رویداد

اتصال نخستین فیبر بخش خصوصی به ایستگاه چابهار

■ **فارس:** به گفته عضو هیات مدیره شرکت زیرساخت شرکت پیشگامان کویر یزد با همکاری یک شرکت عمانی، فیبری در منطقه جنوب کشیده که در حال انجام کارهای نهایی برای اتصال این فیبر به شبکه ایران است. احمد پورنگ‌نیا در این‌باره بیان کرد کابل پیشگامان به Landing Point (نقطه اتصال) چابهار وصل است و امیدواریم بتوانیم پیش از ۲۰ تیر سال‌جاری کابل را در شبکه بیاوریم. وی ادامه داد: شرکت زیرساخت مجوز انجام کار و Landing Point را به این شرکت خصوصی داده است. وی افزود: طرف عمانی اگر از اتصال این کابل به شبکه شرکت ارتباطات زیرساخت مطمئن نمی‌شد و اطمینان نداشت که شرکت زیرساخت با آنها همکاری می‌کند، اصلا همکاری را آغاز نمی‌کرد.

رونمایی از بزرگ‌ترین کتابخانه شعر و ادب پارسی

■ **شرق:** بزرگ‌ترین کتابخانه شعر و ادب پارسی به عنوان گنجینه‌ای ارزشمند از فرهنگ ایران‌زمین با استفاده از دانش و فناوری روز با عنوان «دُرج ۴» رونمایی می‌شود. این رونمایی در همایشی با عنوان «درج پارسی» صورت خواهد گرفت. همایش درج پارسی به چهار محور بررسی نقش فناوری اطلاعات و رسانه در حفظ و گسترش شعر و ادب پارسی، تاثیر شعر و ادب پارسی در زندگی صنعتی کنونی، یادآوری فرهنگ پارسی و تقدیر از چهره‌های ماندگار در عرصه شعر و ادب می‌پردازد. همچنین از تارنماهای «ویکی درج» و «پادکست درج» به عنوان کتابخانه آزاد شعر و ادب پارسی، در راستای تقویت جایگاه شعر و ادب پارسی، نیز رونمایی خواهد شد. گفتنی است همایش درج فارسی در تاریخ ۱۹ تیر در مرکز همایش‌های بین‌المللی صداوسیما برگزار می‌شود.

جزییات دومین جشنواره بازی‌های رایانه‌ای

■ **شرق:** مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای جزییات دومین جشنواره و نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای تهران را تشریح کرد. بهروز مینایی دراین‌باره گفت: در بخش اصلی مسابقه بازی‌های رایانه‌ای ایرانی در چهار محور بازی‌های بزرگ، کوچک، برخط و موبایل رقابت می‌کنند و در بخش مسابقه طراحی کاراکتر و شخصیت و بازی نامه‌نویسی نیز در نظر گرفته شده است. به گفته وی دو قسمت جدید در نمایشگاه امسال در بخش مسابقه ایده‌های قرآنی و مسابقه ایده‌های بازی‌های بیداری اسلامی است که برای این بخش روز هفتم تیر همایشی در نظر گرفته شده و برگزار خواهد شد. وی افزود: در قسمت دانش‌آموزی نیز ایده‌های نو ارسال آثار نسبت به سال گذشته تعداد بیشتری ارزیابی شده است. حجم آثار ارسال‌شده ۱۸۷ اثر جدید طی یک سال بوده، ۲۶ اثر مربوط به بازی‌های بزرگ، ۳۷ اثر مربوط به بازی‌های کوچک، ۱۷ اثر برای بازی‌های آنلاین و ۱۹ بازی موبایل هستند که ۴۱ طرح جدید طراحی کاراکتر و ۳۵ بازی دانش‌آموزی نیز به دست ما رسیده است. وی ادامه داد: قرار است ۴۰ دانشگاه که در این حوزه فعالیت داشته‌اند در این نمایشگاه حضور یابند و آثار خود را به نمایش بگذارند؛ ۴۰ بازی تولیدشده از سوی دانشگاه مازندران و ۳۲ بازی تولیدشده در دانشگاه کاشان از جمله محصولات دانشجویی حاضر در نمایشگاه امسال خواهند بود. وی همچنین از تلاش برای تولید کنسول‌های ساخت بازی از سوی تولیدکنندگان داخلی خبر داد که این کنسول‌ها در نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای امسال رونمایی خواهند شد.

