

تلاکام تنها!

بازیگران اصلی این نمایشگاه، ۳ اپراتور
تلفن همراه و شرکت مخابرات بودند

۴

فناوری چه جایگاهی در سیستم آموزشی کشور دارد؟

یار کمکی یاددهی و یادگیری

۳



چشم سوم
تلفن همراه

۶

مهاجم در
سایه خود

۵



افزایش اثربخشی نظام یادگیری با استفاده از فناوری‌های نوین

هوشمندانه بیاموز!

صالح سپهری‌فر



فره‌مین

ترددی نیست دوره حضور در مدرسه و آموزه‌های این دوره، نقش مهمی در پیشرفت هر فرد در دوره‌های بعدی زندگی دارد. به همین دلیل، افزایش کیفیت آموزش می‌تواند به معنای تضمینی برای بهبود کیفیت زندگی هر انسان و توسعه پایدار جامعه باشد. پیشرفت چشمگیر فناوری‌های دیجیتال در یک دهه اخیر سبب شده ابزارهای مختلف مبتنی بر این فناوری‌ها (نظیر گوشی هوشمند یا رایانه) به بخشی عادی از زندگی هر یک از ما تبدیل شود. با این وجود به نظر می‌رسد هنوز مدارس در کشورمان نتوانسته‌اند با این روند هماهنگ شده و از این ابزارهای نوین به نفع خود استفاده کنند. شاید نگاه تقریباً غالبی که ابزارهای دیجیتال را وسیله‌ای برای سرگرمی می‌داند، مانعی در برابر گسترش استفاده از این ابزارها باشد. با این وجود، آشنایی با رویکردهای نوین بهره‌گیری از این فناوری‌ها در نظام‌های آموزشی می‌تواند به ما در درک هر چه بهتر توان بالقوه آن و حرکت درست در این مسیر کمک کند. یکی از اصلی‌ترین مزایای ابزارهای دیجیتال، کمک به مدارس و معلمان برای کمک به دانش‌آموزان برای شکوفاسازی استعدادهایشان است.

انعطاف‌پذیری و دسترسی بیشتر

در الگوی سنتی مدارس، توجه چندانی به شکل‌های مختلف هوش تک‌تک دانش‌آموزان و الگوی یادگیری هر یک از آنها داده نمی‌شود. که این خود یک عیب بزرگ به شمار می‌رود. این مساله بویژه در کشورهای در حال توسعه که به دلیل کمبود منابع ناچار به تشکیل کلاس‌های پرجمعیت هستند بیشتر به چشم می‌خورد. استفاده از یک سبک آموزش برای همه افراد به کاهش کارایی آموزشی می‌انجامد و در نتیجه نمی‌توان انتظار یادگیری بهینه را از این شکل آموزش داشت.

شاید اصلی‌ترین مزیت استفاده از الگوهای نوین آموزشی مبتنی بر فناوری دیجیتال را در امکان «شخصی‌سازی» آن خلاصه کرد. اگر کسی از هوش جسمی بالاتری برخوردار است، شاید بتواند محتوای درسی را در قالب یک بازی پرتحرک رایانه‌ای به شکلی بهتر بیاموزد و تماشای فیلم انجام یک آزمایش علوم هم برای برخی دیگر از دانش‌آموزان جذاب‌تر باشد.

فناوری دیجیتال به ثبت هر چه بهتر فعالیت‌های دانش‌آموزان و نتایج آنها نیز کمک می‌کند. برخلاف الگوی سنتی آموزش که همه چیز فقط در دفتر نمره معلم خلاصه می‌شد، با تحلیل پایگاه داده مربوط به فعالیت دانش‌آموزان و حتی استفاده از فناوری‌هایی نظیر هوش مصنوعی و داده‌کاوی می‌توان فرآیند ارزیابی میزان پیشرفت هر یک از دانش‌آموزان در کلاس را به شکلی بسیار دقیق‌تر انجام داد. مزیت بعدی فناوری دیجیتال در آموزش را می‌توان در دسترس‌پذیری آن دانست. از آنجا که داشتن یک رایانه یا گوشی هوشمند و ارتباط

به اینترنت معمولاً هزینه چندان بالایی ندارد و بسیاری از خانواده‌ها حتی در کشورهای کمتر توسعه‌یافته به آنها دسترسی دارند، دسترسی به انواع محتوای دیجیتال آموزشی نیز به مراتب ساده‌تر شده است.

محتوای تکمیلی چند رسانه‌ای

از نخستین روزهای شکل‌گیری مدارس به سبک نوین تاکنون، شکل فیزیکی کتاب‌های درسی تغییر چندانی نیافته است. با این وجود، فناوری‌های نوین دیجیتال، این بخش از زندگی آموزشی ما را نیز متحول خواهد کرد. دیگر کتاب‌های درسی به متن و تصویر محدود نخواهد بود. امروزه برخی کتاب‌های درسی دارای محتوای مکمل آنلاین در وبسایت ناشر

هستند. در این وبسایت‌ها می‌توان پویانمایی، فیلم، آزمون‌های مختلف و انواع محتوای مرتبط با مفاهیم عرضه شده در کتاب را مشاهده کرد. دانش‌آموزان معمولاً پس از خواندن مطالب با پرسش‌هایی روبه‌رو می‌شوند که می‌توانند پاسخ آنها را در محتوای تکمیلی موجود در وبسایت‌های آموزشی مشاهده کنند.

چند فناوری سودمند برای مدارس

۱ **شبکه‌های اجتماعی:** با وجود این که شاید عبارت «شبکه‌های اجتماعی» برای بسیاری از ما بیشتر با سرگرمی و وقت‌گذرانی مانوس باشد، اما واقعیت این است که شبکه‌های اجتماعی متعددی در سراسر جهان وجود دارد که با محوریت آموزشی

شکل گرفته‌اند. ارتباط بهتر و گسترده‌تر (بیرون از چارچوب زمان حضور در مدرسه) بین دانش‌آموز و معلم و خود دانش‌آموزان، امکان مطرح کردن پرسش و دریافت پاسخ و نیز هماهنگی بهتر برای انجام پروژه‌های درسی از جمله کاربردهای این شبکه‌های اجتماعی هستند. این ابزارها سبب می‌شوند یادگیری خارج از مدرسه فقط به یک فعالیت انفرادی تبدیل نشود و بتوان از زمان حضور در خانه برای انجام تکالیف به بهترین شکل استفاده کرد.

۲ بازی‌های رایانه‌ای: بازی همیشه

برای انسان‌ها و به ویژه کودکان و نوجوانان جذابیت دارد. در این میان، برخی از بازی‌های رایانه‌ای با اهدافی آموزشی طراحی می‌شوند. با کمک بازی‌سازی نه تنها می‌توان طیف گسترده‌ای از اطلاعات را به دانش‌آموزان منتقل کرد، بلکه توانایی آنها برای حل مساله نیز افزایش می‌یابد.

۳ واقعیت مجازی و افزوده:

یکی از حوزه‌های فناوری که همیشه برای علاقه‌مندان به دنیای دیجیتال جذابیت دارد، دو فناوری واقعیت مجازی و واقعیت افزوده است. در سال‌های اخیر و با عرضه تجهیزات نظیر عینک‌های ویژه واقعیت مجازی، گرایش به استفاده از این فناوری در آموزش نیز رو به رشد بوده است. آموزش مفاهیم مختلف مربوط به زیست‌شناسی، فیزیک، جغرافیا و حتی درسی مثل تاریخ از جمله کاربردهای فناوری‌های واقعیت مجازی و واقعیت افزوده است که می‌تواند به دانش‌آموزان در درک هر چه عمیق مفاهیم مورد مطالعه کمک کند.

سفرهای علمی مجازی نیز یکی از مواردی است که با این فناوری واقعیت مجازی امکان‌پذیر است. دانش‌آموزان کلاس با استفاده از عینک‌های واقعیت مجازی می‌توانند سفری گروهی را همراه معلم خود در جنگل، آزمایشگاه یا دیگر مکان‌هایی که شاید دسترسی به آنها دشوار و زمانبر باشد، تجربه کنند.

۴ حسگرهای بیومتریک: یکی از

کاربردهای بیومتریک، ارزیابی شاخص‌های مختلف بدنی و ارتباط آن با موارد مختلف است. برای نمونه، معلمان با استفاده از این فناوری می‌توانند میزان اشتیاق و تمرکز دانش‌آموزان را ارزیابی کرده و در صورت بی‌حوصلگی یا نداشتن تمرکز آنها، تغییری در روند کلاس ایجاد کنند. در مجموع، ابزارهای نوین بازخوردهای زیستی می‌توانند به پیشبرد روند کلاس به شکلی موثرتر کمک کنند.

