



نگاهی به پروژه کوپن‌های دیجیتالی و تجربه‌های موفق جهانی آن

همه چیز درباره کالابریگ الکترونیکی

۹۶ صفحه ویژه فناوری اطلاعات و شهر هوشمند | شماره ۳۶۶۶ روزنامه شهر آرا
تخصص: ارتقاء کیفیت زندگی شهروندان

شهر آرا لینک

۱۴۰۱ ۰۲ ۲۷ شنبه ۳

سقوط وحشتناک قاتل اتریوم

رمزارز «لونا» تنها در چند ساعت بیش از ۹۹ درصد ارزش خود را از دست داد

۲

نگاهی به نمایشگاه اینوتکس ۲۰۲۲، مهم‌ترین رویداد سالانه فناوری کشور

گوی و میدان برای دانش بنیان‌های ایرانی

۳

بازاریابی دیجیتال در عصر شبکه‌های ضداجتماعی چطور خواهد بود؟ (بخش دوم)

دهه هشتادی‌ها شبکه‌های اجتماعی را به «اردوگاه‌های دیجیتال» تبدیل می‌کنند

هفته گذشته در لینک به‌طور ویژه به مقاله‌ای از سارا ویلسون، نویسنده و استراتژیست برند، در هاروارد بیزینس ریویو پرداختیم که مفهومی با عنوان «اردوگاه دیجیتال» را مطرح کرد. در بخش اول به‌طور کلی این مفهوم تعریف شد و پس از معرفی دقیق‌تری از نسل Z یا همان دهه هشتادی‌ها، اولین دسته از این اردوگاه‌ها یعنی سیستم‌های پیام‌رسان خصوصی را بررسی کردیم. در این شماره به سراغ سایر دسته‌ها می‌رویم. برای مطالعه بخش نخست می‌توانید به وبسایت شهر آرائیوز مراجعه کنید.



عماد پورشریاری
کارشناس دیجیتال مارکتینگ

لینک

۳شنبه
۲۷ اردیبهشت ۱۴۰۱
۱۴ خرداد ۱۴۴۳
شماره ۳۴۶۶

(۲)

باشند ممکن است به‌زودی در سرآشویی سقوط قرار بگیرند. برای نمونه در نظر داشته باشید که ۹۸ درصد درآمد‌های فیس‌بوک از طریق فیس‌بوک حاصل می‌شود.

متاورس و عصر رسانه‌های ضداجتماعی

بخش‌های بسیاری زیادی از آنچه سارا ویلسون به عنوان اردوگاه اجتماعی مطرح می‌کند نه تنها کاملاً بر واقعیت منطبق است که هر روز شاهد جدیدی برای تأیید آن‌ها مطرح می‌شود. البته همه آنچه ویلسون دو سال پیش گفته هم محقق نشده یا برخی از آن‌ها مسیر متفاوتی را طی کرده‌اند.

برای نمونه، نرم‌افزار Threads که ویلسون از آن به عنوان نشانه‌ای از اقبال شبکه‌های اجتماعی به اردوگاه‌های دیجیتال نام می‌برد، تنها دو سال پس از عرضه، آن‌هم در چند کشور محدود، تعطیل شد. Threads یک نرم‌افزار مستقل بود که توسط اینستاگرام منتشر شد و قرار بود یک پیام‌رسان برای کاربران این شبکه‌های اجتماعی باشد. البته نمی‌توان دلیل تعطیلی Threads را به نادرستی موضوع اردوگاه‌های دیجیتال نسبت داد. دلایل مختلفی مانند تضاد منافع این نرم‌افزار و فیس‌بوک و واتس‌آپ که همگی متعلق به شرکت متاهستند، اشکالات نرم‌افزاری، ضعف در بازاریابی و دلایل متعدد دیگری را نیز می‌توان مطرح کرد که این نرم‌افزار را ناکام گذاشت.

نکته دیگری درباره اردوگاه‌های دیجیتال که نباید از آن غافل شد، متاورس است. در سال ۲۰۲۰ که مقاله «عصر رسانه‌های ضداجتماعی» منتشر شد، متاورس هنوز چندان جلب توجه نکرده بود. اما قدرت گرفتن دنیای جدید به نظر همان چیزی است که ویلسون پیش‌بینی می‌کند. تأکید بر نسل Z در کنار برجسته کردن نقش اینفلوئنسرها در اردوگاه‌های دیجیتال اتفاقی است که هر روز نمونه جدیدی از آن را در متاورس شاهد هستیم. علاوه بر این، بسیاری از پلتفرم‌هایی که ویلسون از آن‌ها نام می‌برد، مانند فورتناپت که نویسنده از آن با عنوان «بهترین مثال از اردوگاه‌های دیجیتال» نام می‌برد، امروز یک فضای متاورسی شناخته می‌شود.

از ۳۰۰ میلیون کاربر یکی از بهترین مثال‌ها برای این دسته است.

این بازی، یک «شبیه شبکه اجتماعی» است و بسیاری از کاربران نوجوان آن برای برقراری ارتباط با دوستان خود از آن استفاده می‌کنند، دوستانی که روزانه ۶ تا ۱۰ ساعت با هم زمان سپری می‌کنند در حالی که اکثر آن‌ها هرگز یکدیگر را به‌طور حضوری ملاقات نکرده‌اند. فورتناپن بیش از آنکه یک سرگرمی باشد فراهم‌کننده بستری است که در آن افرادی با ذهنیت‌های مشترک تجربه‌های خود را به اشتراک می‌گذارند. البته این فضا فقط منحصر به بازی کردن نمی‌شود و چند سال پیش، کنسرت یک هنرمند مشهور در این پلتفرم به‌طور مجازی ۱۰٫۷ میلیون شرکت‌کننده داشت.

در چنین شرایطی، بازاریاب‌ها چطور می‌توانند در این پلتفرم‌ها مخاطب خود را هدف قرار دهند؟ مانند سایر اردوگاه‌ها، پیش از هر چیزی و بر اساس فرهنگ و رفتار این گروه‌ها، باید به‌طور دقیق مشخص شود کاربران به دنبال چه تجربیات آنلاینی هستند. برای مثال برندهایی مانند نایکی، مارول یا NFL تاکنون به‌خوبی این کار را انجام داده‌اند. آن‌ها برای به دست آوردن مخاطب و ایجاد ارتباط با آن‌ها، سلاح‌های ویژه یا لباس‌های متناسب با برند برای آواتار بازیکن‌ها طراحی و ارائه کرده‌اند.

مهم‌ترین نکته در این بخش برای بازاریاب‌های دیجیتال، سفارشی‌سازی (Customization) است. اینکه صرفاً برند خود را در این اردوگاه‌ها قرار دهیم اتفاقاً ممکن است با واکنش بسیار شدید و نامناسبی روبه‌رو شود. به همین دلیل، باید رفتار مخاطب به‌دقت بررسی شود و ارزش‌های که آن‌ها به دنبالش هستند به‌طور خلاقانه ارائه شوند.

سارا ویلسون معتقد است بدون هیچ شکی، اردوگاه‌های دیجیتال به‌طور دقیق توسط شبکه‌های اجتماعی بزرگ مثل فیس‌بوک رصد می‌شوند و مدت‌هاست که فعالیت‌های غول‌های دیجیتال جهان بر توسعه ارتباط‌های خصوصی‌تر متمرکز شده است. اگر این پلتفرم‌ها روش‌هایی مناسبی برای دستیابی به مخاطبان نداشته

گروه‌ها یا انجمن‌های کوچک

این اردوگاه‌های دیجیتال، فضاهای تعاملی خصوصی و نیمه خصوصی هستند که افراد بر اساس علایق و اعتقادات مشترک در آن حضور دارند. این دسته شبیه گروه قبلی، نه تنها در حال حاضر که سال‌هاست در شبکه‌های اجتماعی سنتی شکل گرفته‌اند. مثلاً گروه‌های فیس‌بوکی (یا تلگرامی) دقیقاً همین کاربرد دارند. یا امکان Close Friend در اینستاگرام بر اساس همین نیاز شکل گرفته است. اسلک یا دیسکورد از نمونه‌های دیگر این اردوگاه‌هاست.

