

رویداد

تصویب الزامات فرهنگی شبکه ملی اطلاعات

• شرق: معاون محتوای مرکز ملی فضای مجازی کشور از تصویب الزامات فرهنگی در سند تبیین شبکه ملی اطلاعات در سی‌ونهمین جلسه شورای عالی فضای مجازی کشور خبر داد.
امیر خوراکیان با اعلام این خبر گفت: در سند تبیین الزامات شبکه ملی اطلاعات تأثیرات فرهنگی و اجتماعی نیز ارزیابی شده و براساس آن شبکه ملی اطلاعات توسعه می‌یابد. او افزود: با توجه به اهمیت این شبکه به عنوان زیرساخت ارتباطی کشور باید از ظرفیت لازم برای حفظ و توسعه فرهنگ و سبک زندگی اسلامی- ایرانی برخوردار باشد. او بیان کرد: در این مصوبه مسئله فرهنگ‌سازی برای استفاده صحیح از فضای مجازی با اجرای برنامه‌های آموزش عمومی و سواد رسانه‌ای به طور جدی مورد توجه قرار گرفته است که بر همین اساس مقرر شده شبکه ملی اطلاعات نیازمندی‌های لازم برای تقویت خط و زبان فارسی را فراهم کند.
او ادامه داد: در الزامات شبکه ملی اطلاعات به مسئله محتوای سرگرمی و اوقات فراغت متناسب با ویژگی‌های فرهنگی و اجتماعی هر منطقه نیز پرداخته شده است و به‌منظور مشارکت عمومی در راستای توسعه خدمات و محتوا و تحقق اصول و الزامات فرهنگی و اجتماعی، ظرفیت لازم مورد تاکید قرار گرفته و خدمات بومی و محتوای اسلامی- ایرانی نسبت به زیرساخت‌ها، قالب‌ها و خدمات ارتباطی مشابه خارجی تقدم دارد.
به گفته او محورهای اعلام‌شده به عنوان اصول کلی در این مصوبه مورد توجه قرار گرفته است و متن کامل و نهایی مصوبات پس از طی مراحل اداری به اطلاع نهادهای مربوطه و مجریان طرح خواهد رسید.

تصویب نرخ در آمدی تولید محتوای بومی فضای مجازی

• مهر: مجری طرح افزایش چندبرابری تولید محتوای بومی فضای مجازی از تعیین نرخ درآمدی تولید محتوای بومی برای توسعه کسب‌وکار در این بخش خبر داد.
خسرو سلجوقی با اعلام این خبر گفت: این پروژه یکی از پروژه‌های مورد تأیید ستاد فرماندهی اقتصاد مقاومتی است که باید با همکاری بخش خصوصی انجام شود. او افزود: تولید محتوای بومی تا پایان سال دو برابر می‌شود.
افزایش ۱۰۰برابری محتوای بومی در فضای مجازی نیازمند تأمین منابع است که هم‌اکنون بخشی از این پروژه را استارت زده‌ایم. او ادامه داد: بخش خصوصی در صورتی می‌تواند در این پروژه فعالیت داشته باشد و توسعه محتوای بومی را رقم بزند که با کاهش ریسک سرمایه‌گذاری و جذب بازار مواجه شود. او بیان کرد: بر این اساس ما در راستای تعیین نرخ درآمدی محتوای بومی با هدف ایجاد شفافیت و کسب‌وکارهای نوپا و دیجیتالی از توصیه‌نامه و آیین‌نامه ان رونمایی کرده‌ایم. او گفت: در صورتی که این آیین‌نامه در سازمان تنظیم مقررات مصوب شود، می‌تواند به حمایت از تولید محتوای بومی فضای مجازی بینجامد. در این زمینه این آیین‌نامه را به رگولاتوری برای تصویب پیشنهاد داده‌ایم.

