NGneerS Battle event-34: На поле танки грохотали

На деле не совсем на поле, а в просторной аудитории 11 корпуса. И не грохотали, а упрямо шуршали по любовно сконструированной организаторами полосе препятствий.

На вопрос, что за танки такие и зачем они шуршали по наклеенному на картон щебню ответить легко. 27 апреля 2019 года состоялись инженерные соревнования NGneerS Battle.

Зачем же Институт металлургии, машиностроения и транспорта взялся танки конструировать?

Так танки и есть транспорт, причем добротный. К тому же, тема соревнований тоже появилась не с проста. Тайну рождения интригующей битвы мы узнали у главного организатора, Ай-Мергена Ясова.

> На самом деле в этом году 120-летие Политеха, и мы посчитали, что не имеем права этот момент игнорировать. Решили, что нам нужно сделать что-то, с этим событием связанное, порылись в источниках. У нас было несколько различных мыслей, и все-таки мы решили, что сама идея создания механизма танка Т-34 очень важна. Нужно отдать дань уважения великому конструктору, техническому дизайнеру господину Кошкину, который учился в нашем университете. Он тот конструктор, чье детище стало орудием победы, принесло мир всему миру. И не вспомнить об этом было бы нашим большим упущением. Мы просто не могли провести это мероприятие без такой тематики.

Для тех, кто до сих пор не понял, о чем речь, рассказываем. NGneerS Battle (NGB) – уже традиционные инженерные соревнования, позволяющие студентам не только продемонстрировать свои умения, но и воплотить в жизнь самые смелые конструкторские решения.

Участники что-то винтят, крутят, паяют – словом гениальное детище свое собирают, в рамках заданной тематики, конечно же. А из чего собирают, для чего собирают и почему вообще это делают?

На эти вопросы никто не ответит лучше, чем главный организатор. А вот и он, сидит в одной из рабочих зон, что-то кропотливо конструирует. Ай-Мергена Ясова, создателя и идейного вдохновителя соревнований, непросто отличить от участников: такой же азартный блеск в глазах и сосредоточенное выражение лица. И как за столько лет не успело наскучить?

Ай-Мерген, ты уже 6 год организуешь это мероприятие. Скажи, чего удалось добиться за это время?

> Сложный вопрос… Мы с каждым разом улучшаем методологию создания деталей, улучшаем сам конструктор. В новых версиях меньше погрешностей. Качество каждой изготовленной детали улучшается. Конструктор становится более универсальным, детали лучше подходят друг другу, почти нет незаменяемых. Это очень важный элемент. С каждым разом у нас появляются дополнительные крепежные изделия, которых не было прежде. Больше вариаций: чем больше вариаций элементов, тем больше вариаций создания механизмов. По сути никогда у нас не было такого, что механизмы были похожи между собой. Теперь же это просто математически невозможно: вариаций теперь миллионы, даже миллиарды. Что еще улучшается? Появляются новые члены нашего общества, организаторы, которые тоже на себя берут больше задач. Это прекрасно, потому что даже после моего ухода мероприятие будет жить. Знаешь, как в Гарварде, Кембридже, Оксфорде есть соревнования, которым больше 90 лет, классические соревнования… А это соревнование – классическое для института металлургии, машиностроения и транспорта. Политеху уже 120 лет , я уверен, что он будет жить еще 120 лет, и даже тогда инженерные соревнования все равно будут. NGneerS Battle будет жить вечно!

Результат действительно впечатляет. Но зачем вы вообще делаете то, что делаете?

> Для нас очень важно, чтобы у студентов была возможность реализовать свои тайные желания. А какое самое главное желание у студентов инженеров? Естественно, поскорее стать инженером. Это тайное желание мы и даем им реализовывать: представить себя в роли главного конструктора, в роли технического директора некоторого предприятия, который, допустим, собирает сложные механические конструкции.