برگزاری دادگاه «اپل» در سال ۲۰۱۳

■ **ایسنا:** یک قاضی آمریکایی جلسه دادگاه شکایت دولت آمریکا از شرکت اپل را به سال ۲۰۱۳ موکول کرد. دولت آمریکا، اپل و ناشران کتاب را متهم کرده است که با همکاری یکدیگر بهای کتاب‌های الکترونیکی را تعیین می‌کنند. در این راستا دنیس کوته، قاضی دادگاه فدرال منهتن آمریکا اعلام کرد که جلسه دادگاه در این خصوص در روز سوم ماه ژوئن سال ۲۰۱۳ برگزار خواهد شد. دپارتمان دادگستری آمریکا در ماه آوریل از شرکت اپل شکایت کرده و این شرکت را متهم کرد که در آستانه عرضه تبلت آی‌پد خود با پنج ناشر کتاب تلاش کرده است تا اوایل سال ۲۰۱۰ قیمت کتاب‌های الکترونیکی را افزایش دهد.

مدیر سابق «آی‌بی‌ام» رییس «آیکان» شد

■ **آی‌ویک:** Fadi Chehade از مدیران ارشد سابق IBM به عنوان مدیر عامل جدید سازمان آیکان منصوب شد. وی از اول اکتبر مسوولیت‌های جدید خود را در این سازمان بر عهده خواهد گرفت. در حال حاضر Akram Atallah به طور موقت مسوولیت‌های اجرایی و فنی را در این سازمان بر عهده دارد. تغییر مدیریتی در آیکان به دنبال ترک این سازمان توسط Rod Beckstrom صورت می‌گیرد. وی که در آگوست سال ۲۰۱۱ از عزم خود برای خداحافظی با آیکان خبر داده بود به مدت سه سال ریاست این سازمان را بر عهده داشت و توانست آیکان را از نهادی تحت کنترل و هدایت ایالات متحده به یک مجموعه خصوصی با مشارکت گسترده سازمان‌ها و مجموعه‌های مختلف مبدل کند. Chehade که فارغ‌التحصیل دانشگاه استنفورد است قبلا ریاست واحد خدمات فناوری جهانی ای‌بی‌ام در خاورمیانه و شمال آفریقا را بر عهده داشته است.

از هر ۱۰۰ نفر در ایران یک نفر به اینترنت پرسرعت دسترسی دارد

ضریب نفوذ یک‌درصدی برای ایران و هند

شرق: جدیدترین آمار وضعیت اینترنت پرسرعت در ۱۳ کشور دنیا اعلام شد که براساس آن از هر صدنفر در ایران یک نفر به اینترنت پرسرعت دسترسی دارد و کره‌جنوبی و نروژ در بالاترین رده‌های ضریب نفوذ اینترنت پرسرعت قرار دارند. این آمار با وجود آنکه براساس اهداف چشم‌انداز ۲۰ساله کشور و نیز برنامه پنجم توسعه، ایران باید رتبه اول منطقه را از نظر علمی فناوری به خود اختصاص دهد، آنچنان چشمگیر به نظر نمی‌رسد. براساس آمار منتشرشده از سوی مجمع فعالان فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال انقلاب اسلامی، ضریب نفوذ اینترنت پرسرعت در کشوری مانند کره‌جنوبی ۳۶درصد است و این شاخص در نروژ ۳۵درصد، آمریکا ۲۶درصد و استرالیا ۲۵درصد برآورد می‌شود. در همین حال ضریب نفوذ کشورهای در حال توسعه‌ای چون آرژانتین و ترکیه ۱۰درصد، برزیل و مالزی هفت درصد و عربستان و تونس پنج‌درصد بوده و آفریقای جنوبی با ضریب نفوذ دودرصد و هند با ضریب نفوذ یک‌درصد تقریبا همگام با ایران در عرصه توسعه اینترنت باندپهن در حرکت هستند. جدای از شاخص ضریب نفوذ اینترنت در کشورهای در حال توسعه که تنها به کمیت دسترسی توجه دارند نگاهی به فاکتور کیفیت دسترسی به اینترنت باندپهن نیز نشان می‌دهد که کشورهای ترکیه، امارات، چین، عربستان، آذربایجان، مالزی و عراق بالاتر از ایران قرار دارند. مجمع فعالان فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال انقلاب اسلامی نهادی غیردولتی است که پیشتر از سوی مسوولان وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی غیرقانونی اعلام شده بود. در همین حال نیز اطلاعات خصوصی بیش از هزاران نفر مسوولان وب‌سایت و وبلاگ در فضای اینترنت انتشار یافته بود که مسوولان وزارت ارشاد، اعضای مجمع را عامل این اتفاق می‌دانستند. با این حال در همین حال و براساس آمارهای ارایه‌شده، ایران در عرصه کاربرانی که از طریق سرویس GPRS تلفن همراه به اینترنت متصل می‌شوند نیز با ضریب نفوذ ۴۱درصد بعد از کشورهای عربستان با ۶۵درصد، ترکیه با ۶۳درصد و امارات با ۵۰درصد ضریب نفوذ قرار دارد و این به این معناست که از هر صدنفر کاربر موبایل ۴۱ نفر از طریق موبایل خود به اینترنت متصل می‌شوند. آخرین آمارهای منتشرشده از سوی سازمان فناوری اطلاعات ایران شمار مشترکان اینترنت در کشور را حدود ۳۵میلیون نفر تخمین می‌زند که تقریبا اکثر این کاربران به اینترنت کم‌سرعت دایل‌آپ با سرعت حدود ۶۰ کیلوبیت بر ثانیه دسترسی دارند. گفتنی است مرجع انتشار آمارهای رسمی ضریب نفوذ اینترنت در کشور مرکز مدیریت توسعه ملی اینترنت است.

