



اساطیر فراموش شده دنیای بازی

در روزگاری که دنیای گیم تشنه سوژه‌های بکر برای تولید بازی‌های جدید است
تاریخ ایران می‌تواند بهترین منبع برای ساخت بازی باشد

ورود دوباره گوگل به سینما

گوگل با راه اندازی طرح تولید محتوای «Zeros 100» قصد دارد بار دیگر به دنیای تولید فیلم و سریال بازگردد. این برنامه با هدف حمایت از پروژه‌هایی اجرا می‌شود که نگاهی مثبت به فناوری داشته و قابلیت معرفی و ترویج محصولات گوگل را دارند. گوگل اعلام کرد: Zeros 100 یک استودیو تولیدی نیست، بلکه ابتکاری برای کمک به فیلم‌سازان جهت به‌کارگیری فناوری‌های واقعیت افزوده (XR) و هوش مصنوعی در تولیدات هنری‌شان است. نخستین اثر حمایت‌شده در این برنامه، فیلم ترسناک مستقل Cuckoo است که بخشی از هزینه‌های بازاریابی آن توسط Zeros 100 تأمین شده است.



زمان رونمایی از مدل‌های جدید آیفون

پایگاه فناوری «اینفورمیشن» در گزارشی مدعی شد اپل برنامه رونمایی مدل‌های جدید آیفون را تغییر خواهد داد و این تغییر با برنامه معرفی آیفون ۱۸ در سال ۲۰۲۶، آغاز می‌شود. بر این اساس ابتدا مدل‌های گران‌تر رونمایی خواهند شد و به این ترتیب مدل‌های «پرو» در مراسم پاییز اپل معرفی می‌شود و معرفی مدل استاندارد آیفون، به بهار موکول خواهد شد. ظاهراً اپل آیفون ۱۸ پرو و آیفون ۱۸ پرو مکس و احتمالاً آیفون تاشو را در پاییز ۲۰۲۶ معرفی می‌کند و سپس مدل‌های استاندارد آیفون ۱۸ را معرفی خواهد کرد.



تاثیر تعرفه‌های ترامپ بر بازی‌های کامپیوتری

به دنبال تعرفه‌های سنگین ترامپ بر محصولات الکترونیکی، قیمت کنسول‌های بازی و برخی از محبوب‌ترین بازی‌ها به شکل چشمگیری افزایش یافت. مایکروسافت اعلام کرد: قیمت کنسول‌های ایکس باکس، برخی لوازم جانبی و بازی‌های اختصاصی خود را در سراسر جهان افزایش می‌دهد. این افزایش قیمت‌ها شامل عناوین جدید تولیدی استودیوهای این شرکت نیز می‌شود و قیمت برخی بازی‌ها اکنون به ۸۰ دلار رسیده است. نینتندو نیز اعلام کرد: بازی «Mario Kart World» برای کنسول Switch 2 با قیمت پایه ۷۹/۹۹ دلار عرضه خواهد شد. همچنین قیمت کنترلر Switch 2 Pro از ۸۰ به ۸۵ دلار و کنترلهای Joy-Con2 از ۹۰ به ۹۵ دلار افزایش یافته است.



انتقال داده‌ها با نور

یک شرکت هلندی با موفقیت فناوری LiFi را آزمایش کرد که ارتباطی فوق امن با نور دارد که در برابر استراق سمع مقاوم است و آینده ارتباطات نظامی و غیرنظامی را متحول خواهد کرد. در این طرح سیگنال ارتباطی از ایستگاه زمینی به صورت نوری ارسال و در کانتینر عملیاتی Signify با استفاده از فناوری LiFi دریافت و پردازش شده است. این فناوری که انتقال داده‌ها را از طریق نور و بدون نیاز به امواج رادیویی انجام می‌دهد، راهکاری قابل‌تکثیر برای شرایطی است که در آن ارتباطات رادیویی قابل استفاده نیستند.



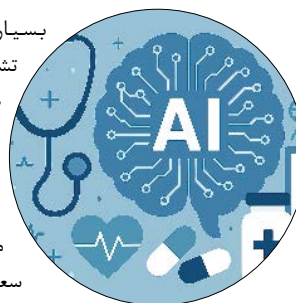
اینترنت استارلینک در کنگو

کنگو که در مارس ۲۰۲۴ میلادی استفاده از اینترنت استارلینک را ممنوع کرده بود، اکنون به این سرویس اجازه فعالیت داده است. ایلان ماسک، مدیر ارشد اجرایی اسپیس ایکس اعلام کرد سیستم اینترنت ماهواره‌ای استارلینک این کشور اکنون در کنگو فعال است. جمهوری دموکراتیک کنگو اعلام کرده بود جدیدترین کشور آفریقایی خواهد بود که به استارلینک مجوز فعالیت می‌دهد و ممنوعیتی را که قبلاً بر این سرویس وضع کرده بود لغو می‌کند. طبق آمار اتحادیه بین‌المللی مخابرات در سال ۲۰۲۳ میلادی حدود ۳۰ درصد جمعیت کنگو از اینترنت استفاده می‌کنند.



هوش مصنوعی مشاور پزشکی نیست

بسیاری از افراد از چت‌بات‌هایی مانند چت جی‌پی‌تی برای تشخیص‌های پزشکی بیماری‌های خود استفاده می‌کنند اما طبق تحقیقی که دانشگاه آکسفورد انجام داد اعتماد بیش از حد به چت‌بات‌ها خطرناک است. این تحقیق نشان می‌دهد که چت‌بات‌ها در تشخیص بیماری‌ها به افراد کمکی نمی‌کنند و حتی ممکن است تفسیر پاسخ‌های این ابزارها برای کاربران مشکل باشد. نتایج این تحقیق در حالی منتشر شده که شرکت‌ها سعی دارند هوش مصنوعی را به عنوان روشی برای بهبود نتایج سلامتی ترویج کنند.



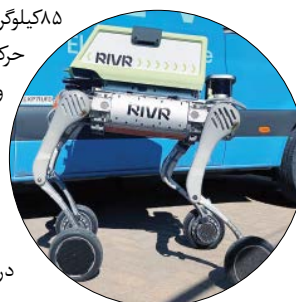
چینی‌ها، اندروید را کنار گذاشتند

تولیدکنندگان تلفن همراه چینی از جمله شیائومی، اوپو، ویوو و وان پلاس مشغول بررسی توسعه نسخه‌هایی از سیستم عامل اندروید هستند که به «سرویس‌های تلفن همراه گوگل» (GMS) متکی نیست. این اقدام به دلیل تنش‌های تجاری بین چین و آمریکا و نگرانی‌ها درباره محدودیت‌های آتی، مشابه آنچه بر هوای تحمیل شد، انجام شده است. هرچند جزئیات دقیق همکاری مشخص نیست اما سیستم عامل آئی شیائومی به نام HyperOS3 به عنوان زمینه احتمالی برای ایجاد یک سیستم مستقل از گوگل ذکر شده است. تحریم‌های تجاری دولت دونالد ترامپ اجازه نمی‌دهد شرکت‌های آمریکایی از جمله گوگل نرم‌افزار و قطعات برای هوای تأمین کنند.



