info@payamdaily.ir

نخستین روزنامه صبح البرز

پیام آشنا

شماره ۱۷۴۷
شنبه / ۲۲/ آذر/ ۱۳۹۹
۲۶ / ربیع الثانی / ۱۴۴۲
12 / December / 2020

صاحب امتیاز: موسسه هنگامان اندیشه زمان
مدیرمسئول: محمود حیدری سردبیر: زاهره حیدری
نشانی: کرج، بلوار تعاون، خیابان فرهنگ، جنب کانون کارشناسان، روبه‌روی ماه‌گستری
تلفن: ۲۲۵۵۲۳۸۳-۲۲۵۲۳۲۳۲-۰۲۶ فکس: ۲۲۵۵۲۳۸۳
فکس اینترنتی پیام آشنا: ۰۲۱-۸۹۷۸۶۷۲۹
امتیاز در طرح ارزیابی کیفی وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی ۴۲/۴۶
چاپ: کارگر

کافه پیام

برای انعکاس نظرات و گلایه ها و پیشنهادات خود درباره مسائل البرز با پیام آشنا تماس بگیرید

۳۲۵۵۳۸۳۸
۳۲۵۴۱۴۹۵
۰۹۰۱۴۰۴۸۳۳۳

با شعرای کرج

تاک درون شکسته

شاید بشود دوباره اینجا، این تاک درون خود شکسته
با نرمی دانه های باران، از خشکِ خزانِ خود گسسته

انگور شود به شاخ خشکش، در کوزه بخوابد او به هسته
امید که چله اش که سر شد، از سرکه خمی شراب جسته

آید چو شرابِ ناب شیراز، بر باده سرای ورشکسته
ساقی بدهد به خوش مرامی، جامی که شبی شود خجسته

شاید که دمی دگر پری وش، از حلِ خمارِ خویش رسته
شوری و شراب و عطرِ شب بو، غم را ببرد زِ جانِ خسته

انگه بشود گه رهیدن، از غم که به خانه حجله بسته
باشد که چهل شبی چهل خم، بر چله شبم، به صف نشسته

پری وش فیروزبخت

خبر

سخنی با اولیای فرهنگستان زبان

میلاد عظیمی درحالی نسبت دادن برخی چیزها به فرهنگستان زبان و ادب فارسی را ناروا می داند که می گوید: فرهنگستان باید این فضای سیاست‌زده را تغییر بدهد. این به سود زبان و ادبیات فارسی است. این یک ضرورت ملّی است.

به گزارش پیام آشنا به نقل از ایسنا، این پژوهشگر و مدرس دانشگاه در یادداشتی با عنوان «سخنی با اولیای فرهنگستان زبان و ادب فارسی» به پویش پرداخته که برای عمومی کردن دسترسی به پیکره زبانی فرهنگستان شکل گرفته است.

او در این یادداشت که پس از انتشار لایحه بودجه ۱۴۰۰ و حاشیه‌های بودجه‌نامه در خصوص بودجه حدودا ۱۱ میلیارد تومانی ویژه‌گزینی فرهنگستان منتشر کرده نوشته است: «هر سال فصل بودجه که می‌شود، بازار انتقاد از نهادهای فرهنگی که از بیت‌المال بودجه می‌گیرند، گرم می‌شود. معمولا هم خشکوتر به یک آتش سوخته می‌شوند و همواره نام فرهنگستان زبان و ادب فارسی نیز در زمره نهادهایی آورده می‌شود که مفت ارزان‌اند و سرمایه کشور را به باد می‌دهند و سودی برای کشور ندارند. و این نسبت به فرهنگستان زبان و ادب فارسی ناروا است.

فرهنگستان زبان و ادب فارسی نهادی ملی است. دانشمندان برجسته عضوش هستند و پژوهشگران زبده و شریف با آن همکاری می‌کنند. دستاورد علمی فرهنگستان قابل قبول است. البته عملکرد فرهنگستان حتما کاستی‌هایی هم دارد که باید نقد و اصلاح و تکمیل شود.