ضریب نفوذ اینترنت کشور برای سال ۹۰

شرح پارامترها	تعداد کاربران	درصد از کل
اتصال Dialup	۶۹۳۴۷۶۰	%۹
اتصال ADSL	۴۵۲۸۴۲۸	%۶
اتصال GPRS	۱۴۲۵۹۹۸۲	%۱۹
اتصال Wimax	۸۶۷۱۰۵	%۱
اتصال فیبرنوری	۶۱۰۶۰۰۰	%۸
جمع کل تعداد کاربران	۳۲۶۹۶۲۷۵	
ضریب نفوذ اینترنت		%۴۳

آمارهای ضد و نقیض از تعداد کاربران

این آمارها در حالی منتشر می‌شود که مرکز مدیریت توسعه ملی اینترنت (متما) ضریب نفوذ اینترنت ایران در سال گذشته را ۴۳درصد اعلام کرد. به گزارش تلنا براساس آمار اعلام‌شده از سوی مرکز مدیریت توسعه ملی اینترنت در سال گذشته از میان ۷۵میلیون و ۶۴۳هزار و ۲۲۵ نفر جمعیت ایران، ۲۱میلیون و ۶۴۲هزار و ۶۲۴ نفر مشترک اینترنت، ۳۲میلیون و ۶۹۶هزار و ۲۷۵ نفر نیز کاربران اینترنت و در نهایت ضریب نفوذ اینترنت در کشور ۴۳درصد اعلام شده است. در چند سال اخیر آمارهای ضد و نقیض از وضعیت ضریب نفوذ اینترنت در کشور اعلام شده است که با توجه به تحلیل‌های کارشناسی صورت‌گرفته و اعلام‌نظر کارشناسان متخصص، این آمار صحیح و واقعی نیست تا آنجا که بارها طرح این پرسش که شرکت فناوری اطلاعات ارقامی مبنی بر تعداد کاربران یا رقم ۴۳درصد ضریب نفوذ اینترنت در کشور را چگونه محاسبه کرده است، مطرح شده و به نظر می‌رسد شیوه محاسبه تعداد کاربران اینترنت مشخص نیست و قرار نیست آمارهای به‌دست‌آمده در این حوزه مطلق باشد. اما در آخرین آمار اعلامی از سوی مرکز مدیریت توسعه ملی اینترنت در اعلام ضریب نفوذ به نظر می‌رسد این سازمان با استفاده از روش چند بار شمارش تعداد کاربران اینترنت در کشور توانسته به رقم قابل توجه و قانع‌کننده‌ای در محاسبه تعداد کاربران اینترنت و میزان ضریب نفوذ اینترنت کشور دست پیدا کند. در نگاه اول رقم اعلام‌شده از میزان ضریب نفوذ اینترنت در کشور، رقم قابل‌توجه و قابل قبولی است چراکه با جمع‌بندی تعداد کاربران هر یک از شیوه‌های دسترسی به اینترنت می‌توان به رقمی شفاف از وضعیت دسترسی به اینترنت رسید اما نکته‌ای که در این میان نادیده گرفته شده بحث شمارش چندین بار مشترکان استفاده‌کننده از سرویس‌هاست. ارقام اعلام‌شده حاکی است که در حال حاضر یک‌میلیون و ۸۱۱هزار و ۳۷۱ نفر مشترک ای‌دی‌اس‌ال بوده و تعداد کاربران آن نیز چهارمیلیون و ۵۲۸هزار و ۴۲۸ نفر است که بر این اساس میزان ضریب نفوذ اینترنت پرسرعت ای‌دی‌اس‌ال کشور ۰/۰۶درصد است. همچنین سال گذشته اینترنت دایل‌آپ در ایران دو میلیون و ۵۶۸هزار و ۴۲۹ نفر مشترک و شش‌میلیون و ۹۳۴هزار و ۷۶۰ نفر کاربر داشته که همین ارقام میزان کاربرانی که از طریق دایل‌آپ به اینترنت متصل می‌شدند را به ۰/۰۹درصد رسانده است. در عین حال تعداد مشترکان وایمکس کشور در سال گذشته را ۳۴۶هزار و ۸۴۲ نفر، تعداد کاربران آن را ۸۶۷هزار و ۱۰۵ و میزان ضریب نفوذ آن را ۰/۰۱درصد اعلام کرده است. همچنین تعداد مشترکان و کاربران cell phone در این جدول ۱۴میلیون و ۲۵۹هزار و ۹۸۲ نفر و میزان ضریب نفوذ آن ۰/۱۹درصد و تعداد مشترکان fiber را دومیلیون و ۶۵۶هزار نفر و تعداد کاربران آن نیز شش‌میلیون و ۱۰۶هزار نفر و ضریب نفوذ آن را ۰/۴۳درصد اعلام کرده است.