ربات‌های پله‌ها را می‌برد

محققان دانشگاه‌های زوریخ یک ربات حمل محموله ساخته‌اند که می‌تواند از پله‌ها بالا برود و تا ۸۵ کیلوگرم بار را بازرگاری و حمل کند. روبات‌های حمل محموله که روی زمین حرکت می‌کنند، در صنایع مختلف به کار می‌روند اما همچنان بازرگاری و تخلیه بار از آنها را انسان‌ها باید انجام دهند. در همین راستا ربات LEVA ساخته شده که می‌تواند به طور خودکار محموله‌هایی تا وزن ۸۵ کیلوگرم را بلند کند و تحویل دهد. محققان و طراحان دانشگاه علوم کاربردی زوریخ و دانشگاه هنر زوریخ نمونه اولیه ربات LEVA را ساخته‌اند. این ربات چهارپایه مفصل است که در انتهای هر کدام چرخ‌های مجهز به موتور قرار گرفته است.



ساخت موتور پرنده جنگ ستارگان

یک شرکت آلمانی موسوم به ولونات یک موتورسیکلت پرنده به سبک فیلم جنگ ستارگان به نام ایربایک ساخته و آن را به آسمان فرستاده تا داستان‌های علمی-تخیلی را به واقعیت تبدیل کند. این موتورسیکلت پرنده یک وسیله نقلیه آینده‌نگرانه تک‌سرنشین است که پیشرفته‌تری را در تحرک هوایی شخصی محقق کرده است. ایربایک با موتور جت پرواز می‌کند و می‌تواند یک نفر را با سرعت حداکثر ۲۰۰ کیلومتر در ساعت حمل کند. این شرکت ادعا می‌کند که سیستم تثبیت‌کننده اختصاصی این موتورسیکلت پرنده توسط یک رایانه پروازی تقویت شده تا شناوری خودکار و سهولت کنترل را برای راکب آن فراهم کند.



رقابت هوش مصنوعی مایکروسافت با سیستم‌های بزرگ‌تر

مایکروسافت چند مدل هوش مصنوعی جدید و باارائه کرده که قدرتمندترین آنها حداقل در یک بنچمارک با مدل o3mini اپن‌ای رقابت می‌کند. محصولات جدید مدل Phi 4 mini استدلالی، Phi 4 استدلالی و Phi 4 استدلالی پلاس هستند و می‌توانند مدت زمان بیشتری برای بررسی راه حل برای مشکلات پیچیده صرف کنند. آنها خانواده مدل‌های کوچک Phi مایکروسافت را که یک سال قبل جهت ارائه بستر جهت ساخت اپ برای توسعه‌دهندگان هوش مصنوعی راه‌اندازی شده بود را گسترش می‌دهند. Phi 4 mini با حدود یک میلیون مسأله سنتزی ریاضی که با مدل استدلالی R1 دیپ‌سیک تولید شده بود، آموزش دیده است.





مشاوره هوش مصنوعی برای تصمیمات ملی

سیده راضیه طاهریان

خبرنگار



ساده تر، این ابزار مانند مشاور دیجیتالی عمل خواهد کرد که با دسترسی به حجم عظیمی از داده های حکومتی و عمومی، تحلیل ها و پیشنهادات کاربردی ارائه می دهد.

کاربردهای چندگانه و چشم انداز حکمرانی هوشمند

برنامه ریزی برای این پروژه تنها به ارائه پاسخ های هوشمند خلاصه نمی شود. تیم طراحی دستیار هوش مصنوعی قصد دارد سیستمی توسعه دهد که قادر به تحلیل روندهای سیاسی، اقتصادی، فرهنگی و اجتماعی کشور بر اساس داده های واقعی، تشخیص ناهنجاری ها، ارائه پیش بینی های کوتاه مدت و میان مدت، استخراج سیاست های مؤثر از بین گزارش های متنوع و حتی پایش عملکرد دستگاه ها باشد. چنین قابلیت می تواند تحولی اساسی در فرآیند تصمیم سازی دولت ایجاد کند. از سوی دیگر اهداف این پروژه، ارتقای شفافیت و کاهش بروکراسی اداری در نهادهای حکومتی است. چنانچه این سیستم به درستی طراحی و استقرار یابد، می تواند وظایف پیچیده ای چون جمع آوری و یکپارچه سازی داده های بین دستگاهی، بررسی صحت اطلاعات و پیشنهاد سیاست های جایگزین را انجام دهد؛ وظایفی که امروزه زمان بر، پرهزینه و بعضاً ناکارآمد هستند.

نقش وزارتخانه ها و نهادهای اجرایی

یکی از شروط موفقیت پروژه، مشارکت مؤثر و هماهنگ نهادهای مختلف اجرایی است. در این میان، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، مرکز آمار ایران،

به همت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، ایران گام بلندی به سوی دولت دیجیتال برداشته است. این پروژه با هدف پشتیبانی از تصمیم گیری های کلان و ارتقای کارآمدی حکمرانی، با مشارکت نهادهای علمی، اجرایی و فناوری کشور طراحی شده و چشم اندازی روشن از آینده تعامل انسان و هوش مصنوعی در سطوح عالی مدیریتی ارائه می دهد. در شرایطی که هوش مصنوعی در سطح جهان به عنوان موتور محرک نوآوری، تحول اقتصادی و ارتقای کارایی دولت ها شناخته می شود، ایران نیز با رویکردی آینده نگرانه وارد میدان شده است. بر اساس اعلام رسمی معاونت علمی، فناوری و اقتصاد دانش بنیان ریاست جمهوری، پروژه «دستیار هوش مصنوعی رئیس جمهور» به عنوان نخستین نمونه از به کارگیری رسمی هوش مصنوعی در سطح حاکمیتی جمهوری اسلامی ایران، آغاز شده و مراحل طراحی اولیه آن در جریان است.

این پروژه با بهره گیری از ظرفیت دانشگاه های کشور، شرکت های دانش بنیان و متخصصان حوزه هوش مصنوعی، قرار است یک سیستم گفت و گو محور مبتنی بر مدل های زبانی بزرگ (LLM) طراحی کند که بتواند رئیس جمهور و دیگر مقامات ارشد را در تصمیم گیری های دقیق تر، سریع تر و جامع تر یاری رساند. به بیان

وزرا و حتی بدنه کارشناسی نهادها نیز توسعه یابد. نسخه های سفارشی شده این مدل می توانند در وزارتخانه هایی مانند اقتصاد، بهداشت، آموزش و سایر نهادهای مرتبط به کار گرفته شوند تا دستیارهای تخصصی و اختصاصی ارائه دهند.

تحولی در حکمرانی داده محور

پروژه دستیار هوش مصنوعی رئیس جمهور، در صورتی که به درستی اجرا شود، می تواند ایران را وارد مرحله جدیدی از حکمرانی هوشمند کند؛ حکمرانی ای که به جای تکیه صرف بر قضاوت انسانی، از پشته عظیم داده و پردازش هوشمند آن برای تصمیم سازی بهره می برد. از طرفی، این پروژه می تواند به افزایش اعتماد عمومی به کارآمدی نظام حکمرانی منجر شود، چراکه شفافیت، سرعت واکنش، مستندسازی تصمیم ها و کاهش خطای انسانی از جمله نتایج جانبی آن خواهد بود. همچنین، با بومی سازی این فناوری، ایران در مسیر استقلال دیجیتال و کاهش وابستگی به پلتفرم های خارجی قدم برمی دارد.

