جهان صنعت
سال چهاردهم ■ دوشنبه ۲۶ تیر ۱۳۹۶ ■ شماره ۳۶۸۱

نخست

وزیر ارتباطات خبر داد؛

فیلترینگ ۳ هزار کانال غیراخلاقی تلگرام در هفته

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: به‌طور متوسط در هفته سه هزار کانال غیراخلاقی در شبکه اجتماعی تلگرام مسدود می‌شود.

محمود واعظی در جمع خبرنگاران گفت: از تعداد کانال‌های غیراخلاقی تلگرام که مسدود می‌شود، تعدادی از آنها برای رسیدگی به مقامات قضایی ارجاع می‌شود.

وی با بیان اینکه مسدود شدن این تعداد کانال غیراخلاقی در هفته کار بزرگی است، اظهار داشت: این اقدام طبق خواسته مردم برای استفاده راحت‌تر از فضای مجازی و در جهت سالم‌سازی و پاکسازی این فضا صورت می‌گیرد.

واعظی خاطرنشان کرد: با اقدامات انجام‌شده و جلوگیری از فعالیت کانال‌های غیراخلاقی و خشن برای جوانان و نوجوانان، این فضا را سالم‌سازی کرده تا این قشر در مواجهه با فضای مجازی، با فضایی سالم و بدون مشکل روبه‌رو شوند.

وزیر ارتباطات به تلاش‌ها برای افزایش امنیت در فضای مجازی اشاره کرد و گفت: هم‌اکنون سیم‌کارت‌هایی از سوی اپراتورها طراحی شده که امکان ایجاد فضای سالم را برای کودکان فراهم کرده است.

واعظی گفت: معتقدیم علاوه بر کانال‌های غیراخلاقی در تلگرام، کانال‌های خشن هم برای جوانان و نوجوانان مضر است و باید مسدود شود.

وی درباره اظهار نظر اخیر دبیر کارگروه تعیین مصادیق فیلترینگ مبنی بر عدم همکاری وزارت ارتباطات در مسدود کردن کانال‌های مشکل‌دار تلگرامی گفت: ایشـان خیلی مصاحبه می‌کنند و هیچ کدام از حرف‌هایشان مبنای درستی ندارد.

واعظی اضافه کرد: نباید وقت مردم، خودمان، توسعه کشور و فعالیت‌ها و شغل‌های ایجادشده در فضای مجازی را بگیریم.

وزیر ارتباطات افزود: برخی جز مسدود کردن فضای مجازی، به چیزی فکر نمی‌کنند و برای فعالیت‌های ایجادشده در فضای مجازی باعث نگرانی می‌شوند.

وی با تاکید بر اینکه باید اجازه دهیم این روال به آرامی طی شود، تاکید کرد: در این زمینه شورای عالی فضای مجازی به ریاست رییس‌جمهور و عضویت سران قوا و نیز کارگروه تعیین مصادیق با ۱۲ عضو مسوولیت تصمیم‌گیری دارند و این طور نیست که هر چه دبیر کارگروه تعیین مصادیق فیلترینگ بگوید، درست باشد.

«ویندوزفون» کاربران خود را از دست داد؛

باخت بزرگ مایکروسافت

گروه فناوری- هفته پیش بود که مایکروسافت رسما به پشتیبانی از «ویندوز فون» پایان داد و مهر تاییدی بر مرگ این پلتفرم زد. با این حساب تنها چند موبایلی که از سیستم عامل «ویندوز ۱۰ موبایل» استفاده می‌کنند، پرچم ویندوز در دنیای تلفن‌های هوشمند را همچنان بالا نگه داشته‌اند. حال این سوال مطرح است که چه چیزی باعث مرگ پلتفرمی مانند ویندوز فون شد؟

باور برخی بر این است که می‌توان همه چیز را مربوط به اپل و آیفون دانست ولی در ماجرای شکست ویندوزفون و موبایل‌های ویندوزی، اندروید و گوگل بازیگران بزرگ‌تری بودند.