تازه‌های همراه

Xperia miro و Xperia tipo dual

شرکت سونی دو تلفن هوشمند Xperia miro و Xperia tipo dual را که برای عرضه به بازارهای جهانی در سه‌ماهه سوم سال ۲۰۱۲ برنامه‌ریزی شده‌اند، معرفی کرد. Xperia miro یک تلفن هوشمند باریک و زیباست که در طیفی از رنگ‌های جذاب و با فناوری صوتی xLOUD سونی برای صدایی واضح و شفاف، در دسترس است. همچنین Xperia tipo dual برای ارایه یک رابط کاربری با امکان استفاده آسان طراحی شده است که مصرف‌کنندگان را قادر می‌سازد تا از تلفن هوشمند خود بیشترین استفاده ممکن را ببرند، چه این استفاده مرور وب باشد یا به اشتراک‌گذاری تصاویر یا دانلود برنامه‌های کاربردی. Xperia miro یک تلفن هوشمند باریک و زیباست که تجربیات شبکه‌های اجتماعی را به‌صورت یکپارچه و سراسری ارایه می‌کند. کاربران از پیام‌های دریافتی و به‌روزرسانی‌های اجتماعی با هشدارهای نورانی رنگارنگ باخبر می‌شوند و می‌توانند به راحتی با استفاده از دوربین جلویی با دوستان خود مکالمه تصویری داشته باشند. از دیگر ویژگی‌های این گوشی می‌توان به صفحه نمایش ۳/۵ اینچی، عرضه‌شده با آندروید ویرایش ۴/۰، دوربین پنج مگاپیکسلی، دوربین جلویی برای مکالمات تصویری بین تلفن هوشمند، تبلت و کامپیوتر شخصی اشاره کرد. Xperia tipo dual تجربه‌ای سهل و آسان از کاربری تلفن هوشمند را برای مصرف‌کنندگانی که می‌خواهند نخستین تلفن هوشمند خود را بخرند، ارایه می‌کند. هر دو سیم‌کارت به‌طور مداوم در حالت آماده به‌کار بوده و تماس‌ها می‌توانند در هر زمانی از طریق هردو سیم‌کارت دریافت شوند.

