

اخبار

اتصال ۱۵۰ روستا به فیبرنوری

در دولت چهاردهم

مجری طرح توسعه ارتباطات روستایی در گزارشی از فعالیت این حوزه در ۱۰ روز اول فعالیت دولت چهاردهم، از اتصال ۶۹۹ روستا به اینترنت پرسرعت خبر داد. به گزارش «ایران»، نیک محمد بلوچ زهی افزود: در این مدت همچنین بیش از ۱۵۰ روستا به شبکه فیبرنوری متصل شده‌اند. وی با اشاره به اینکه ۴۱۸ کیلومتر فیبرنوری روستایی نیز در این مدت در سطح ۱۰ استان کشور مورد بهره‌برداری قرار گرفته است، افزود: بیشترین روستاهای توسعه داده شده با ۹۴ روستا در استان کرمان قرار دارد.

ورود غیرقانونی آیفون‌های مسافری به فروشگاه‌های آنلاین

درحالی‌که عرضه تجاری آیفون‌های تازه رجیسترشده از سوی سازمان همتا غیرمجاز اعلام شده، برخی ازفروشگاه‌های آنلاین با قیمت‌های نجومی، اقدام به عرضه این مدل تلفن همراه کرده‌اند.

به گزارش تسنیم، یکی از فروشگاه‌های آنلاین، آیفون ۱۶ و آیفون ۱۶ پرومکس را به فهرست محصولات بخش نیروی انسانی متخصص در این فروشگاه آنلاین، مدل پایه آیفون ۱۶ با ظرفیت ۱۲۸ گیگابایت، ۸۵ میلیون تومان قیمت دارد. آیفون ۱۶ پرومکس ۲۵۶ و ۵۱۲ گیگابایتی نیز به ترتیب ۱۴۱ و ۱۶۱ میلیون تومان قیمت خورده‌اند. پیش از این، چنین محصولاتی به عنوان گوشی کارکرده در این فروشگاه آنلاین به ثبت رسیده بودند و اکنون عبارت «کارکرده» از نام محصولات حذف شده است. با توجه به اینکه هنوز ثبت سفارش رسمی واردات آیفون‌های جدید آغاز نشده، به نظر می‌رسد این محصولات به صورت مسافری وارد کشور شده و سر از فروشگاه‌های آنلاین درآورده‌اند. سازمان همتا به کاربرانی که اقدام به ثبت گمرکی و رجیستری آیفون ۱۶ مسافری کرده‌اند، هشدار داده است این مدل گوشی‌ها به صورت غیرتجاری و بدون کارنتی رسمی وارد کشور شده‌اند و در صورت استفاده تجاری، مسدود خواهند شد. پیگیری‌ها نشان می‌دهد با وجود گذشت یک ماه از مصوبه دولت همچنان زیر ساخت لازم برای ورود تجاری آیفون ۱۳ به بالا فراهم نشده و هم‌اکنون هیچ سفارشی در این خصوص ثبت نشده است. در صورت مجاز شدن ثبت سفارش، در مدت کم‌تر از یک هفته، امکان عرضه آیفون ۱۳ به بالا برای واردکنندگان میسر خواهد شد.

باید اول اقتصاد فیلترشکن‌ها را زد

عزت‌الله ضرغامی، عضو شورای عالی فضای مجازی در شبکه ایکس نوشت: همه حوزه‌های فعالیت بشری، اقتصاد مخصوص به خودشان را دارند. ولی در هیچ کجای دنیا اقتصاد فیلترشکن نداریم. لذا پیش‌نیاز حل فیلترشکن، زدن زیرمیز اقتصاد آن است. به گزارش «ایران»، وی افزود: ارائه خدمات مورد نیاز عموم، سرعت بالا و ارزانی سکوهای داخلی، امکان رقابت را بهتر می‌کند. حق انتخاب مردم را به رسمیت بشناسیم.

دنیای روبات‌ها

روباتی که ویروس‌ها را می‌گیرد

دانشمندان دانشگاه ایلینویز آمریکا موفق به ساخت یک روبات چهار انگشتی شده‌اند که با الهام از پنجه پرنندگان و دست انسان ساخته شده و قادر است ویروس‌ها را به چنگ بیاورد.

به گزارش ایسنا، پژوهشگران برای ساخت این نانو روبات از DNA استفاده کرده‌اند. این نانو روبات می‌تواند ویروس کرونا را به دام انداخته و از آن برای تشخیص سریع و حساس استفاده کند. حتی می‌تواند مانع از ورود ذرات ویروسی به سلول‌ها شود تا آنها را از لوله کند. دست نانوروباتیک NanoGripper می‌تواند برای تعامل با ویروس‌های دیگر یا شناسایی نشانگرهای سطح سلولی برای دارورسانی هدفمند مانند درمان سرطان، برنامه‌ریزی شود. این انگشتان، حاوی مناطقی به نام آنتی‌آمراهای DNA هستند که به طور ویژه برنامه‌ریزی شده‌اند تا به اهداف مولکولی متصل شوند و برای رساندن دقیق دارو به بیماران عمل کنند.