با مهاجرت افراد از فضاهای عمومی به محیط‌های خصوصی‌تر، کار برندها برای شناخت و سپس تأثیرگذاری روی آن‌ها سخت‌تر خواهد شد. بسیاری از این فرم‌های خصوصی حتی توسط گوگل ایندکس هم نمی‌شوند و برای یافتن آن‌ها باید یک نشانه‌ها را دنبال کنید تا پس از پیدا کردن آن، فکری برای رخنه کردن بیابید. در این دسته، کسب‌وکارها می‌توانند در مسیر همکاری با اینفلوئنسرها خود را به اعضای گروه برسانند یا اصلاً خودشان از ابتدا مؤسس چنین اردوگاه‌هایی باشند.

یکی از نمونه‌های موفق در این بخش، کمپینی است که برند اسپریت در آمریکای لاتین اجرا کرد. این کمپین با عنوان «شما تنها نیستند» با اطلاعاتی که از طریق گوگل جمع‌آوری شده بود روی موضوعات کلیدی یا دردهای مشتری که نسل Z بیشتر در مورد آن‌ها جست‌وجو کرده‌اند در Reddit طراحی شد. موضوعات مختلف استخراج شده در این مورد، با حمایت اینفلوئنسرها، به کاربران کمک می‌کرد که بر احساس تنهایی و افسردگی غلبه کنند. در واقع اسپریت تلاش کرد خود اردوگاه‌های دیجیتال ایجاد کند که بسیار هم موفق بود.

تجربه‌های مشترک

پلتفرم‌های خصوصی و عمومی دسته آخر اردوگاه‌های دیجیتال هستند که در آن افراد تجربه مشترکی را درباره یک موضوع خاص به اشتراک می‌گذارند. بازی آنلاین فورتلاین با بیش

نگاهی به نمایشگاه اینوتکس ۲۰۲۲، مهم‌ترین رویداد سالانه فناوری کشور

گوی و میدان برای دانش بنیان‌های ایرانی



حضور پررنگ صرافی‌های رمزارز، صندوق‌های سرمایه‌گذاری وابسته به بانک‌ها و استارت‌آپ‌های حوزه فین‌تک از داغ بودن فناوری‌های مالی در بحث‌های روز حوزه فناوری در کنار بحث‌هایی همچون متاورس که هنوز در حد ایده است خبر می‌داد. نمایش خدمات و محصولات استارت‌آپ‌ها و دانش بنیان‌ها در این دوره نمایشگاه امیدوارکننده بود و بعضاً نشان از حرکت بر لبه تکنولوژی داشت و این ضرورت حمایت بیشتر از این تیم‌ها و شرکت‌ها را نشان می‌دهد.

در ادامه به معرفی بخش‌هایی از نمایشگاه اینوتکس ۲۰۲۲ می‌پردازیم که مخاطبان زیادی را به خود اختصاص داده بود.

+ جایی برای گفت‌وگوهای چالشی و هیجان‌انگیز

اولین بخش از نمایشگاه اینوتکس که ممکن است با صحنه متفاوت و صندلی‌های رنگارنگش توجه را به خود جلب کند «استیج اینوتکس» است، رویدادی در دل اینوتکس که هر سال میزبان سخنرانان، صاحب‌نظران و فعالان اکوسیستم کارآفرینی کشور است. این رویداد یک صحنه آزاد برای سخنرانی‌ها و گفت‌وگوهای هیجان‌انگیز و چالشی با موضوعاتی مانند «تصویر کلان اکوسیستم استارت‌آپی ایران و جهان»، «سرمایه‌های انسانی مهم‌تر از همیشه»، «خروج از نگاه سرمایه‌گذاران و کارآفرینان» و «چرا اختلاف نظر داریم؟» برگزار می‌شود.

درست کمی آن‌سوتر، رویداد «نکستین‌شن» یا ایستگاه آینده قرار داشت، رویدادی چهارروزه که برای دومین سال در نمایشگاه اینوتکس برگزار شد و در آن در خصوص جدیدترین فناوری‌های روز دنیا از اینترنت اشیا تا متاورس و... که در آینده‌ای نزدیک باعث تحول در زندگی انسان و کسب‌وکارها می‌شود گفت‌وگوهای انجام گرفت. در این رویداد ۴۰ متخصص در حوزه‌های مختلف دانش و فناوری، پیامدهای اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی و اخلاقی، با برگزاری پنل‌ها و سخنرانی‌هایی آینده‌متأثر از فناوری‌های جدید را بررسی کردند.

+ درباره آینده حکمرانی بیشتر بدانید

برای آن دسته از افرادی که علاقه‌مند بودند با روندهای جهانی در زمینه حکمرانی فناوری‌های نوظهور آشنا شوند و یا به دنبال فضایی برای تبادل نظر درباره چالش‌های تنظیم‌گری و رقابت در عصر دیجیتال بودند، استیج فرم حکمرانی (G-forum) محلی بود برای رسیدن شما به پاسخ برخی از سؤال‌های پائتان. در این قسمت از نمایشگاه با حضور صاحب‌نظران، سیاست‌گذاران و فعالان اکوسیستم نوآوری کشور از زاویه دید حکمرانی به مباحث حوزه فناوری و نوآوری مانند امنیت سایبری، رمزارزها، پلتفرم‌های آنلاین و... پرداخته شد.

+ کافه‌ای با طعم سرمایه‌گذاری

در نمایشگاه امسال صاحبان شرکت‌های نوپا



حامد سرادار

لینک +

۳ شنبه
۲۷ اردیبهشت ۱۴۰۱
۱۵ خرداد ۱۴۴۳
شماره ۳۶۶۶

(۳)



صنعت گیم، نوآوری و فناوری‌های صنعت گیم، استارت‌آپی و بازی‌های موبایلی، رونمایی و معرفی بازی‌های ایرانی، برگزاری مسابقات گیمینگ و بازی‌های آنلاین، برگزاری مسابقات بورد گیم و بازی‌های آفلاین و برگزاری سلسله کارگاه‌ها و وبینارهای آموزشی به شکل آنلاین و آفلاین بودند.

+ صنایع بزرگ مشتری دانش بنیان‌ها

بخشی از رویدادهای مهم اینوتکس، رویداد ارائه نیازهای فناورانه یا (reverse pitch) بودند، رویدادهایی که در آن‌ها نیازهای فناورانه بزرگ اعلام می‌شود و شرکت‌های دانش بنیان و استارت‌آپ‌هایی که می‌توانند این نیازها را برطرف کنند در این رویداد با صنایع بزرگ وارد تعامل می‌شوند. دبیر اجرایی نمایشگاه اینوتکس درباره این رویداد گفت: امسال صنعت نفت، صنعت معدن، صنعت تجهیزات پزشکی و صنایع غذایی از مواردی هستند که نیازهای فناورانه خود را در اینوتکس ۲۰۲۲ ارائه کردند.