آموزش کدنویسی در مدارس

آموزش کدنویسی معمولاً به صورت بسیار محدود و از سال‌های آخر دوره متوسطه در مدارس آغاز می‌شود. با این وجود، برخی مدارس در کشورهای توسعه‌یافته از مقاطع پایین‌تر و حتی دوره پیش‌دبستانی مفاهیم کدنویسی را به دانش‌آموزان آموزش می‌دهند، اما دلیل این کار چیست؟ کدنویسی می‌تواند به آموزش موثر شیوه‌های مختلف حل مساله و افزایش توانایی تحلیل مسائل در دانش‌آموزان بینجامد. برای کدنویسی ابتدا باید درک درستی از مساله پیش رو داشته و سپس راه‌حلی را به صورت مرحله‌به‌مرحله برای آن طراحی کنیم. به همین دلیل کارشناسان آموزشی بر این باورند آموزش برنامه‌نویسی در مقاطع پایین می‌تواند به تقویت قابل توجه مهارت حل مساله که یکی از حیاتی‌ترین مهارت‌ها برای موفقیت در بازار کار و زندگی است، منجر شود. البته آموزش کدنویسی در مقاطع پایین به شکل معمول (نوشتن عبارت‌های خاص) صورت نمی‌گیرد، بلکه ابزارهایی گرافیکی برای این کار طراحی شده که می‌تواند فرآیند را برای دانش‌آموزان ساده‌تر کند. همچنین استفاده از ابزارهایی نظیر ربات‌های اسباب‌بازی برای اجرای کدهای نوشته شده نیز می‌تواند به جنبه سرگرم‌کنندگی این فعالیت افزوده و در نتیجه به یادگیری بهتر کدنویسی بینجامد.



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۲۰۶ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید

نوجوان نه تنها تهدید محسوب نمی‌شود، بلکه می‌تواند فرصت‌ساز و مفید باشد. مساله دیگر، استفاده از فناوری‌های نوین با رویکرد استانداردسازی فضای مجازی کودک و نوجوان است. در بسیاری از کشورها سن مشخصی برای استفاده از ابزارهای فناوری اطلاعات یا خدمات مبتنی بر آنها در نظر گرفته شده است. هر کودک و نوجوانی که بخواهد از یک ابزار یا خدمت استفاده کند باید به سن قانونی رسیده باشد. قانونگذاری‌های مرتبط صورت گرفته و مجری قانون می‌تواند براساس قانون مدون تصمیم‌گیری کند. به‌عنوان مثال عضویت در شبکه‌های اجتماعی، استفاده از بازی‌ها، مشاهده فیلم‌ها و مواردی از این دست براساس گروه‌های سنی تعریف شده‌اند و هر کشور براساس فرهنگ حاکم بر آن، سعی در استانداردسازی و قانونگذاری مناسب در این حوزه دارد.

سواد رسانه‌ای و محتوای مناسب

محتوای مناسب برای سنین مختلف یکی از نیازهای اصلی استفاده صحیح از ابزارهای نوین آموزشی و ارتباطی است. در عین حال سواد رسانه‌ای خانواده‌ها به‌عنوان مکمل این موضوع بسیار بااهمیت است.

بایرامی می‌گوید: «در کشورهای پیشرفته اگر یک کودک قبل از سن قانونی (به‌عنوان مثال ۱۳ سالگی) حساب‌کاربری در شبکه‌های اجتماعی داشته باشد، والدین این کودک از نظر قانونی مجرم شناخته شده و صلاحیت سرپرستی فرزند خود را ندارند. در واقع سواد رسانه‌ای والدین و آگاهی آنها از فعالیت‌های کودک و نوجوان خود در فضای مجازی از اهمیت بسیار بالایی برخوردار است. اگر به آمارها نگاه کنیم در تجهیز مدارس و حتی در ایجاد بسترهای مناسب از لحاظ زیرساخت در حوزه فضای مجازی کودک و نوجوان، فعالیت‌های مناسبی در کشور صورت گرفته است. سال‌های ۹۰ تا ۹۲ هوشمندسازی مدارس در دستور کار قرار گرفت و پس از آن چند سالی است که شورای عالی فضای مجازی با همکاری دولت تلاش‌های خوبی در جهت آماده‌سازی بستر مناسب فضای مجازی در حوزه کودک و نوجوان دارد، اما شناسایی و تولید محتوای مناسب برای رده‌های سنی مختلف، مساله‌ای است که کمتر به آن پرداخته شده است.»

اگر به اندازه‌ی نیاز، محتوای مناسب برای کودک و نوجوان در رده‌های سنی مختلف تولید شده باشد، دنیای کودکان پر خواهد بود از چیزهایی که به آنها نیاز دارند و احتمال حضور این افراد در بقیه بخش‌های فضای مجازی که برایشان مناسب نیست، بسیار کمتر خواهد بود.

به‌طور کلی باید گفت استفاده از فناوری در عصر دیجیتال امری است لازم، اما نحوه استفاده مناسب از ابزارها و محتوا به میزان جذابیت تولیدات این حوزه بستگی دارد. هرچه محتوا و ابزارها بتوانند بهتر نیاز مخاطبان را پوشش دهند، شاهد استفاده بهتر از آنها خواهیم بود.



فناوری چه جایگاهی در سیستم آموزشی کشور دارد؟

یار کمکی یاددهی و یادگیری

محسن سمسارپور

فرآیندهای یاددهی و یادگیری با پیشرفت فناوری، تغییرات زیادی کرده است. گرچه این تغییرات موجب بهبود فرآیند یاددهی و یادگیری شده، اما به نظر می‌رسد تا رسیدن به نقطه ایده‌آل فاصله زیادی داریم. سال‌هاست آمار و ارقام قابل قبولی از هوشمندسازی مدارس گرفته تا استفاده از فضای مجازی برای یادگیری کودک و نوجوان ارائه می‌کنیم؛ اما در عمل باید دید این میزان با واقعیت عصر دیجیتال تا چه اندازه فاصله دارد.

سال تحول دیجیتال

شعار سال ۲۰۱۸، انقلاب صنعتی چهارم یا تحول دیجیتال انتخاب شده و این نامگذاری، نگاه‌ها را به سمت دیجیتال شدن سوق داده است. در حوزه فضای مجازی کودک و نوجوان تلاش‌های زیادی در کشور شده، ولی تا چه میزان خواست و نیاز این قشر پوشش داده شده است؟ مجید بایرامی، پژوهشگر و فعال حوزه آموزش الکترونیک و استفاده از ابزارهای نوین آموزشی در گفت‌وگو با کلیک می‌گوید: «تجهیز و هوشمندسازی مدارس در صورتی که استفاده مناسبی از آن نشود گره‌گشا نیست. یکی از مسائل بااهمیت در این حوزه ترس معلمان از دیجیتال شدن فرآیند یاددهی و یادگیری است. بسیاری از معلمان ما نسبت به دیجیتال شدن آموزش حس خوبی ندارند و فکر می‌کنند فناوری‌های نوین آموزشی قرار است جای آنها را تنگ کند. در بسیاری از موارد شاهد صحبت‌هایی از سوی معلمان هستیم که استفاده از روش‌های آموزشی به شیوه الکترونیک را بسیار سخت می‌بینند. استفاده از فناوری‌های نوین نه نیاز به مهندس کامپیوتر شدن دارد و نه کدنویسی، ما باید بدانیم ابزارهای الکترونیک و فضای مجازی چه فرصت مناسبی را در اختیارمان قرار داده‌اند. قرار نیست همان روش‌های قدیمی تدریس را پیش بگیریم و فکر کنیم حضور ابزارهای الکترونیک و فضای مجازی تهدیدی هستند که نباید به آنها توجه کنیم.»

بایاید با یک مثال ساده مساله را کمی روشن‌تر کنیم. در خانه نسبت به ۵۰ سال پیش ابزارهای بیشتری مانند ماشین لباسشویی، ماشین ظرفشویی، ابزارهای پخت‌وپز و دیگر وسایل را در اختیار داریم. با استفاده از این ابزارها فرصت بیشتری در خانه خواهیم داشت

و سرعت انجام بسیاری از کارها بیشتر از قبل شده است. به مدرسه برگردیم، استفاده از فناوری می‌تواند به معلمان کمک کند تا فرصت بیشتری برای هر یک از دانش‌آموزان داشته باشند.