پروژه «دستیار هوش مصنوعی رئیس جمهور» نماد جدی شدن تحول دیجیتال در ساختار سیاسی و اجرایی ایران است. مشارکت گسترده وزارتخانه ها، حمایت نهادهای علمی و بهره گیری از ظرفیت شرکت های فناور، سنگ بنای موفقیت این طرح خواهد بود. در صورت اجرای دقیق و علمی، این پروژه می تواند الگویی برای سایر کشورهای منطقه و حتی جهان در مسیر استفاده از هوش مصنوعی در خدمت حکمرانی بهتر باشد.

سازمان فناوری اطلاعات ایران و وزارت اطلاعات از مهم ترین نهادهای دخیل در این پروژه هستند. وزارتخانه ها موظفند داده های به روز، استاندارد و قابل پردازش خود را در اختیار تیم های توسعه قرار دهند. بدون داده، هیچ دستیار هوشمندی نمی تواند تحلیل درستی ارائه دهد. به همین دلیل، الزام به شفاف سازی، به روزرسانی و دیجیتالی سازی پایگاه های داده ای، اولین گام همکاری نهادها با این پروژه خواهد بود. همچنین، وظایف مرتبط با حفظ امنیت اطلاعات، رمزنگاری داده ها، مدیریت دسترسی و رعایت الزامات مربوط به حریم خصوصی برعهده سازمان های امنیتی و فناوری اطلاعات قرار خواهد گرفت. بدون رعایت این ملاحظات، اعتماد به چنین سیستم هایی ممکن نخواهد بود.

سه گام اجرا

بر اساس برآوردهای اولیه، نسخه آزمایشی دستیار هوش مصنوعی رئیس جمهور طی شش ماه آینده آماده خواهد شد. این نسخه، شامل هسته اصلی سیستم زبانی، سامانه مدیریت دانش و تحلیل اولیه داده ها خواهد بود. در صورت موفقیت این فاز، نسخه رسمی در نیمه دوم سال ۱۴۰۴ رونمایی خواهد شد.

مراحل توسعه این پروژه در سه فاز تحلیل نیازها و طراحی اولیه سیستم، آزمایش و ارزیابی عملکرد مدل در سناریوهای واقعی و ادغام کامل با سامانه های اطلاعاتی دولت و نهادهای تصمیم گیر تعریف شده است.

پیش بینی شده که پس از مرحله نهایی، این دستیار هوشمند به سایر مسئولان ارشد کشور،

اساطیر فراموش

در روزگاری که دنیای گیم تشنه سوژه‌های بکر برای تولید بازی‌های

تاریخ ایران، این سرزمین باستانی و تمدن خیز، گویی صندوقچه‌ای اسرارآمیز از داستان‌ها و شخصیت‌های بی‌بدیل است که قرن‌هاست در انتظار کشف شدن به‌سر می‌برد. تمدنی که

۲	امیرحسین حیدری
	خبرنگار



ریشه‌هایش در اعماق هزاره‌ها تنیده شده و فراز و نشیب‌های بی‌شماری را از سر گذرانده، مملو از رویدادهای حماسی، اسطوره‌های شگفت‌انگیز و شخصیت‌های الهام‌بخش که هرکدام به تنهایی می‌تواند جرقه‌ای برای خلق



قهرمان اکشن‌های حماسی و جهان‌باز

رستم دستان، نامی که با حماسه و پهلوانی عجین شده، نه فقط یک شخصیت داستانی بلکه نمادی از قدرت، شجاعت و وفاداری در فرهنگ ایرانی است. او، بزرگ‌ترین قهرمان شاهنامه فردوسی، پهلوانی بی‌بدیل که داستان‌هایش سینه به سینه نقل شده و در تار و پود فرهنگ ایرانی ریشه دوانده است. داستان‌های رستم، از هفتخوان افسانه‌ای تا نبرد با دیوها و اژدها، مملو از صحنه‌های اکشن نفس‌گیر، ماجراجویی‌های هیجان‌انگیز و عناصر اسطوره‌ای جذاب است. این ویژگی‌های منحصر به فرد، رستم را به یک کاندیدای ایده‌آل برای بازی‌های اکشن-ماجراجویی جهان‌باز با تم حماسی تبدیل می‌کند. بازی می‌تواند با الهام از داستان‌های شاهنامه و اسطوره‌های ایرانی، یک تجربه حماسی و فراموش‌نشدنی را برای بازیکنان رقم بزند. بازیکن در نقش رستم، می‌تواند آزادانه در دنیای بازی به کاوش بپردازد، مأموریت‌های گوناگون را انجام دهد، با دشمنان اهریمنی و دیوهای افسانه‌ای مبارزه کند، هفتخوان رستم را پشت‌سر بگذارد، و داستان‌های حماسی شاهنامه را به صورت تعاملی تجربه کند. ژانرهایی مانند اکشن-ماجراجویی جهان‌باز (Open-World Action-Adventure)، نقش‌آفرینی اکشن (Action RPG)، و هک اند اسلش (Hack and Slash) برای به تصویر کشیدن رستم و داستان‌های حماسی او بسیار مناسب هستند. بازی می‌تواند از مکانیک‌های مبارزه تن به تن جذاب و متنوع، سیستم ارتقاء و شخصی‌سازی شخصیت رستم و داستان‌پردازی قوی و وفادار به شاهنامه بهره‌برد. طراحی مراحل و محیط‌های بازی می‌تواند با الهام از معماری و هنر ایران باستان صورت گیرد و حس و حال دنیای شاهنامه را به خوبی به مخاطب منتقل کند. بازی‌های موفق‌ی مانند (God of War) به خاطر مبارزات حماسی و داستان‌پردازی اسطوره‌ای، (The Witcher) به خاطر دنیای جهان‌باز گسترده و مأموریت‌های متنوع و (Assassin's Creed Valhalla) به خاطر ترکیب اکشن، ماجراجویی و عناصر تاریخی و اسطوره‌ای، می‌تواند به عنوان الگوهایی الهام‌بخش در طراحی و ساخت بازی رستم مورد توجه قرار گیرد.

ابن سینا در بازی‌های فکری و ماجراجویی

ابوعلی سینا، دانشمند و پزشک نابغه ایرانی، نه تنها یک شخصیت تاریخی، بلکه یک نماد جهانی از دانش، حکمت، و تلاش برای فهم اسرار جهان است. زندگی پربار و دستاوردهای علمی بی‌نظیر او، به‌ویژه در زمینه پزشکی، فلسفه و علوم طبیعی، می‌تواند الهام‌بخش بازی‌های فکری و معمایی با رویکردی آموزشی و جذاب باشد. یک بازی ماجراجویی-معمایی با عناصر نقش‌آفرینی (Adventure-Puzzle RPG)، با محوریت زندگی و فعالیت‌های علمی ابن سینا، می‌تواند تجربه‌ای جذاب، آموزنده، و چالش‌برانگیز را برای بازیکنان ارائه دهد.