+ در جست‌وجوی موفقیت

اگر از معرفی رویدادهای متنوع و فناورانه اینوتکس ۲۰۲۲ بگذریم، بخش جذاب و پرشوری که مرتب از بازدیدکنندگان پر و خالی می‌شد سالن مربوط به غرفه‌های شرکت‌های فناور و دانش بنیان، استارت‌آپ‌ها و شرکت‌های خلاق بود. غرفه‌های کوچکی را که با سازه‌های لگویی رنگارنگ از یکدیگر تفکیک شده بودند و به دفتر کوچکی برای معرفی خدمات و محصولات فناورانه و جدید شرکت‌های فناور تبدیل شده بودند می‌شد قلب تپنده نمایشگاه اینوتکس دانسته که امید را در دل جوانان روشن می‌کردند. در این غرفه‌ها جوانان نوآور و خلاق اکوسیستم دانش بنیان کشور دستاوردهای خود در حوزه‌های مختلف را از تجهیزات پزشکی تا پلتفرم‌های مجازی و محصولات الکترونیک در معرض دید علاقه‌مندان می‌گذاشتند.



و استارت‌آپ‌ها برای جذب سرمایه و مذاکره با سرمایه‌گذاران در کافه سرمایه اینوتکس گرد هم آمده بودند. سجاد عباس فشمی، دبیر اجرایی نمایشگاه اینوتکس، در گفت‌وگو با فارس در خصوص بخش کافه سرمایه این نمایشگاه گفت: در کافه سرمایه دو بخش داریم. بخش اول برگزاری جلسات سرمایه‌گذاری بین استارت‌آپ‌ها و سرمایه‌گذاران است. بخش دوم مربوط به تأمین مالی جمعی است. در اینوتکس تعدادی از استارت‌آپ‌ها ارزیابی شده و از بانک‌ها ضمانت سرمایه دریافت کرده‌اند. در آنجا مخاطبان می‌توانند با دریافت سهام از استارت‌آپ‌ها، در آنجا سرمایه‌گذاری کنند.

یکی از بخش‌های رقابتی نمایشگاه اینوتکس که برای پنجمین سال بین استارت‌آپ‌های سراسر کشور برگزار شد «اینوتکس پیچ» نام داشت که یک صحنه رقابتی هیجان‌انگیز برای استارت‌آپ‌ها در مقابل سرمایه‌گذاران به شمار می‌رفت. این رویداد در استان‌های مختلف کشور برگزار شد. ۱۵ استارت‌آپ برتر استانی انتخاب شده که در مرحله نهایی اینوتکس پیچ، برای جذب سرمایه‌گذار، کنار یکدیگر رقابت کردند. در پایان هم استارت‌آپ لندن توانست در رویداد اینوتکس پیچ برنده نهایی انتخاب شود.

+ دنیای ویدئوگیم

در دنیای پرهیجان نوآوری و فناوری، صنعت بازی‌های ویدئویی را نباید دست کم گرفت. فرصت و ظرفیت جدیدی که رشد هرچه بیشتر این صنعت را در کشورمان می‌طلبد. از همین رو رویداد نوآوری گیم (GINO) در اینوتکس ۲۰۲۲ قصد داشت با ایجاد فضای مناسب و با حضور افراد حرفه‌ای و با سابقه این حوزه به گسترش دانش و انتقال تجربه بین نسل‌های مختلف کمک کند. شرکت‌کنندگان در این رویداد شاهد پخش برنامه‌های مستند در حوزه گیم، videoart، پرفورمنس، رونمایی از غرفه‌های اختصاصی بازی‌سازان، سخت‌افزارهای

نگاهی به پروژه کوپن‌های دیجیتالی و تجربه‌های موفق جهانی آن

همه چیز درباره کالابریگ الکترونیکی



علیرضا وفاپینی

a.vafaeem@shahranews.ir

اگر از متولدان دهه شصت با آن‌ها می‌توانستید قبل از اجرای هدف دست دادند و تا مدتی برگردند. این بار اما آن‌ها به مردم خواه از مشکلات پرداخت برای حفظ قدرت خرید استفاده از کالابریگ‌های الکترونیکی این طرح آشنا شویم و از تجربه دیگر کشورها

لینک

شماره ۳۷
۲۷ اردیبهشت ۱۴۰۱
شماره ۱۴۴
شماره ۲۶۶۶

(۴)

دسترسی عادلانه به کالاهای اساسی

بحث کوپن یا کالابریگ الکترونیکی از تابستان سال ۹۷ و با افزایش چشمگیر قیمت کالاهای اساسی مطرح شد. بر این اساس، قرار است همان کارت بانکی که افراد با آن یارانه می‌گیرند به کالابریگ الکترونیکی تبدیل شود تا مردم با استفاده از آن از فروشگاه‌ها سهمیه کالاهای اساسی خود را دریافت کنند.

تخصیص ارز ترجیحی (دلار ۴۲۰۰ تومانی) به کالاهای اساسی از سال ۹۷ آغاز شد. از همان ابتدا بسیاری از کارشناسان بر فسادزا بودن این نوع تخصیص معتقد بودند و ادامه آن را تهدیدی برای اقتصاد کشور می‌دانستند زیرا در این حوزه، ارز با قیمت ۴۲۰۰ تومان به واردکنندگان داده می‌شد تا کالاهای اساسی را با نرخ پایین‌تر به دست مصرف‌کنندگان برسانند. اما تفاوت قیمت ارز چهارهزاروویست تومانی با قیمت دلار در بازار آزاد در خیلی از موارد زمینه‌ساز فساد شده و در نهایت سود یارانه تعلق گرفته به مردم در این طرح، در بعضی موارد به جیب واردکنندگان می‌رفت.

طرحی برای فسادزدایی

به گفته مسئولان، تا حدود دو ماه آینده زیرساخت‌های ارائه کالابریگ‌های الکترونیکی به مردم فراهم خواهد شد و تا آن زمان، مبلغ یارانه به صورت نقدی برای مردم واریز می‌شود. اما به محض آماده‌سازی این کالابریگ، سهمیه‌های مناسبی برای مردم در چهار کالا (مرغ، تخم‌مرغ، روغن و لبنیات) اختصاص پیدا خواهد کرد و مردم با کالابریگی که همان کارت بانکی آنان خواهد بود، می‌توانند این اقلام را با قیمت مناسب دریافت کنند.

زمان اجرای کالابریگ الکترونیک

نمونه‌های جهانی



سیاست موفق اقتصادی برای روس‌ها

روسیه پس از فروپاشی شوروی در سال ۱۹۹۱ برای تأمین نیازهای اساسی مردمش سهمیه‌بندی کالاهای اساسی همچون نان روی آورد. در نتیجه تا مدتی از نظام توزیع نان با کالابریگ استفاده کرد. روسیه در آن سال‌ها بخش عمده‌ای از مواد غذایی مورد نیاز خود را از غرب خریداری می‌کرد و این امر موجب وارد آمدن ضربات سختی به تولیدکنندگان روسی شد. دولت روسیه در چنین شرایطی با اتخاذ سیاست توزیع کالابریگ توانست اقتصاد کشورش را از ورشکستگی نجات دهد تا جایی که در سال ۲۰۰۲ صادرات غله را آغاز کرد و امروز توانسته است یکی از بزرگ‌ترین صادرکنندگان غلات در جهان باشد.

فناوری اروپایی در طرح کالابریگی

اتحادیه اروپا در سال ۲۰۰۴ برنامه توزیع غذا با استفاده از کالابریگ یا MDP را برای تأمین مواد غذایی به صورت عادلانه در جامعه را تصویب کرد. استفاده از زیرساخت‌های فناوری و الکترونیکی در این طرح باعث شد در این برنامه، مقدار و مدت ارائه بن‌های حمایتی بستگی به وضعیت اقتصادی هر خانواده و ساختار خانواده او داشته باشد و تنها افرادی که شرایط بسیار دشوار مالی و اقتصادی دارند بتوانند بدون هیچ مشکلی از این خدمات استفاده کنند. سایر اقشار جامعه بنابه شرایط اقتصادی خود ۵ تا ۲۰ درصد از قیمت خدمات ارائه شده در این طرح را پرداخت کنند. بنابراین آمارها در سال ۲۰۱۰ بیش از ۱۸ میلیون نفر در اروپا از خدمات این برنامه بهره‌مند می‌شدند.