ورود سیم‌کارت‌های اپراتورهای مجازی



• ایسنا: معاون سازمان تنظیم مقررات رادیویی از ورود سیم‌کارت‌های اپراتورهای مجازی در یک ماه آتی به بازار خبر داد.
صادق عباسی‌شاهکوه با اعلام این خبر گفت: براساس مصوبات، اپراتورهای تلفن همراه موظف بودند هر یک حداقل با یک اپراتور مجازی موبایل (MVNO) تا سوم آبان و با یک شرکت دیگر تا سوم آذرماه قرارداد امضا کنند. اکنون نیز این شرکت‌ها قراردادهای مربوطه را امضا و آنها را برای بررسی بیشتر به رگولاتوری ارسال کرده‌اند.
او ادامه داد: البته در این قراردادها مشکلاتی وجود دارد که ما آنها را قبول نداشته‌ایم و بر همین اساس از آنها ایراداتی گرفته و خواهان حل این موارد شده‌ایم.
حال نیز پس از حل این موارد، پروانه مربوط به MVNOهای مذکور صادر خواهد شد. او ادامه داد: در گذشته نیز یکی از این شرکت‌ها با عقد قرارداد با رایتل موفق به دریافت پروانه خود شده بود؛ این شرکت ادامه آمادی کرده است که تا پایان دی‌ماه سیم‌کارت‌های خود را وارد بازار کند. البته طبق پروانه، الزامی به ورود سیم‌کارت در آذرماه نیست اما ظاهراً این شرکت اس‌ور مربوطه را انجام داده و خواهان آن است که هرچه‌سریع‌تر در آذر و دی‌ماه سال جاری سیم‌کارت‌های خود را وارد بازار کند.
او بیان کرد: قیمت سیم‌کارت اپراتورهای مجازی نیز مانند اپراتورهای حقیقی موبایل تعیین شده و برای این سیم‌کارت‌ها انواع اعتباری و دائمی وجود دارد. او همچنین از تکنیک شماره‌های خطوط دائمی و اعتباری از سوی این شرکت خبر داد و خدمات ارائه‌شده در بستر این سیم‌کارت‌ها را نیز براساس توانمندی شرکت و اپراتور مربوطه دانست.

۲میلیارد و ۱۰۰میلیون تومان هزینه مجموع بازی‌های تولیدشده

۲۳ میلیون گیرم در ایران

شرق: مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک) در تازه‌ترین گزارش خود از وضعیت بازی‌های رایانه‌ای، به مسئله سلیقه گیمرها و صنعت گیم ایران پرداخته است.
براساس گزاره‌برگ منتشرشده از سوی دایرک، هزینه مجموع بازی‌های تولیدشده از سوی این شرکت‌ها در سال ۹۴ هم معادل دو میلیاردو صد میلیون تومان برآورد شده است. از نظر ژانربندی شرکت‌های بازی‌ساز به‌ترتیب بیشترین تولید را در سه ژانر اکشن، پازل و ماجراجانی داشته‌اند. از نظر تیراژ مجموع شمارگان بازی‌های غیرموبایلی توزیع‌شده



در بازار فیزیکی در سال ۹۴، پنج‌میلیون و ۲۰۰ هزار نسخه بوده، اما همین آمار درباره شمارگان بازی‌های موبایلی عرضه‌شده در بازار فیزیکی به رقم ۱۳۴ میلیون و ۵۰۰ هزار نسخه رسیده است.
بنابر اطلاعات گزاره‌برگ بازی‌های دیجیتال، پنج بازی موبایلی محبوب گیمرهای ایرانی در سال ۹۴ به‌ترتیب عبارت از باقلسوا، موتوری، آفتابه، جدل بر روی سرعت ۱.۸ و جدولانه است.
همین رتبه‌بندی در حوزه بازی‌های خارجی نشان می‌دهد پنج بازی موبایلی خارجی در سال ۹۴ به‌ترتیب کلش‌آوکلنز (Clash of Clans)، کندی‌کرش (Candy Crush Saga)، سابوی سورفرس (Subway Surfers)، ترافیک ریسر (Hill Climb Racing) بوده و هیل کلایمب ریسینگ ۲۳ میلیارد تومان بوده است.

۹ میلیون نفر اقدام به بازی آنلاین کرده‌اند. نکته جالب اینکه خلاف رده‌بندی ژانرهای محبوب در میان بازی‌سازان که بیشترین توجه را به ژانر «اکشن» داشته‌اند، مخاطبان این بازار به‌ترتیب طرفدار ژانرهای «راندنگی، مسابقه‌ای»، «سکوبازی، دودنده» «پازل» هستند.
راندنگی محبوب‌ترین ژانر بازی برای گیمرهای ایرانی است. ۵۹ درصد از گیمرهای ایرانی هم ترجیح می‌دهند در فاصله زمانی غروب آفتاب تا نیمه شب اقدام به بازی کنند.
مهم‌ترین گزاره درج‌شده در گزاره‌برگ بازی‌های دیجیتال را می‌توان این گزاره دانست که از کل درآمد بازی‌های رایانه‌ای در سال ۹۴، سهم بازی‌های ایرانی فقط پنج درصد و حدود ۲۳ میلیارد تومان بوده است.