اما چرا با فرهنگستان زبان و ادب فارسی هم مثل فلان موسسه «فرهنگی و علمی» مفت‌ارزان و بی‌ربط برخورد می‌شود؟

بخش مهمی از دلیل باعث برمی‌گردد به سیاست فرهنگستان نهادی دولتی است و برای عدمای از دوستان همین نکته کفایت می‌کند که مطرود و مردود ازل و ابد باشد. دیگر اینکه در امتداد همین نگاه سیاسی و سیاست‌زده، نهاد فرهنگستان فروگاشته می‌شود به مرام و منش سیاسی رئیس فرهنگستان. درحالی‌که این غیرمنصفانه و نادرست است. هر چیزی به جای خویش نیکوست و کارنامه فرهنگستان را باید با معیارهای علمی سنجید نه موازین سیاسی.

دیگر اینکه فرهنگستان زبان و ادب فارسی به عنوان نهادی که پشتیبان زبان فارسی است، مورد بغض و نفرت دشمنان زبان فارسی و وحدت ملی ایران است.

همچنین وضع لغاتی که به فرهنگستان نسبت داده می‌شود - و این مقوله خود بحثی در اذهان است - هم محملی شده برای طنازی و البته نقد نامنصفانه. فضای عمومی کشور هم طوری است که برای بخش قابل توجهی از توده مردم، تخریب فرهنگستان پذیرفتنی بل مطلوب و تشفی‌بخش است.

تردیدی نیست فرهنگستان زبان و ادب فارسی باید این فضای سیاست‌زده و مضر و مخرّب را تغییر بدهد. این به سود زبان و ادبیات فارسی است. این یک ضرورت ملّی است.

چندی پیش «پویش» به راه افتاد برای عمومی کردن دسترسی به پیکره زبانی فرهنگستان. متن سنجیده و محترمانه و متینی منتشر شد. (این متن را در اینجا بخوانید) جان کلام این متن این است که چون پیکره به هزینه عمومی و بیت‌المال تهیه شده سزاوار و ضروری است که در دسترس همگان قرار بگیرد. این تبعیض و بی‌عدالتی است که برخی پژوهشگران به این امکان دسترسی داشته باشند و در عمر و وقت صرفه‌جویی کنند و دقت و عمق تحقیقات خود را بیشتر کنند و بخش بزرگی از محققان و دانشجویان به این امکان یا موهبت دسترسی نداشته باشند. این سخن صحیح و مشروع است. برخی از دانشمندان خوش‌نام عضو فرهنگستان هم این نامه را امضا کرده‌اند به همراه تعداد زیادی از دانشجویان و محققان و مدرسان دانشگاه.

اولیای محترم فرهنگستان می‌دانند همین کسانی که این نامه را امضا کرده‌اند علی‌القاعده باید در این فضای سیاست‌زده و دشمن‌خو حلمی فرهنگستان و مبلغ آثار علمی آن باشند. چون اینان قدر خدمات علمی فرهنگستان را می‌شناسند. شایسته است فرهنگستان این «پویش» را یک فرصت تلقی کند و از آن برای تقویت و تحکیم جایگاه علمی و شأن فرهنگی خود بهره ببرد.

امیدوارم فرهنگستان زبان و ادب فارسی خواسته مشروع و صحیح این «پویش» را بپذیرد و احساس تبعیض و سرخوردگی را به دوستان خود القا نکند. مبادا که فرهنگستان با ردّ این درخواست مشروع و بحق دوستان خود را بیازارد که به قول شیخ اجل آزردن دوستان جهل است. «یک‌دم نگاه کن که چه بر باد می‌دهی/ چندین هزار امید بنی‌آدم است این»»

خانه ۲۹ — امروز با حافظ

میان نداری و دارم عجب که هر ساعت
میان مجمع خوبان کنی میانداری
بیاض روی تو را نیست نقش درخور از آنک
سوادی از خط مشکین بر ارغوان داری

خواننده

کجاست بارشی از ابر مهربان صدایت؟
که تشنه مانده دلم در هوای زمزمه هایت

حسین منزوی

اقلیم ترج — اوقات شرعی فردا

اذان صبح	طلوع آفتاب	اذان ظهر	غروب آفتاب	اذان مغرب
۰۵:۳۱	۰۷:۰۰	۱۱:۵۵	۱۶:۵۱	۱۷:۱۱

برگه

اغلب عقل، موقعی به سراغ انسان می آید که دیگر خیلی دیر شده است.