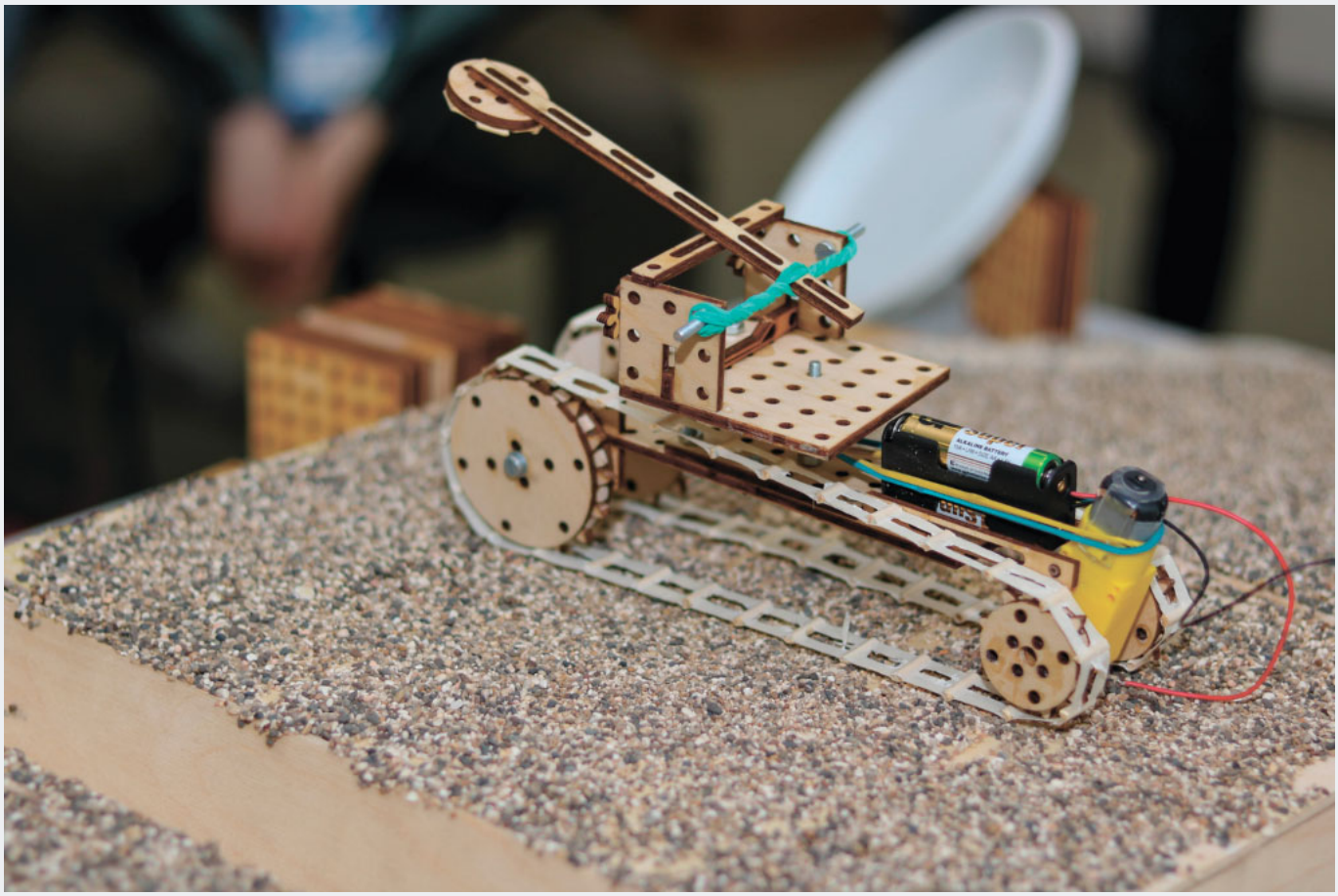
В основе соревнований лежит проектирование на базе разработанного вами конструктора. Кажется, это предмет вашей гордости. А что его отличает от «собратьев»?