بازیکن در نقش ابن سینا، در دوران جوانی و اوج شکوفایی علمی ابن سینا، باید به حل معماهای پزشکی و علمی گوناگون بپردازد، بیماری‌های پیچیده را تشخیص دهد، درمان‌های گیاهی و دارویی جدید را کشف کند و دانش خود را در زمینه‌های مختلف علمی، از جمله پزشکی، فلسفه، ریاضیات و نجوم، گسترش دهد. ژانرهایی مانند ماجراجویی-معمایی (Adventure-Puzzle)، نقش‌آفرینی (RPG) با تمرکز بر دانش و مهارت، و شبیه‌سازی (Simulation) با رویکرد علمی و پزشکی، برای به تصویر کشیدن زندگی علمی ابن سینا و دستاوردهای او مناسب است. بازی می‌تواند شامل معماهای منطقی و استدلالی، پازل‌های پزشکی و علمی و مأموریت‌های اکتشافی و پژوهشی باشد. مکانیک‌های بازی نیز می‌تواند شامل تحقیق و پژوهش در متون علمی و پزشکی، آزمایش و ترکیب مواد برای ساخت داروها و درمان‌ها، تشخیص بیماری‌ها بر اساس علائم و نشانه‌ها و تعامل با شخصیت‌های دیگر برای کسب اطلاعات و حل معماها باشد.

بازی‌های معمایی و فکری موفق‌ی مانند (Professor Layton) به خاطر معماهای متنوع و داستان‌پردازی جذاب، (The Witness) به خاطر پازل‌های چالش‌برانگیز و محیط‌های زیبا و (Plague Inc.) به خاطر شبیه‌سازی بیماری‌ها و جنبه‌های علمی می‌توانند به عنوان الگوهای الهام‌بخش در طراحی و ساخت بازی ابن سینا مورد توجه قرار گیرند.

حل معما به روش ایرانی

محمد بن موسی خوارزمی، ریاضیدان، ستاره‌شناس، و جغرافیدان بزرگ ایرانی، نه تنها بنیان‌گذار جبر بلکه یکی از پایه‌گذاران علوم کامپیوتر نوین و الگوریتم‌های محاسباتی است. دستاوردهای علمی او، به‌ویژه در زمینه ریاضیات، الگوریتم‌ها، و نقشه‌نگاری، می‌تواند الهام‌بخش بازی‌های پازل و استراتژی با محوریت منطق، حل مسئله، و تفکر الگوریتمی باشد. یک بازی پازل-استراتژی (Puzzle-Strategy) با محوریت زندگی و دستاوردهای علمی خوارزمی، می‌تواند تجربه‌ای متفاوت، چالش‌برانگیز، و بسیار آموزنده را برای بازیکنان ارائه دهد. بازیکن در نقش خوارزمی، در دوران اوج

فعالیت‌های علمی در بیت‌الحکمه بغداد، باید به حل مسائل پیچیده ریاضی بپردازد، الگوریتم‌های کارآمد برای محاسبات و حل مسائل طراحی کند، پروژه‌های علمی بزرگ را مدیریت کند، و به توسعه دانش ریاضی و علوم در دوران طلایی اسلام کمک کند. ژانرهایی مانند پازل-استراتژی (Puzzle-Strategy)، شبیه‌سازی (Simulation) با رویکرد علمی و مدیریتی و بازی‌های آموزشی (Educational Games) با تمرکز بر ریاضیات و الگوریتم‌ها، برای به تصویر کشیدن زندگی علمی خوارزمی و دستاوردهای او مناسب هستند. بازی می‌تواند شامل پازل‌های منطقی و ریاضی، چالش‌های طراحی الگوریتم و مأموریت‌های مدیریتی و علمی باشد.

شده دنیای بازی

دید است، تاریخ ایران می تواند بهترین منبع برای ساخت بازی باشد

آثار هنری و سرگرم کننده باشد. در این میان، صنعت بازی های ویدئویی، به عنوان رسانه ای پویا و فراگیر، ظرفیت بی نظیری برای به تصویر کشیدن این گنجینه ارزشمند و معرفی آن به جهانیان دارد. متأسفانه، با وجود این پتانسیل عظیم، تاریخ ایران و فرهنگ غنی آن، آن گونه که شایسته است در بازی های ویدئویی بازتاب نیافته است. در حالی که فرهنگ ها و تاریخ های دیگر، به ویژه تمدن های غربی، بارها و بارها در قالب بازی های متنوع و پرمخاطب به تصویر کشیده شده، گنجینه ارزشمند تاریخ ایران، همچنان تا حد زیادی ناشناخته و دست نخورده باقی مانده است. این در حالی است که بسیاری از عناصر جذاب و پرطرفدار در بازی های ویدئویی، مانند داستان های حماسی، نبردهای بزرگ، شخصیت های قهرمان و ضدقهرمان و دنیاهای فانتزی و اسطوره ای، به وفور در تاریخ ایران یافت می شوند.

رهبر سرخ جامگان در بازی های نقش آفرینی واکنش

بابک خرم دین، رهبر جنبش سرخ جامگان، نه فقط یک شورشی تاریخی، بلکه نمادی از مقاومت، آزادی خواهی و مبارزه برای عدالت در تاریخ ایران است. قیام طولانی و حماسی او بر ضد خلافت عباسی و ایدئولوژی آزادی خواهانه جنبش سرخ جامگان، می تواند الهام بخش بازی های نقش آفرینی (RPG) و اکشن با محوریت مبارزه با ظلم، استبداد و برای کسب آزادی و استقلال باشد. یک بازی نقش آفرینی اکشن-ماجراجویی (Action-Adventure RPG) با عناصر مخفی کاری (Stealth)، با محوریت قیام بابک خرم دین و جنبش سرخ جامگان، می تواند تجربه ای جذاب، حماسی، و از نظر داستانی غنی را برای بازیکنان ارائه دهد. بازیکن در نقش بابک خرم دین، در دوران اوج قیام سرخ جامگان در آذربایجان و مناطق غربی ایران، باید جنبش مقاومت را رهبری کند، نیروهای آزادی خواه را سازماندهی کند، به مبارزه با ارتش خلافت عباسی بپردازد، تاکتیک های جنگ های چریکی را به کار گیرد و برای آزادی و عدالت در سرزمین خود بجنگد. ژانرهایی مانند نقش آفرینی اکشن (Action RPG)، اکشن-ماجراجویی (Action-Adventure) و مخفی کاری (Stealth) با تمرکز بر مبارزه چریکی و مقاومت، برای به تصویر کشیدن بابک و قیام سرخ جامگان مناسب هستند. بازی می تواند شامل مبارزات تن به تن و گروهی، استفاده از سلاح های متنوع و تاکتیک های جنگی چریکی، مأموریت های مخفی کاری و خرابکاری، و مدیریت منابع و نیروهای مقاومت باشد.