گارسیا مارکز

یادداشت

نگاهی به فیلم ناگهان درخت

فیلمی که قصه ای سیال ذهن دارد

رامین جهان‌پور

"ناگهان درخت" یکی دیگر از فیلم های جدید ایرانی است در آخرین جشنواره فیلم فجر سال ۹۷ به اکران درآمد. صفی یزدانیان این فیلم را نوشته و کارگردانی کرده است. نویسنده‌ای خوش ذوق و اهل تفکر و تاحدودی آوانگارد.

حداقل حسن این فیلم این است که می فهمی که شبیه دیگر فیلم های ایرانی نیست که تمامًا کرده ای یزدانیان مثل فیلم اولش "در دنیای تو ساعت چندهست؟" سراغ داستانی متفاوت با نگاهی تازه رفته و تصویر سورئالیستی به سکانس های فیلمش داده است و هم چنین ضمن استفاده از موسیقی کریتسف رضاعی آهنگساز دوره‌گرد ایرانی فرانسوی با آهنگی که آمیخته ای از موسیقی فرانسه و گیلان است ارادت خودش را به شهر قدیمی رشت با تاریخچه و آداب و رسوم خاصش نشان داده است.

استفاده از لوکیشن های عالی هم از نکات جالب توجه فیلم است. داستان قصه ای اجتماعی و سیال ذهن دارد. یک شاعر جوان متولد تهران با اصالتی که به رشت برمی گردد گرایش هایی سیاسی دارد می خواهد به همراه خانواده و قوم و خویشش در اوج بمباران های جنگ ایران و عراق از کشور خارج شود که گیر شهربانی و زندان می افتد. فرهاد شخصیت اول فیلم عاشق کتاب و کاست های دکلمه احمد شاملو است و زنش را عاشقانه دوست دارد اما. این فیلم لطیف، با لوکیشن ها و دیالوگ های نوستالژیک بسیار عالی پیش می رود.

جز سکانس آغازین فیلم که واقعا خسته کننده است و هیچ کمکی به تعلیق داستان فیلم نمی کند. یک فیلم هم مثل یک داستان قوی در همان پاراگراف اول باید مخاطب را گیر بیاندازد. سکانس اول فیلم را اگر کارگردان به وسط فیلم می آورد قشنگ تر بود. فیلم فلش بک به گذشته دارد و فیلمنامه اش سیال ذهن است و این از ویژگی های بارز آن است. اما به جرات می توان گفت که سکانس پایانی فیلم بسیار ضعیف تمام شده است. در واقع کارگردان با دست خودش یک فیلمنامه قوی را تبدیل به داستانی ضعیف می کند.

چندسالی است که متاسفانه پایان های تلخ و مایوس کننده و "بلز" در فیلم های ایرانی تبدیل به اپیدمی شده و این هم اتگار یک نوع لذا و ژست نهیلیستی است که کارگردان های ایرانی از خودشان درمی آورند مگرچه اشکالی دارد بیننده متفکر یا غیرمتفکر ببیننده خاص یا عام، بخواهد یک فیلم صمیمی ببیند. فیلمی که بوی زندگی بدهد و با امید تمام بشود؟! در این دلقسازی ناامیدی و تیرگی و تلخی در جامعه پمتاسفانه این بلانه سرسینما که سرادبیات ما هم آمده است. تلخ گرایی تبدیل به عادت بدی شده که اتگار نمی خواهد گریبان هنرمندان و اهل قلم ما را رها کند.

