از مردم از اختلالات عصبی رنج می برند، ولی بیشتر آنها یا متوجه نیستند یا توجه خاصی به آن نمی کنند و دائم خود و اطرافیان را با مشکل مواجه می کنند. آریه پس از کمی تحقیق متوجه شد کمبود آگاهی در این زمینه و دسترسی نداشتن به پزشکان متخصص باعث شده امروز انسان ها از سنین جوانی با مشکل کمبود حافظه و تمرکز نداشتن دست و پنجه نرم کنند و راه حل آن را هم ندانند. این دانشجوی جوان به این فکر می کرد اگر چیزی بسازد که از صبح تا شب مغز را زیر نظر داشته باشد و بدون نیاز به پزشک با زبانی ساده به شخص بگوید که مغزش طی روز چه عملکردی داشته است، می توان مشکلی بزرگ را حل کرد. در حقیقت ایده اش چیزی شبیه یک متخصص مغز و اعصاب همراه بود تا هر کسی بتواند آن را همراه خود همچون یک نگهبان و مشاور داشته باشد. برای این که همه بتوانند با سهولت این پزشک مشاور را با خود حمل کنند، آریه را به طراحی سربندی پلاستیکی با قابلیت ارتجاعی واداشت. او نام محصولش را ملون (Melon) گذاشت و کار را شروع کرد.

تلاش

آریه ایده را با یکی از دوستانش در میان گذاشت و همان صحبت دوستانه به همکاری بلند مدت بین آنها منجر شد. او و همکار جدیدش فقط 21 سال داشتند، ولی آنچنان مصمم بودند که ساعت های طولانی را صرف کار روی ملون می کردند.

نام: آریه بارنهاما (Arye Barneham)

کشور: آمریکا، کالیفرنیا

تحصیلات: علوم شناختی

نام ایده: ملون (Melon)

وبسایت: thinkmelon.com

ابتدا آریه و دوستش با مشکلات زیادی مواجه بودند؛ زیرا آنها می خواستند چیزی را برای اولین بار بسازند. اثبات ایده به خودی خود دشوار بود، چه برسد به ساخت و تبدیل کردن آن به محصول. شرکت هایی که قطعه ای سخت افزاری می سازند، نخست یک نمونه تولید می کنند سپس سراغ تغییر ظاهر و عملکرد آن می روند تا به بهترین تجربه کاربری برای مشتری برسند، اما آریه در همان مرحله اولیه نیز با مشکل روبه رو بود. او از همان ابتدا باید به طراحی و راحتی شخص در استفاده از ملون فکر می کرد. برای همین معتقد بود این درگیری ذهنی می تواند باعث تاخیر در به ثمر رساندن پروژه شود. همین استرس ها و نداشتن تجربه کافی بود تا آریه مدتی کوتاه دست از کار بکشد و به دنبال کسی بگردد تا کمکش کند.

او دنبال سرمایه گذار بود که اتفاقی با سایت HAXLR8R آشنا شد. HAXLR8R در واقع یک جور سرمایه گذاری است که کاری بیش از تامین سرمایه انجام می دهد. این صندوق هر سال چند ایده سخت افزاری خوب را انتخاب می کند و به برگزیده ها امکاناتی همچون فضای کار، مربی و پول می دهد. آریه می دانست مانند بسیاری دیگر از کسب و کارهای نوپا، هر قدر هم که ایده اش خوب باشد نیاز به یک راهنمای با تجربه دارد! به این ترتیب فوراً ایده اش را برای این سایت فرستاد و قبول شد و به شینزن چین - مقر سایت - مسافرت کرد. با رفتن به آنجا متوجه شد این سرمایه گذار غیر از کمک هایی که به افراد خلاق می کند، شبکه قوی هم برای بازاریابی و توزیع جنس دارد که می تواند سرعت سخت افزار گمنام را معروف کند.