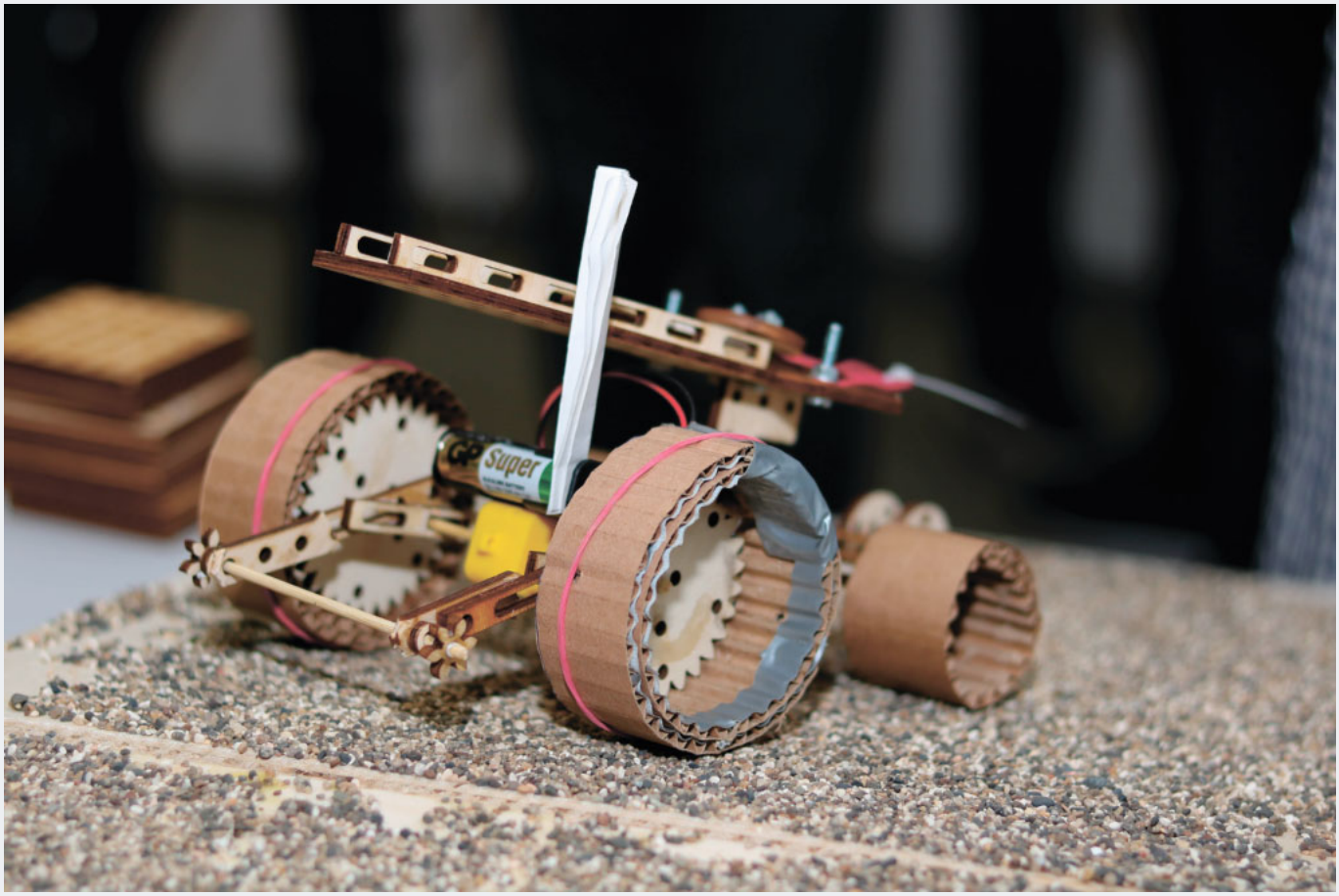
> Нужно отметить, что в данный момент наш конструктор можно признавать в качестве

> конструктора для создания прототипов любого изделия. Да, вот допустим у тебя есть задача сделать машину. Для того, чтобы ее сделать, нужно очень много денег потратить, даже чтобы просто сделать деталь. А здесь ты берешь уже готовый конструктор и в течении 3 часов у тебя будет возможность создать прототип. Работающий, что самое главное!

Еще такой вопрос: каждое новое мероприятие имеет свою тематику. Где ты черпаешь вдохновение для этих идей?