مقاله

تجربه هیجان‌انگیز ترکیب کار با سرگرمی

مشتریان مدرن و دیجیتالی امروزه مدام بهدنبال کسب تجربه‌های بهتر در سیستم بانکی هستند. باید تصدیق کنیم که تا همین چند سال قبل بانکداری هرگز تجربه جذاب و شگرفی نبوده و در مسیر سستی و متداول حرکت می‌کرد اما امروزه به لطف شرکت‌های فناوری چابک، وارد این عرصه شده‌اند که با روشی کاملا جدید، یکپارچه و شفاف به خلق تجربیات جذاب درخصوص پرداخت صورتحساب و سایر خدمات ریز و درشت دیگر بپردازند. آن هم تنها با لمس چند کلیک در یک صفحه تعاملی جذاب و هیجان انگیز که به کاربر اجازه می‌دهد درگیر شود و لذت ببرد تا در نهایت و به راحتی اطلاعات موردنظر خود را بهدست آورد.

یکی از این ایده‌ها، گیمیفیکیشن یا بازی‌سازی است که در تعریفی ساده به معنای روند به‌کارگیری مکانیک بازی‌ها در محیط‌های غیربازی است و در واقع فرصتی است جذاب برای جذب بهتر و بیشتر مشتریان و کارکنان درتمامی مشاغل خصوصا مشاغلی غیرمتعطف و خشک تا در یک محیط تعاملی با استفاده از ایجاد هیجان و انگیزه موجب تسریع در پذیرش رفتارهای مطلوب برای ایجاد چسبندگی بیشتر بین مشتری، محصولات و خدمات شود. بازی‌سازی در اصل تلاش می‌کند تا کار را با سرگرمی ترکیب کند و یک تجربه هیجان انگیز را برای کاربر ایجاد کند. بازی‌سازی یک محصول برای فروش نیست بلکه روندی جذاب و تشویقی است که از طریق آن می‌خواهید مشتریان را برای خرید بیشتر راهنمایی کنید به‌گونه‌ای که با ارائه یک تجربه منحصر به فرد پایدار و یکپارچه، شانس بیشتری را برای فروش ایجاد می‌کنید. در واقع شما به‌جای انتظار برای افزایش تقاضا، تقاضا را ایجاد می‌کنید!

بازی‌سازی به خودی خود مفهوم جدیدی نیست اما با گذشت سال‌ها شرکت‌ها با موفقیت از آن برای اهداف بازاریابی و وفاداری مشتری استفاده می‌کنند. با این حال، اکنون به لطف ادغام خدمات آنلاین، اجتماعی، تلفن همراه، خدمات مبتنی بر موقعیت مکانی و ـ در انواع مشاغل ـ دامنه و معنی آن گسترش یافته است. تا جایی که امروزه به حوزه آموزش مشتری، مدیریت نوآوری و افزایش تعامل نیروی آورده است. براساس نظر کارشناسان، بازی‌سازی می‌تواند بیشترین تاثیر را در صنایعی که بسیار مهم اما نسبتا کم‌تحرک هستند، ایجاد کند مانند بهداشت، آموزش، امور مالی، سلامتی و مدیریت شرکت. همچنین می‌تواند در زمینه‌هایی که بسیار رقابتی هستند و برای باقی ماندن نیاز به ایجاد تمایز دارند نیز تاثیرگذار باشد. مانند تجارت الکترونیک، خرده‌فروشی، سرگرمی و برنامه‌های تلفن همراه.