اوپتیموس ال ۵

شرکت ال‌جی قصد دارد یک گوشی جدید از مجموعه اوپتیموس خود را در ماه جاری میلادی وارد بازار کند. گوشی که اوپتیموس ال ۵ نام دارد، قرار است ابتدا وارد بازارهای اروپا شود. اوپتیموس ال ۵ یک گوشی هوشمند تحت نسخه ۴ سیستم عامل آندروید است و ۹/۵میلی‌متر ضخامت دارد. این گوشی دارای یک پردازنده ۸۰۰ مگاهرتزی است و صفحه نمایش چهار اینچی آن دارای وضوح تصویر ۳۲۰ در ۴۸۰ است. شرکت ال‌جی در ساخت این گوشی از تراشه‌های ان‌اف‌سی (ارتباط از راه نزدیک) نیز استفاده کرده است. شرکت ال‌جی که این گوشی را برای اولین بار در ماه فوریه معرفی کرده است، ابراز امیدواری کرده که به کمک گوشی آندرویدی بتواند با استیلای محصولات سامسونگ مقابله کند. براساس این گزارش، گوشی اوپتیموس ال ۵ بیشتر بر بخش‌های میانی بازار تمرکز کرده و کاربرانی را هدف قرار داده است که به دنبال یک گوشی ارزان‌قیمت هستند. گوشی ال‌جی اوپتیموس ال ۵ یک گوشی متعادل است که ترکیبی از طراحی، صفحه نمایش، کارایی، دوام باتری و قیمت مناسب را در خود دارد و از لحاظ قیمتی نیز جذاب خواهد بود.

Lamborghini

شرکت ایتالیایی لامبورگینی، تولیدکننده خودروهای لوکس، از سه گوشی لوکس رونمایی کرده که در ساخت همه آنها از طلا و چرم گران‌قیمت استفاده شده است. مجموعه محصولات جدید لامبورگینی شامل سه دستگاه تلفن همراه است که دو مدل گوشی ساده‌اند و یکی از آنها هوشمند است. نخستین گوشی از این سری Spyder TL688 نام دارد که نه گوشی هوشمندی است و نه امکانات ویژه‌ای دارد، فقط به لحاظ طراحی و موادی که در ساخت آن به کار رفته خیلی شیک و لوکس است. این دستگاه، دست‌ساز است و بخش پشتی آن از چرم درجه‌یک ساخته شده است. TL 688 دارای صفحه نمایش دواینچی QVGA، دوربین سه مگاپیکسلی و دوربین جلویی برای مکالمه ویدیویی است. حافظه داخلی این گوشی چهار گیگابایت است و از اتصالات GPRS/EDGE بهره می‌برد. لامبورگینی اعلام کرده که Spyder TL688 را با قیمتی حدود ۱۸۳۰ تا ۲۱۳۴ دلار عرضه می‌کند. 2Spyder 820 TL دومین گوشی از این سری است که طراحی ظریف‌تر و باریک‌تری نسبت به گوشی قبلی دارد و در ساخت آن از طلا و چرم استفاده شده است. صفحه نمایش این گوشی ۴/۲ اینچی VGA است، دوربین پنج مگاپیکسلی دارد و از دوربین ثانویه VGA بهره می‌برد. حافظه داخلی 2Spyder 820 TL یک گیگابایتی است اما قابلیت ارتقا تا ۱۶ گیگابایت را با کارت microSD دارد. باتری گوشی ۱۲۰۰ میلی‌آمپری است و به نظر می‌رسد مدت زیادی شارژ نگه دارد. TL ۷۰۰ نیز سومین گوشی از این سری است که یک گوشی هوشمند آندرویدی است. بدنه این گوشی از طلا ساخته شده و بخش رویی گوشی از الماس یاقوت کبود و پشت آن از پوست تمساح ساخته شده است. متاسفانه نسخه آندروید این گوشی قابلیت ارتقا ندارد و فقط مبتنی بر نسخه Gingerbread 2/3 است. دوربین پنج مگاپیکسلی گوشی هم کیفیت مناسبی دارد و از دوربین جلویی برای مکالمات تصویری بهره می‌برد. حافظه داخلی TL4700 گیگابایتی است و از باتری ۱۴۰۰ میلی‌آمپری بهره می‌برد.