بایرامی می‌گوید: «تا همین چند سال پیش برای گزارش عملکرد یک دانش‌آموز به اولیا مجبور به دعوت اولیا به مدرسه بودیم، مشغله اولیا از یک طرف و مدت زمانی که خودمان به عنوان معلمان و مربیان مدرسه باید صرف می‌کردیم از طرف دیگر، وقت زیادی را از ما می‌گرفت. برای این‌که یکی از دانش‌آموزان یک مبحث را یاد بگیرد باید برای تک‌تک دانش‌آموزان وقت می‌گذاشتیم، اما امروز با استفاده از یک سامانه آنلاین می‌توانیم همه مراحل تحصیلی یک دانش‌آموز را به اولیا اطلاع دهیم و مادر و پدر یا سرپرستان دانش‌آموزان می‌توانند روی سیستم یا تلفن همراه، روند تحصیلی دانش‌آموز خود را بررسی کنند. طراحی یک بازی ساده و استفاده از آن روی تبلت دانش‌آموزان می‌تواند یک‌مساله درسی را به‌عنوان تمرین در اختیار آنها قرار دهد تا یادگیری بخوبی برای تک‌تک دانش‌آموزان انجام شود. فناوری به ما کمک کرده تا وقت بیشتری را به‌صورت هدفمند در اختیار داشته باشیم و از آن بهره ببریم.»

سرمایه‌گذاری روی پژوهش

با یک نگاه ساده به اطرافمان به این نتیجه می‌رسیم که بسیاری از فناوری‌های نوین بدون دانش فنی و بررسی‌های اولیه وارد کشور شده و بعد از استفاده همگانی به مشکلات آن پی برده‌ایم. همه‌گیر شدن استفاده از اینترنت یا پیام‌رسان‌ها نمونه‌هایی از این موارد هستند. به نظر می‌رسد نبود سازوکار دقیق ورود

فناوری‌های نوین و عدم فرهنگ‌سازی بموقع می‌تواند موجب بروز مشکلاتی شود که حل آنها وقت و انرژی زیادی از منابع کشور خواهد گرفت. همان‌طور که بایرامی نیز اعتقاد دارد نبود کارگروه‌های پژوهشی و فقدان کار پژوهشی قبل از ورود فناوری معمولاً باعث ایجاد مشکلاتی می‌شود. در بسیاری از موارد از پایلوت استفاده نمی‌کنیم. بیشترین سرمایه‌گذاری را روی واردات ابزارهای نوین انجام می‌دهیم، اما کمتر برای تیم‌های پژوهشی و تحقیقاتی هزینه می‌کنیم. ما ابزار را وارد کشور می‌کنیم، اما فرهنگ استفاده از آن را چطور؟ بایرامی توضیح می‌دهد: «به‌عنوان کسی که سال‌هاست در مدارس کشور حضور دارم، فکر می‌کنم استفاده از تیم‌های تحقیقاتی و انجام پژوهش‌های مختلف روی مخاطبان و شناخت بموقع و درست نیازهای آنها می‌تواند از بروز بسیاری از مشکلات جلوگیری کند. در دنیا و در بسیاری از کشورها پیش از ایجاد یک موج فناوری و استفاده از آن، پیش‌بینی صورت گرفته و سازوکارهای مناسب برای مقابله یا هدایت این موج بررسی و لحاظ می‌شود. در واقع قبل از رویارویی با موج فناوری راهکارهای مختلف بررسی شده‌اند.»

استانداردسازی فضای مجازی کودکان

با توجه به مسائل مطرح شده، استفاده از فناوری‌های نوین در آموزش کودک و



مجید بایرامی: در بسیاری از کشورها پیش از ایجاد یک موج فناوری و استفاده از آن، پیش‌بینی صورت گرفته و سازوکارهای مناسب برای مقابله یا هدایت این موج بررسی و لحاظ می‌شود. در واقع قبل از رویارویی با موج فناوری راهکارهای مختلف بررسی شده‌اند



خرمین



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۸۰۳ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید

بدیهیات نادیده گرفته شده!

می‌توانیم خوشحال باشیم که هر سال نمایشگاه‌های فناوری اطلاعات با نام‌های خاص و برجسته بین‌المللی برگزار می‌کنیم تا مردم را بیشتر با فناوری‌ها و سرویس‌های مختلف آشنا کنیم. مسئولانی هم ببینند و با تعریف و تمجید از شرکت‌های غولی که نیاز چندانی هم به این نمایشگاه‌ها ندارند، کمی حس پیشرفت را به این ملغمه تزریق کنند! اما مایه تأسف در میان همه این‌ها، برخی از موارد بسیار پیش پا افتاده و بدیهی است که به نظر می‌آید کاملاً به حال خود رها شده است.

اولین مسأله، محتوای آنلاین و اطلاع‌رسانی نمایشگاهی است که شعار ارتباط فراتر را یکد می‌کشد! شاید باورتان نشود، ولی وبسایت رسمی نمایشگاه تلکام را در جایگاه چهارم جستجوی عبارت «تلکام ۹۷» در گوگل پیدا می‌کنید. در مورد وضعیت اسفبار خود وبسایت هم واقعاً چیزی نمی‌توان گفت! نه نقشه‌ای برای پیدا کردن غرفه‌های مختلف، نه اطلاعات درستی در مورد برگزاری و آخرین اخبار، نه حتی ساعت برگزاری نمایشگاه! فکر می‌کنید در صفحه فهرست شرکت‌کنندگان در نمایشگاه چند شرکت را ببینید؟ اهمیتی ندارد، چون این صفحه کاملاً خالی است! نسخه موبایل هم که اصلاً چیست؟!

مسأله دوم، بازاریابی‌های عجیب و غریب و فوق‌ستنی در این گونه نمایشگاه‌هاست. تا کی باید شاهد شماره‌فروشی دم‌دری در غرفه‌های اپراتورهای با ادعای بسترهای فوق‌هوشمند، صفحه‌های گرفتن سیمکارت‌های رایگان و برگه‌پخش‌کردن‌های بی‌هدف باشیم؟ آیا نمی‌توانیم حداقل کمی از این فناوری‌های ادعایی را در خود نمایشگاه ببینیم؟ در دوران نسل چهارم شبکه‌های مخابراتی، چرا من بازدیدکننده باید جلوی تابلوی نقشه نمایشگاه بایستم تا بفهمم اصلاً کدام غرفه‌ها نمایشگاه تلکام است؟

و در آخر، از غرفه‌دارانی بگوئیم که بدون داشتن اطلاعات درست از محصول شرکتشان یا حتی اطلاعات پایه‌ای IT، بازدیدکنندگان را به این‌ور و آن‌ور پاس می‌دهند تا بدون افزودن ذره‌ای به دانش یا علاقه آنها، صرفاً در حد یک تبلیغ‌کننده ظاهری باقی بمانند! آیا وقت آن نرسیده که بعد از این همه سال تبلیغ کمیت، کمی هر بر کیفیت برگزاری نمایشگاه‌ها بیفزاییم؟



فرم‌بین



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۸۰۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید

۴



تلکام تنها!

بازیگران اصلی این نمایشگاه، ۳ اپراتور تلفن همراه و شرکت مخابرات بودند

محمود صادقی

به سنت هر سال، امسال نیز نمایشگاه صنایع مخابرات و اطلاع‌رسانی یا همان ایران تلکام از ۱۱ تا ۱۴ مهر در محل دائمی نمایشگاه‌های بین‌المللی تهران برگزار شد. بازیگران اصلی این نمایشگاه مانند هر سال، سه اپراتور تلفن همراه و شرکت مخابرات بودند که هر کدام تلاش کردند جدیدترین دستاوردها و خدماتشان را در معرض دید بازدیدکنندگان قرار دهند. البته از تابستان ۹۶ صحبت‌هایی مبنی بر ادغام دو نمایشگاه اصلی صنعت IT یعنی تلکام و الکامپ مطرح شد که بنا به دلایلی امسال هم شاهد برگزاری جداگانه آنها بودیم، اما چه خبرهای مهمی در تلکام ۹۷ با شعار «ارتباطی فراگیر» بوده است؟

در برنامه مدیریت هوشمند شهری ایرانسل همچنین سامانه‌های هوشمند مدیریت ترافیک، مدیریت پارکینگ، مدیریت خدمات شهری، زیرساخت‌های شهری و استفاده بهینه از منابع انرژی هم معرفی شده که باید دید در ادامه چه تعداد از این پروژه‌ها به مرحله پیاده‌سازی و عرضه عمومی خواهد رسید.