اپل همه قواعد بازی در دنیای موبایل را تغییر داد ولی در سال‌های پرآشوب پس از آیفون، موقعیتی بزرگ برای تبدیل شدن به یک جایگزین یا بهتر است بگوییم یک رقیب برای آیفون وجود داشت.

اگر دستاوردهای اندروید را فراموش کنیم و آن وضعیت را دوباره به این شکل مرور کنیم، اپل می‌خواهد سالانه یک موبایل عالی و گران بفروشد. مایکروسافت ویندوز را دارد. گوگل هم یک شرکت نرم‌افزاری بزرگ ولی بدون سیستم عامل است. حال در پاسخ به اینکه کدام یک می‌توانند با نگاهی کوتاه روی دست اپل، به رقیب اصلی آن تبدیل شوند، قطعا شانس مایکروسافت را می‌توان بیشتر متصور شد. ولی به هر حال گوگل در این بازی از مایکروسافت جلو زد.

■ فقدان آینده‌نگری

مشکل سایر شرکت‌هایی که در آن زمان در دنیای موبایل پیشتاز بودند، فقدان آینده‌نگری بود. حالا وقتی به عقب برمی‌گردید و اظهارنظرهای مدیران شرکت‌ها در مورد آیفون را می‌شنوید، بسیاری از آنها چندان هوشمندانه به نظر نمی‌رسند.

برای مثال مدیرعامل RIM (سازنده موبایل‌های بلک بری)، جیم بالسیلی در آن زمان گفته بود: «آیا باید تصور کنیم که این محصول می‌تواند دریای بلک‌بری را مواج و توفانی کند؟ به نظرم این ادعا اغراق‌آمیز است.» مدیرعامل شرکت پالم هم گفته بود: «آدم‌های علاقه‌مند به PC، اصلا متوجه نوع کارکرد آن نمی‌شوند و علاقه‌ای هم به آن نشان نخواهند داد.» بالمر، مدیرعامل قبلی مایکروسافت هم گفته بود: «(آیفون) برای کاربران تجاری جذاب نیست، چون اصلا کیبورد ندارد.»

سه مدیرعاملی که این اظهار نظرها را داشتند، پس از مدتی تلاش کردند موبایلی در پاسخ به آیفون روانه بازار کنند. بلک‌بری تغییراتی در سیستم عاملش پیاده و سپس موبایلی با نمایشگر بزرگ راهی فروشگاه‌ها کرد. پالم هم موبایلی اینچنینی با سیستم عامل webOS ساخت اما نتوانست پشتیبانی اپراتورهای مخابراتی (بخوانید فروشندگان موبایل) را پیدا کند. محصول هم به اندازه‌ای عالی نبود که کاربر بخواهد به شکل مستقل آن را بخرد.

اما ویندوز موبایل ۶/۵، پاسخ مایکروسافت به اپل و آیفونش بود؛ یک نیمچه هک روی پلتفرمی که برای کار روی دستگاه‌های مجهز به نمایشگر تمام‌تاچ بهینه نبود. پس از آن ویندوزفون ۷ از راه رسید که تغییرات تحسین‌برانگیز و قابل تاملی داشت. فقط مشکلش این بود که خیلی دیر آمد.

ویندوزفون ۸ وضعیت بد را بدتر و طرفداران هیجان‌زده مایکروسافت را نیز خشمگین‌تر کرد.

مشکل ویندوز موبایل ۸ اینجا بود که دستگاه‌های قبلی را پشتیبانی نمی‌کرد و کاربران موبایل‌های آن زمان (که تعدادشان هم کم نبود) باید برای دستیابی به آن، موبایلی جدید می‌خریدند. همین اتفاق برای ویندوز موبایل ۱۰ هم رخ داد، ولی تفاوت اینجا بود که دیگر کسی اهمیت نمی‌داد و کاربران کمتری باقی مانده بودند.

به هر حال تمام تلاش‌های سه شرکت مایکروسافت، بلک‌بری و پالم در جهت پاسخ دادن به آیفون چندان نتیجه‌ای نداشت و برنده، شرکتی بود که پیش از اینکه آیفون معرفی شود، تلاش خود برای تولید یک موبایل را شروع کرده بود.