تازه‌های بازار

LC-90LE745U

غول پیکرترین تلویزیون ال‌ای‌دی جهان به‌نام LC-90LE745U، با سایز ۹۰ اینچ و بزرگی شش فوت رونمایی شد. این محصول جدید شارپ که به گفته سازندگانش «هیولا» نامیده می‌شود، ضمن برخورداری از آخرین فناوری‌های روز، تصاویر را با رزولوشن ۱۰۸۰p نمایش می‌دهد و جزییات بسیار خوبی از رنگ و کیفیت تصویر سه‌بعدی را نیز به تصویر می‌کشد. هیولای عظیم‌الجثه ۶۴کیلوگرمی ما در عین بزرگی کاملا ظریف و باریک بوده و ضخامتی برابر ۱۲/۷ سانتی‌متر دارد و به‌راحتی قابل نصب بر دیوار است. مصرف انرژی 90LE745 در کمال تعجب حتی از دو لامپ حبابی ۷۵ واتی هم کمتر است! فناوری منحصربه‌فرد AquoM tion 240 در این تلویزیون سبب شده تا محوشدگی تصویر حین پخش تصاویر متحرک با سرعت بالا نظیر آنچه در فیلم‌های اکشن و تصاویر ورزشی می‌بینیم، برطرف شود و با قابلیت اتصال به شبکه‌های وای‌فای و برخورداری از رابط کاربری SmartCentral امکان استفاده کاربران از طیف وسیعی از اپلیکیشن‌ها، از جمله فیس‌بوک و توییتر و نتفلیکس گرفته تا یوتیوب و سایر شبکه‌های اجتماعی فراهم آید. همچنین با نصب دوربین مخصوص این تلویزیون، امکان چت تصویری نیز با نرم‌افزارهایی نظیر اسکایپ وجود دارد. LC-90LE145U با دارا بودن سرویس AQUOS Advantage LIVE به شکل مستقیم از طریق اینترنت، خریداران را آموزش داده و مشکلات احتمالی آنان را در استفاده از گزینه‌های مختلف این تلویزیون توسط کارشناسان فنی رفع می‌کند.

Open Cloud Computing

ایسوس در نمایشگاه Computex2012 پلتفرم جدید با نام ASUS Open Cloud Computing را معرفی کرد. در این پلتفرم کاربر به امکانات و قابلیت‌هایی مانند AO Help برای کسب اطلاعات بهتر و دقیق‌تر پزشکی و کمک‌های اولیه و ارایه راحت آن به دیگر افراد، AO Screen برای به اشتراک‌گذاری راحت صفحه نمایش هر دستگاهی در دستگاه دیگر، AO link برای دسترسی و به اشتراک‌گذاری راحت اطلاعات بین دستگاه‌های داخل خانه و موبایل و AO Cloud دسترسی دارد. این محصول مجهز به پورت USB و پورت شبکه گیگابیتی است که این موضوع امکان اتصال آن را به دستگاه‌های دیگر فراهم می‌کند. در بخش دیگری از این پلتفرم نوبت به معرفی محصولاتی برای بخش Open Screen رسید که در این بخش ابتدا سری جدید صفحه نمایش‌های این شرکت با نام سری Designo MX معرفی شد که از لحاظ طراحی و امکانات سخت‌افزاری یک پدیده در نوع خود محسوب می‌شود. بر اساس اطلاعات ارایه‌شده این سری از صفحه نمایش‌ها دارای زاویه دید گسترده ۱۷۸ درجه در حالت عمودی و افقی است و ضخامت فریم در آن به حداقل رسیده است که این موضوع در کنار ضخامت کم دستگاه ساختاری دیدنی را به دستگاه داده است. در کنار این موارد وجود دو پورت HDMI و همچنین فناوری Sonic Master برای پردازش بهتر فرکانس‌های صوتی است.