با توجه به اینکه برخی تخمین‌ها حاکی از آن است که ۷۰ درصد از جوانان هر از گاهی یک بازی را انجام می‌دهند و ۸۰ درصد از آنها انتظار دارند که محل کارشان «اجتماعی» و «سرگرم‌کننده» باشد، انتظار می‌رود، بازی‌سازی از پتانسیل بسیار خوبی برای بهبود روابط بین بانک‌ها و مشتریان برخوردار باشد. برندگان بازی‌سازی در بانک‌ها کسانی هستند که از عناصر و اصول طراحی بازی با دقت و به‌صورت منظم استفاده می‌کنند چرا که اندازه و دارایی‌های یک بانک مولفه‌های کلیدی جذب و حفظ مشتری نیستند بلکه شادی و پاداش دو موردی هستند که مردم دوست دارند در هنگام بازی دریافت کنند. البته شاید از خود بپرسید من بانکی هستم که عالی کار می‌کنم. مشتری‌های زیادی دارم و پیشنهادهای زیادی برای خوشحال کردن آنها دارم. چرا باید علاقه‌مند به بازی‌سازی باشم؟ پاسخ در تغییر ترکیب جمعیتی مشتریان شماست، نسلی جدید و کاملا دیجیتالی که برای آنها همه چیز در اطراف مفهومی بنام «راحتی» می‌چرخد. بنابراین برای نگهداشت آنها باید به خواسته و نیازشان توجه کنید و گرنه ظرف مدت کوتاهی و با چند کلیک آنها را ازدست خواهید داد. اما با این حال تفکرات و موانعی هم وجود دارند که می‌توانند مانع از موفقیت بازی‌سازی در بانک شوند مانند «پذیرش و آگاهی مشتری» چراکه او به‌راحتی حاضر به بازی کردن با دارایی‌های مالی خود نیست و برای این منظور باید به‌شدت امنیت و حفظ حریم خصوصی وی در بازی مهم تلقی شود و مشتری نیز این را درک کند وگرنه ریسک نمی‌کند یا این تفکر که «بازی فقط مخصوص بچه‌هاست» که قطعا درست نیست چراکه اصولا رسانه اجتماعی خود یک بازی است که بیش از ۲ میلیارد نفر در سراسر جهان به آن مشغول هستند و اتفاقا افراد کم سن و سال به بشدت موردتوجه بانک‌ها هستند، همه جوره عاشق دیجیتال هستند. برای همین بازی‌سازی که به تدریج توسط شرکت‌های مالی، از جمله موسسات بانکی، برای تغییر رفتار و افزایش تجربه کاربر و عمدتا در بخش آنلاین مستقر شده بود در حال تبدیل شدن به راهی مهم برای تعامل با کاربران و نگهداشت آنها برای مدت زمان طولانی‌تر است. رشد مدل «پلت‌فرم بازی‌سازی به‌عنوان یک سرویس» به بانک‌ها اجازه می‌دهد آن را در قالب‌های گوناگون ارائه دهد و در عین حال یک تجربه مداوم و یکپارچه برای همه کاربران ایجاد کند. بنابراین از آنجا که همه بانک‌ها گزینه‌های مناسب بانکی آنلاین و تلفن همراه را ارائه می‌دهند، بازی‌سازی می‌تواند برای آنها تبدیل به یک تمایزگر جدی شود.

با توجه به همه موارد گفته شده نهایتا در سال گذشته، یک مطالعه **Infosys** با تمرکز بر بانک‌های سراسر جهان انجام شد که نشان داد بازی هنوز در مراحل ابتدایی خود بهویژه در ایالات‌متحده آمریکا قرار دارد. مطالعه ۱۶۰ بانک نشان داد که کمتر از ۱۰ درصد برنامه بازی‌سازی را فعال کرده‌اند، اما دوسوم بانک‌ها برنامه‌هایی برای انجام آن در نظر دارند. در ادامه چند نمونه از روش‌های مختلف استفاده از بازی در خدمات مالی و بانکی بیان می‌شود.