■ نگاه مدیران گوگل به آینده پلتفرم‌ها

این شرکت همان‌طور که می‌دانید، گوگل نام دارد اما آنچه احتمالا نمی‌دانید، این است که هدف اصلی‌اش تقدم یافتن بر آیفون نبوده بلکه از همان ابتدا مایکروسافت را هدف قرار داده بود و مشخصا توانست در این زمینه، این شرکت را شکست دهد.

آنچه مدیران گوگل را نگران می‌کرد، این بوده که آیا کاربران موبایل در ادامه هم به سراغ گوگل دات‌کام می‌روند یا خیر. آنها به وضوح می‌دیدند که پلتفرمی پرطرفدار و باز از راه خواهد رسید که سازندگان بسیاری در آینده مجوز استفاده از آن را دریافت می‌کنند و محصولات سخت‌افزاری خود را با آن به دست کاربر می‌رسانند. آنها می‌خواستند گوگل حتما در این پلتفرم نرم‌افزاری در دسترس باشد.

■ آغاز مرگ ویندوزفون با بستن دسترسی برنامه‌نویس‌ها

به جای اینکه گوگل به نوکیا و مایکروسافت و سایرین اعتماد کند که به قول و قرارشان با گوگل (برای جست‌وجوی موبایلی کاربران) پایبند بمانند، خودش رفت یک پلتفرم متن‌باز تهیه کرد و سپس آن را جهت استفاده رایگان در اختیار همه گذاشت و این‌گونه مایکروسافت را از چرخه حذف کرد، چراکه مایکروسافت برای اجازه دادن به سازندگان سخت‌افزار برای استفاده از ویندوزفون، مبالغی را دریافت می‌کرد. همین مساله باعث مرگ ویندوزفون شد؛ مرگی تدریجی و اندکی هم دردناک که تا همین هفته گذشته طول کشید. اندروید از راه رسید و سازندگان دیگر مایل به پول دادن به مایکروسافت برای استفاده از ویندوز فون در محصولات خود نبودند. از طرف دیگر مایکروسافت در آن زمان نتوانست رقیبی در حد و اندازه آیفون، برای آیفون توسعه دهد و این اتفاق خیلی دیر و در نهایت در سال ۲۰۱۰ رخ داد. در آن زمان محصولات اندرویدی بیش از دو سال بود که در بازار فروخته می‌شدند.

در آن سال‌ها اگرچه آیفون تحول‌هایی به همراه داشت ولی هنوز هم قدرت اصلی در اختیار اپراتورهای آمریکایی برای فروش موبایل در این کشور بود. این اپراتورها بودند که می‌توانستند با انتخاب خود، برنده‌ها و بازنده‌ها را مشخص کنند. از آنجایی که فقط AT&T آیفون را به شکل اختصاصی داشت، سه اپراتور بزرگ دیگر آمریکا به فکر تهیه رقیب افتادند.

برای مثال در سال ۲۰۰۸، ورایزن به سراغ موبایل Storm از بلک‌بری رفت و آن را به عنوان رقیبی برای آیفون به بازار فرستاد که البته این موبایل هم همان‌طور که در داستانی کامل برایتان نوشته‌ایم، شکست سختی را تجربه کرد.

در سال ۲۰۰۹ ورایزن پس از تجربه شکست با Storm، به دنبال جایگزین تازه‌ای بود و شرکت Palm هم نتوانست ورایزن را قانع کند تا Palm Pre را انتخاب کند. از سوی دیگر ویندوزفون ۷ یک سال دیگر از راه می‌رسید. در نتیجه این اپراتور به سراغ موتورولا دروید رفت که می‌توان از آن به عنوان یکی از اولین موبایل‌های موفق اکوسیستم اندروید نام برد. بقیه داستان را هم که احتمالا خودتان بهتر می‌دانید.