DM2752 وM2752

شرکت ال‌جی مانیتور- تلویزیون سه‌بعدی ۲۷ اینچ با نام‌های DM2752 وM2752 را معرفی کرد. این محصول دارای پنل IPS با رزولوشن Full HD و زاویه دید عریض بوده و امکان تماشای تصاویر با کیفیت بسیار مطلوبی را در اختیار بیننده قرار می‌دهند. DM2752 که از جدیدترین فناوری سینمای سه‌بعدی ال‌جی استفاده می‌کند و دید سه‌بعدی کامل و راحتی را با استفاده از عینک‌های سه‌بعدی بدون لرزش ارایه می‌دهد، موتور تبدیل محتوای دوبعدی به سه‌بعدی داشته تا بتواند امکان تماشای نامحدود محتوا با کیفیت بالا را فراهم کند. این مانیتورها همچنین با قابلیت ارایه تصویر در تصویر (PIP) که به‌کاربر امکان دیدن چندین تصویر همزمان را می‌دهد و برخورداری از صدای فراگیر و دو ورودی HDMI، پکیج کاملی برای علاقه‌مندان به نظر می‌رسد. ویژگی اصلی این مانیتورها، عملکرد تلویزیونی آنهاست. یعنی جدا از اینکه می‌توانند به PC شما متصل شوند و نقش مانیتور را داشته باشند، این قابلیت را نیز دارند که یک تلویزیون با ویژگی سینمای سه‌بعدی باشند. این ادغام‌سازی ضمن حفظ کیفیت، یک ویژگی کم‌نظیر برای افزایش دسترسی به محتواهای مورد نظر و در عین‌حال کاهش میزان سطوح اختصاص داده‌شده به وسایل خانه و محل کار است. مانیتورهای یادشده با ارایه طیف رنگی کامل و حذف تمامی محوشدگی‌ها در تصاویر متحرک با سرعت بالا و پوشش‌دهی صوتی حرفه‌ای، تمام آن چیزی را که یک سینمای سه‌بعدی حرفه‌ای نیاز دارد، در دو ورژن مانیتوری و تلویزیونی، ارایه می‌دهند. گفتنی است مانیتور M2752 از ماه گذشته میلادی عرضه شده و DM2752 نیز تا چند روز آینده در بازار اروپا به‌فروش خواهد رسید.

دیدگاه

فرصتی استثنایی برای تصمیم‌گیری بهتر

مریم پرستش*

■ به عقیده برخی از کارشناسان پیش‌بینی می‌شود که احتمالا فناوری LTE یک تهدید برای باندوسیع ثابت ـ و حتی FTTH ـ در برخی بخش‌های خاص بازار باشد و احتمال این موضوع با توسعه بیشتر این فناوری نیز افزایش خواهد یافت، اما تصور چنین وضعی برای فناوری LTE در منطقه خاورمیانه و آفریقا (MEA) در حال حاضر غیرممکن است، چرا که بازارهای این منطقه هنوز با چالش‌هایی در ارتباط با تامین طیف فرکانسی مناسب با این فناوری مواجه هستند. ماتیو ویشلر ـ مدیرعامل اتصالات ـ اعلام کرد که بیش از ۷۰۰ ایستگاه پایه LTE در این کشور نصب شده است و مشتریان LTE این شرکت که به خارج از منطقه تحت پوشش LTE سفر می‌کنند، می‌توانند برای استفاده از خدمات به شبکه HSPA منتقل شوند. ویشلر پیش‌بینی می‌کند طی پنج سال آینده، درآمد دیتای شرکت اتصالات از ۲۰درصد به ۴۰درصد در بخش شبکه موبایل و از ۵۰درصد به ۷۵درصد در بخش شبکه ثابت افزایش بیابد. وی همچنین اظهار داشته است که شرکت اتصالات ظرفیت دیتا را از صدمگابایت به ازای ۹۹درهم در سه ماه دوم ۲۰۱۱ را به یک گیگابایت با همان قیمت قبلی تا پایان سال ۲۰۱۱ افزایش داده است. همچنین ویشلر معتقد است باید با چالش افزایش مصرف پهنای باند با آغوش باز استقبال کرد و نباید از آن به عنوان یک تهدید یاد کرد. حتی او معتقد است چالش اصلی که یک اپراتور غالب همانند اتصالات با آن مواجه است، گروه‌بندی مخاطبان هدف و چگونگی عرضه خدمات مناسب به هر یک از این گروه‌هاست. این موضوع نشان‌دهنده این واقعیت است که فقط توسعه فناوری‌های پیشرفته نمی‌تواند مشکل عرضه خدمات به کاربران نهایی و کسب درآمد از آن را برطرف کند. البته توجه به این نکته نیز حایز اهمیت است که اپراتورهای مخابراتی منطقه خاورمیانه با در اختیار داشتن تجربه بازارهای توسعه‌یافته، از یک فرصت گران‌بها برای درک بهتر موقعیت خود و تصمیم‌گیری در این حوزه برخوردار هستند. با توجه به اینکه درآمدهای سنتی حوزه مخابرات در آمریکای شمالی و اروپای غربی به شدت در حال کاهش است، انتظار خلق درآمدهای جدید از حوزه خدمات دیجیتال همانند محتوا، برنامه‌های کاربردی و نظایر آن وجود دارد. تنوع این بازارها باعث شده است تا شرایط رقابتی سخت برای فناوری‌ها و خدمات ایجاد شود و این همان داستان موفقیت و شکستی است که می‌تواند تجربه‌ای گران‌بها برای دولت‌ها و اپراتورها در بازارهای کمتر توسعه‌یافته مثل منطقه خاورمیانه باشد. البته این امر به این معنا نیست که موفقیت و شکست مدل‌های خاص در سایر بازارها، قطعا در بازارهای خاورمیانه نیز تکرار خواهد شد. اما بهترین روش این است که اپراتورهای خاورمیانه همیشه یک قدم عقب‌تر حرکت کرده و با استفاده از رویکردهای مخصوص به خود، مستقیما وارد یک حوزه ناشناخته نشوند.