چالش زیرساخت‌های سریع و فراگیر
یکی از مهم‌ترین مسائلی که در مقایسه کشورمان با کشورهای توسعه‌یافته یا حتی کشورهای در حال توسعه دیگر مطرح می‌شود، افزایش سطح زیرساخت‌های فناوری برای دسترسی عموم مردم به اینترنت با سرعت بالاست. وای‌فای عمومی از جمله این بسترهاست که می‌تواند کمک بسزایی به گسترش دسترسی به سرویس‌های مختلف کند. شرکت مخابرات در نمایشگاه امسال از رساندن تعداد نقاط پوشش‌دهی وای‌فای عمومی از ۲۰۰ به ۱۰۰۰ نقطه در کشور خبر داده است که البته هنوز تا میزانی که بتوان به آن صفت «فراگیر» را اطلاق کرد، فاصله بسیاری دارد!

اما بحث دیگری که کاربران زیادی پیگیر روند انجام آن هستند، سرویس اینترنت منازل بر پایه فیبر نوری (FTTH) است که مخابرات با نام تانوما آن را به‌صورت محدود برقرار کرده است. خبر خوب، وجود شرکت‌های مختلف فعال در زمینه تولید و نصب فیبرهای نوری در نمایشگاه امسال بود که اگر مخابرات بتواند از این ظرفیت برای سرعت بخشیدن به گسترش شبکه فیبر نوری استفاده کند، می‌توانیم انتظار پایین آمدن قیمت و در نتیجه افزایش ضریب نفوذ این فناوری بسیار مهم را در میان کاربران داشته باشیم.

ل هوشمندسازی و پلتفرم‌های آینده

آنهایی که اخبار پلتفرم‌های نوین را دنبال می‌کنند، می‌دانند فناوری‌هایی مانند شبکه نسل پنجم (5G) یا اینترنت اشیا (IoT) از جمله مواردی هستند که در شکل‌دهی آینده ارتباطات نقش به‌سزایی ایفا خواهند کرد. به همین منظور، همراه اول، پلتفرم کامل شبکه مبتنی بر رایانش ابری را برای ارائه سرویس‌های نسل پنجم (5G) با همکاری دانشگاه صنعتی شریف پیاده‌سازی کرده که دموهایی مانند حرکت خودروهای برقی متصل به شبکه با استفاده از قدرت تمرکز ذهن افراد و ارتباط حسگرهای مغزی در نمایشگاه تلکام برای عموم به نمایش گذاشته شد. البته این پلتفرم هنوز در فاز پایلوت است و عرضه آن در سطح وسیع به گزر از پیچ و خم‌های مختلفی نیاز خواهد داشت. در سوی دیگر رقابت اپراتوری، ایرانسل، تمرکز اصلی را بر ارائه راهکارهای هوشمند روی شبکه نسل چهارم و تلاش برای حرکت به سمت

اینترنت اشیا و سرویس‌های ابری گذاشته است. یکی از این راهکارها که زیرمجموعه مدیریت هوشمند شهری ایرانسل قرار می‌گیرد، سامانه مدیریت هوشمند ناوگان حمل و نقل است. ایرانسل همزمان با تلکام ۹۷ در تقاضای شهر فرودگاهی امام خمینی(ره)، خودروهای این شهر فرودگاهی را به یک سخت‌افزار ردیابی مجهز می‌کند. با به‌کارگیری این سخت‌افزار، علاوه بر دریافت لحظه‌ای اطلاعات مکانی خودرو، دیگر اطلاعات از جمله میزان سوخت مصرفی، مسافت طی شده، وزن بار خودرو، دمای محفظه حمل بار، دما و دور موتور، ساعت کارکرد موتور و سرعت لحظه‌ای به کمک حسگرهای جانبی یا به شکل مستقیم از رایانه مرکزی خودروها دریافت شده و پس از گردآوری به نرم‌افزار مرکزی مدیریت و نظارت بر عملکرد این ناوگان ارسال می‌شود.

ل سیم‌های متفاوت

همراه اول که تاکنون بیش از ۵۰ میلیون سیمکارت را در کشور تولید و عرضه کرده است، امسال در تلکام از دو نوع سیمکارت جدید رونمایی کرد تا سیمکارت‌هایش را بیشتر برای کاربران جذاب کند. نوع اول، سیمکارت‌های VIP است که برای نخستین بار در کشور ارائه می‌شود. این سیمکارت‌ها قرار است با قابلیت‌های خاص برای کاربران عرضه شود که البته در حال حاضر تنها قابلیت آن، چاپ عکس فرد روی بدنه سیمکارت است! و مشخص نیست همراه اول چه قابلیت‌هایی برای این نوع سیمکارت‌ها در نظر گرفته است. اما جالب‌تر و مفیدتر از این، تولید سیمکارت sim-sd است که خبر خوشی برای دارندگان گوشی‌های دو سیمکارت به حساب می‌آید. با توجه به آن‌که اکثر این گوشی‌ها فقط دو اسلات سیم دارند که یکی برای سیمکارت اول و دومی برای سیمکارت یا کارت حافظه به کار می‌رود. همراه اول، چیپ کارت حافظه میکرواس‌دی (micro sd) و چیپ نانوسیم را در یک سیمکارت تعبیه کرده تا کاربران این گوشی‌ها بتوانند به‌طور همزمان از سیمکارت و کارت حافظه در یک اسلات بهره‌مند شوند. این «سیم-اس‌دی»‌ها قرار است در ظرفیت‌های ۸، ۱۶، ۳۲ و ۶۴ گیگابایتی تولید و به مشترکان عرضه شود.



چون آقای ستار ابراهیمی مالک کامیون مسقف فلزی پنز مدل ۱۳۷۵ به شماره انتظامی ۵۵۸ ع ۷۶ ایران ۴۴ با شماره شاسی ۳۳۴۹۱۰۱۵۰۶۳۵ و شماره موتور ۳۷۴۰۵۱۱۶۴۱۸۸۹۸ به‌علت فقدان سند، تقاضای صدور سند المثنی نموده است، لذا چنانچه هر گونه ادعایی در مورد خودروی مذکور وجود دارد، ظرف مدت ۱۵ روز از تاریخ نشر آگهی با در دست داشتن مدارک کافی به دفتر فروش شرکت ایران خودرو دیزل واقع در تهران-کیلومتر ۸ جاده ساوه مراجعه نمایند.

آقای مهدی فرهنگی فرزند بهرام دارای شماره ملی ۰۰۷۰۷۶۲۵۵۴ نظر به اینکه به موجب دادنامه قطعی مورخ ۱۳۹۶/۱۱/۲۱ شعبه ۱۰ دادگاه عمومی حقوقی مجتمع قضایی شهید بهشتی تهران محکوم به انتقال سند مالکیت خودروی تیبیا ۲ مدل ۱۳۹۶ به‌رنگ مشکی به شماره انتظامی ۱-۲۴۴۴ د ۴۴ در حق آقای جلال سعادت‌فر شده‌ایند، به شما اخطار می‌گردد حداکثر یک هفته پس از رویت این آگهی در دفتر اسناد رسمی ۸۸۴ تهران واقع در نشانی: خیابان انقلاب- بین پل چوبی و پیچ شمیران، پلاک ۲۲۷، طبقه اول، واحد ۶ جهت امضاء سند انتقال حاضر شوید، در غیر این صورت برابر قوانین و مقررات اقدام خواهد شد. محمد مودنی شهساری - سردفتر ۸۸۴ تهران

هزارتوی خوش زرق و برق

در توضیح Starlink: Battle for Atlas و کنسول‌های PS4 و XOne را مقصد خود قرار خواهد داد، آمده است: در این گیم اکشن - ماجراجی می‌توانید یک مدل سفینه بر اساس سلیقه شخصی خود ساخته، به کنترل گیم خود الصاق کرده و آن را به فضا بفرستید و سفری میان‌سیاره‌ای را آغاز کنید. شما رهبری یک گروه جنگجوی فضایی را به‌عهده خواهید داشت که از سفینه‌های ماژولار استفاده کرده و قادرند توانایی‌هایشان را با یکدیگر ترکیب کنند. دست شما در تعیین ترکیب سفینه‌ها باز است و به محض این‌که سفینه مورد علاقه خود را ساختید، می‌توانید فوراً آن را به درون گیم منتقل کنید. بله، درست خواندید! همراه این گیم، تعدادی قطعه برای ساخت سفینه وجود دارد که با آنها می‌توانید جنگنده مورد علاقه خود را بسازید، روی کنترلر کنسول خود نصب و سپس همان را وارد بازی کنید! البته چنین چیزهایی به تنهایی ضامن کیفیت اثر نهایی نیست و باید منتظر انتشار آن ماند، ولی سازنده کار یوبی‌سافت است؛ شرتکی که حتی اگر در ورطه تکرار هم بیفتد، بندرت اثر ضعیف منتشر می‌کند.