آی تی

عضو سازمان پدافند غیرعامل کشور هشدار داد

پروژه «نیتروزئوس» آمریکا علیه ایران

شرق: عضو سازمان پدافند غیرعامل کشور نسبت به عملیات سایبری جدید آمریکا علیه ایران با عنوان پروژه «نیتروزئوس» هشدار داد.
علیرضا کریمی روز گذشته در اجلاس توسعه‌دهندگان وب فارسی بیان کرد: «هم‌اکنون آمریکا با هدف حمله به زیرساخت‌های دفاعی و مخابراتی کشور پروژه‌ای را زید زده که نیتروزئوس نام دارد و براساس بررسی‌هایی که انجام داده‌ایم، این پروژه به‌مراتب خطرناک‌تر از پروژه استاکس‌نت ارزیابی می‌شود».
پیش از این نیز سردار جلالی، رئیس سازمان پدافند غیرعامل، بیان کرده بود: «آمریکایی‌ها در طرحی به‌نام «نیتروزئوس» دو سناریو نخست در زمان به‌نتیجه‌نرسیدن مذاکرات با کشورهای ۵+۱ و دوم در زمان احتمالی درگیرشدن با رژیم صهیونیستی برنامه‌ریزی کرده بودند تا مطابق مدل پیچیده‌ای که داشت، حمله به شبکه‌های ارتباطی، پدافند هوایی، شبکه برق‌رسانی و



و باید به فکر بومی‌سازی این الگوریتم‌ها در کشور باشیم».
او تشکیل سازمان پدافند غیرعامل را در راستای کاهش آسیب‌پذیری‌ها و ایمن‌سازی در این فضا و ایجاد اقدامات زیرساختی دانست.
به گفته او، ایمن‌سازی زیرساخت‌های حیاتی کشور از جمله اقداماتی است که می‌تواند در برابر آسیب‌پذیری‌های این بخش مؤثر باشد.
بنابر اظهارات او، افزایش پایداری و تولید قدرت در حوزه سایبری و تدوام فعالیت‌های ضروری برای مدیریت بحران، از دیگر اقداماتی است که به وسیله سازمان پدافند غیرعامل برای جلوگیری از آسیب‌پذیری زیرساخت‌های سایبری حیاتی و حساس کشور تعریف شده است.