*گروه علمی تحلیلی طیف

گذرگاه

حرکت به سوی توسعه ملی در عرصه بازی‌های رایانه ای

سارا راعی

■ بازی‌سازی، صنعتی به دیرینگی تاریخ بشریت دارد و خلاقیت همواره جزو جدایی‌ناپذیر رشد این صنعت بوده و عامل ماندگاری آن است. این خلاقیت با رشد صنعت، قدرت عمل بیشتری یافت تا آنجا که امروزه در محیط‌های رایانه‌ای، هیچ مرزی برای بازی‌سازان وجود ندارد و به راحتی با صرف ابتکار می‌توانند بازی‌سازی کنند. ایران نیز مدتی است در این زمینه گام‌هایی برداشته تا بتواند در دنیای مجازی جایگاه ویژه‌ای پیدا کند. پاسخ به چرایی ناکارایی بازی‌های رایانه‌ای ایرانی در مقابل بازی‌های خارجی همیشه ذهن مخاطب را آزار می‌دهد گویی کسی پاسخگو نیست. بازی‌های رایانه‌ای تنها یک سرگرمی ساده برای رفع اوقات فراغت کودکان نیست و باید تلاش شود تا به این معضل دچار نشود. مهم‌ترین مشکل بازی‌سازان داخلی کپی‌برداری از بازی‌های اکشن و فکری دیگر کشورهاست در نتیجه بازی‌سازان بومی باید از خلاقیت در ساخت بازی استفاده کنند تا مخاطب‌پسند باشد. سرمایه‌گذاری روی ساخت بازی‌های ایرانی کمتر از یک سوم هزینه بازی‌های خارجی است که کارشناسان بر لزوم صرف هزینه و اهمیت به این صنعت و استفاده از فناوری‌های نوین در ساخت بازی تاکید می‌کنند. در سال‌های اخیر یکی از گام‌های مثبتی که توسط برخی نهادهای فرهنگی یا با حمایت مالی آنها برداشته شده، ساخت بازی‌های رایانه‌ای بومی است و در این زمینه چندین بازی ساخته شده که اتفاق خوبی است و به منزله طعنه زدن بازی‌های داخلی به بازی‌های خارجی است. تا به حال سه بازی ایرانی به سایر کشورهای خارجی صادر شده که از این تعداد بازی گرشاسب با توزیع ۱۵۰هزار نسخه توانسته طرفداران زیادی به خود جلب کند. امروزه صنعت بازی‌های رایانه‌ای به پول‌سازترین صنعت تبدیل شده و این رسانه به اندازه‌ای قوی عمل کرده است که می‌توان گفت به‌زودی جایگاه سینما را خواهد گرفت. از بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از ابزارهای مهم فرهنگی می‌توان یاد کرد که غرب از آن به عنوان یکی از وسیله‌ها برای ترویج فرهنگ خود و اسلام‌گریزی استفاده می‌کند. کارشناسان بر این اعتقادند که رسانه‌ها ضمن آگاه‌سازی خانواده‌ها نسبت به بازی‌های مناسب و نامناسب برای فرزندان‌شان، آثار و تبعات بازی‌های رایانه‌ای را برای خانواده‌ها، جوانان و نوجوانان تبیین می‌کنند.