پلت‌فرم سرمایه‌گذاری آنلاین Clear Minds

به کاربر کمک می‌کند تا پول را در بازارها و صنایع امیدوارکننده سرمایه‌گذاری کند. ابتدا، شما هدف خود را ثبت و مشخص می‌کنید سپس این پلت‌فرم پس از محاسبه و تحلیل خطرات، تخمین می‌زند که کجا باید پول خود را سرمایه‌گذاری کنید این پلت‌فرم همچنین می‌تواند نشان دهد که اگر مثلا ۱۰ سال پیش سرمایه‌گذاری می‌کردید، می‌توانستید چقدر درآمد کسب کنید این پلت‌فرم باعث می‌شود سرمایه‌گذاری‌ها «کاربرپسندتر» شوند. نیازی به کسب دانش عمیق در بورس سهام و یا رفتن به‌جایی به جز وب سایت ندارد که این امر افراد بیشتری را به سرمایه‌گذاری پول خود ترغیب می‌کند زیرا کل فرآیند ساده شده و در حد پشتیبانی از یک کاربر نهایی معمولی است.

برنامه تناسب اندام Emirates NBD

نمونه‌ای است عالی از تلفیق بازی‌سازی برای صنعت مالی و کیف پول مشتری با سلامتی که بسیار سودمند است. این برنامه کاربران را ترغیب می‌کند تا یک حساب تناسب اندام را در تلفن هوشمند خود نصب کنند که بتواند فعالیت‌های روزانه آنها را پیگیری کند. این بازی و چالش‌های آن به شما امکان می‌دهد امتیاز قابل بازخرید و نوار پیشرفت را برای پیگیری تلاش خود داشته باشید. این بازی تعاملی مشوق مالی دارد که انگیزه خوبی برای افراد بدهکار با مشکلات سلامتی است که طی آن اگر کاربر به یک هدف (۱۲ هزار قدم در روز) برسد، نرخ سود ۲ درصد را دریافت می‌کند. پس از استفاده از این برنامه نتایج فوق‌العاده‌ای بهدست آمد. ۴/۳۷ میلیون دلار پس‌انداز، افزایش وفاداری مشتری و شناخته شدن در رسانه‌های جهانی.

Mint

این یک بستر آنلاین برای مدیریت امور مالی شخصی است که به شما امکان می‌دهد اهداف خود را تعیین کرده و آنها را مدیریت کنید (پیشرفت خود را ببینید)، هزینه‌ها، سرمایه‌گذاری‌ها و نمرات اعتباری خود را پیگیری کنید. رابط کاربری ساده کمک می‌کند تا کلیه معاملات مالی شما (گردش پول) و بودجه شخصی خود را معقول کنید. این بازی به شرکت اجازه می‌دهد تا اطلاعاتی را در مورد منابع مالی کاربر (عادات هزینه، حسابهای بازنشستگی) جمع‌آوری کرده و خدمات مربوطه را در آنجا فراهم کند که بتوانید درآمد کسب کنید.

بانک هندی ICICI Bank

بازی‌های جالب و متنوعی دارد که اطلاعاتی در مورد محصولات و خدمات مختلف خود را به روشی سرگرم‌کننده و تعاملی ارائه می‌دهد ضمن آنکه از اصل هدف و پاداش بازی‌سازی برای کمک به مشتریان در تعیین و تحقق اهداف مالی خود استفاده کردند.

تالیف و ترجمه:
محمود نوری شمس آباد

یادداشت

شریف بود و شریف زیست

احمدعلی راغب آهنگساز، نوازنده و نویسنده ایرانی درگذشت. او آهنگساز «همشاگردی سلام»، «بانگ آزادی»، «امریکا امریکا ننگ به نیرنگ تو»، «این پیروزی خجسته باد» و «جنگ، جنگ تا پیروزی» بود. اگرچه نام احمدعلی راغب خالق این آثار با کارهای انقلابی گره خورده است و او را یکی از ماندگارترین و شناخته‌شده‌ترین آهنگسازان و هنرمندان موسیقی انقلاب معرفی می‌کنند اما این هنرمند طی سال‌ها زندگی هنری خود آثار بی‌شماری در سبک‌های مختلف موسیقی چون فولکلور نواحی مختلف ایران ساخته است. احمدعلی راغب سه‌شنبه ۱۸ آذر ۱۳۹۹ در سن ۷۶ سالگی پس از مدت‌ها مبارزه با بیماری سرطان، دارفانی را وداع گفت.