تکه‌ای دیگر در پازل ننگ و نفرت

بالاخره هواداران سری محبوب و بی‌نظیر Soulcalibur می‌توانند قسمت جدیدی از این سری را تجربه کنند. این آی‌پی، که از گل‌های سرسبد باندای نامکو است، چیزی بین Tekken و DMC است. یعنی یک بازی مبارزهای بسیار خوش‌ساخت که شخصیت‌هایش با استفاده از اسلحه سرد به مصاف یکدیگر می‌روند. شخصیت‌سازی و طراحی کاراکترها و نبردهای این سری همیشه زبانزد خاص و عام بوده است. Soulcalibur VI بر مبنای موتور Unreal Engine 4 ساخته شده و سوای هر آنچه قبلاً در چپته داشته - که بسیار است - مکانیک‌های جدیدی را هم به این سری افزوده است. از جمله می‌توان به Reversal Edge اشاره کرد؛ نوعی ضدحمله به حملات دشمن که با صحنه آهسته اجرا می‌شود. از سوی دیگر، سازندگان از جریان امروز بازی‌های مبارزهای تبعیت کرده و سعی داشته‌اند بیش از پیش به بُعد دفاع در این اثر عمق بدهند. از جمله نکات گفتنی این اثر، حضور گرالت ریویا از سری ویچر در آن است! این گیم برای پلتفرم‌های Windows, PS4, XOne منتشر خواهد شد.



نقد و بررسی Shadow of the Tomb Raider

مهاجم در سایه خود

سیاوش شهبازی

آنها که گاهی احساس کرده‌اند تکنیک‌ها و مکانیسم‌های Rise of the Tomb Raider یکنواخت می‌شوند، نظرشان یک دنیا تفاوت خواهد داشت با آنها که تازه با فرمول توم ریدر آشنا می‌شوند. توم ریدر جدید، بزرگ‌تر از گذشته است؛ گرافیک آن - بخصوص روی PC - یک سر و گردن از خیلی عناوین بازار بالاتر است؛ محتوای قابل توجهی دارد که می‌تواند زمان زیادی باز یکن را سرگرم کند. اما حداقل ما نتوانستیم احساس کهنگی مکانیک‌های این سری را نفی کنیم. حداقل کاش بعد از پنج سال، دو حمله فیزیکی مناسب برای لارا کرافت طراحی می‌کردند.

دهیدا! البته این مورد به نظر تصمیمی عمدی برای ساده‌سازی گیم می‌آید.

در کل، ما اینجور می‌اش دوست نداریم. سادگی بیش از حد، خمیازه‌وراست! از سوی دیگر، عنصر صدا هیچ نقش خاصی در مقابله‌ها ندارد. می‌توانید در دو قدمی دشمن، آزادانه در میان علف‌ها پرسه بزنید. نه تکان خوردن علف‌ها، نه صدای خش‌خش پایتان توجه‌شان را جلب نمی‌کند! اگر خود را به گل و لای آغشته باشید، می‌توانید جلوی چشم‌شان از پنهان به پنهان حرکت کنید. نمی‌توان درباره این مخفی‌کاری که عملاً نامرئی شدن است، توصیف زیبایی به کار برد.

جالب اینجاست که اگر دشمنان متوجه حضورتان شوند، درگیری ایجاد شود، سپس فرار کنید و بعد از آرام شدن اوضاع - چند ثانیه بعد - برگردید، تعدادی دشمن جدید در همان ناحیه قبل می‌بینید که ایستاده‌اند و خوش و بش می‌کنند. انگار نه انگار همین ۳۰ ثانیه پیش جسد همکارشان را روی زمین انداخته‌اید!

نقاط ضعفی در طراحی گیم دیده می‌شود که واقعا مایه افسوس است. مثلاً گل و لای، گزینهای آبر انسانی است که اصلاً استراتژیک نیست و بیش

سرگردان بین قهرمان و ضد قهرمان

لارا کرافت در قسمت اول، دختری جوان و بی‌تجربه بود که زمین می‌خورد، اما امیدش را از دست نمی‌داد. لارای قسمت دوم، دختری قوی و پخته بود که خودش را در زندگی پیدا کرده بود و حالا لارای قسمت سوم، مجنونی خیره‌سر و وسواسی شده که از هدف چشم بر نمی‌دارد؛ حتی شده به قیمت نابود کردن هرچه خوبی در زندگی‌اش. از دور، تصمیم هنری خوبی به نظر می‌آید، آموزنده است، شاید خیلی‌ها را دچار تحول کند، اما وقتی در قالب این لارا فرو می‌روید و این رفتار از ذره ذره با او تجربه می‌کنید و می‌دانید خیلی از تصمیم‌هایش اشتباه است، مقداری از این تأثیر از بین می‌رود. این در حالی است که دوست لارا، جونا، نقش مثبت و دلچسپی دارد.

همان‌طور که اشاره شد، این گیم گرافیک بشدت خوبی دارد. مناظر پرو و مکزیکو چشم‌هر زیبایی‌دوستی را قلقلک می‌دهد. جنگل‌ها بشدت پر و انگار که بی‌پایان طراحی شده‌اند؛ مقبره‌ها جزئیاتی دیوانه‌کننده دارند؛ شهرک‌ها زنده و عظیم هستند و راحت می‌توان خود را در این جهان گم کرد.

آبر قهرمان داستان، آبر شرور طراحی

لارا در این قسمت، هم مخفی‌کارتر شده هم بی‌رحم‌تر. برای مثال، می‌تواند تن خود را با گل و لای بپوشاند یا دشمنان را با طناب از درخت آویزان کند و تیرهای وحشت‌ساز ساخته و به دشمنان پرتاب کند که باعث جنون آنها و تیراندازیشان به سمت یکدیگر می‌شود.

اگر دشمنان حین مخفی‌کاری، متوجه حضور شما بشوند، می‌توانید با دوری کردن از آنها برای چند لحظه، از یادشان بروید و به کارتان ادامه

از حد در دسترس است. از سوی دیگر، تیرهای وحشت‌ساز، همیشه درست عمل نمی‌کنند.

دلیری سینوسی

در این قسمت، صحنه‌ای مشابه اولین آدمکشی لارا در قسمت اول دیده می‌شود. منتها این بار، لارا براحتی موفق به قتل رقیب می‌شود. نگاه خونسرد و بی‌رحم او، می‌خواهد این پیام را برساند که لارا به یک نیروی بی‌رقیب و یکه‌تاز تبدیل شده است، اما این ابزار داستانی، خیلی زود تحت‌الشعاع مکانیک‌های گیم‌پلی قرار می‌گیرد. در این قسمت، دشمنان حالتی هجومی‌تر دارند و سریع به سمت لارا حمله می‌کنند. متأسفانه قابلیت‌های لارا به‌خوبی این وضعیت را پاسخ نمی‌دهد.

جاخالی دادن‌های لارا هنوز همان پشتک واروهای قسمت اول است و یادآور آن لارای خام و تازه‌کار. تبر کوهنوردی‌اش هم هنوز فقط در حد یک شیء اضافی است و بعد از دو قسمت، فکر کردن به آن به عنوان چیزی از نبردها واقعا خنده‌دار است. بیشتر دشمنان به‌سادگی از ضربات تبر جاخالی می‌دهند؛ بخصوص در سختی‌های بالاتر؛ تا این که در مراحل بالاتر به توانایی جاخالی و ضربه زدن دست می‌یابید. اسلحه گرم هم در نبردهای رویارو کاربرد چندانی ندارد، تا این که بالاخره شاتگان به دست می‌آورد. تکرار این حالت آغاز از موضع ضعف و پیشرفت ذره ذره، سلیقه و منطق می‌خواهد. سری God of War نمونه خوب اجرای باسلیقه این رویکرد است. در سایه مهاجم مقبره، تضاد شدید خونسردی لارا در داستان و لنگی‌اش در گیم‌پلی، اصلاً خوشایند نیست. در این قسمت هم متأسفانه روی تصویر به محل دریافت آسیب اشاره‌ای نمی‌شود. اگر از چند جهت به شما حمله شود، این ماجرا اذیتتان خواهد کرد. قطعاً جهیدن مستمندانه لارا از این سو به آن سو به امید یافتن فضایی باز برای تیراندازی راحت به دشمنانی که دوره‌اش کرده‌اند، نشان از یک ماجراجویی قوی ندارد.