> Наверное… Да это для нас вообще очень интересно. Нам всем это очень нравится. Мы этим занимаемся, потому что мы сами любители, мы сами мечтатели, мы верим в то, что делаем. Мы хотим распространять эту любовь – любовь к инженерным наукам, к автоматизации, к роботизации, любовь ко всему! Именно эта любовь позволяет нам создавать новые идеи. То есть по сути такого, чтобы «А что же нам сделать?» практически не бывает. У нас есть примерный список того, чего мы хотим. Мероприятий на 5 вперед. У нас это все расписано примерно. Единственное, что нужно - реализовывать, делать. Мы много чего хотим, много чего будем делать. Поэтому даже если это будем не лично мы, все равно это будет под брендом NGneerS Battle, под брендом Политех, под брендом Профбюро ИММиТ.





И последний вопрос, такой, достаточно традиционный: какие у вас планы на будущее? Увеличение количества участников? Или введение новых соревнований под брендом NGB?

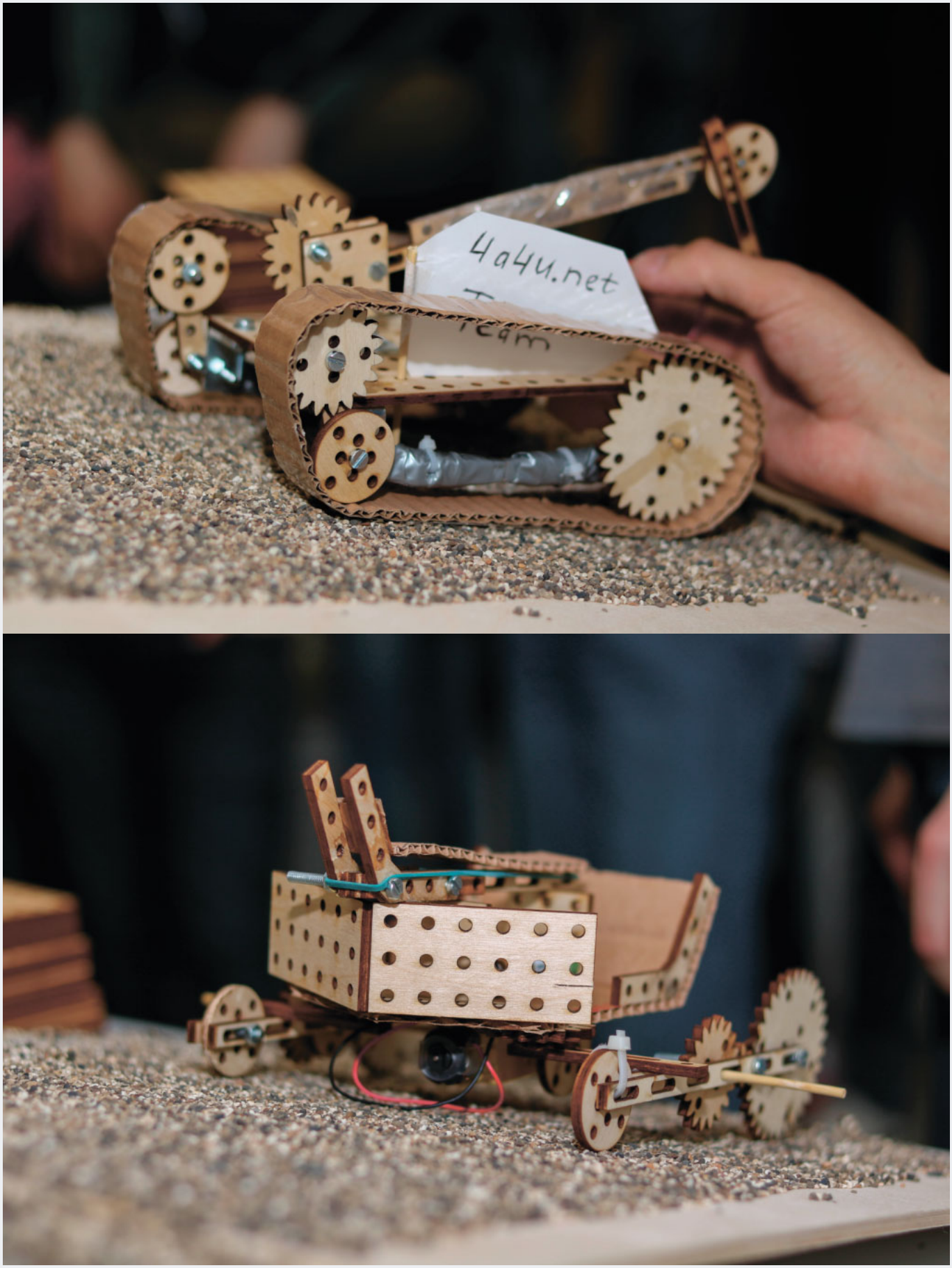
> Ну, на самом деле да. Есть у нас такое желание. Сейчас мы взаимодействуем с центром Kawasaki-Политех. Мы хотим сделать инженерные соревнования Robotics NGB совместно с этим центром. Центр был открыт в этом году, раньше мы этого делать не могли. Сейчас же у нас есть хорошие знакомые, у нас есть связи, чтобы задумку осуществить. Мы хотим добиться того, чтобы студенты могли реализовывать свои задачи на манипуляторах-промышленных роботах Kawasaki. Вот одна из наших идей. У нас в свое время также было направление с настольными играми инженерной тематики. Есть несколько мыслей, что можно сделать в следующем году. В общем, планы есть: уход глубже в робототехнику. Может мы уйдем немного в тему с микроконтроллерами, это тоже хочется. Но тут нужно понимать, что это время и нужны дополнительные люди-организаторы, которые будут этим заниматься. Если есть желающие, то, пожалуйста, обращайтесь!

