

معرفی کتاب

### قدرت‌گرفته‌ازمردم

● دسترسی گسترده مردم به اینترنت، پارادایم جدیدی به نام «اجتماع‌سازی» یا «انجمن‌سازی» در دنیا کسب‌وکار ایجاد کرده است. اجتماع‌سازی به طور ساده یعنی اینکه



برای مشتریان (یا کاربران) یک برند، احساس تعلق به آن برند را ایجاد کنیم. امروزه راهبرد اجتماع‌سازی به دو دلیل برای کسب‌وکارها حیاتی است. دلیل اول آن است که مردم در شبکه‌های اجتماعی از دسترسی گسترده و بی‌سابقه‌ای برای حرف‌زدن و ابزار خود بهره‌مند شده‌اند. این موجب شده با پیداکردن قدرتی جدید در اجتماع، نظر و خواسته‌های خود را بیش از پیش به دنیای کسب‌وکار تحمیل کنند. دلیل دوم خستگی مردم از مدل ساده عرضه و تقاضایی است که بدون دخیل‌کردن مستقیم نظرات آنها، برایشان محصول و خدمات ارائه می‌دهد. آنها می‌خواهند علاوه بر دیده و شنیده‌شدن، نقش آفرینی هم داشته باشند. نتیجه چنین رویکرد مبارکی آن است که به عنوان نمونه برخی خریداران موتور هارلی دیویدسون حتی لوگوی شرکت را روی بدن خود توت می‌کنند! کتاب قدرت‌گرفته از مردم (ترجمه محمد کرمان‌پور و امیر نورالدینی، نشر پیام فن) به چرایی و چیستی این رویکرد پرداخته است. به علاوه، راهنمایی کاملا

عملیاتی برای چگونگی طراحی و اجرای این راهبرد در کسب‌وکار که در کتاب نوشته شده. این اطمینان را به خواننده می‌دهد که می‌تواند به بهترین شکل از قدرت مردم برای رشد سازمان خویش برخوردار شود. در ادامه، داستانی از یک «تعلق» را که از کتاب قدرت‌گرفته از مردم برگرفته شده است، با هم می‌خوانیم. «هنوز یک سال از شروع کار جدید در شرکت کونیکال (سازنده سیستم‌عامل Ubuntu) نگذشته بود که ایمیلی از کودکی به نام آبیومی دریافت کردم که علاقه‌مند به فناوری بود. هنوز نفهمیده بودم که این ایمیل نه تنها شغل، بلکه باقی زندگی‌ام را نیز دگرگون خواهد کرد. آبیومی در یکی از روستاهای آفریقا زندگی می‌کرد. جملات او هم مثل بسیاری از بچه‌های دیگر کوتاه و نامنظم اما شیرین و دوست‌داشتنی بود. در ایمیلش توضیح داده بود که چگونه اوبونتو را کشف کرده و سعی کرده آن را برای والدینش توضیح دهد. او گفته بود چون در خانه، کامپیوتر ندارد مجبور است برای مشارکت و فعالیت در انجمن اوبونتو، بیشتر تلاش کند. خانواده‌اش زندگی فقیرانه‌ای داشتند، اما والدینش علی‌رغم امکانات محدود، او علاقه او به فناوری حمایت می‌کردند. نوشته بود که چطور تمام هفته در روستا کار می‌کند تا بیشترین پولی را که می‌تواند به دست آورد، سپس پیاده دو ساعت تا نزدیک‌ترین شهرستان می‌رود تا بتواند با خرید اینترنت در یک کافی‌نت در انجمن اوبونتو فعالیت کند. مدت‌ماننی که در اینترنت می‌گذراند معمولا کوتاه و اغلب کمتر از یک ساعت بود. در طول این مدت به سوالات کاربران پاسخ می‌داد، آموزش می‌نوشت، متن‌های راهنمای دیگران را کامل می‌نمود. اوبونتو را به زبان محلی خود ترجمه می‌کرد و کارهای دیگر، سپس دو ساعت تا خانه را پیاده برمی‌گشت. او شکایتی نداشت. غر نمی‌زد. اتفاقا برعکس؛ با اشتیاق توضیح می‌داد که چطور از اینکه به عنوان یک پسر‌بچه روستایی در آفریقا می‌تواند با نقش‌آفرینی در یک پروژه جهانی، تغییر ایجاد کند، به وجد می‌آید. نه تنها مسئولیت‌پذیری بلکه تواضع این پسر‌بچه واقعا مرا مبهور کرده بود». در این کتاب خواهید آموخت که چگونه اجتماعی پر از آبیومی‌ها برای سازمان‌تان ایجاد کنید.