شاید در نبردهای آتشین از فواصل نسبی است که سایه مهاجم مقبره واقعا می‌درخشد. سبک مبارزه مهاجم مقبره، در این زمینه هنوز قوی، روان و ستودنی است.

این نقد با کمی سختگیری، اندکی غیرت و حساسیت روی نام مهاجم مقبره و از دید یک‌هوادر منتقد نوشته شده است. برای کسانی که زیاد گیم بازی نمی‌کنند و حاضرند روی تضادها و نواقض چشم ببندند، این اثر واقعا جذاب خواهد بود.

Shadow of the Tomb Raider

Eidos Montreal

سازنده

Square Enix

ناشر

Xbox360 Xbox

پلتفرم

One PS3 PS4 PC MAC Wii PSP DS 3DS iPhone iPad

اکشن - ماجراجویی

سبک



نگاهی به اولین گوشی هوشمند با دوربین سه گانه و بررسی این تکنولوژی جدید

قابلیت های دیگر

زوم قدرتمند

این قابلیت است که اپل در گوشی های پلاس خود از آن استفاده کرد. گوشی های هوشمند اپل که دوربین دو گانه دارند از زوم اپتیکال دو برابر استفاده می کنند. حالا با دوربین سه گانه همه گوشی های سه دوربین می توانند این توانایی را نیز داشته باشند.

تصاویر اچ دی آر حرفه ای تر

اگر از ساز و کار عکس های HDR خبر داشته باشید، می دانید که این عکس ها از ترکیب سه عکس با سه حالت نوری مختلف ساخته می شود. با دانستن چنین موضوعی خیلی راحت می توان به این نتیجه رسید که دوربین سه گانه چه نقشی در آن بازی خواهد کرد.

سه دوربین و فراتر از آن

همان طور که دیدید، دوربین سه گانه می تواند نقش های بیشتری را نسبت به دوربین دو گانه بازی و سناریوهای متنوع تری اجرا کند، اما باز هم برای اجرای همه سناریوها به دوربین های بیشتری نیاز است. حالا به نظر شما این روند افزایش دوربین ها در پشت گوشی هوشمند، باز هم ادامه خواهد داشت و باید منتظر دوربین چهارم و پنجم هم باشیم؟



چشم سوم تلفن همراه

آرش جهانگیری

هنوز به دوربین های دو گانه عادت نکرده ایم که حالا یک مد جدید برای گوشی های هوشمند روی کار آمده است؛ دوربین های سه گانه. شاید به نظر شما این یک زیاده روی بی تاثیر باشد، اما واقعیت این است که گوشی های هوشمند پرچمدار از سال آینده قطعاً به این قابلیت مجهز خواهند شد. شرکت هواوی اولین شرکتی است که سراغ این فناوری رفته است. چند ماه پیش شایعه استفاده از سه دوربین در مورد پرچمدار هواوی روی زبان ها آمد، اما با رونمایی از هواوی P20 پرو مشخص شد این شایعه به واقعیتی تبدیل شده است. شرکت های تولید کننده گوشی هوشمند با آن همراه خواهند شد. حالا بعد از رونمایی دو گوشی هواوی P20 و V40 باید منتظر گوشی های دیگری مانند گلکسی S10 سامسونگ و حتی آیفون نسل بعد با دوربین سه گانه باشیم. اما این دوربین سوم به چه کار می آید؟ چه کاری بیشتر از آن چیزی که در دوربین های دو گانه بر عهده دوربین دوم بود؟

گوشی های سه دوربین چگونه کار می کنند؟

استفاده از فناوری دوربین سه گانه در گوشی های هوشمند تا پیش از این به سه دسته کلی تقسیم می شد. به صورتی که باید بین این سه حالت یکی از آنها را انتخاب کنند. حالا با اضافه شدن دوربین سوم گوشی های هوشمند می توانند تمام این قابلیت ها را کنار هم داشته باشند.

واید تر از همیشه

اولین بار شرکت ال جی از دوربین دوم برای یک تصویر اولترا واید استفاده کرد. دوربین دوم هیچ نقشی در کیفیت تصویر نداشت، اما زاویه دید را به شکل چشمگیری افزایش می داد.

بیشترین جذب نور

حتماً دوربین های دو گانه ای را دیده اید که یک سنسور دو مگاپیکسلی کنار یک دوربین ۱۲ مگاپیکسلی قرار می گیرد. در این حالت سنسور کوچک تر فقط وظیفه جذب نور محیط را دارد، مانند یک دوربین حرفه ای که در پیچه دیافراگم تا انتها باز شده است. این قابلیت امکان عکاسی در شب و نور کم را بهبود می بخشد.

بر آینه پیکسل ها

در این حالت دو سنسور با پیکسل برابر یا نزدیک به هم کنار یکدیگر قرار می گیرند. این قابلیت، بر آینه پیکسل ها را در یک تصویر ایجاد می کند، به شکلی که کیفیت تصویر را دو برابر می کند. در این حالت معمولاً یک سنسور وظیفه گرفتن عکس سیاه و سفید و دیگری وظیفه ثبت نور را به عهده دارد.

LG V40 ThinQ

۱۶۹ گرم

۶.۴ اینچ

android 8.1

Snapdragon 845

۱۲ ۱۶ مگاپیکسل

۵ مگاپیکسل

4K

۶۴ گیگابایت

۲۲ ساعت استندبای ۱۴ ساعت وب گردی

ip67

Huawei P20 Pro

۱۸۰ گرم

۶.۱ اینچ

android 8.1

Hisilicon Kirin 970

۴۰ ۲۰ ۸ مگاپیکسل

۲۴ مگاپیکسل

4K

۱۲۸/۲۵۶ گیگابایت

۲۴ ساعت استندبای ۱۲ ساعت وب گردی

ip68



اگر مطالب این صفحه را می پسندید، عدد ۶۸۰ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید

قرارگیری فایل‌ها در زباله‌دان ندارید، می‌توانید حذف بدون انتقال فایل در زباله‌دان را نیز برای همیشه فعال کنید. برای انجام این کار در پنجره Properties گزینه زیر را فعال کنید:

Remove files immediately when deleted

۲ در ادامه همان‌طور که می‌دانید پیش از اجرای عملیات حذف، پنجره‌ای برای تایید عملیات برای شما نمایش داده می‌شود که اگر بخواهید این پنجره نیز نشان داده نشود کافی است در همین بخش علامت چک‌مارک گزینه Display Delete Confirmation Dialog را غیرفعال کنید.

توجه:

غیرفعال کردن Display Delete Confirmation Dialog توصیه نمی‌شود، چراکه ممکن است اشتباهی نسبت به حذف فایل‌ها اقدام کنید و باتوجه به حذف مستقیم فایل بدون قرارگیری در زباله‌دان، بازیابی فایل‌ها در شرایط حذف اشتباهی دشوار خواهد بود.

تخلیه خودکار

۱ یکی از قابلیت‌های جدیدی که در به‌روزرسانی‌های اخیر مایکروسافت به ویندوز ۱۰ اضافه شده Storage Sense نام دارد که به شما کمک می‌کند به‌صورت خودکار نسبت به افزایش فضای خالی هارددیسک اقدام کنید. همچنین این قابلیت از تخلیه خودکار زباله‌دان طبق بازه‌های زمانی نیز پشتیبانی می‌کند و برای استفاده از آن کافی است از منوی استارت روی گزینه Settings کلیک کنید یا کلیدهای Windows+I را فشار دهید.

۲ به بخش System مراجعه و از ستون سمت چپ، گزینه Storage را کلیک کنید.

۳ در ادامه از سمت راست در بخش Storage Sense روی لینک Change how we free up space automatically کلیک کنید.

۴ در بخش Temporary Files Delete temporary files that my apps aren't using را فعال کرده و با استفاده از اولین منو در همین بخش، زمان دلخواه را برای تخلیه خودکار زباله‌دان مشخص کنید.