فضاهای همگانی هوشمند شهری

مفهوم شهر هوشمند در یک دهه اخیر به طور گسترده در سطوح مختلف اجرایی و مدیریتی مورد استفاده قرار گرفته است. پژوهشگران زیادی درباره اینکه شهرهای ما در آینده با به کارگیری فناوری‌های هوشمند به چه شکل و شمایی می‌رسند تحقیق کرده‌اند. در کنار سازه‌های تجاری و مسکونی و یا بافت‌های تاریخی و فرهنگی، از حوزه‌هایی که دستخوش تغییرات زیادی خواهند شد، فضاهای عمومی شهری هستند. فضاهای عمومی هوشمند شهری عبارت‌اند از فضاهایی که از فناوری‌های روز برای کمک به افزایش بهره‌وری و کارآمدی فضاهای عمومی استفاده می‌کنند. پیامد افزایش بهره‌وری این فضاها را می‌توان در بهبود سطح فرهنگی، اقتصادی، زیست‌محیطی و اجتماعی جامعه مشاهده کرد. با افزایش امکانات فناوری‌های ارتباطی، فضاهای عمومی شهری در مفهوم و کارکرد خود شاهد تغییرات زیادی هستند. با توسعه فناوری‌های هوشمند شبکه‌ای شده، فرصت‌های جدیدی برای شهروندان ایجاد می‌شود. این روند مستمر تکاملی می‌تواند به عنوان مبنایی برای توسعه بیشتر شبکه‌سازی هوشمند فضاهای عمومی برای رفع نیازهای شهروندان مورد استفاده قرار بگیرد و جذابیت فضاهای کم‌رونق شهری را افزایش دهد. هدف شبکه‌سازی هوشمند فضاهای عمومی تنها بهبود دسترسی‌پذیری، زیبایی و تجهیز آن‌ها نیست بلکه بستری هوشمند می‌تواند به شناخت بهتر رفتار شهروندان و شناسایی نیازهای آن‌ها در کلان‌شهرهایی مانند نیویورک تا لندن و توکیو کمک کند. پیش از این نیز ثابت شده است که استفاده از چنین فناوری‌هایی می‌تواند بهینه‌سازی مصرف انرژی در سازه‌های عمومی شهری، کاهش آلودگی‌های محیطی و نظام‌مندی شبکه جابه‌جایی را به دنبال داشته باشد.

فناوری در خدمات فضاهای عمومی شهری

مدیریت شهری به صورت سنتی با کنار هم قرار دادن حجم زیادی از اطلاعات دریافتی از بخش‌ها و زیرمجموعه‌های خود به تعریف فعالیت‌ها و اتخاذ تصمیمات اقدام می‌کرد. در گذشته نه تنها گردآوری حجم زیادی از اطلاعات با دشواری زیادی همراه بود که مسئله زمان صرف شده برای تهیه اطلاعات و تصمیم‌گیری نیز می‌توانست مانع از تصمیمات مطلوب شود. امروزه اطلاعات شهری از طریق حسگرهای متعدد در اقصانقاط شهر گردآوری می‌شوند و در لحظه تصویر جامع و کلانی از فعالیت‌های مختلف حوزه حمل و نقل تا مدیریت پسماند و... را به دست می‌دهد. چنین تصویری به تأمین مطلوب نیازهای شهروندان به صورت انفرادی و جمعی کمک شایانی می‌کند. پژوهشگران شهری بر این باورند که مدیران شهری به اطلاعات در لحظه و اختصاصی موقعیت‌های مکانی مختلف نیاز دارند تا بتوانند به بهترین نحو درباره رفتارهای مردم در فضاهای عمومی شهری دیدگاه پیدا کنند. مدیریت شهری باید بدانند چه کسانی، چگونه و تا چه حدی از فضاهای عمومی شهری استفاده می‌کنند.

پایداری فضاهای عمومی هوشمند شهری

با افزایش شهرنشینی، جمعیت انسان‌هایی که تا سال ۲۰۵۰ در نقاط شهری سکونت می‌کنند تا دو میلیارد نفر دیگر نیز افزایش می‌یابد. در چنین شرایطی بهبود کیفیت زندگی شهری برای شهروندان از چالش‌های اساسی مدیران شهری خواهد بود. فضاهای عمومی شهری در این میان می‌توانند نقش مهمی در حفظ و بهبود کیفیت زیست شهروندان داشته باشند و به تدریج به موضوع اصلی مباحث برنامه‌ریزی شهری تبدیل شده‌اند. با استفاده از نوآوری‌های فناورانه، سامانه‌های مازولار هوشمند را در اختیار داریم که به صورت گسترده با استفاده از انرژی خورشیدی می‌توانند انرژی مصرفی مورد نیاز خود را تولید کنند و به این ترتیب بالاترین نرخ بهره‌وری را در اختیار مدیران شهری و شهروندان قرار دهند. ارزش افزوده ایجاد شده توسط این سامانه‌ها می‌تواند به بهبود چشمگیر کیفیت زندگی شهروندان و تجربه پایدارتر آن‌ها از فضاهای عمومی شهری کمک کند.

ویژگی‌های فضاهای عمومی هوشمند شهری

در فضاهای همگانی شهری در ادامه مسیر حیات خود با به کارگیری فناوری‌های روز باید به دنبال توسعه پایدار کیفیت زیست شهری بود. روند هوشمندسازی این فضاها و به طور کلی شهرها می‌تواند به بهبود کیفیت زندگی شهروندان منجر شود. فضاهای عمومی هوشمند شهری در تلاش هستند شهروندان را به استفاده بیشتر از فضاهای عمومی تشویق کنند. این امر با افزایش تحرک فیزیکی شهروندان، بهبود تعاملات بین فردی و کاهش التهابات احساسی شهروندان می‌تواند بر کیفیت زندگی و سلامتی آنان اثرگذار باشد. عدالت فضایی، کاربری‌های عمومی و مدیریت منابع مسئله دیگری است که با هوشمندسازی فضاهای عمومی شهری می‌توان به تحقق آن‌ها امیدوار بود.

لینک

۳شنبه
۲۷ اردیبهشت ۱۴۰۱
۱۴شوال ۱۴۴۴
شماره ۳۴۶۶

۵

ست و قبل از آن باشید، بی‌گمان با مفهوم کالابریگ یا همان کوپن به خوبی آشنا هستید، بر گه‌هایی که بر خی کالاهای اساسی را به قیمت مصوب دولتی و ارزان‌تر از قیمت بازار آزاد تهیه کنید. کالابریگ تا مدتی یارانه‌ها بین مردم توزیع می‌شد، اما پس از اجرای این طرح، این بر گه‌ها دیگر کاربرد خود را از دست دادند. خبری از آن‌ها نبود. اما به نظر می‌رسد بار دیگر قرار است کالابریگ‌ها به چرخه زندگی مردم دیگر قرار نیست به صورت کاغذی در بین مردم توزیع شوند و دنیای دیجیتال بستری برای ارائه بود. در همین زمینه، یکشنبه این هفته رئیس مجلس شورای اسلامی با بیان اینکه برای جلوگیری از بارانه نقدی و حاشیه‌های پیش روی آن مجلس اصرار بر کالابریگ الکترونیکی دارد، از تلاش مجلس مردم خبر داد. اما سؤالی که در این بین برای خیلی از مردم به وجود آمده است، سازوکار و چگونگی رونمایی است. در این مطلب، می‌خواهیم با توجه به صحبت‌های مسئولان، بیشتر با چگونگی اجرای آن در اجرای این طرح بیشتر بدانیم.