مکانیک های بازی می تواند شامل جمع آوری نیروهای مردمی و سازماندهی آنها در قالب جنبش سرخ جامگان، آموزش و تجهیز نیروهای مقاومت، انجام مأموریت های چریکی و خرابکاری در مناطق تحت کنترل خلافت، مبارزه با نیروهای ارتش عباسی و تعامل با شخصیت های تاریخی و داستانی مرتبط با قیام بابک خرم دین باشد. بازی های نقش آفرینی اکشن-ماجراجویی موفق مانند (Assassin's Creed) به خاطر ترکیب اکشن، مخفی کاری و عناصر تاریخی، (Mount & Blade) به خاطر نبردهای بزرگ و مدیریت نیروها و (Ghost of Tsushima) به خاطر فضای تاریخی و مبارزات سامورایی می توانند به عنوان الگوهای الهام بخش در طراحی و ساخت بازی بابک خرم دین مورد توجه قرار گیرند.

درباسا لار ایرانی در دوران باستان

آرتمیس یکم، ملکه کارنیا (Halicarnassus) و درباسا لار قدرتمند ارتش خشایار شاه هخامنشی، نه تنها یکی از معدود زنان فرمانده نظامی در تاریخ باستان است، بلکه به دلیل شجاعت، هوش نظامی و مهارت دریانوردی بی نظیرش، به یک چهره افسانه ای در تاریخ نبردهای دریایی تبدیل شده است. نقش او در نبرد سالامیس، به عنوان یک فرمانده کاردان و شجاع، می تواند الهام بخش بازی های استراتژی دریایی با محوریت نبردهای ناوگان در دوران باستان باشد.

یک بازی استراتژی دریایی هم زمان (Real-Time Strategy - RTS) با محوریت نبردهای دریایی یونان و ایران در قرن پنجم پیش از میلاد و با تمرکز ویژه بر شخصیت آرتمیس یکم، می تواند تجربه ای هیجان انگیز، استراتژیک و از نظر تاریخی غنی را برای بازیکنان ارائه دهد. بازیکن می تواند در نقش آرتمیس، ناوگان کارنیایی و متحدان ایرانی را در نبردهای دریایی بزرگ هدایت کند، تاکتیک های دریایی هوشمندانه را به کار گیرد، در جنگ های سرنوشت ساز دریایی مانند نبرد سالامیس شرکت کند و سرنوشت جنگ را در آب های مدیترانه رقم بزند. ژانرهایی مانند استراتژی دریایی هم زمان (Real-Time Strategy)

بازی های استراتژی دریایی موفق مانند (Total War: Rome) به خاطر نبردهای بزرگ و مدیریت امپراتوری، (Age of Empires) به خاطر ساخت و توسعه تمدن و نبردهای نظامی و (Naval Action) به خاطر شبیه سازی دقیق نبردهای دریایی دوران کشتی های بادبانی می توانند به عنوان الگوهای الهام بخش در طراحی و ساخت بازی آرتمیس مورد توجه قرار گیرند.

فرصتی طلایی برای صنعت گیم ایران: احیای تاریخ در قالب بازی های ویدئویی

تاریخ ایران، با گستردگی، تنوع و عمق بی نظیر خود، همچنان یک منبع بکر و دست نخورده برای الهام گیری و خلق آثار هنری و سرگرم کننده، به ویژه در رسانه جذاب و فراگیر بازی های ویدئویی به شمار می رود. شخصیت های تاریخی معرفی شده در این گزارش، تنها نمونه ای کوچک از گنجینه عظیم تاریخ ایران هستند. هزاران داستان و شخصیت دیگر در تاریخ پرفراز و نشیب این سرزمین وجود دارند که می توانند به ایده های خلاقانه، بازی های ویدئویی جذاب، پرطرفدار و با ارزش فرهنگی تبدیل شوند.

صنعت بازی های ویدئویی ایران نیز، با توجه به پتانسیل های عظیم موجود در تاریخ و فرهنگ غنی کشور، می تواند و باید گام های جدی تری در این زمینه بردارد. تولید بازی هایی با محوریت تاریخ ایران، نه تنها به توسعه و شکوفایی این صنعت نوپا کمک خواهد کرد، بلکه فرصتی بی نظیر برای معرفی فرهنگ، تمدن، و هویت ایرانی به جهانیان فراهم می آورد. سرمایه گذاری در ساخت بازی های ویدئویی با الهام از تاریخ ایران، نه تنها یک فرصت تجاری سودآور و پرمفعت است، بلکه یک اقدام فرهنگی ارزشمند و ضروری نیز محسوب می شود که می تواند نقش مهمی در تقویت هویت ملی، ارتقای جایگاه فرهنگی ایران در سطح بین المللی و معرفی فرهنگ و تمدن ایرانی به نسل های آینده و جهانیان ایفا کند.

خدا حافظی با پیام رسان محبوب

اسکایپ پس از ۲۲ سال از خدمات عمومی کنار رفت

رضا سجادیان

خبرنگار



برنامه «اسکایپ» در سال ۲۰۰۳ راه اندازی و به سرعت به ابزاری برای تماس های صوتی و تصویری رایگان از طریق اینترنت تبدیل شد اما این برنامه پس از ۲۲ سال فعالیت، روز دوشنبه ۱۵ اردیبهشت (پنجم ماه می) به پایان دوران خود رسید و تعطیل شد. این تعطیلی برای کاربران رایگان و کاربران پولی اسکایپ اجرا شده اما برای کسب و کارها به طور موقت ادامه خواهد یافت. اسکایپ یکی از پرکاربردترین نرم افزارهای ارتباطی جهان بود که در سال های اخیر شاهد تحولات زیادی بوده. این برنامه ابتدا به عنوان ابزاری برای برقراری تماس های صوتی و تصویری معرفی شد و توانست در مدت زمانی کوتاه به یکی از محبوب ترین پلتفرم های ارتباطی تبدیل شود. با این حال در سال های اخیر، شایعاتی مبنی بر تعطیلی اسکایپ به گوش می رسید و در نهایت اعلام شد این پلتفرم تغییرات عمده ای خواهد داشت که ممکن است منجر به کاهش یا حتی تعطیلی برخی خدمات آن شود. ویروس کرونا که از اواخر سال ۲۰۱۹ شیوع پیدا کرد باعث تحولی بزرگ در بسیاری از جنبه های زندگی بشر شد. یکی از مهم ترین تغییرات در این دوران، افزایش چشمگیر استفاده از تکنولوژی و اپلیکیشن ها بود. با شیوع ویروس کرونا، بسیاری از اپلیکیشن ها به بخش جدایی ناپذیر زندگی روزمره مردم تبدیل شدند. در این گزارش به برخی اپلیکیشن های جایگزین این پیام رسان اشاره داشتیم که در ادامه می خوانید.