آنچه در این گزارش از تاریخچه دنیای موبایل مطالعه کردید بیش از حد خلاصه شده بود و هر کدام از شرکت‌ها در این راه اقدامات زیاد و اشتباهات بسیاری را هم مرتکب شده‌اند که در مورد هر کدام از آنها می‌شود کتابی نوشت؛ از بایدهایی که نوکیا اگر به سراغشان می‌رفت اکنون چنین از هم پاشیده نمی‌شد تا اشتباهاتی که بلک‌بری و پالم مرتکب شدند و مرگ خود را تسریع بخشیدند. اما در دنیای موبایل، می‌توان عنوان «بزرگ‌ترین موقعیت از دست رفته» را متعلق به ویندوزفون مایکروسافت دانست. همه آن چیزی که گوگل برای موفقیت نیاز داشت و به سراغشان رفت، از مدت‌ها پیش در اختیار مایکروسافت بود. فقط جدا از تاخیرها، دنیای مایکروسافت آنقدر عالی و رایگان نبود که همه می‌خواستند.

خبر

ساخت خانه تنها در ۸ دقیقه

فارس- اگر زمینی برای ساخت خانه در اختیار دارید، به جای صرف ماه‌ها وقت برای ساخت خانه به روش سنتی می‌توانید از روشی جدید برای برپاکردن خانه‌تان در عرض هشت دقیقه استفاده کنید.

در این روش یک کامیون حمل اجزای خانه در محل مورد نظر مستقر می‌شود و با فشردن یک دکمه خانه رویایی شما به‌طور خودکار در عرض هشت دقیقه برپا می‌شود. شرکت انگلیسی Ten Fold Engineering که مبدع این روش خانه‌سازی است مجموعه‌ای از سازه‌ها و ساختارهای ماژولار و خوداتکا را طراحی کرده که به‌طور خودکار تا شده یا باز می‌شوند و بدون نیاز به هرگونه دخالت بشر در نهایت تبدیل به یک خانه قابل سکونت می‌شوند. ساختار اصلی این سیستم یک واحد کانتینر قابل انتقال به هر محل است که می‌توان آن را با کامیون جابه‌جا کرد. پس از انتقال این کانتینر به محل، اجزای داخلی آن باز شده و ابعادشان به سه برابر حالت عادی افزایش می‌یابد. با سرهم شدن خودکار سازه‌ها این مجموعه در نهایت برای سکونت آماده خواهد بود. این سیستم به راحتی به صورت معکوس نیز عمل می‌کند و بنابراین اجزا و سازه‌های آن به راحتی قابل جمع شدن و انتقال به محلی جدید هستند. برای تغییر دکوراسیون داخلی این خانه قابل حمل پارتیشن‌هایی در نظر گرفته شده است. بخش‌هایی نیز برای تسهیل سیم‌کشی برق، نصب سیستم انتقال آب و باتری در این خانه وجود دارد.

کانتینرهای حاوی این خانه‌های پیش ساخته را می‌توان روی هم قرار داد تا یک ساختمان بلند یا حتی هتل به وجود آورد. هزینه خرید هر یک از این کانتینرها ۱۳۰ هزار دلار است.

کاهش خطا در نتایج جست‌وجو با ویژگی جدید گوگل

دیجیاتو- پس از مدت‌ها انتظار، تیم گوگل با اضافه کردن گزینه Feedback یا بازخورد، به بهبود کیفیت جست‌وجوی کاربران پرداخت. همه ما در استفاده از گوگل حداقل یک‌بار به نتایج نامربوط به موضوع مدنظر خود رسیده‌ایم. این‌بار گوگل در بهبود خدمات خود به رفع این مشکل پرداخته است. هنگامی که درباره موضوعی جست‌وجو می‌کنید، در سمت راست مرورگرتان اطلاعات مهم به‌صورت خلاصه در یک جعبه قرار گرفته است. گوگل این جعبه را Onebox می‌نامد. برای استفاده از این ویژگی باید با انتخاب گزینه Feedback در پایین و سمت راست OneBox بخشی از اطلاعات را که به نظرتان درست نیست، گزارش کنید. همچنین می‌توانید علت اشتباه بودن نتیجه را توضیح داده و در صورت نیاز درخواست قانونی حذف محتوا را نیز ثبت کنید.