۴ قلم
کالای مشمول
طرح

مرغ، تخم مرغ، روغن و لبنیات چهار کالایی هستند که یارانه به آنان اختصاص پیدا می‌کند و با اصلاح یارانه‌ها، پول یارانه آنان به حساب مردم واریز می‌شود. هدف گذاری در این طرح، ارائه کالاهای ضروری معیشتی به مردم به قیمت شهریور ۱۴۰۰ است. در این طرح، کالاهای ذکر شده با کالابریگ الکترونیکی به قیمت شهریور ۱۴۰۰ به مردم داده می‌شود. به عنوان مثال، اگر برای هر نفر دو کیلوگرم مرغ در ماه در نظر گرفته شده باشد، مردم می‌توانند با همان کارت بانکی که دارند، به همان مراکز که بیشتر خرید می‌کردند مراجعه کنند. برای نمونه برای یک خانواده پنج‌نفره می‌توانند ۱۰ کیلو مرغ به قیمت مصوب مرغ در شهریور ۱۴۰۰ خرید کنند و مابه‌التفاوت این قیمت تا قیمت عادی بازار را دولت به حساب فروشنده پرداخت می‌کند. مبلغ در نظر گرفته شده در طرح کالابریگ الکترونیکی تنها برای خرید اقلام تعیین شده قابل استفاده است و نمی‌توان آن را به صورت نقدی دریافت یا برای خرید موارد دیگری مثل پوشاک یا سایر اجناس هزینه کرد.



طرح جدید کالابریگ الکترونیکی شامل ۹ دهک از افراد جامعه خواهد شد. سه دهک پایین درآمدی در این طرح به ازای هر نفر ۴۰۰ هزار تومان و شش دهک دیگر هم به ازای هر نفر ۳۰۰ هزار تومان کمک هزینه خرید کالاهای اساسی دریافت خواهند کرد. بنابر اعلام معاونت رفاهی وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی، حدود ۱۰ درصد از جمعیت کشور بنابر بررسی نزدیک به ۴۰ شاخص اقتصادی مختلف، در دهک دهم قرار گرفته و مشمول دریافت یارانه نمی‌شوند. البته افرادی که در دهک دهم قرار گرفته‌اند، می‌توانند با مراجعه به سامانه این طرح، درخواست بررسی دوباره شرایط خود را بدهند.

چه کسانی
را در بر می‌گیرد

آمریکا پیش‌تاز توزیع کالابریگ

برنامه کمک به تغذیه مکمل در آمریکا موسوم به SNAP که سال‌هاست به عنوان برنامه «کالابریگ غذا» در آمریکا شناخته می‌شود، کمک‌هایی در اختیار مردم بدون درآمد یا کم‌درآمد این کشور برای خرید مواد غذایی قرار می‌دهد. از سال ۲۰۰۸ تعداد آمریکایی‌هایی که برای کالابریگ غذایی ثبت نام کرده‌اند در مقایسه با پیش از آن ۴۵ درصد افزایش یافته است. بر این اساس، در سال ۲۰۰۸ میلادی تعداد متقاضیان دریافت کالابریگ غذایی در آمریکا رقمی حدود ۳۰٫۸ میلیون نفر بود در حالی که پس از آن این رقم به ۴۶٫۲ میلیون نفر رسید. در آمریکا هم تا سال ۲۰۰۴ از بر گه‌های کاغذی برای این طرح استفاده می‌شد، اما پس از این تاریخ کالابریگ‌های الکترونیکی جای بر گه‌های کاغذی را در این طرح گرفتند.



اسطوره ایرانی

بازی

گرشاسپ گرز ثریت، نیای رستم، پنجه در پنجه دیوان شرور می افکند

دوروز پیش سالروز پایان سرایش شاهنامه فردوسی، بزرگ ترین اثر ادبیات حماسی، کشورمان بود. به همین بهانه در این مطلب می خواستیم بازی ای را معرفی کنیم که با محور این کتاب ساخته شده باشد. اما متأسفانه به غیر از بازی سیاوش که در سال ۹۱ تولید شده بود و مدتی پیش در همین بخش از لینک به معرفی آن پرداختیم، تنها یک ویدئو گیم دیگر وجود دارد که در سال ۸۹ ساخته شده و حال و هوای آن تا حدودی به شاهنامه و اسطوره های آن نزدیک است. بازی «گرشاسپ: گرز ثریت» روایت نبرد یکی از اسطوره های تاریخی کشورمان به نام گرشاسپ است که از نیاکان رستم به شمار می رود. این بازی که در سال ۸۹ تولید شد، در مقایسه با دیگر بازی های ایرانی ساخته شده تا آن سال، چند گام رو به جلو برداشته بود و کیفیت بهتری داشت، اما باز هم باید گفت که نسبت به استانداردهای روز دنیای بازی آن سال هم جای کار زیادی داشت. با وجود این، هنوز هم تجربه آن می تواند لذت بخش باشد، به خصوص که روایت و ماجراهای آن در دل تاریخ اسطوره های کشورمان می گذرد.

لینک

۳شنبه
۲۷ اردیبهشت ۱۴۰۱
۱۴ شوال ۱۴۴۳
شماره ۳۶۶۶

اسطوره های
که خوب
روایت
نمی شوند

(۶)

بازی حول جنگ تن به تن، سکوبازی و اکتشاف صورت گرفته است. در همین بخش، یکی از ضعف های بازی، ناتوانی گیم پلی در روایت کردن داستان است. در واقع با انجام خود بازی به خوبی از داستان آن مطلع نخواهید شد و این روایت نسبتاً بد بازی را می رساند که کل روایت بر دوش راوی خوش صدا بازی یعنی محمدرضا علیمردانی است. البته می توان گفت دواي حل این مشکل، میان پرده ها هستند که از نقاط قوت بازی محسوب می شوند اما با اینکه بسیار دلچسب و ماهرانه ساخته شده اند، نمی توانند بازی را به خوبی روایت کنند.

آوردن روشنایی از لابه لای پرده های سیاهی است. هدف گرشاسپ شکست هیتاسپ و به دست آوردن گرز ثریت است. شخصیت منفی بازی، هیتاسپ برادر قهرمان ما گرشاسپ را به قتل می رساند و حالا همه چیز آماده است برای آغاز یک نبرد خونین. در این بازی شما در نقش گرشاسپ، قوی ترین اسطوره ایرانی، بازی می کنید. در این سفر گرشاسپ قصد دارد تا گرز افسانه ای خود را که متعلق به اجدادش بوده و توسط دیوها ربوده شده است، پس گرفته و انتقام خود را از آن ها بگیرد، سفری که در پایان به فاش شدن اسرار پنهان مهمی منجر می شود. مکانیک اصلی این

سال ها پس از آنکه آژیدهاک به دست فریدون زندانی و در بند شده بود، دیوان شیریر که فرماندهان لشکر تاریکی تحت قدرت آژیدهاک بودند، در مناطق مختلف سرزمین تاریخی خونیرات برانگیختند و علیه مردمانی که در حال برپایی جشن پیروزی ارتش روشنایی بودند شورش را آغاز نمودند. این بازی که بر اساس حماسه اساطیری ایرانی ساخته شده است، روایتگر جنگ حماسی قهرمان اساطیری ایران، گرشاسپ، علیه شیاطین شرور در سرزمین های تاریخی است. گرشاسپ روایت پهلوانی سیستمی است که به فکر تلاش برای نابودی تاریکی و بیرون

دشمنانی
که تکراری
می شوند

سبک به صورت دستی نیست و توسط خود بازی انجام می شود که در بعضی مواقع دچار اختلال می شود اما به طور معمول در جای مناسبی قرار دارد. شما علاوه بر نوار سلامتی، دارای یک نوار خشم هستید که با ضربه زدن به دشمنان پر می شود و با استفاده از آن می توان ضربات ترکیبی را که قدرت بالایی دارند و همین طور هیجان انگیز هستند بر سر دشمنان خود فرود آورید.