اوبامادر آخرین روزهای ریاست جمهوری‌اش صادر کرد

فرمان اجرائی تشکیل کمیسیون افزایش امنیت سایبری ملی آمریکا

ترجمه: الهام محسنی‌اوهویی

(III) سرمایه‌گذاری بیشتر در تحقیق و توسعه طرح‌هایی که می‌تواند امنیت سایبری را افزایش دهد.
(IV) افزایش کیفیت، کمیت و سطح تخصص نیروی کار امنیت سایبری در دولت فدرال و بخش خصوصی، از جمله از طریق آموزش و پرورش؛
(V) بهبود آموزش مبتنی بر روش‌های امنیت سایبری برای عموم مردم؛
و (VI) هر مسئله دیگری که رئیس‌جمهور، از طریق وزیر بازرگانی (وزیر)، از کمیسیون درخواست کند.
(b) در جهت توسعه این توصیه‌ها، کمیسیون همچنین باید به شناسایی و مطالعه پیشرفت در تکنولوژی، مدیریت و ارائه خدمات فناوری اطلاعات که باید پیشرفته و به طور گسترده در سرتاسر بخش خصوصی و در تمام سطوح دولت و به‌ویژه در دولت فدرال و از سوی صاحبان زیرساخت‌های حیاتی و اپراتورها به تصویب رسیده یا مورد آزمون قرار گرفته باشند، بپردازد. این زمینه‌ها مطالعه می‌توانند شامل فناوری امنیت سایبری و پیشرفت‌های دیگری باشند که به اقتصاد دیجیتالی که با سرعت در حال تحول است و رویکردهایی که معرفی می‌شوند و روش‌های در حال ظهور طراحی‌شده برای بهبود تشخیص زودهنگام ریسک سایبری، کم‌انگیزدن و مدیریت آن در امنیت و حریم خصوصی و کسب‌وکار و بخش‌های حکومتی باشند. کمیسیون باید حداقل توصیه‌هایی در خصوص موارد ذیل ارائه دهد:
(i) کنترل، تدارک و فرآیندهای مدیریت برای سیستم‌های فناوری اطلاعات غیرنظامی فدرال، برنامه‌ها، خدمات و زیرساخت‌ها، از جمله موارد زیر:
(A) چارچوبی برای شناسایی خدمات فناوری اطلاعات باید به صورت داخلی یا به‌طور مشترک در میان سازمان‌ها توسعه یابد، همچنین برای اولویت‌های سرمایه‌گذاری مشخص برای تمامی خدمات مشابه فناوری اطلاعات؛
(B) چارچوبی برای اطمینان از اینکه سازمان‌های غیرنظامی فدرال سیستم‌های فناوری اطلاعات خود را با در نظر داشتن امنیت سایبری تهیه و مدرن کرده یا ارتقا می‌دهند؛
(C) مدلی حکومتی برای مدیریت ریسک امنیت سایبری، افزایش انعطاف‌پذیری و اطمینان از واکنش مناسب به حوادث و بهبود در عملیات و تحویل کالاها و خدمات از سوی دولت فدرال؛ و
(D) استراتژی‌هایی برای غلبه بر موانعی که سازگار و همگام‌شدن دولت فدرال را با بهترین روش‌های صنعت شوار می‌کند؛
(ii) بخش خصوصی کارا و رویکردهای دولت برای حفاظت از زیرساخت‌های حیاتی در پرتو روندهای فناوری و روندهای برنامه‌ریزی‌شده در تهدیدات امنیت سایبری و ماهیت پیوسته اقتصاد ایالات متحده؛
(III) اقداماتی که دولت‌های ایالتی و محلی می‌توانند به منظور افزایش امنیت سایبری انجام دهند و چگونگی پشتیبانی دولت فدرال از این مراحل؛ و
(IV) هر مسئله دیگری که رئیس‌جمهور، از طریق وزیر، از کمیسیون درخواست کند.
(c) کمیسیون به منظور انجام مأموریت خود، باید:
(i) بر سیستم‌های مناسب موجود در زمینه امنیت سایبری، مشارکت بخش دولتی و خصوصی و طرح‌های دیگر ارجاع و تکیه کند؛
(ii) با متخصصان بخش‌های خصوصی و دولتی در زمینه امنیت سایبری، امنیت ملی و مجریان قانون، حریم خصوصی، مدیریت، فناوری و اقتصاد دیجیتال مشورت کند؛
(III) داده‌های کسانی که حوادث امنیت سایبری درخورتوجهی را تجربه کرده‌اند، به منظور درک درس‌های آموخته‌شده از این تجربه‌ها، از جمله شناسایی موانع هوشیاری و آگاهی، مدیریت ریسک و سرمایه‌گذاری را جست‌وجو کند؛
(IV) اطلاعات گزارش‌شده از سوی اداره مدیریت و بودجه درخصوص اطلاعات فدرال و سیستم‌های اطلاعاتی، از جمله سیستم‌های موروثی (leg-ac systems) را به منظور ارزیابی زیرساخت‌های غیرنظامی حیاتی فناوری اطلاعات فدرال، حکومت‌داری و فرایندهای مدیریتی بازبینی کند؛