نمونه اولیه هدبند ملون ساخته شد و آریه خوشحال از این که گام بزرگی را برداشته به خانه بازگشت تا ادامه کار را به سرانجام برساند. پروژه را روی سایت کیک استارتر گذاشت تا با جلب نظر مردم بتواند اعانه جمع کند و مرحله دوم پروژه را پیش ببرد. نمونه اولیه ساخته شده بود، اما تا تکمیل شدن راه زیادی مانده بود. با انتشار ایده روی کیک استارتر و شرح کاربرد ملون

توانست طی 60 ساعت صد هزار دلار پول جمع کند.

همه چیز آماده بود تا رسماً ملون وارد بازار شود، اما آریه حس می کرد حلقه گمشده ای وجود دارد که باعث می شود این هدبند مورد توجه عامه مردم قرار نگیرد. از ابتدا قصد کرده بود پزشک همراهی بسازد که در دسترس همگان باشد. این عامل می توانست به شکست کلی پروژه و اتلاف زمان و هزینه او و تیم کوچکش منجر شود.

بنابراین او با همفکری تیمش تصمیم گرفت برنامه‌ی به عنوان رابط کاربری هدبند توسعه دهد تا کاربر بتواند براحتی با سربند ارتباط برقرار و از اطلاعات آن استفاده کند. برنامه‌ی هم نوشته و همه چیز آماده شد تا ملون برای عرضه عمومی آماده شود. آریه می دانست هر قدر هم که کارش را خوب انجام دهد باز هم به تبلیغات و شناساندن طرحش نیاز دارد. پس ملون را برای رسانه ها فرستاد و از طرحش بسیار استقبال شد، مصاحبه هایی انجام داد که همگی به نفع موفقیت پروژه پیش از عرضه رسمی اش منجر شد.

آینده

آریه معتقد است آینده دنیای دیجیتال با شتاب غیرقابل تصویری به سمت فناوری پوشیدنی پیش می رود، که گوگل گلس سردمدار آن است. او دوست دارد ملون بتواند به افراد کمک کند تا از عملکرد اصلی ترین عضو بدن خود - که بدون این سربند آگاهی از طرز کار آن امکان پذیر نیست - آگاه شوند و باعث بهبود زندگی مردم شود. او معتقد است ملون پدیده ای نامرئی (طرز کار مغز) را مرئی و قابل درک در زندگی روزمره می کند. پس باید علاقه خود را پیدا کرد و به دنبال آن رفت، بدون کار و تلاش فراوان نمی توان به موفقیت رسید.

ملون چیست و چگونه کار می کند؟

ملون سربندی پلاستیکی با قابلیت ارتجاعی است که تجهیزات الکترونیکی خاصی درون آن تعبیه شده تا با به سر کردن آن فعالیت های مغز زیر نظر گرفته شود. ملون امواج طبیعی ساطع شده از مغز را دریافت می کند و پس از آنالیز کردن، داده هایی را از طریق بلوتوث به تلفن هوشمند ارسال می کند. برنامه مخصوص ملون به کاربر کمک می کند تا متوجه عملکرد مغزش در حالت هایی مثل تمرکز، تفکر و استراحت شود. غیر از این کار، برنامه به کاربر می گوید چطور رفتارش بر احساساتش تاثیر می گذارد و به او آموزش هایی را می دهد تا رفتارهای غلطی را که به احساسات منفی منجر می شود، بهبود ببخشد.

برنامه ملون اطلاعاتی درباره مکان کاربر، شخصی که همراهش است و تمام چیزهایی را که مربوط به تغییر حالت روانی او می شود، دریافت می کند. کاربر می تواند داده هایی مانند این که چه چیزی خورده یا نوشیده و حتی حس هایش را به تلفن بدهد. برنامه با استفاده از اطلاعات و داده هایی که از سربند ارسال می شود به شخص گوشزد می کند چه کارها و طرز فکری منجر به ایجاد یک روحیه مثبت یا منفی می شود و حتی چه موقع به استراحت نیاز دارد.

رامین فتوت