حرف را به این دلیل می زنیم که به جز غول مرحله آخر بازی یعنی هیتاسپ که از همه نظر از جمله روند مبارزه، خوب طراحی شده است، بقیه خیلی چالش برانگیز نیستند و حتی فن افزار می توانست شخصیت پردازی بیشتری بین آن ها انجام دهد، چیزی که فقط در مبارزات گرشاسپ با هیتاسپ دیدیم. زاویه دوربین بازی همانند بیشتر عناوین این

کنترل بازی شامل ضربه سریع، ضربه سنگین، دفاع، پرش و غلتیدن به همراه کلید تعامل و تعویض اسلحه است و سازندگان به خوبی توانسته اند آن ها را کاربردی طراحی کنند، به طوری که برای دشمنان سرسخت و هم چنین باس فایت ها باید از همه کلیدها استفاده کنید. حالا که نام باس فایت آمد، خوب است که بگوییم باس فایت های بازی از چیزی که هستند، می توانستند خیلی بهتر باشند. این

گرافیکی
که دلچسب
نیست

وقتی که می گوییم گرافیک جای پیشرفت دارد منظور این نیست که گرافیک بازی بد کار شده است، بلکه جلوه های بصری بازی و دورنماهای محیط و به ویژه مجسمه ها چشم نواز هستند. اما طراحی شخصیت ها و محیط می توانست بهتر هم باشد. البته نباید غافل شد که بازی برای سال ۸۹ است. نکته قابل توجه دیگر دشمنان شما هستند که انواع گوناگونی دارند و همین سبب شده است بازی برای تان

تکراری نشود. مشکل اصلی بازی این است که سعی کرده مانند هم سبک های خود باشد و این موضوع باعث شده است مخاطب نوآوری بسیار کمی را در بازی تجربه کند.

گیم پلی
قابل قبول

گیم پلی یکی از نقاط قوت این بازی است و در حالت معمولی حدود پنج شش ساعت می تواند شمارا درگیر خود کند اما نباید از این غافل شد که گرشاسپ بی شبهات با عناوین هم سبک خود نیست و شباهت هایی در رابط کاربری بازی و روند مراحل و هم چنین سیستم به روزرسانی اسلحه با سایر هم سبک های خود دارد. همان طور که گفتیم، بازی گیم پلی خوبی دارد و مبارزات جذاب و رضایت بخش هستند و با چند موسیقی زیبا و حماسی که به خوبی به بازی نشسته است، همراه است. ولی ممکن است موسیقی در روند بازی کمی برای تان تکراری شود. پلتفرمینگ بازی ساده طراحی شده است و می توانست بهتر هم باشد. البته خلاقیت جالبی که سازنده بازی یعنی «فن افزار» در مراحل بازی انجام داده، که برای پایین آمدن از تنه ی درختان یا دیوارهای بلند باید از موانع مختلفی عبور کرد تا به انتهای آن رسید، قابل توجه است. هم چنین در بازی اندک معماهایی نیز وجود دارد که جالب هستند اما نمی توان گفت که چالش برانگیزند.



سقوط وحشتناک قاتل اتریوم

رمزارز «لونا» تنها در چند ساعت بیش از ۹۹ درصد

از ارزش خود را از دست داد



بازار رمزارزها در هفته‌های گذشته شرایط بد و ریزشی را پشت سر می‌گذارد و قیمت معروف‌ترین ارز این بازار یعنی بیت کوین که هفت ماه پیش و در دوران اوجش به رقم باورنکردنی ۶۳ هزار دلار هم نزدیک شده بود، در روزهای ابتدایی این هفته تا ۲۵ هزار دلار هم سقوط کرد. بیت کوین حدود ۳۷ درصد از ارزش خود را از ابتدای سال جاری میلادی تا حالا از دست داده است. عملکرد سایر ارزهای مجازی هم ضعیف بوده است: اتریوم ۴۴ درصد و دوچ کوین ۵۳ درصد سقوط کرده‌اند. اما تمام این شرایط در مقابل کابوسی که دامن گیر رمزارز لونا شد هیچ است.

+ از عرش به فرش

زمانی لونا با ۲۶ میلیارد دلار ارزش بازار، دهمین رمزارز بزرگ دنیا بود و به آن لقب قاتل اتریوم را داده بودند اما ابتدای این هفته بلاکچین لونا به دلیل ریزش زیاد متوقف شد. لونا توسط گروه Terraform Labs توسعه یافت و در مدت کوتاهی رشد زیادی کرد. بنیاد لونا هم با خریدهای بزرگ بیت کوین خود، همیشه در صدر اخبار رمزارزها بود و هر روز بیش از روز قبل بیت کوین می‌خرید اما ناگهان اوضاع

تغییر کرد و لونا در عرض یک هفته ۹۹/۹۵ درصد سقوط کرد و حالا عملارزشی ندارد. قیمت این ارز که تا یک ماه پیش حدود ۱۲۰ دلار برآورد می‌شد، هنگام تهیه این مطلب به ۰/۰۰۰۰۳۸ دلار رسیده و عملاً دیگر هیچ ارزشی ندارد.

+ طلایی که خاکستر شد

شاید زمانی که ارزش لونا به کمتر از ۱۰ دلار ریزش کرد خیلی‌ها فکر می‌کردند حالا دیگر وقت خرید این ارز است و بد نیست کمی از این ارز دیجیتال بخرند اما واقعیت این بود که لونا تنها در حال سقوط بود و دیر یا زود قیمت آن صفر می‌شد. به نظر نمی‌رسد آینده‌ای برای لونا وجود داشته باشد. حتی اگر وجود داشته باشد هم به این زودی‌ها محقق نمی‌شود. همه بازار لونا روزگاری بیش از ۲۶ میلیارد دلار ارزش بازار داشت، اما حالا حدود ۲۵۰ میلیون دلار ارزش بازار دارد و برای برگشت این ارز دیجیتال دیگر خیلی دیر شده است.

+ آینده لونا و بازار رمزارزها

تیم توسعه این ارز دیجیتال هنوز پای کار ایستاده و شکست را اعلام نکرده است. با وجود

تمام مشکلات، دو کون، خالق بنیاد لونا، در توییت به کاربران اطمینان داده که مشکلات برطرف خواهد شد. او در توییت خود نوشت: می‌دانم که ۷۲ ساعت گذشته برای تمام شما بسیار سخت بوده است. بدانید که من مصمم هستم تا با شما برای برطرف کردن این بحران همکاری کنم و ما با کمک یکدیگر از آن خارج خواهیم شد.

اما به نظر می‌رسد که دیگر از دست هیچ کس کاری برنمی‌آید و لونا به درس عبرتی برای فعالان بازار رمزارزها تبدیل شده است.

در مجموع هم به نظر می‌رسد که بازار رمزارزها که زمانی به یک فضای رؤیایی و پرسود برای سرمایه‌گذاری تبدیل شده بود و افراد در آن شاهد سودهای مناسبی بودند، در ماه‌های گذشته روی دیگر خود را به سرمایه‌گذاران نشان داده است تا آن‌ها بدانند هیچ بازار سرمایه‌گذاری‌ای وجود ندارد که همیشه رو به صعود و سودآور باشد. ورود به بازار رمزارزها هم مانند هر بازار مالی دیگری به تخصص و شناخت کافی نیاز دارد و اگر بدون مشورت با افراد متخصص یا مطالعه کافی به آن وارد شوید، در درازمدت نباید سودهای چشمگیری انتظار داشته باشید.