معرفی پادکست

### تاریکخانه تاریخ

● پادکست یک برنامه رادیویی است که در فضای وب منتشر می‌شود. در هر قسمت از پادکست تاریکخانه تاریخ، برهه‌ای از زندگی و فعالیت‌های سیاسی، اجتماعی و فرهنگی یک شخصیت ملی معاصر مورد بررسی قرار می‌گیرد. این پادکست بر اساس مقالات پژوهشی تاریخ‌نگاران و روزنامه‌نگاران تولید و منتشر می‌شود. محتوای این پادکست بر نکات کمتر پرداخته‌شده و مغفول‌مانده در تاریخ معاصر ایران تکیه دارد تا مخاطب با کنار هم قراردادن روایت‌های گوناگون از تاریخ به برداشتی نزدیک به واقعیت برسد. تاکنون ۱۸ قسمت از این پادکست منتشر شده که به شخصیت‌هایی مانند محمدعلی قزوینی، دکتر حسین فاطمی، میرزاملکم خان، اسدالله علم، احمد قوام، امیرعباس هویدا، علیقلی عالیخانی و... پرداخته است. میانگین زمان هر قسمت حدود ۳۰ دقیقه است. تاریکخانه تاریخ به تهیه‌کنندگی و اجرای محمد ناظمی و با همراهی الیاس گرجی، مجتبی شهرآبادی و مرضیه محمدزاده و با موضوع تاریخ معاصر ایران تولید می‌شود.

## استارت‌آپ–۴۶

به بهانه انتشار گزارش سالانه بازار از صنعت موبایل ایران

# تصمیم‌گیری داده‌محور



موبایلی از خود نشان می‌دهند. از طرفی کاربران بازی‌ها حجم قابل توجهی از ترافیک‌های بازار را به خود اختصاص می‌دهند. بازی‌ها بیش از ۶۰۷ میلیون بار در سال ۹۸ دانلود یا به‌روزرسانی شده‌اند که ۳۶ درصد از کل دانلودها را شامل می‌شود. نزدیک یک میلیون خریدار، بیش از شش میلیون تراکنش موفق داشتند که در کل ۶۹ میلیارد تومان درآمد نصیب بازی‌سازان شده است. تمام شواهد نشان‌دهنده توسعه روزانه صنعت بازی‌های موبایل در ایران است که این واقعیت با روندهای جهانی هم مطابقت دارد. تقاضای بالا برای بازی‌های بهتر نیز باعث شده است که کلمه «بازی» همواره یکی از بیشترین کلمات جست‌وجوشده در بازار باشد.

از طرف دیگر رفتار علاقه‌مندان به بازی، با کاربران سایر اپلیکشن‌ها متفاوت‌هایی دارد. لذا اختصاص بخشی جداگانه برای بازی‌های موبایلی باعث انتقال بینش درست‌تری از وضعیت این صنعت به بازی‌سازان خواهد شد.

شکی نیست بازی‌های موبایل نقش روزافزونی در سرگرمی و اوقات فراغت ایرانیان خواهند داشت و تلاش این صنعت شده و به مرور شاهد افزایش انتشار داده‌ها و بینش‌های مفید برای ذی‌نفعان صنعت خواهیم بود.

بهبود تصمیم‌گیری در تمام لایه‌های عملیاتی، راهبردی و سیاست‌گذاری صنعت موبایل ایران خواهد شد. این چشم‌انداز بزرگی است و امیدواریم اقدامات کوچک ما کام مؤثری در رسیدن به آن باشد.