اوایل سال ۱۳۵۸ بود که با زنده یاد احمدعلی راغب آشنا شدم. آن زمان ۲۵ ساله بود و در همان ابتدای آشنایی شیفته شخصیت و اخلاق و منش خوب او شدم. هنرمندی که در کنار هنر والای خود بسیار شریف بود و شریف زیست. ساز تخصصی آقای راغب عود بود و با مهارت بسیاری این ساز را می‌نواخت و علاوه بر آن در زمینه آهنگسازی و ملودی‌پردازی هم فعالیت چشمگیری داشت.

نخستین جلسه آشنایی‌مان را هیچ‌گاه فراموش نمی‌کنم. جلسه‌ای با حضور آقای راغب و من، در آن دیدار علاوه بر صحبت‌هایی درباره شکل‌گیری یک همکاری خیلی خوب در آینده و بیان ایده‌ها و نقطه نظرات مختلف، درس‌های بسیاری در چگونگی ضبط آثار و... از او آموختم و آن ملاقات منشأ کارهای بسیاری خوبی شد. زنده یاد راغب طی سال‌ها فعالیت هنری خود توانست آثار جاودانه‌ای در موسیقی ایران تولید و ارائه کند که هریک بازگوکننده بخشی از اتفاقات تاریخ موسیقی ایران بود و یادآور شرایط و حال و هوای دوران انقلاب است. آثاری که هر زمان به گوش برسد دلنشین و سرشار از احساس است و این زیبایی شاخصه کارهای راغب بود. ملودی‌هایی روان و سلیس و پر از احساس و زیبایی که بر مخاطبان تأثیر بسزایی داشت و ارتباط خوبی با آن برقرار می‌کردند. من نیز توفیق همکاری با آقای راغب را داشتم و تنظیم تعدادی از کارهای او برای ارکستر را برعهده گرفتم که بهترین نمونه آن سرود «امریکا امریکا ننگ به نیرنگ تو» است. زنده یاد احمدعلی راغب انسانی بسیار مظلوم بود و همواره با متانت سخن می‌گفت. هیچ‌گاه ندیدم در کار ترشرویی یا پرخاشگری کنند و به‌راحتی می‌توانستیم ایده‌ها و نقطه نظرات خود را بیان کنیم.

همیشه برایشان احترام بسیاری قائل بودم و هستم و درس‌های بسیاری از او فرا گرفتم، بویژه درس اخلاق و بر این باورم منش و اخلاق خوب، مهمتریون وجهه و حسن یک هنرمند است و حتی ارجحتر از هنر هنری او، آراسته بودن یک هنرمند به این صفات نیک در کارهای او بسیار تأثیرگذار بوده و این اثرگذاری هم به لحاظ اخلاقی و هم هنری در جامعه قطعاً بازخورد مثبتی خواهد داشت. اما از میان انبوه ملودی‌پردازی‌ها و کارهای راغب که می‌توان ساعت‌ها درمورد آن صحبت کرد، سرود «بانگ آزادی» هم از شهرت و محبوبیت خاصی برخوردار بود، بویژه اوایل انقلاب که شور و هیجان عجیبی در دل مردم ایجاد کرد و همچنان در مشوق مالی دارد که انگیزه خوبی برای افراد بدهکار با مشکلات سلامتی است که طی آن اگر کاربر به یک هدف (۱۲ هزار قدم در روز) برسد، نرخ سود ۲ درصد را دریافت می‌کند. پس از استفاده از این برنامه نتایج فوق‌العاده‌ای بهدست آمد. ۴/۳۷ میلیون دلار پس‌انداز، افزایش وفاداری مشتری و شناخته شدن در رسانه‌های جهانی.

محمدمیرزمانی
موسیقیدان و آهنگساز