تغییر تنظیمات زباله‌دان ویندوز

امیر عساری

هر بار که فایلی را از ویندوز حذف می‌کنید این فایل به زباله‌دان منتقل می‌شود و تا زمانی که زباله‌دان پر شود یا فایل را از زباله‌دان نیز حذف کنید، مجموعه فایل‌های حذف شده در آن بخش باقی می‌مانند. البته چنانچه زباله‌دان به حداکثر ظرفیت خود رسیده و پر شده باشد، با حذف فایل‌های جدید، قدیمی‌ترین فایل موجود در زباله‌دان به‌صورت خودکار حذف می‌شود تا فضا برای جدیدترها باز شود. آیا می‌دانید زباله‌دان ویندوز قابل مدیریت است و می‌توانید ظرفیت آن را افزایش دهید، حذف خودکار زمان‌بندی شده را مدیریت یا حذف مستقیم فایل‌ها بدون قرارگیری در زباله‌دان را فعال کنید؟ در این ترفند با مجموع روش‌های مدیریت زباله‌دان ویندوز آشنا خواهید شد.

۵ درصد از فضای پارتیشن درایوی است که ویندوز در آن نصب شده است. مثلاً اگر پارتیشن ۱۰۰ گیگابایتی برای ویندوز برگزیده باشید، زباله‌دان حدود ۵ گیگابایت ظرفیت دارد. برای افزایش این حجم روی آیکن زباله‌دان (Recycle Bin) در ویندوز کلیک راست کرده و گزینه Properties را انتخاب کنید. ۲ پارتیشن موردنظر برای افزایش ظرفیت زباله‌دان را از فهرست موجود انتخاب کرده و در ادامه در بخش Custom Size حجم دلخواه را بر حسب مگابایت وارد کنید. (هر ۱۰۲۴ مگابایت معادل یک گیگابایت است).

تغییر ظرفیت زباله‌دان

۱ به‌صورت پیش‌فرض ظرفیت زباله‌دان در ویندوز حدود

حذف یک مرحله‌ای

۱ اگر از حذف فایل‌های خود اطمینان دارید و تمایلی به

کلیک شما

سوالات خود را به نشانی clickhelp@jamejamonline.ir ایمیل کنید تا پاسخگوی شما باشیم. ذکر نام، نام خانوادگی شهر یا روستای محل اقامت خود را فراموش نکنید، زیرا به سوالات بدون نام و مشخصات پاسخ داده نمی‌شود.



مجید از تهران:

باتوجه به رشد استارت‌آپ‌ها در ایران و جهان، به آشنایی بیشتر با این حوزه خیلی علاقه‌مندم و دنبال ساینی با اطلاعات کامل از استارت‌آپ‌ها می‌گردم. با جست‌وجو در گوگل می‌توانم به مطالب یا مقالاتی باتوجه به موضوع جست‌وجو دسترسی پیدا کنم، اما دنبال منبعی هستم که تمام مطالب این حوزه را تحت پوشش قرار دهد و بتوانم با انواع ایده‌های استارت‌آپی، بزرگان این حوزه و حتی ابزارهایی که در راه‌اندازی یک استارت‌آپ موفق می‌تواند کمک کند، آشنا شوم. لطفاً منبعی کامل برای دسترسی به این اطلاعات معرفی کنید. اگر کتاب جامعی نیز سراغ دارید بفرمایید. در ضمن مشکلی با خواندن مطالب به زبان انگلیسی ندارم و برای ترجمه از دیگر زبان‌ها نیز می‌توانم از مترجم گوگل کمک بگیرم.

آنیته قربانیان:

در نتایج جست‌وجو در گوگل برای برخی سایت‌ها، دسته‌بندی‌های آن نیز نمایش داده می‌شود. مثلاً هنگامی که کلمه yahoo را جست‌وجو می‌کنم در نتایج گوگل، سایت یاهو نمایش داده می‌شود و زیر آن دسته‌های yahoo mail, login, yahoo news, yahoo finance و... به چشم می‌خورد. بنابراین یک سایت با وردپرس زدم و می‌خواهم هنگامی که اسم سایت را جست‌وجو می‌کنم دسته‌های آن نمایش داده شود. چطور می‌توانم این کار را انجام دهم؟

کلیک: نتایجی که به آن اشاره کردید به‌عنوان Sitelinks در گوگل شناخته می‌شوند و تا امروز هیچ روش مشخصی برای ثبت این سایت‌لینک‌ها در گوگل ارائه نشده است، چراکه گوگل این لینک‌ها را باتوجه به الگوریتم‌های خود به‌صورت خودکار انتخاب می‌کند و عوامل متعددی در این انتخاب اهمیت دارند.

مواردی همچون در دسترس بودن صفحات، مراجعه بیشتر کاربران به آن صفحات، وجود لینک‌های داخلی از دیگر مطالب و صفحات سایت شما به آن صفحات، در دسترس بودن صفحات مربوط از منوی اصلی سایت یا دیگر مسیرهای مشخص در سایت شما و... از جمله مهم‌ترین گزینه‌هایی هستند که برای انتخاب سایت‌لینک‌ها توسط گوگل مورد توجه قرار می‌گیرند. شما می‌توانید با ثبت نقشه سایت در سرویس گوگل وبمستر به ثبت لینک‌های سایت خود در گوگل سرعت ببخشید. همچنین برخی افزونه‌های سئو وردپرس همچون افزونه Yoast SEO و افزونه WP Schema به شما این امکان را می‌دهند تا با بهبود سئو سایت یا حتی مشخص کردن گزینه‌های موردنظر برای ثبت در سایت‌لینک گوگل، موارد دلخواه خود را به گوگل اعلام کنید تا چنانچه الگوریتم‌های گوگل قصد نمایش سایت‌لینک‌ها از سایت شما را داشتند، گزینه‌های موردنظر شما از اولویت بیشتری برخوردار باشند. در ادامه فراموش نکنید سایت‌لینک‌ها به‌صورت کاملاً خودکار توسط گوگل انتخاب و نمایش داده می‌شوند و چنانچه بخواهید گزینه‌ای در میان سایت‌لینک‌ها قرار نگیرد، می‌توانید از تگ Noindex در تگ‌های متا مربوط به صفحه موردنظر کمک بگیرید.

کلیک: همان‌طور که شما نیز اشاره کردید با جست‌وجو در گوگل می‌توان به مطالب زیادی دسترسی پیدا کرد، اما بسیاری از سایت‌ها علاوه بر دیگر مطالب خود، بخشی را نیز به موضوع استارت‌آپ‌ها اختصاص می‌دهند و یافتن ساینی که صرفاً به این حوزه اختصاص یافته باشد، نسبتاً دشوار است.

خوشبختانه <https://startupik.com> یکی از معدود سایت‌هایی است که به‌صورت تخصصی در حوزه استارت‌آپ‌ها شکل گرفته و جدیدترین خبرهای این حوزه را همراه با مقالات و بیوگرافی بنیانگذاران استارت‌آپ‌های موفق در اختیار کاربران قرار می‌دهد. همچنین ابزارهای مختلفی که ممکن است برای راه‌اندازی و توسعه یک استارت‌آپ به شما کمک کند در بخش Tools در این سایت بررسی و معرفی شده است.



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۸۰۷ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید

گل زیبای من

بلوم انجین (BloomEngine) یک گلدان هوشمند ویژه فضاهای بسته است که می‌تواند دردسرهای نگهداری از گل و گیاه را از بین ببرد. کافی است بذر گیاه مورد نظر را در توده خاک فشرده ویژه این گلدان گذاشته و مقداری کود مایع و آب به آن اضافه کرده و دستگاه را روشن کنیم. برای آب دادن به گیاه نیز می‌توانیم براحتی از هر جایی از اپلیکیشن ویژه ببلوم انجین استفاده کنیم. به این ترتیب حتی در سفر نیز لازم نیست نگران آن باشیم. این گلدان هوشمند به تعدادی لامپ ال‌ای‌دی مجهز است که می‌تواند نور مورد نیاز گیاه برای رشد را فراهم کند. همچنین یک فن کوچک نیز وظیفه تهویه محیط درون گلدان را بر عهده دارد. کاربر با استفاده از اپلیکیشن می‌تواند از وضعیت کنونی گیاه آگاه شود و حتی مراحل رشد آن را به صورت یک ویدئوی کوتاه مشاهده کند.



چوب دستی برای تصفیه آب!