**ک بخش زیادی از گزارش به بخش بازی‌ها اختصاص دارد، دلیل اینکه بین بازی و برنامه در گزارش تفکیک قائل می‌شوید، چیست؟** دلیل این امر رفتاری است که توسعه‌دهندگان بازار بازی‌های موبایل دارند. برای مثال اطلاعات از میانگین درآمد خریدار در یک صنعت، نقطه سنجش مهمی برای تصمیم‌گیری در خصوص برنامه‌ریزی و بودجه‌بندی برای کمپین‌های بازاریابی است. مقدار این شاخص در

سال گذشته کاهش داشت که احتمالا دلیل آن برمی‌گردد به فشارهای اقتصادی که سال گذشته بر توسعه‌دهندگان و استارت‌آپ‌ها وارد شده بود. با این حال، ما شاهد بودیم که کاربران به این برنامه‌ها اشتیاق نشان داده و افزایش چشم‌گیری داشتند! افزایش چشم‌گیر تمایل کاربران ایرانی به محصولات دیجیتال و خرید از برنامه‌های موبایل با وجود کاهش برنامه‌های فعال فروشنده، بیانگر این حقیقت است که با وجود سخت‌ترشدن فعالیت کسب‌وکارهای مبتنی بر موبایل، این صنعت همچنان در حال رشد بوده است. تعداد تراکنش‌ها ۵۰ درصد و درآمد توسعه‌دهندگان ۸۳ درصد در سال گذشته افزایش یافته است. خریداران در سال ۹۸ نسبت به سال قبل، ۳۸ درصد بیشتر خرید کرده‌اند و تمام این شاخص‌ها نشان‌دهنده رشد تقاضا در این صنعت است. سرمایه‌گذاران باید به این نکته توجه کنند که با وجود شرایط بد اقتصادی، رفتار خرید آنلاین محصولات دیجیتال و استفاده از برنامه‌های موبایل یک روند مهم در بازار ایران است.

**ک آیا با افزایش داده‌ها و شاخص‌های مختلف، می‌توان انتظار داشت سرمایه‌گذاران بیشتری جلب این بازار شوند؟**

امیدواریم. شفافیت داده‌ها از لوازم ورود به بازار سرمایه است. فعالان صنعت کسب‌وکارهای آنلاین در ایران، تمایل و شهادت بیشتری در ایجاد شفافیت داشته‌اند. بی‌شک ورود پیشروهای این صنعت به بازار سرمایه، الگوی بسیاری از کسب‌وکارهای آنلاین دیگر خواهد بود. این گزارش‌ها به تصمیم‌گیران بازار سرمایه هم کمک خواهد کرد تا درک بهتری از مختصات چنین کسب‌وکارهای نوآورانه‌ای داشته باشند.

امیدواریم شکل‌گیری این تفاهم، روند ورود کسب‌وکارهای آنلاین و نوآورانه را به بازار سرمایه تسهیل کند.

**ک از سختی‌های انتشار داده براساس رفتار ۴۱ میلیون کاربر‌بگوید؟**

حجم انبوه داده‌ها و پیچیدگی مؤلفه‌های آن از مهم‌ترین چالش‌های فنی در انتشار این گزارش‌هاست که به بین تلاش‌های نوآورانه تیم‌های زیرساخت داده‌ای بازار تا حد بسیار زیادی برطرف شده است. چالش دیگر انتخاب شاخص‌هایی است که در عین مفیدبودن، دقت و اعتبار بالایی در بینش نهایی داشته باشند. این چالش را با مشارکت تحلیلگران داده بازار پشت سر می‌گذاریم و چالش نهایی، طراحی یک روایت منسجم از بینش‌های داده‌محور است. در این مرحله افراد مختلفی از حوزه‌های مختلف مشارکت می‌کنند تا در نهایت بتوانیم یک گزارش منسجم و مفید منتشر کنیم. معتقدیم این گزارش‌ها بهتر از آنچه هستند، می‌توانند باشند و از تمام مخاطبان آن دعوت می‌کنیم تیم ما را از نظرات خود درباره این گزارش مطلع کنند.

## مروری بر گزارش سالانه «بازار»

توانسته به خوبی آنها را جذب کند. در سالی که گذشت، ۱۸۹ میلیارد تومان درآمد خالص نصیب توسعه‌دهنده‌های بازی و برنامه کرده‌اند که در مقایسه با سال ۹۷، ۳۰ درصد افزایش داشته است.