یکی از افراد آگاه از این قابلیت جدید گوگل معتقد است که اولویت‌بندی رسیدگی به بازخوردها بر اساس اهمیت موضوع بوده و برای کاهش خطای جست‌وجو، موضوعاتی با محبوبیت کمتر، نیازمند بازخورد بیشتری نسبت به موضوعات محبوب‌تر هستند.

باتکنولوژی

رکورد جدید برای راکت فضایی سایوز روسیه؛

حمل ۷۳ ماهواره به مدار زمین

یک راکت فضایی سایوز ساخت روسیه موفق شد ۷۳ ماهواره کوچک و بزرگ را به تنهایی در سه مدار مختلف کره زمین قرار دهد.

ماهواره‌های مذکور به صورت ستونی روی راکت قرار گرفته و به ترتیب در مدارهای مورد نظر خود مستقر شدند.

گفتنی است ماموریت دیروز، بیشترین تعداد ماهواره حمل شده توسط راکت‌سایوز تاکنون را رقم زده است.

ماهواره‌هایی که به فضا حمل شدند، متعلق به شرکت‌ها و دانشگاه‌های مختلفی بودند که در میان آنها، بیشترین تعداد ماهواره‌ها متعلق به کمپانی «Planet» بوده است. شرکت مذکور که قصد دارد با ایجاد شبکه گسترده‌ای در مدارهای بالا، به صورت دائمی سطح زمین را رصد کند، موفق شد ۴۸ راکت کوچک «Dove» که هر کدام از آنها کمتر از ۵ کیلوگرم وزن دارند را در یک پکیج روی راکت مستر نماید. البته ماموریت اصلی راکت سایوز، حمل ماهواره «Kanopus-V-IK» به مدار زمین بود که با توجه به ظرفیت موجود، سایر ماهواره‌ها نیز به عنوان محموله ثانویه به آن اضافه شدند.

به گزارش دیجیاتو، ماهواره مورد بحث که در بالاترین قسمت محموله‌ها قرار داشت، به عنوان نخستین مورد در مدار ۵۱۵ کیلومتری از راکت جدا شد و ۲۴ ماهواره دیگر هم پس از آن و در مدار ۶۰۰ کیلومتری از سطح زمین رها شدند. در نهایت ۴۸ ماهواره کوچک «Dove» نیز هنگام بازگشت در مدار ۴۸۵ کیلومتری قرار گرفتند تا ماموریت با موفقیت به پایان برسد.

البته این نخستین باری نیست که تعداد زیادی ماهواره توسط یک راکت به فضا پرتاب می‌شوند؛ سال گذشته هندی‌ها موفق شدند ۱۰۴ ماهواره مختلف را توسط یک راکت به فضا پرتاب کرده و رکورد را به نام خود ثبت کنند.

تلنگر

دورنمایی از تولید ثروت در حوزه فناوری اطلاعات؛

حفر چاه‌های نفت در اینترنت اشیا!

یک کارشناس حوزه ارتباطات و فناوری اطلاعات، موضوع اینترنت اشیا را در سال‌های آینده بسیار پررونق پیش‌بینی و اظهار کرد این پیش‌بینی هم وجود دارد که تا سال ۲۰۲۰ این حوزه حدود ۸/۹ دهم تریلیون دلار ثروت تولید کند. حجت‌اله مدیریان با اشاره به فراگیری فناوری اینترنت اشیا در کشورهای توسعه‌یافته، گفت: امروزه بسیاری از کمپانی‌های بزرگ همچون اپل، سامسونگ و مایکروسافت به بازار فناوری‌های اینترنت اشیا ورود کرده‌اند که نشان از رشد این حوزه در سال‌های آتی دارد. وی ادامه داد: اما در ایران این حوزه آن‌طور که باید نتوانسته رشد کند و علت آن هم این است که رگولاتوری ما در ایران هنوز نتوانسته به چند شرکت در این حوزه مجوز بدهد، در حالی که این فناوری امروزه گستره وسیعی از دنیا را در برگرفته است و در حوزه‌های مختلف خانه‌های هوشمند، شهر هوشمند، لوازم خانگی، شرکت‌های صنعتی، لوازم پزشکی و حتی پوشاک توانسته است ثروت تولید کند به‌طوری که در حوزه بین‌المللی در سال ۲۰۱۷، ۳/۷ دهم تریلیون دلار درآمدزایی داشته‌است. همین‌طور پیش‌بینی می‌شود تا سال ۲۰۲۰ این حوزه حدود ۸/۹ دهم تریلیون دلار ثروت تولید کند.