تاریخچه اسکایپ و موفقیت های اولیه

اسکایپ در سال ۲۰۰۳ توسط نیکلاس زدنس ترام و آشا پارت دو کارآفرین اهل استونی و سوئد ایجاد شد. این نرم افزار ابتدا به عنوان ابزاری برای تماس های رایگان صوتی و تصویری از طریق اینترنت طراحی شد. در دوران اولیه خود، اسکایپ موفق شد در برابر رقبای خود نظیر MSN Messenger و Yahoo Messenger جایگاه ویژه ای پیدا کند. ویژگی های برجسته ای چون کیفیت بالا در تماس های صوتی، امکان ارسال پیام های متنی و فایل و برگزاری کنفرانس های ویدئویی، این پلتفرم را به یک انتخاب محبوب برای میلیون ها کاربر در سراسر جهان تبدیل کرد. در سال ۲۰۱۱، اسکایپ توسط مایکروسافت خریداری شد. این خرید موجب افزایش قابلیت های اسکایپ شد و مایکروسافت تلاش کرد اسکایپ را با خدمات مختلف خود ادغام کند؛ از جمله با سیستم عامل ویندوز و سایر سرویس های ارتباطی.

نرم افزارهای کلاس مجازی رایگان خارجی

مانند ویدئوکنفرانس، اشتراک گذاری صفحه نمایش، چت زنده، ضبط جلسه و نظرسنجی پشتیبانی می کند.

BigBlueButton: یک نرم افزار کلاس مجازی رایگان و متن باز است که از ویژگی های مختلفی مانند ویدئوکنفرانس، اشتراک گذاری صفحه نمایش، چت زنده، ضبط جلسه و نظرسنجی پشتیبانی می کند.

JitsiMeet: یک نرم افزار کلاس مجازی رایگان و متن باز است که از ویژگی های مختلفی مانند ویدئوکنفرانس، اشتراک گذاری صفحه نمایش، چت زنده، ضبط جلسه و نظرسنجی پشتیبانی می کند. در انتخاب نرم افزار کلاس مجازی رایگان، باید به عوامل مختلفی از جمله نیازهای آموزشی، تعداد شرکت کنندگان و ویژگی های نرم افزار توجه کرد.

WhatsApp: اپلیکیشنی است که در ایران محبوبیت بسیاری دارد؛ به خصوص از زمانی که رفع فیلتر شد و استفاده از آن برای عموم به راحتی امکان پذیر شد.

Zoom: یکی از محبوب ترین نرم افزارهای کلاس مجازی خارجی است که از ویژگی های مختلفی مانند ویدئوکنفرانس، اشتراک گذاری صفحه نمایش، چت زنده، ضبط جلسه، نظرسنجی و آزمون آنلاین پشتیبانی می کند.

Google Meet: یک نرم افزار کلاس مجازی رایگان است که توسط شرکت گوگل ارائه شده. این نرم افزار از ویژگی های مختلفی مانند ویدئوکنفرانس، اشتراک گذاری صفحه نمایش، چت زنده، ضبط جلسه و نظرسنجی پشتیبانی می کند.

Microsoft Teams: این نرم افزار از ویژگی های مختلفی

پیامدهای تعطیلی اسکایپ

تعطیلی یا تغییرات عمده در اسکایپ می تواند پیامدهایی برای کاربران و شرکت های مختلف به همراه داشته باشد. برخی از این پیامدها عبارتند از:

- تأثیر بر کاربران قدیمی اسکایپ**: بسیاری از کاربران اسکایپ که به این پلتفرم عادت کرده اند ممکن است برای پیدا کردن جایگزینی مناسب با چالش روبه رو شوند. این تغییر می تواند منجر به سردرگمی و از دست دادن اطلاعات کاربری این افراد شود.
- تأثیر بر کسب و کارها**: بسیاری از کسب و کارها هنوز از اسکایپ برای برگزاری جلسات آنلاین و ارتباط با مشتریان خود استفاده می کنند. تعطیلی اسکایپ یا تغییرات عمده در این پلتفرم ممکن است برای این کسب و کارها چالش هایی ایجاد و آنها را مجبور به تغییر پلتفرم خود کند.
- رقابت بیشتر بین پلتفرم های ارتباطی**: تعطیلی اسکایپ باعث افزایش رقابت میان دیگر پلتفرم های ارتباطی مانند Zoom، Teams، Google Meet و WhatsApp خواهد شد. این رقابت ممکن است منجر به نوآوری های بیشتری در صنعت ارتباطات آنلاین و بهبود خدمات موجود شود.

نرم افزارهای کلاس مجازی رایگان ایرانی

- اسکای روم (Skyroom)**: اسکای روم همان نسخه ایرانی شده برنامه اسکای روم و یکی از محبوب ترین نرم افزارهای کلاس مجازی ایرانی است که توسط مرکز رشد دانشگاه علم و صنعت ایران توسعه یافته و دارای سرویس رایگان است. اسکای روم یکی از کامل ترین و حرفه ای ترین پلتفرم های ایرانی برای برگزاری کلاس آنلاین، جلسات آنلاین و وبینار است. همچنین بهترین پلتفرم برگزاری وبینار، کلاس آنلاین و جلسه آنلاین در بستر اینترنت است. پلتفرم اسکای روم قابلیت های متعددی چون حضور همزمان ۳۰۰۰ نفر، اختصاصی سازی پس زمینه و امکان ارائه روی سرور اختصاصی را دارد.
- داناپلاس (DanaPlus)**: یک برنامه کلاس مجازی است که توسط شرکت داناسرویس ارائه شده. پلن رایگان آن یک ماهه و محدود برای دسترسی پنج نفر و دو وبکم همزمان است. این نرم افزار از ویژگی های مختلفی مانند ویدئوکنفرانس، اشتراک گذاری صفحه نمایش، چت زنده، ضبط جلسه و نظرسنجی پشتیبانی می کند.
- شاد (Shad)**: یک نرم افزار کلاس مجازی رایگان است که توسط وزارت آموزش و پرورش ایران ارائه شده. این نرم افزار از ویژگی های مختلفی مانند ویدئوکنفرانس، اشتراک گذاری صفحه نمایش، چت زنده، ضبط جلسه و نظرسنجی پشتیبانی می کند.
- فراروم (Fararoom)**: یکی از پلتفرم های برگزاری کلاس آنلاین است که توسط شرکت فردان ارائه شده. این نرم افزار از ویژگی های مختلفی مانند ویدئوکنفرانس، اشتراک گذاری صفحه نمایش، چت زنده، ضبط جلسه و نظرسنجی پشتیبانی می کند.

یادگیری آنلاین

- کلاس دو جو (ClassDojo)**: این اپلیکیشن برای مدیریت کلاس های آنلاین، به ویژه برای معلمان و دانش آموزان ابتدایی طراحی شده است. کلاس دو جو با امکاناتی مانند ارسال و دریافت پیام، اعلام تکالیف و برقراری ارتباط با والدین، یکی از ابزارهای محبوب در دوران پاندمی کرونا بود.
- ادموتو (Edmoto)**: این اپلیکیشن که برای آموزش و یادگیری آنلاین طراحی شده است، در دوران کرونا مورد استفاده گسترده قرار گرفت. ادموتو به معلمان این امکان را می دهد که درس خود را بازگذاری کنند، تکالیف را ارسال کنند.