**نبت ۲۴ میلیون تراکنش موبایلی بارشده در۵ درصدی** در سال ۹۸، تعداد تراکنش‌های موفق به ۲۴ میلیون رسید. این رقم در مقایسه با سال گذشته رشد قابل توجه ۵۰ درصدی داشته و نوید این را می‌دهد که فرهنگ خرید اپلیکشن‌ها و بازی‌های پولی نیز اندرویدی ایران کمکان در مسیر پیشرفت و جذب هرچه بیشتر کاربر قرار دارد. با توجه به اینکه طبق آمار تا پایان سال گذشته بیش از ۴۱ میلیون کاربر اندروید در برنامه بازار وجود داشته، می‌توان گفت که رفتار ثبت‌شده کاربران در این گزارش، رفتار کل کاربران دستگاه‌های اندروید در کل ایران است و با نگاه به این آمار می‌توان نقشه خوبی از رفتارها و تمایلات میلیون‌ها کاربر اندروید در کشورمان ترسیم کرد.

**۱۸۹میلیارد تومان درآمد توسعه‌دهندگان موبایل** بنابر این گزارش، برنامه بازار در انتهای سال ۹۸ بیش از ۴۱ میلیون نصب فعال دارد (این عدد هنگام تنظیم این گزارش در اردیبهشت ۹۹ به ۴۴ میلیون رسیده است!)؛ رقمی که نشان می‌دهد بازار همچنان مرجع بی‌رقیب دانلود و به‌روزرسانی اپلیکشن‌ها و بازی‌های اندرویدی در کشور است و این پلتفرم هم‌زمان با افزایش تعداد کاربران اندروید در کشور

کاربران بود؛ جایی که مجموع کل دانلود و به‌روزرسانی برنامه‌ها در پلتفرم بازار از مرز ۸۵.۱ میلیارد گذشت؛ رقمی شگفت‌انگیز که افزایش ۱۶ درصدی را نسبت به سال قبل خود نشان می‌دهد. تحلیل نموداری این میزان دانلود بر اساس ماه‌های سال نیز حاکی از این است که تمایل کاربران به دانلود و به‌روزرسانی در نیمه دوم سال ۹۸ خیلی بیشتر بوده و در آذرماه به اوج خود رسیده است. کاربران بازار در آذر ۹۸ بیش از ۱۳۷ میلیون دانلود و به‌روزرسانی اپلیکشن و ۶۳ میلیون دانلود و به‌روزرسانی بازی انجام دادند. از این میزان دانلود و به‌روزرسانی، اپلیکشن‌ها ۶۴ درصد و بازی‌ها ۳۶ درصد سهم دارند.

همچنین تعداد نصب فعال اپلیکشن‌ها در سالی که گذشت با افزایش ۱۲ درصدی نسبت ل ۹۷، به رقم ۶۲۹ میلیون نصب فعال در بین کاربران ایرانی رسید. در بخش بازی‌ها نیز تعداد نصب‌های فعال با ۱۵ درصد رشد از ۷۲ میلیون به ۸۳ میلیون نصب فعال رسید. اما این رقم در مقیاس روزانه هم قابل‌توجه است؛ به‌طوری‌که کاربران در سال ۹۸ در یک روز رکورد ۱۳۰۷ میلیون دانلود و به‌روزرسانی را ثبت کرده‌اند. در بخش کاربران فعال روزانه نیز کاربران به رکورد ۶۰۴ میلیون کاربر فعال در یک روز دست پیدا کرده‌اند. مشخصا این رکوردها بدون افزایش ضریب نفوذ اینترنت موبایلی و البته ارائه برنامه‌های کاربردی و گوناگون توسط برنامه بازار میسر نبود.

سال هفدهم • شماره ۳۷۱۶ • روزنامه

اخبار استارت‌آپی

### برگزاری ابربازی آنلاین

● به گفته «یزدان یزدی‌زاده»، معمار اکوسیستم ابری آروان، «ابربازی» امسال به صورت آنلاین برگزار خواهد شد. ابربازی رویدادی مسابقه‌محور با هدف تولید و توسعه محصولات ابری است که در آن با تشکیل تیم‌های کاری، به کمک دوره‌های آموزشی و راهنمایی مشاوران اکوسیستم فناوری کشور، بر اساس MVP خواسته شده و با استفاده از زیرساخت ابری آروان و تسهیلات فنی شرکای اجرایی مسابقه، محصولات متنوع ابری تولید می‌شود.