لینک +

۳شنبه
۲۷ اردیبهشت ۱۴۰۱
۱۴۴۳
شماره ۲۶۶۶

(۷)

رمز عبور را فراموش کنید!

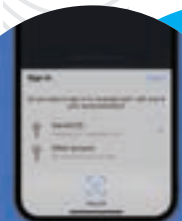
+ بارها این وعده را که دیگر نیازی به حفظ رمز عبور نداریم شنیده‌ایم. اما دنیای فناوری در آخرین تلاش‌ها به رمزهای یکبارمصرف یا تأیید دومرحله‌ای برای ورود به حساب‌های کاربری رسیده است. اما این بار گوگل، مایکروسافت و اپل در بیانیه مشترکی که به ندرت به صورت سه‌جانبه منتشر

می‌کنند، وعده پذیرش استاندارد Fido و آینده‌ای بدون رمز عبور را داده‌اند. در این پروتکل «کلیدهای عبور» جایگزین نام‌های کاربری و گذرواژه‌ها می‌شوند. کلیدهای عبور مستقیماً روی تجهیزات مورد استفاده کاربران ذخیره می‌شوند و تنها زمانی در وبسایت‌ها و پنجره‌های عبور وارد می‌شوند که کاربر از طریق یک سلفی یا بررسی بیومتریک احراز هویت شود. در این بیانیه آمده است کاربران همان‌طور که روزانه تلفن‌های همراه و تبلت‌های خود را بارها و بارها از طریق اثر انگشت، پین‌کد و با فناوری تشخیص چهره بازگشایی می‌کنند، وارد وبسایت‌ها و حساب‌های کاربری خود می‌شوند. در این رویه جدید از کاربران در برابر حملات فیشینگ در مقایسه با شیوه‌های ارسال پیامک محافظت می‌شود. سه غول دنیای فناوری وعده داده‌اند از سال ۲۰۲۳ استفاده عمومی از استاندارد فیدورا آغاز کنند. اهمیت بیانیه‌ی مشترک سه شرکت فناوری در آن است که کاربران فضای مجازی دیگر نیازی به ایجاد حساب کاربری مجزا در پروتکل فیدو و بازگذاری اطلاعات شخصی ندارند و می‌توانند مستقیم وارد شبکه جدید شوند.

پایان سه دهه همکاری فیفا و EA

+ شرکت هنرهای دیجیتال (Electronic Arts) و زیرمجموعه ورزشی آن (EA Sports) به زودی به سه دهه همکاری خود با فدراسیون جهانی فوتبال (FIFA) پایان می‌دهد. بر این اساس نسخه ۲۰۲۳ بازی معروف فیفا با عنوان تجاری EA SPORTS FC عرضه خواهد شد. طراحان

شرکت EA مدعی شدند در پلتفرم جدیدی که برای عرضه بازی طراحی شده است، فرصت‌های تازه‌ای برای نوآوری، خلاقیت و رشد در زمینه بازی‌های ورزشی تدارک دیده شده است. همچنین شرکت اعلام کرده به دلیل قراردادهای طولانی مدت با سازمان‌های لیگ انگلستان، ایتالیا، اسپانیا، آلمان، ایالات متحده و اتحادیه فوتبال اروپا (یوفا) ظاهر بازی و ترکیب بازیکنان همچنان شبیه گذشته باقی خواهد ماند. فیفا نیز در بیانیه‌ای اعلام کرده حق تولید و انتشار نسخه FIFA ۲۳ را به EA داده است تا آخرین تغییرات جام جهانی قطر را به فوتبال دوستان عرضه کند اما در حال مذاکره با شرکت‌های دیگر است تا FIFA ۲۰۲۴ جدید و متفاوتی را در دو سال آینده به گیمرها ارائه دهد. در این بیانیه به هواداران اطمینان داده شده که تنها نسخه باکیفیت و اصیلی که دارای ویژگی‌های بازی محبوب هواداران رشته فوتبال است با برند FIFA عرضه خواهد شد. در حال حاضر شرکت EA حق تولید و انتشار بازی‌های فوتبال آمریکایی، هاکی، گلف و فرمول یک را نیز در اختیار دارد اما فیفا بیشترین درآمد را نصیب این شرکت می‌کند.



fido

۹۰



۹۰

رونمایی از لوکس ترین شاسی بلند برقی بنز

خودرو و فناوری

مرسدس بنز EQS نخستین خودرو آلمانی که به فناوری خودران سطح ۳ مجهز شده است



خواهد کرد. این محصول، EQS ۵۸۰ نام دارد و همراه سیستم دو دیفرانسیل ۴MATIC، سرعت گیری صفر تا صد کیلومتر بر ساعت ۴٫۱ ثانیه خواهد داشت. شارژ باتری های EQS با برق شهری، حدود ۱۱ ساعت زمان می برد اما، به کمک شارژرهای DC، تنها ۳۵ دقیقه زمان لازم خواهد داشت تا ۸۰ درصد ظرفیت خود را تکمیل کند و مسافتی حدود ۶۰۰ کیلومتر را بپیماید. از دیگر ویژگی های در نظر گرفته شده برای این خودرو، تجهیز آن به فناوری خودران سطح ۳ است. البته این فناوری به صورت اختیاری است و خریداری می تواند با پرداخت مبلغی حدود ۵ هزار دلار، خودرو را به این فناوری مجهز کند. این فناوری قادر است در شرایط عادی، کنترل تمام بخش های خودرو را برعهده بگیرد. البته این به معنای رانندگی تمام و کمال خودرو نیست، زیرا این سامانه تا سقف سرعت ۶۰ کیلومتر بر ساعت عمل می کند. در چنین شرایطی که در شرایط عادی به ترافیک های شهری ارتباط دارد، وظایفی همچون حرکت بین خطوط، رعایت فاصله با خودرو جلو و پیش گیری از تغییر جهت خطرناک، به سامانه خودران محول می شود.

نورپردازی ویژه است. حفره نسبتاً بزرگ طرفین سپر نیز طرح کلی مرسدس بنز S کلاس ۲۰۲۱ را یادآوری می کند. در نمای پشت، شباهت چندانی بین EQS و S کلاس دیده نمی شود اما چراغ های پیوسته در عقب، حالتی شبیه به محصولات آئودی و بسیاری دیگر خودروسازان مشهور را تداعی می کند. بدنه سدان برقی مرسدس بنز، سبک طراحی کوپه دارد و از نمای جانبی، متقارن به نظر می رسد. سقف با شیب ملایم تا انتهای صندوق کشیده شده و نمای آیرودینامیک EQS را تقویت کرده است. در فضای داخل اتاق، داشبورد تمام دیجیتال با نمایشگر هاپیراسکرین وجود دارد که البته یک آپشن سفارشی خواهد بود. خریدار می تواند مدل ساده تر همراه نمایشگر ۱۲٫۳ اینچ یا ۱۷٫۷ اینچ روی داشبورد و پنل دیجیتال ۱۲٫۳ اینچ انتخاب کند. نسخه پایه، دارای نمایشگر ۱۲٫۸ اینچ با ساختار عمودی، مشابه مرسدس بنز S کلاس خواهد بود. باتری ۱۰۸٫۷ کیلووات ساعتی، یکی از مهم ترین تجهیزات فنی مرسدس بنز EQS محسوب می شود و رانندگی تا شعاع حرکتی ۷۷۰ کیلومتر را ممکن کند. این خودرو در سری نخست تولید، با دو نوع پیش رانه عرضه خواهد شد. نسخه پایه با نام EQS ۴۵۰+، ۳۲۹ اسب بخار قدرت و ۵۵۰ نیوتن متر گشتاور دارد اما مدل قوی تر، ۵۱۶ اسب بخار و ۸۲۸ نیوتن متر فراهم