Неожиданное приглашение, звучит действительно увлекательно. Думаю, многих учащихся нашего института это заинтересует.

> Я очень-очень сильно рад, что мероприятие поддерживается Политехом, Институтом металлургии, машиностроения и транспорта и, в первую очередь, профсоюзной организацией студентов и аспирантов СПбПУ в лице Профбюро ИММиТ.

Спасибо тебе за беседу. Было очень увлекательно познакомиться с NGneerS Battle поближе.

> Тебе спасибо.



Пока команды увлеченно носятся меж столов в пылу разработки, мне удается отвлечь одного из ребят. Это Владимир Хоршев, участник команды 323 Halt. В NGB молодой человек участвует далеко не впервые.

В какой раз ты участвуешь?

> В третий.

И как тебе мероприятие? Как-то оно изменилось за годы твоего участия?

> Ну тематика меняется, приспособления, которые ты должен сделать, тоже меняются.

Оно уже традиционное для тебя получается? Когда впервые решил участвовать, можешь вспомнить, почему?

> Можно сказать, и так. Впервые? Знакомый просто сказал: давай сходим. И мы пошли.

И тебе здесь понравилось?

> Ну в принципе да, если я здесь.

Пока Владимир что-то закрепляет на своем будущем «танке», внимательно разглядываем конструкцию, попутно осыпая новой порцией вопросов.

Что находишь самым интересным в данном мероприятии?

> Что ты что-то делаешь, – смеется. -Мастеришь что-то руками. Придумываешь разные идеи, концепции и притворяешь их в жизнь.

Здорово, а можешь немного рассказать о той конструкции, которую с командой создаете? Может какие-то фишки у вашего изобретения? Прежде приходилось сталкиваться с проектированием чего-то вроде танка?

> На данный момент? Нашей главной фишкой была стрельба, но как выяснилось, мы не под тот снаряд все делали. Вроде танка, если я не ошибаюсь, ничего еще не конструировали.

Подобная задача показалась вам сложной или такой вызов наоборот оказался интересным?

> Всегда интересно делать что-то новое.

В будущем планируешь участвовать в данном мероприятии?

> Еще раз? В четвертый? – кажется, мой вопрос вызвал у Владимира недоумение.