خرید آنلاین

- آمازون (Amazon)**: یکی از بزرگ ترین و محبوب ترین اپلیکیشن های خرید آنلاین است. پس از کرونا، فروش آنلاین رشد چشمگیری داشت و آمازون به یکی از پیشگامان این تحول تبدیل شد.
- اسنپ (Snapp)**: این اپلیکیشن ایرانی که برای خرید آنلاین و خدمات تحویل غذا طراحی شده، در دوران کرونا رشد زیادی داشت. کاربران با استفاده از اسنپ می توانند از خدمات مختلف مانند خرید آنلاین، ارسال کالا و تحویل غذا بهره برداری کنند.

اپلیکیشن های آموزشی

- Coursera**: این پلتفرم آموزش آنلاین که از بهترین دانشگاه های دنیا دوره هایی را ارائه می دهد، در دوران کرونا به طور چشمگیری رشد کرد. کاربران برای یادگیری مهارت های جدید و به روز کردن اطلاعات خود از این پلتفرم استفاده کردند. این دوره ها در زمینه های مختلف مانند کسب و کار، برنامه نویسی و هنر در دسترس هستند.
- Udemy**: مشابه Coursera این پلتفرم نیز به عنوان یک مرجع آموزش آنلاین شناخته می شود. بسیاری از افراد در دوران کرونا برای یادگیری مهارت های جدید یا به روز کردن اطلاعات خود به این پلتفرم مراجعه کرده اند.



فرصت ایران برای تبدیل شدن به قدرت هوش مصنوعی در منطقه

استاندارد داده

تلاش‌های جزیره‌ای در نهادهای دولتی، دانشگاه‌ها، شرکت‌های دانش بنیان و استارت‌آپ‌ها و ناهماهنگی در شیوه برچسب‌گذاری داده‌ها، موجب گردیده داده‌ها به عنوان مثال در مدل‌های زبان فارسی استاندارد نبوده و امکان ترکیب پروژه‌ها را از بین می‌برد. یکی از دلایل کندی پیشرفت پروژه‌های هوش مصنوعی در کشور فقدان بانک‌های عظیم داده و برچسب خورده است. بنابراین ضروری است بانک‌های عظیم داده زبانی، تصویری و صوتی استاندارد و بومی ایجاد و دسترسی به آن در اختیار عموم پژوهشگران حوزه هوش مصنوعی قرار گیرد. ایران می‌تواند تهدید نبود زیرساخت مناسب، حکمرانی یکپارچه و موثر و داده‌های استاندارد را با برنامه‌ریزی مشخص و در یک بازه زمانی ۳ ساله به فرصت تبدیل کرده و به عنوان قدرت اول منطقه و حداکثر دهم جهان قدرت‌نمایی کند.

حکمرانی یکپارچه

در صورت تأمین زیرساخت مناسب و ورود پردازنده‌های قدرتمند یا حتی تولید بومی آنها، نبود حکمرانی یکپارچه چالش بعدی در حوزه هوش مصنوعی است. نبود یک نهاد هماهنگ‌کننده بین تمام ذینفعان حوزه هوش مصنوعی در کشور موجب تداخل کاری، موازی کاری و هدر رفت منابع شده است. بنابراین ضروری است متولی واحد و نهاد هماهنگ‌کننده مرکزی در کشور به منظور حکمرانی یکپارچه و صحیح و سیاستگذاری کلان در حوزه هوش مصنوعی ایجاد گردد.

محمدحسین اسلامی

کارشناس
هوش مصنوعی

کشور ایران در مسیر پر پیچ و خم بومی سازی هوش مصنوعی با سه چالش اساسی نبود زیرساخت‌های محاسباتی، حکمرانی یکپارچه و استاندارد داده مواجه است. نهادهای دولتی، شرکت‌های دانش بنیان و استارت‌آپ‌ها، آپاها و پارک‌های علم و فناوری زنگ خطر عقب ماندن از صحنه رقابت در فضای آینده صنعتی کشور بدون مجهز شدن به فناوری هوش مصنوعی را شنیده‌اند. راه‌اندازی سازمان ملی هوش مصنوعی و پردیس‌های هوش مصنوعی، تولید سند ملی هوش مصنوعی، حمایت مالی و معنوی از استارت‌آپ‌های حوزه هوش مصنوعی و تعریف و مدیریت پروژه سکوی ملی داده را می‌توان از اقدامات اساسی و ویژه دولت برشمرد. برابر آمار رسمی، معاونت علمی ریاست جمهوری تاکنون بیش از صدها شرکت فعال در حوزه هوش مصنوعی با تمرکز بر پردازش زبان طبیعی، تصویر و کلان داده را حمایت کرده است. اما آنچه به نظر می‌رسد آن است که تا رسیدن به رتبه یکم در منطقه و رتبه دهم در جهان فاصله زیاد بوده و در مقایسه با سایر کشورها حتی کشورهای همسایه این میزان توجه و حمایت از سوی دولت کافی نیست و اساساً سه چالش عمده زیر بر سر راه بومی‌سازی هوش مصنوعی در کشور وجود دارد.

زیرساخت پردازشی

داده به عنوان یکی دیگر از حوزه‌های سخت‌افزاری مورد نیاز در حوزه هوش مصنوعی وضعیت بهتری نسبت به پردازنده‌های قدرتمند در کشور دارد. در حال حاضر مراکز داده بسیار وسیع و قدرتمندی در کشور آماده ارائه خدمات مناسب به نهادهای دولتی و شرکت‌های دانش بنیان و استارت‌آپ‌ها هستند. بر اساس بررسی‌های انجام شده برخی شرکت‌های داخلی ناگزیر به بهره‌برداری از پردازنده‌های قدرتمند از مراکز داده خارجی شده‌اند که میزان تهدید نشت داده‌ها و اطلاعات مهم و حساس کشور را افزایش می‌دهد. در این بخش کمبود دانش فنی و تخصصی لازم مراکز داده برای ارائه خدمات تخصصی زیرساختی به عنوان سکوی ارائه خدمات به حوزه هوش مصنوعی در کشور و همچنین نبود بستر ابری در این خصوص مشهود است. بنابراین ضروری است تولید پردازنده‌های قدرتمند بومی به عنوان یک پروژه ملی با هدف امنیت داده‌های مهم و حساس در دستور کار دولت قرار گیرد.

نبود سخت‌افزار مناسب و متناسب، توسعه مدل‌های پیشرفته هوش مصنوعی را در کشور با چالش مواجه ساخته است. پردازنده‌های قدرتمند که پیش نیاز آموزش مدل‌های هوش مصنوعی است که در داخل کشور وجود نداشته و تأمین آن از خارج از کشور ارزیابی فراوانی را در پی دارد. تأمین این زیرساخت حتی برای نهادهای دولتی که از اعتبارات دولتی مناسبی برخوردار هستند بسیار سخت است، با این فرض تکلیف شرکت‌های استارت‌آپی و دانش بنیان بدون حمایت مالی از سوی دولت مشخص است. تأمین این بخش از سخت‌افزار را می‌توان یکی از گلوگاه‌های اساسی حوزه هوش مصنوعی در کشور دانست. مراکز

آگهی فقدان مدرک تحصیلی
مدرک فارغ التحصیلی به سریال ۳۰۸۹۲۹۵ متعلق به اینجانب مهشاد میراحمدی فرزند سیداحمد به شماره شناسنامه و ملی ۱۲۷۰۳۹۲۰۱۸ صادره از اصفهان در مقطع کارشناسی ارشد ناپیوسته رشته روانشناسی عمومی واحد دانشگاهی خوارسگان مفقود گردیده است و فاقد اعتبار می‌باشد. از یابنده تقاضا می‌شود اصل مدرک را به خیابان جی شرقی، بلوار ارغوانیه، دانشگاه آزاد اسلامی واحد خوارسگان اصفهان ارسال نماید.