حدود ۹ سال از رونمایی تسلا مدل S می گذرد. این محصول اولین سدان لوکس برقی با تیراژ بالا محسوب می شود و هم چنان در خط تولید حضور دارد. تسلا مدل S نقش مهمی در تحریک خودروسازان برتر جهان داشت تا سرمایه گذاری روی مدل های برقی را افزایش دهند. احتمالاً اگر تسلا تأسیس نمی شد، طراحی و تولید خودروهای مثل پورشه تایکان و مرسدس بنز EQS نیز به تأخیر می افتاد. اما حالا همه خودروسازهای بزرگ دنیا در مسیر رقابت برای ساخت خودروهای برقی قرار دارند و در همین زمینه، به تازگی مرسدس بنز EQS، لوکس ترین سدان برقی خودروساز آلمانی با شعاع حرکتی ۷۷۰ کیلومتر، داشبورد تمام دیجیتال، فناوری خودران سطح ۳ و شتاب صفر تا صد کیلومتر بر ساعت ۴ ثانیه معرفی شد. مرسدس بنز EQS در نمای روبه رو شباهت زیادی به کراس اورهای برقی قبلی بنز یعنی EQA و EQC دارد اما جذاب تر و چشمگیرتر است. نور LED روشنایی روز برای EQS سرتاسر چراغ های اصلی و جلوپنجره را پوشش می دهد. جلوپنجره EQS مثل داشبورد تمام دیجیتال و هاپیراسکرین این خودرو، حالتی پیوسته و خلاقانه دارد. این بخش، علاوه بر نشان تجاری مرسدس بنز در وسط، دارای صدها ستاره سه پر با

لینک

۳شنبه
۲۷ اردیبهشت ۱۴۰۱
۱۴ خرداد ۱۴۴۳
شماره ۳۴۴۴

لینک

ضمیمه روزنامه شهرآرا
صاحب امتیاز:
شهرداری مشهد
مدیرعامل:
سیدمثم موسوی مهر
سردبیر:
ارژنگ حاتمی
دبیر ضمیمه:
علیرضا وفايي نیا



اسکن کنید

منبع: Motor1.com

استخراج گران اینستاگرام

برنامه هایی که به شما کمک می کنند
پست های اینستاگرامی را ذخیره کنید

شبکه اجتماعی اینستاگرام یکی از محبوب ترین برنامه های موبایلی در کشورمان به شمار می رود، اما اینستاگرام اجازه دانلود مستقیم محتوای سایر صفحات را به کاربران خود نمی دهد. اگرچه با اسکرین شات گرفتن از تصاویر، می توان به راحتی این مشکل را برطرف کرد اما برای دسترسی به فایل های ویدئویی یا نسخه با کیفیت تصاویر باید به سراغ ابزارهای اختصاصی رفت. تا امروز برنامه های مختلفی برای دانلود محتوای این شبکه اجتماعی ساخته شده اند که به شما امکان ذخیره کردن عکس یا فیلم های به اشتراک گذاشته شده در آن را می دهند. در این مطلب، تعدادی از بهترین نمونه های این برنامه ها را معرفی می کنیم.



برنامه Repost for Instagram - Regrann در میان بهترین برنامه های دانلود فیلم و عکس از اینستاگرام برای اندروید قرار دارد و توانسته است با بیش از ۱۰ میلیون نصب و حدود ۵۰۰ هزار رأی، امتیاز تحسین برانگیز ۴٫۸ را از کاربران دریافت کند. تمامی امکانات پایه برنامه به صورت رایگان در دسترس قرار دارد، اما توسعه دهنده اشاره کرده است که به دلیل فاز آزمایشی، ممکن است برخی باگ ها در محصول دیده شود. این برنامه امکان افزودن واترمارک جهت رعایت حقوق ناشر اثر را به صورت اختیاری پیش روی کاربران خود قرار می دهد. هم چنین نیازی به وارد کردن اطلاعات کاربری یا ثبت نام جهت بهره مندی از ویژگی های گفته شده وجود ندارد. تنها ممکن است تبلیغات داخلی آن برای برخی افراد آزاردهنده به نظر برسد.



Repost for Instagram - Regrann



FastSave

برنامه FastSave از دیگر عناوین محبوبی است که در فهرست بهترین برنامه های دانلود فیلم و عکس از اینستاگرام جای دارد. این عنوان ظاهری شبیه مرورگرها دارد و کاربران می توانند پس از وارد کردن لینک پست مورد نظر خود، آن را روی حافظه داخلی دستگاه ذخیره کنند. هم چنین محدودیتی برای تعداد موارد دریافتی نیز در نظر گرفته نشده است. با این برنامه می توان چندین ویدئو و تصویر را به صورت هم زمان دریافت کرد، اما متأسفانه قابلیت پشتیبانی از دانلود استوری ها را ندارد. اگرچه این اپ بیش از ۵۰ میلیون دانلود را در گوگل پلی به ثبت رسانده است و به خوبی می تواند وظیفه خود را انجام دهد، ولی به دلیل نمایش تبلیغات بسیار زیاد و پاپ آپ های آزاردهنده، امتیاز آن با گذشت زمان کاهش محسوسی داشته است.



اپلیکیشن Saver Reposter یکی از عناوینی است که قابلیت های نسبتاً پیشرفته تری در مقایسه با دیگر برنامه های دانلود فیلم و عکس از اینستاگرام ارائه می دهد. نه تنها می توان از این برنامه برای ذخیره کردن تصاویر و ویدئوها استفاده کرد بلکه امکان کپی کردن کپشن پست ها و هشتگ های آن را هم فراهم می سازد. برنامه Saver Reposter تنها برای دستگاه های اندرویدی منتشر شده است و خبری از نسخه iOS آن نیست.



Saver Reposter

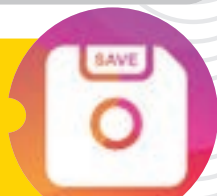


Repost: For Instagram

اگر به دنبال یکی از بهترین برنامه های دانلود فیلم و عکس از اینستاگرام برای آیفون یا آیپد با قابلیت های پیشرفته هستید، بهتر است به سراغ اپلیکیشن Repost: For Instagram بروید که به صورت رایگان در دسترس علاقه مندان قرار گرفته است. این عنوان مانند رقبای خود، توانایی ذخیره آفلاین و پست کردن مجدد محتوای موجود در اینستاگرام را دارد و از انواع موارد مثل پست ها، استوری ها، ریلز، IGTV پشتیبانی می کند. البته برنامه Repost: For Instagram تنها به ذخیره محتوای لینک ها محدود نمی شود و می توان از آن برای دانلود تصاویر و ویدئوها از حساب های کاربری خصوصی هم استفاده کرد. البته این کار تنها پس از وارد کردن نام کاربری و رمز عبور اینستاگرام و دسترسی به پروفایل شما امکان پذیر خواهد بود. کپی کردن خودکار کپشن ها در کلیپ بورد یکی دیگر از ویژگی های این برنامه است.



برنامه QuickSave for Instagram نه تنها می تواند مانند سایر برنامه های این مطلب برای دریافت محتوا از اینستاگرام مورد استفاده قرار گیرد، بلکه برخلاف رقبای قابلیت ویرایش تصاویر و ویدئوها را هم برای کاربران خود به ارمغان آورده است. فیلترها و ابزارهای استاندارد متنوع و ویرایش از جمله مواردی هستند که در این برنامه مشاهده خواهید کرد. QuickSave for Instagram از رابط کاربری مناسبی بهره مند شده است که استفاده از آن آسان تر می کند. سرعت دانلود فایل ها درون آن هم به میزان قابل قبولی است و به راحتی قادر به دریافت IGTV خواهد بود.



QuickSave for Instagram