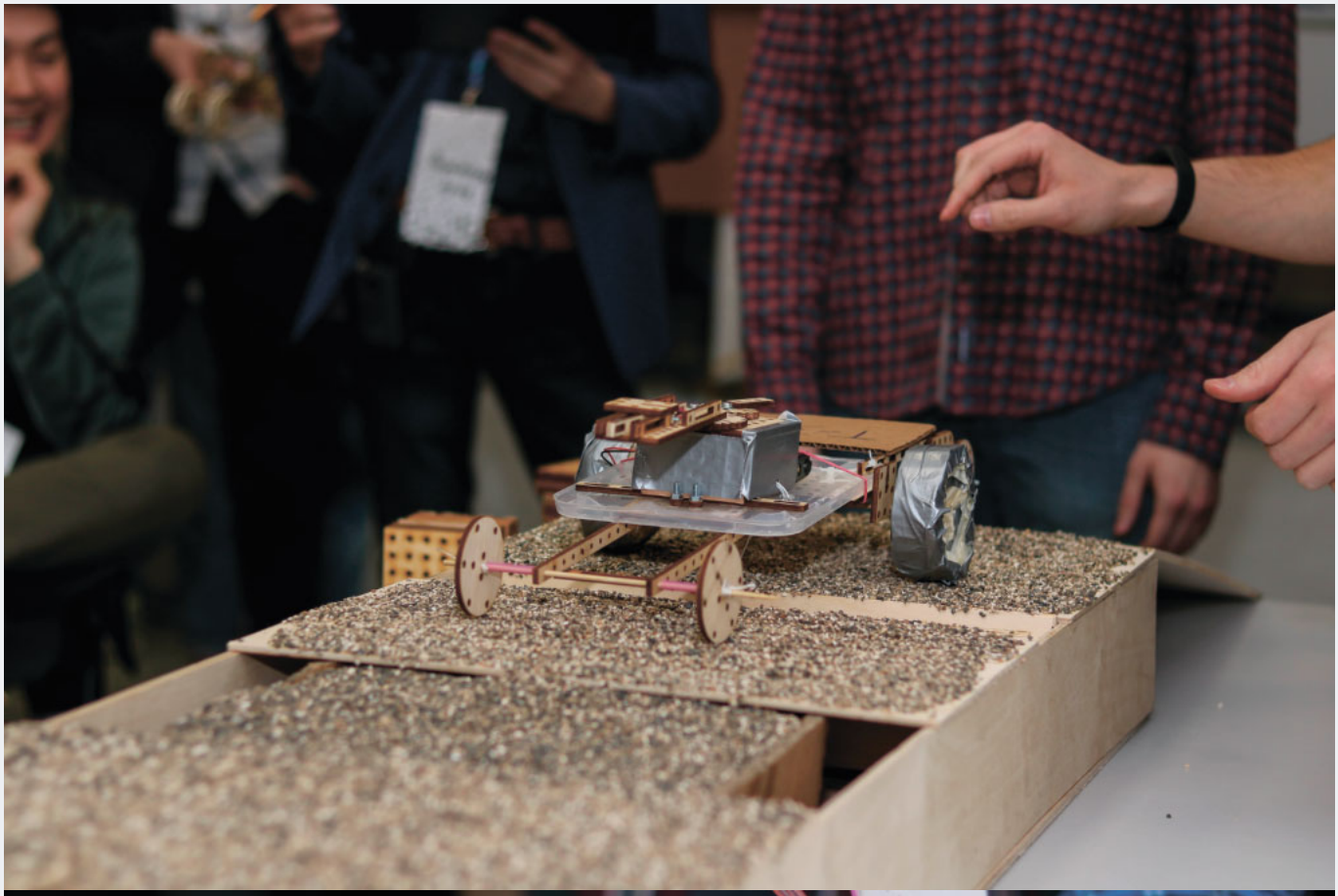
А почему бы и нет? – удивляюсь я, но тут к беседе присоединяется Ай-Мерген.