یکی از مشکلات کسانی که برای تفریح به دل طبیعت می‌زنند، دسترسی به آب پاک برای نوشیدن است. یک فرد نوآور، محصولی جدید را طراحی کرده که فرآیند تصفیه آب را داخل یک ابزار ضروری برای کوهنوردان و علاقه‌مندان سفر به طبیعت (یعنی چوب دستی یا همان عصای کوهنوردی) قرار می‌دهد. این دستگاه جدید پیورت رک (PURTRK) نام دارد. این گجت دارای سامانه فیلتر چند لایه‌ای است که می‌تواند تا ۹۹/۹۹ درصد از میکروب‌ها و آلاینده‌های موجود در آب را از آن حذف کند. برای استفاده از پیورت رک کافی است آن را در آب رودخانه یا برکه مورد نظر قرارداد و سپس با تلمبه دستی، آب را وارد این دستگاه کرد. سپس آب خروجی از فیلترهای آن را می‌توان به صورت مستقیم نوشید یا داخل قمقمه ریخت. پیورت رک ۱۷۹ دلار قیمت دارد و از سال آینده میلادی وارد بازار خواهد شد.

یک ایرباد متفاوت

یکی دو سالی است که بازار ایربادها به عنوان جایگزین جمع‌وجور برای هدفن و ایرفن حسابی داغ شده است. بولت (BOLT) یکی از جدیدترین محصولات در این گروه است. این ایرباد برای شارژ در جعبه‌ای قرار می‌گیرد که نقش اسپیکر را نیز دارد. به این ترتیب، هنگام شارژ نیز می‌توان به موسیقی یا فایل صوتی مورد نظر گوش داد. بولت بخوبی داخل گوش قرار گرفته و به دلیل برخورداری از استاندارد IPX4، در برابر آب و عرق بدن مقاوم است. بولت دارای دستیار صوتی است و از آن می‌توان برای اجرای دستوری خاص روی گوشی استفاده کرد. این ایرباد که بنا به ادعای سازنده از صدای بسیار شفاف برخوردار است، به قابلیت شارژ سریع مجهز بوده و با هر ده دقیقه شارژ، می‌توان تا یک ساعت از آن استفاده کرد. باتری بولت تا پنج ساعت از پخش موسیقی با مکالمه پشتیبانی می‌کند.



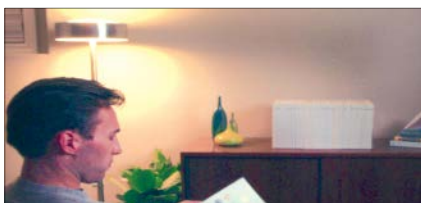
عکاسی حرفه‌ای با گوشی هوشمند

مدل‌های جدیدتر گوشی‌های هوشمند همیشه از دوربین و قابلیت‌های عکاسی بیشتری برخوردارند، اما مساله اینجاست که بیشتر این قابلیت‌ها به دلیل وجود انبوهی از منوها و گزینه‌ها، بدون استفاده می‌مانند. پیکتار پرو (Pictar Pro) ابزاری است که به کمک آن می‌توانید از دوربین گوشی‌تان مانند یک دوربین حرفه‌ای استفاده کنید. این گجت به شکلی ساخته شده که گوشی به صورت کشویی داخل آن قرار می‌گیرد. اپلیکیشن ویژه پیکتار پرو ابتدا قابلیت‌های ویژه گوشی‌تان را شناسایی می‌کند. روی بدنه پیکتار پرو چهار دکمه و پیچ (مانند دوربین‌های حرفه‌ای) برای تنظیمات مختلف وجود دارد که با آنها می‌توانید موارد مختلفی نظیر میزان نور ورودی یا حساسیت را تنظیم کنید. پیکتار پرو همچنین بخشی برای اتصال نور اضافه در بالا و نیز اتصال به سه پایه در پایین دارد. این گجت یک باتری داخلی نیز دارد که امکان شارژ بی‌سیم گوشی هنگام استفاده از آن را فراهم می‌کند.



لامپی برای خواب و بیداری بهتر

در برخی از مناطق دنیا (بویژه مناطق نزدیک قطب شمال و جنوب) بازه زمانی روز یا شب با دیگر مناطق جهان متفاوت است. برای نمونه، در برخی مناطق، شهروندان فقط دو ساعت از نور خورشید بهره‌مند می‌شوند. این مساله می‌تواند روند طبیعی خواب و بیداری افراد را مختل کرده و در نتیجه، بر کیفیت خواب و کار کردن آنها نیز تأثیر منفی بگذارد. آریو (Ario) یک لامپ ویژه است که نور طبیعی در طول روز را شبیه‌سازی می‌کند. آریو هنگام صبح، نوری مشابه نور طبیعی صبح دارد که به بدن کاربر در تولید هورمون کورتیزول (که نقش مهمی در هوشیاری و عملکرد بالادارد) کمک می‌کند. هنگام شب نیز نوری مایل به قرمز از این لامپ ساطع می‌شود که به تولید هورمون ملاتونین (و خواب بهتر) کمک می‌کند. همچنین آریو به کمک هوش مصنوعی می‌تواند ساعات خواب و بیداری کاربر را نیز شناسایی و بر اساس آن تصمیم‌گیری کند.



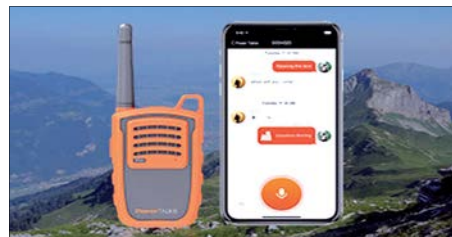
نوشتن با تمبر بالا

بسیاری از افراد برای نوشتن متن، پست وبلاگ، کتاب یا هر چیز دیگر سراغ لپ‌تاپ خود می‌روند. مشکل اینجاست که در صورت متصل بودن دستگاه به اینترنت، انبوهی از عوامل (نظیر پیام‌ها در شبکه‌های اجتماعی) موجب برهم خوردن تمرکز کاربر و در نتیجه کاهش کارایی او می‌شود. فریرایت تراولر (Freewrite Traveler) ابزاری است که می‌تواند جایگزین لپ‌تاپ شود. این دستگاه که حدود یک سوم لپ‌تاپ معمولی است، مصرف انرژی بسیار پایینی دارد و باتری آن تا ۳۰ ساعت کارکرد را پشتیبانی می‌کند. همچنین صفحه‌نمایش این گجت نیز از فناوری جوهر الکترونیکی (E-Ink) بهره می‌برد. به این ترتیب امکان مشاهده بی‌درد محتوای صفحه در زیر نور مستقیم خورشید نیز وجود دارد. از سویی دیگر، متن‌های تایپ شده روی این دستگاه به صورت خودکار روی دراپ‌باکس یا گوجل‌درايو کاربر ذخیره می‌شود. وزن اندک این دستگاه ۶۰۰ دلاری از دیگر مزیت‌های آن به شمار می‌رود.



روزهای بی‌آنتنی!

احتمالاً همه کسانی که سابقه فعالیت‌هایی نظیر اردو یا کوهنوردی در دل طبیعت را دارند، می‌دانند بسیاری اوقات دسترسی به آنتن در این مناطق وجود ندارد. پاورتاکی (PowerTalkie) ابزاری است که می‌تواند زمینه ارتباط شما با دیگر دوستان و همسفران را فراهم کند. این دستگاه که شباهت زیادی به گجت‌های تاک‌واکی معمولی دارد، از طریق بلوتوث به گوشی هوشمند متصل می‌شود. به این ترتیب کاربر قادر خواهد بود پیام‌های صوتی و نیز پیامک را برای گوشی دیگر همسفران خود ارسال کند. حداکثر فاصله برای ارسال پیام صوتی تا ۱۶ کیلومتر و برای پیام متنی تا ۳۲ کیلومتر است. پاورتاکی همچنین ضدآب و ضدضربه بوده و یک پاوربانک نیز درون آن گنجانده شده است. به اشتراک‌گذاری موقعیت مکانی با دیگر دستگاه‌ها از قابلیت‌های دیگر پاورتاکی است. یکی از مزیت‌های اصلی این دستگاه، این است که برخلاف گجت‌های مشابه، نیازی به پرداخت هزینه اشتراک ماهانه و سالانه ندارد.



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۸۰۶ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید



@clickjamejam



ما را در فضای دنبال کنید

نظرات و پیشنهادها خود را درباره مطالب کلیک به نشانی تهران - بلوار میرداماد - جنب مسجد الغدير - روزنامه جام‌جم یا پست الکترونیکی click@jamejamonline.ir بفرستید یا به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک بزنید.