### مرحله دوم حمایت از کسب‌وکارهای کرونایی

● «دکتر علی وحدت»، رئیس صندوق نوآوری و شکوفایی ریاست جمهوری اعلام کرد: صندوق نوآوری در دومین مرحله از اقدامات خود علیه ویروس کرونا در نظر دارد تا سقف ۴۰۰ میلیون تومان به شرکت‌های خلاق کوچک آسیب‌دیده بر اثر کرونا، تسهیلاتی با بهره ۹ درصد اختصاص دهد. وحدت افزود: دوره پرداخت این تسهیلات و تنفس این تسهیلات، هرکدام شش ماه بوده و بعد از این مدت شرکت‌ها ها ۱۲ ماه موظف به بازپرداخت تسهیلات هستند.

### سرمایه‌گذاری جدیددیجی کالا

● روابط‌عمومی «دیجی کالا» طی بیانیه‌ای خبر از سرمایه‌گذاری این شرکت روی استارت‌آپ «کمدآ» خبر داد. کمدآ شبکه خریدوفروش اینترنتی لباس است که با این اقدام دیجی کالا تبدیل به بزرگ‌ترین خرده‌فروشی آنلاین کشور شده است.

### تأخیر یک‌ماهه در اجرای مصوبه خدمات ارزش افزوده موبایل

● «محمد امامی»، مدیرکل نظارت بر سرویس‌های ارتباطی و فناوری اطلاعات رگولاتوری، از تأخیر یک‌ماهه مصوبه خدمات ارزش افزوده موبایل به علت شیوع ویروس کرونا و وجود موانع فنی برای پیاده‌سازی فرایندهای مناسب در شبکه اپراتورها خبر داد. بر اساس این مصوبه که در اسفندماه گذشته تصویب شد، مشترک می‌تواند بسته خدمات ارزش افزوده را با قیمت مشخصی خریداری کرده و اپراتورها نیز صرفا به مشترک اجازه می‌دهند خدمات ارزش افزوده را تا سقف اعتبار تعیین‌شده فعال کند. همچنین هرگونه جمع‌آوری مبالغ بابت خدمات ارزش افزوده برای مشتریان باید از محل اعتبار و با اطلاع‌رسانی انجام شود.

### یونیکورن ایرانی درکانادا



● استارت‌آپ «اپلای‌برد» (Applyboard) با مدیریت سه برادر ایرانی، با وجود شرایط بحرانی ناشی از شیوع ویروس کرونا، موفق شد با جذب سرمایه ۷۵ میلیون دلاری به ارزشی بالغ بر ۱.۴ میلیارد دلار دست پیدا کرده و به کلوب استارت‌آپ‌های یونیکورن فناوری آموزش – (Edtech) ملحق شود. «استارت‌آپ یونیکورن – تک‌شاخ» به استارت‌آپ‌هایی با ارزش بیشتر از یک میلیارد دلار گفته می‌شود.

### اینوتکس آنلاین راهکارمقایله باکرونا

● به گفته دبیرخانه «اینوتکس»، همین نمایشگاه بین‌المللی نوآوری و فناوری از تاریخ ۲۲ تا ۲۵ مردادماه سال جاری به صورت آنلاین برگزار خواهد شد و با این اقدام، پیشکام در زمینه برگزاری نمایشگاه مجعازی (Virtual) کشور خواهد شد. گفتنی است رویدادهای جانبی این نمایشگاه نوآور، مانند «استیج»، «کافه‌سرمایه»، «اینوتکس‌کوآپ»، «اینوجوان» و همچنین سایر بخش‌های نمایشگاه نیز به صورت مجازی برگزار خواهند شد.

### جاسوسی ۳ اپلیکشن از کاربران

● مرکز تحقیقاتی Consumer Reports بعد از بررسی سیاست‌های حریم خصوصی مربوط به اپلیکشن‌های ویدئوکنفرانس گوگل‌میت (Google Meet)، مایکروسافت تیمز (Microsoft Teams) وبکس (WebEx) جمع‌آوری اطلاعاتی بیشتر از حد معمول توسط این اپلیکشن‌ها را احتمال داد. این در حالی است که سه اپلیکشن مذکور، توضیحات خاصی درخصوص نوع اطلاعات جمع‌آوری‌شده از کاربران منتشر نکرده‌اند و مدعی هستند در صورت ضبط مکالمات صوتی، تصویری و متنی توسط کاربران، در آنها برای تبلیغات استفاده می‌کنند.