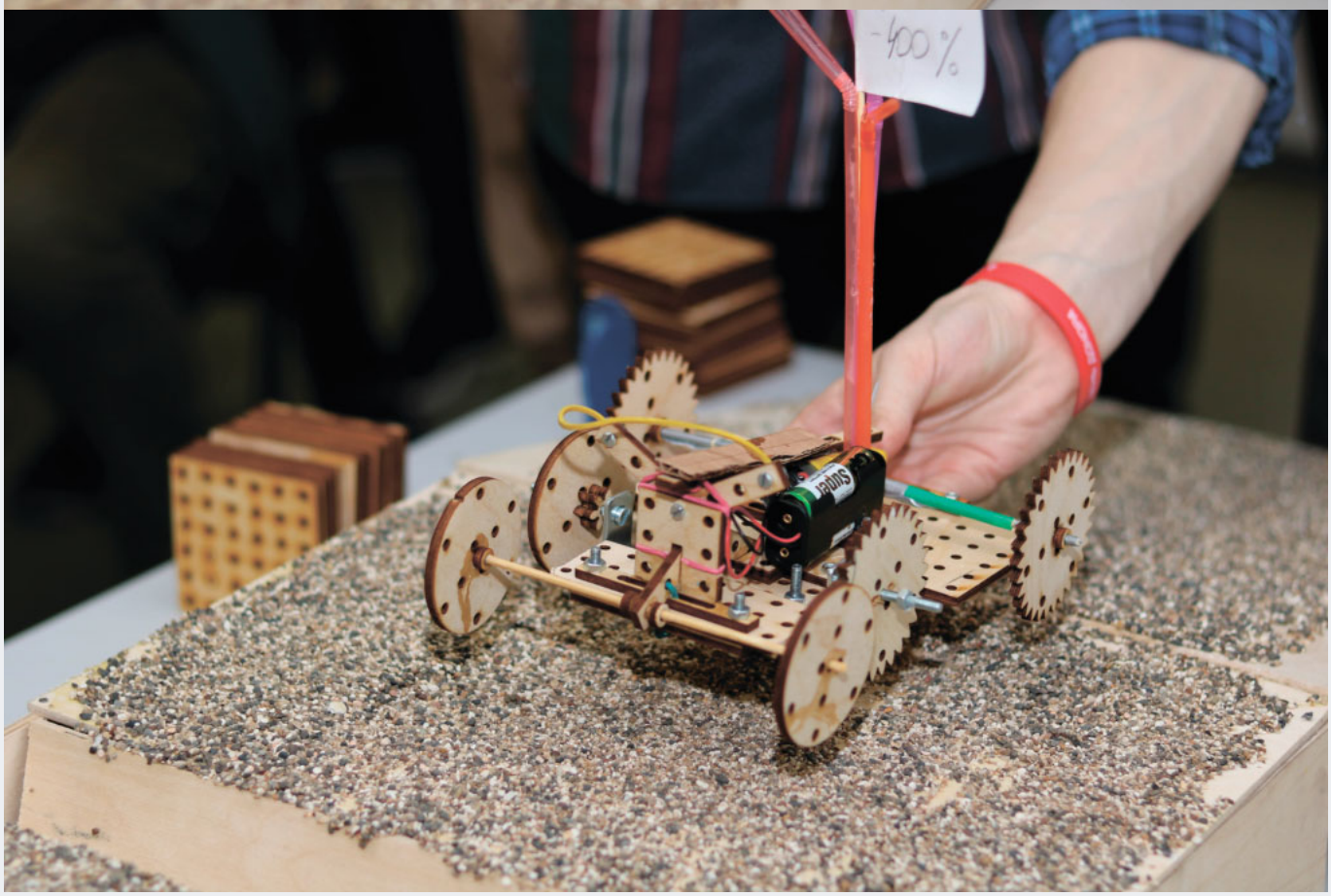
> Лучше спроси, сколько раз они участвовали и сколько раз они не выигрывали.
>
> Нет, мы каждый раз выигрывали, в первый раз заняли 2, во второй раз - 3! – спешит возразить юноша.

А вы молодцы, ребята. Сегодня какое планируете занять?

> Ну если по наклонной идти, то 4 конечно, - шутит Владимир. - Не знаю, это всегда сложно. Всегда ты делаешь, делаешь и за последние 15 минут решаешь все поменять и делаешь новую концепцию.

Спасибо тебе за беседу. Желаю и в этот раз войти в призовую тройку.





По истечению положенных 3 часов, участники демонстрируют свои конструкции в «полевых условиях». 8 команд и только один победитель! Первый приз забрала команда Марс Валит, Погрешность 400% и Химические подсластители занимают 2 и 3 место соответственно. Такой вот итог танковых баталий. А мы ждем новых соревнований, ведь организаторы вновь обещают нас удивить.

Полный фотоотчет здесь.

Автор текста: Анна Сальникова, гр. 33337/2.

Фотограф: Никита Дзюба, гр. 43301/1.