شناسنامه (برگ سبز) سواری رنومگان مدل ۸۸ رنگ
نقره ای متالیک به شماره پلاک ۷۵-۶۸۶۳۸ به
شماره موتور K4MD812D193727 و شماره شاسی
NAPLM1BOF91003176 به نام امید نوروزی مفقود
گردیده و از درجه اعتبار ساقط می‌باشد.

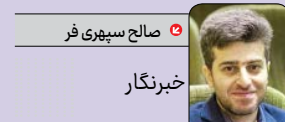
شناسنامه (برگ سبز) و کارت کامیونیت ون زامیاد مدل
۱۴۰۲ رنگ آبی روغنی به شماره پلاک ۸۴-۱۵۷۳۳
به شماره موتور M24922674M و شماره شاسی
ANZPL140TP0702348 به نام فائزه راستا مفقود گردیده و
از درجه اعتبار ساقط می‌باشد.

برگ سبز و سند کمپانی خودرو پراید مدل
۱۳۸۱ به رنگ شیرازی شماره انتظامی ایران
۷۵۹۹-۳۸ م ۳۰۵۹۴۲ شماره موتور
شماره شاسی S1412281769992
به مالکیت علی قاسمی سروشبادران مفقود
گردیده و فاقد اعتبار است.

از ثبت تصویر تا انتقال اطلاعات

پیشرفته خود، سبک زندگی بشر را متحول کرده است. گجت های هوشمند به سرعت در حال پیشرفت بوده و زندگی روزمره ما را آسان تر کرده است. در این هفته چند گجت کاربردی در حوزه های مختلف را معرفی کرده ایم که در ادامه با جزئیات و عملکرد آنها آشنا می شویم.

توسعه فناوری ها در دنیا به گونه ای است که هر روز شاهد رشد آنها هستیم و در عصر فناوری دیجیتال، گجت های هوشمند به بخشی از زندگی مردم تبدیل شده است. این ابزارها نه فقط موجب ارتقای کارایی و راحتی در انجام امور مختلف شده بلکه با قابلیت های



صالح سپهری فر
خبرنگار



ماوس بی سیم آهنگر بایی

«ای اس آر مگ ماوس» اولین ماوس بی سیم مغناطیسی جهان با کابل شارژ USB-C داخلی است. با وزن تنها ۷۵ گرم، این ماوس قابلیت اتصال دوگانه از طریق بلوتوث ۵ یا فرکانس ۲.۴ گیگاهرتز را ارائه می دهد. باتری ۵۰۰ میلی آمپر ساعتی آن، پس از ۴۵ دقیقه شارژ، تا ۱۶۰ ساعت کارکرد دارد و تنها با یک دقیقه شارژ، چهار ساعت کار می کند. پایه مغناطیسی آن به لب تاب می چسبد و حمل آن را آسان می کند. این ماوس گزینه خوبی برای کاربران فراموشکار است!



اسپرسوی حرفه ای همراه

«کافی جک وی ۲» تحولی در دنیای قهوه است که بدون نیاز به برق، اسپرسویی با کیفیت کافه های حرفه ای ارائه می دهد. سیستم چرخ دنده ای نوآورانه آن، فشار ثابت بیش از ۹ بار را تولید می کند که با دستگاه های تجاری برابری می کند. این دستگاه کوچک (۸.۴ x ۱۳ سانتی متر) و سبک (حدود ۱ کیلوگرم) برای سفر و ماجراجویی های بیرون از خانه ایده آل است. محفظه آب وارونه، توزیع یکنواخت آب را تضمین می کند و فیلتر ویژه ۵۴ میلی متری غیرفشاری، عصاره قهوه را به حداکثر می رساند.



شلفی لایت

«شلفی لایت» دستگاهی کوچک و کاربردی برای مبارزه با اتلاف مواد غذایی در خانه است. این دستگاه با بهره گیری از فناوری فوتوکاتالیتیک، هوای یخچال را تصفیه می کند و در مدت ۱۰ دقیقه، ۹۹ درصد باکتری ها را از بین می برد و بوی نامطبوع را تا ۸۰ درصد کاهش می دهد. شلفی لایت با تجزیه اتیلن (هورمون رسیدگی میوه ها)، ماندگاری میوه ها و سبزیجات را تا ۱۲ روز افزایش می دهد و می تواند اتلاف مواد غذایی خانگی را ۴۰ تا ۶۰ درصد کاهش دهد.



دوربینی متفاوت

دوربین دوچشمی «کینگنات» با قابلیت عکاسی و فیلمبرداری، برای علاقه مندان به فعالیت های بیرون از خانه طراحی شده است. با بزرگنمایی اپتیکی هشت برابر و لنزهای ۴۲ میلی متری، تصاویری واضح و روشن حتی در نور کم ارائه می دهد. طراحی منحصر به فرد مسیر اپتیکی واحد با خروجی دوگانه آن، مشاهده بدون عوجاج و فوکوس دقیق عکس را تضمین می کند. با وای فای داخلی، باتری ۴۰۰۰ میلی آمپر ساعتی و حافظه ۳۲ گیگابایتی، امکان ثبت ویدئوهای ۱۰۸۰p و عکس های با کیفیت را فراهم می کند.



انتقال کم دردسر صدا و تصویر

فرستنده و گیرنده دو کاره «HDMI و USB-C شریبا»، راه حلی بی سیم برای پخش ویدئو و صدا تا فاصله ۳۰ متری است. این دستگاه از وضوح ۱۰۸۰p با نرخ ۶۰ هرتز پشتیبانی کرده و از فرکانس های دوگانه ۵/۲.۴ گیگاهرتز برای انتقال پایدار استفاده می کند. فرستنده USB-C به دستگاه هایی مانند لب تاب، گوشی هوشمند یا کامپیوتر متصل می شود، در حالی که گیرنده HDMI به تلویزیون، پروژکتور یا مانیتور وصل می گردد. این دستگاه برای ارائه ها، سرگرمی خانگی یا کنفرانس ها ایده آل است.



همراه سلفی گیری و ولاگری

جیدورید سلفی اسکرین، یک لوازم جانبی همه کاره برای ارتقای تجربه سلفی و ولاگینگ کاربران آیفون و اندروید است. این صفحه نمایش مغناطیسی ۱۲/۴ اینچی به گوشی متصل می شود و قاب بندی دوربین جلور در زمان واقعی نشان می دهد. این گجت با وضوح ۱۰۸۰ پیکسل، تصاویر شفافی ارائه می دهد و باتری ۱۲۰ میلی آمپر ساعتی آن تا سه ساعت دوام دارد که از طریق USB-C قابل شارژ است. سازگار با مگ سیف لسا و قابلیت تنظیم برای اندازه های مختلف گوشی را نیز دارد.