بازار

احیای بازار جهانی تبلت‌ها تا سال ۲۰۱۸



• مؤسسه تحقیقات فناوری و ارتباط بازار پیش‌بینی خود را از وضعیت عرضه جهانی تبلت‌ها به بازار تا انتهای سال ۲۰۱۶ و همچنین پیش‌بینی بازار تا سال ۲۰۲۰ منتشر کرد. این گزارش با در نظر گرفتن طراحی تبلت‌های تخت (slate) و تبدیل‌شونده (convertible) - که با نام جداشونده (detachable) و هیبریدی نیز شناخته می‌شوند- منتشر شده است. مطابق این گزارش پیش‌بینی می‌شود عرضه جهانی تبلت‌ها در سال ۲۰۱۶، ۱۲ درصد کاهش بالغ بر ۱۸۲.۳ میلیون عدد باشد. مؤسسه IDC در ادامه پیش‌بینی کرده است که بازار جهانی تبلت‌ها در سال ۲۰۱۸ میلادی رشد خود را از سر خواهد گرفت اما این رشد تک‌رقمی خواهد بود. در عین حال تقاضا برای تبلت در بازارهای نوظهور روند نزولی خود را در دو سال آینده ادامه خواهد داد. بنا بر تحلیل این مؤسسه، رشد مجددی که در دو سال آینده در بازار تبلت اتفاق می‌افتد، به دلیل محبوبیت‌یافتن تبلت‌های تبدیل‌شونده در میان کاربران کامپیوترهای شخصی (PC) و جایگزینی با آنهاست. جیتش اوپرائتی، پژوهشگر ارشد بخش بررسی فصولی بازار جهانی دیوایس‌های موبایلی در مؤسسه IDC، در این زمینه اعتقاد دارد مزایای طراحی باریک و سبک همراه با صفحه لمسی، رشد بازار تبلت‌های جداشونده را تقویت می‌کند اما در عین حال، با افزایش محبوبیت نوت‌بوک‌های تبدیل‌شونده و باریک، بخش بیشتری از بازار کامپیوترهای شخصی به این محصولات اختصاص یافت.
او، این امر تغییری خوشایند برای فروشندگان است چراکه انتظار می‌رود متوسط قیمت فروش نوت‌بوک‌ها و تبلت‌ها در کوتاه‌مدت افزایش پیدا کند. از لحاظ جغرافیایی، عرضه تبلت در بازارهای نوظهوری مانند آسیا / اقیانوسیه، آمریکای لاتین، خاورمیانه، آفریقا و اروپای شرقی و مرکزی تا سال ۲۰۱۸ به روند نزولی خود ادامه می‌دهد و پس از آن روند ثابتی خواهد داشت. اگرچه پیش‌بینی می‌شود این بازارها در بخش ابزارهای جداشونده رشد داشته باشند اما با کاهش نامتناسب در فروش تبلت‌های تخت، هیچ رشد مطمئنی تا سال ۲۰۲۰ با به چشم نخواهد خورد. در همین حال پیش‌بینی می‌شود در بازارهای توسعه‌یافته و متعادلی مانند ایالات متحده آمریکا، ژاپن، کانادا و اروپای غربی به سبب رشد نسبی تبلت‌های جداشونده، کاهش فروش تبلت‌های تخت تا سال ۲۰۲۰ جبران خواهد شد و این بازارها رشد مثبت تکررقمی را تجربه خواهند کرد.
به عقیده ژان فلیپ بوشار، مدیر تحقیقات IDC در بخش تبلت، هرچند گردش بازار به سوی ابزارهای جداشونده اجتناب‌ناپذیر است، اما محصولات خاص‌تری مانند سری Kindle Fire از آمازون ثابت کرده‌اند که بازار می‌تواند خود را با چنین طراحی‌ای تطبیق دهد. چراکه تبلت‌های تخت با قیمت بسیار پایین و اکوسیستم روبه‌رشد در زمینه‌هایی مانند اینترنت اشیا همراهی می‌شوند. از همین رو پیش‌بینی می‌شود که میزان عرضه این محصولات با احتساب دوبرابریودن حجم فروش در مقایسه با تبلت‌های جداشونده، در سال ۲۰۲۰ نزدیک به ۱۱۴ میلیون دستگاه خواهد بود. بنا بر اعلام IDC، تبلت‌هایی با صفحه‌نمایش کوچک (از هفت تا ۹ اینچ) به ۵۹.۹ درصد، بیشترین عرضه را در سال ۲۰۱۵ میلادی داشتند و پیش‌بینی شده بود که میزان عرضه آنها در سال ۲۰۱۶ با کاهش ۳.۵ درصدی به ۵۶.۴ درصد برسد. براساس پیش‌بینی IDC این رقم تا سال ۲۰۲۰ میلادی به ۳۹.۷ درصد خواهد رسید. تبلت‌هایی با صفحه‌نمایش متوسط (از ۹ تا ۱۳ اینچ) ۳۹.۸ درصد از عرضه را در سال ۲۰۱۵ به خود اختصاص دادند و IDC پیش‌بینی کرده بود این درصد در سال ۲۰۱۶ به ۴۳.۱ درصد کاهش یابد. مطابق اعلام IDC عرضه تبلت‌هایی با این اندازه تا سال ۲۰۲۰ میلادی افزایش خواهد یافت و به ۵۸.۲ درصد خواهد رسید. تبلت‌هایی با صفحه‌نمایش بزرگ (از ۱۳ تا ۱۶ اینچ)، ۰.۳ درصد از عرضه جهانی را در سال ۲۰۱۵ در اختیار داشتند که مطابق پیش‌بینی IDC این میزان با رشد اندک در سال ۲۰۱۶ به ۰.۵ درصد و تا سال ۲۰۲۰ به ۲.۱ درصد خواهد رسید. البته با وجود قدمت و دقت مؤسسه IDC، باید به خاطر داشت که چنین پیش‌بینی‌هایی، به‌ویژه در بازه‌های زمانی بلندمدت، تنها به صورت نسبی قابل اتکا هستند. به‌طورمثال، مشکلات آن که برای کمپانی سامسونگ و فروش محصولات آن به وجود آمد، قابل پیش‌بینی نبود و به صورت مشابه، وقایع و رویدادهای آری نیز نمی‌توان به‌دقت برآورد کرد. با وجود این، چنین پیش‌بینی‌هایی با ارائه تصویری کلان از مسیر حرکت بازار، صرف‌نظر از عوامل کنترل‌نشده‌نی، به تولیدکنندگان و فعالان بازار در تعیین و تدوین استراتژی‌های متناسب یاری می‌رساند.