مدیریان با چاه نفت توصیف کردن حوزه اینترنت اشیا در سال‌های آینده این حوزه را دارای پتانسیل درآمدزایی بالایی دانست و تاکید کرد: اگر در این حوزه‌ها نتوانیم تولیدکننده باشیم قطعا مصرف‌کننده خواهیم بود.

این کارشناس پیشنهاد کرد: با شرکت‌های بین‌المللی موفق در حوزه فناوری اطلاعات همکاری خود را به صورت خوشه‌ای گسترش دهیم، به این صورت که برای مثال اگر بتوانیم نمایندگی سامسونگ را در ایران در زمینه تولید اخذ کنیم، می‌توانیم در آینده سامسونگ ایرانی را با کمک فناوری پیشرفته ابرشرکت سامسونگ به دنیا معرفی کنیم. وی در خصوص زیرساخت‌های لازم برای پدیده نوظهور اینترنت اشیا نیز اظهار کرد: متناسب با رشد اینترنت اشیا در کشور باید به سمت افزایش سرعت و پهنای باند اینترنت برویم. همچنین باید چالش‌های امنیتی موجود در این حوزه را شناسایی کنیم تا بتوانیم تهدیدهای اینترنت اشیا را شناسایی و برطرف کنیم. این فعال حوزه جامعه اطلاعاتی حوزه اینترنت اشیا را در سال‌های آینده بسیار پررونق‌تر پیش‌بینی کرد و به ایسنا گفت: در حوزه اینترنت اشیا صنعتی و کارخانجات امکان منسجم کردن مدیریت تولید وجود دارد. همچنین در حوزه‌های مربوطه به صنعت حمل‌ونقل، مدیریت ناوگان‌ها، امنیت جاده‌ها، پرداخت عوارض، ردیابی ترافیک، ارتباطات بین خودرویی و... اینترنت اشیا در سال‌های آینده نقش‌آفرین خواهد بود.

این روزها بحث ورود فناوری‌های جدید به کشور خیلی داغ است. در صدر این فناوری‌ها اینترنت اشیا قرار دارد که حوزه بسیار جذاب در حوزه فناوری‌های جدید اطلاعاتی و ارتباطاتی است. اینترنت اشیا فناوری است که از طریق آن امکان کنترل وسایل منزل از راه دور فراهم می‌شود. تصور کنید وقتی در یک روز گرم تابستانی در راه منزل هستید و برای خنک شدن خانه‌تان در هنگام ورودتان گوشی همراه خود را روشن و کولرتان را روی درجه خیلی خنک تنظیم کنید!؟

اصطلاح «اینترنت اشیا» اولین بار توسط کوین اشتون در سال ۱۹۹۹ به کار رفت و برای نخستین‌بار توسط انتشارات موسسه MIT به دنیا معرفی شد. اینترنت اشیا به معنی یک شبکه جهانی از اشیای مرتبط که هر یک دارای آدرس مختص به خود بوده، است که بر اساس قراردادهای استاندارد شده‌ای با یکدیگر در ارتباط هستند.

آگهی ابلاغ مفاد رای صادره از طرف هیات موضوع قانون تعیین تکلیف وضعیت ثبتی اراضی املاک و ساختمان های فاقد سند رسمی مصوب سال ۱۳۹۰/۰۹/۲۰
[illegible]

آگهی ابلاغ مفاد رای صادره از طرف هیات موضوع قانون تعیین تکلیف وضعیت ثبتی اراضی املاک و ساختمان های فاقد سند رسمی مصوب سال ۱۳۹۰/۰۹/۲۰
[illegible]

آگهی ابلاغ وقت رسیدگی
[illegible]

آگهی ابلاغ وقت رسیدگی
[illegible]

آگهی ابلاغ اجرائیه
[illegible]

آگهی ابلاغ اجرائیه
[illegible]

[illegible]