کاهش

عکاسی یک کاوشگر از «عطارد»



کاوشگر اروپایی ژاپنی «بی‌کلمبو»، طی پنجمین پرواز کمک‌گرانشی خود عکس‌های شگفت‌انگیزی از سیاره عطارد گرفته است.

این کاوشگر اول دسامبر پنجمین پرواز از شش پرواز برنامه‌ریزی‌شده خود را از نزدیک سیاره عطارد انجام داد. کاوشگر در این پرواز ۲۰۰ برابر دورتر از سیاره نسبت به پرواز پیشین خود بود که طی آن ۱۶۵ کیلومتری سطح عطارد قرار داشت. با وجود فاصله بیشتر در پرواز اخیر، کاوشگر بار دیگر توانست یک عکس وهم‌آور از عطارد بگیرد که در آن به تنهایی در تاریکی فضا می‌درخشد. این کاوشگر در سال ۲۰۰۸ با موشک «آریان ۵» (Ariane 5) برای یک سفر هشت‌ساله پرتاب شد و در یک مدار به دور عطارد قرار گرفت. طرح اولیه مأموریت، ورود بی‌کلمبو به مدار عطارد در دسامبر ۲۰۲۵ بود اما کاوشگر دچار مشکلاتی در رانشگر شد که سرعت کار آن را کاهش داد و قرار است نوامبر ۲۰۲۶ در مدار عطارد قرار بگیرد.

با حمایت معاونت علمی

گزارش خبری

میترا جلیلی

دبیر گروه فناوری

معاون علمی، فناوری و اقتصاد دانش بنیان رئیس جمهور در اولین نشست خبری خود از طراحی دستیار هوشمند برای رئیس جمهور خبر داد و یادآور شد: هم‌زمان در حال طراحی این دستیار هوشمند برای رئیس جمهور هستیم.

حسین افشین در این نشست با اشاره به ظرفیت بالای ایران در بخش نیروی انسانی متخصص و تلاش معاونت علمی ریاست جمهوری برای توسعه زیرساخت مورد نیاز توسعه هوش مصنوعی یادآور شد: پس از تأمین زیرساخت، نوبت به بحث سیستم عامل

(سکو) می‌رسد که ما در حال طراحی سیستم عامل بومی هوش مصنوعی در یکی از دانشگاه‌های کشور هستیم. وی افزود: نسخه آزمایشی این سیستم عامل تا ۶ ماه آینده و نسخه کامل آن تا یک سال دیگر ارائه و همه حمایت‌های معاونت علمی، بر این سکو صورت خواهد گرفت.

معاون علمی رئیس جمهور افزود: در حال حاضر یک تیم ۷۰ نفره از اساتید متخصص برای طراحی این سکو کار می‌کنند که البته این شروع کار است. دنظر داریم دستیار هوش مصنوعی برای رئیس جمهور طراحی و تدوین کنیم که بتواند در همه حوزه‌ها داده‌ها را بگیرد و در اختیار رئیس جمهور قرار دهد و حتی بتواند نظر کارشناسی هوشمند ارائه دهد.

افشین در ادامه گفت: هم‌زمان برای هر یک از وزرا و معاونان رئیس جمهور نیز یک دستیار هوش مصنوعی

تدوین می‌شود که بتواند هم قوانین و آیین‌نامه‌ها و هم مسائل مربوط به تولید را از داده‌ها استخراج کند و حتی در تصمیم‌گیری‌ها نیز پیشنهادهای بدهد.

ایجاد شهر میکروالکترونیک ۱۴۰۴ تا ۱۴۰۶

معاون علمی رئیس جمهور در این نشست خبری، تأمین زیرساخت را یکی از بایدهای توسعه هوش مصنوعی دانست و یادآور شد: باید در بحث میکروالکترونیک و تولید تراشه‌های ویژه هوش مصنوعی فعال شویم. افشین در ادامه با اشاره به پروژه ملی سهند، گفت: تلاش ما این است که در قالب این پروژه، از تولید ویفر سیلیکونی با گرید ۹ که پیش‌نیاز تولید تراشه‌های هوش مصنوعی است حمایت کنیم و به زیرساخت‌های عمیق برسیم. وی با اشاره به اینکه ما در آغاز راه هوش مصنوعی قرار داریم و

رئیس جمهور صاحب دستیار هوش مصنوعی می‌شود



دنظر داریم دستیار هوش مصنوعی برای رئیس جمهور طراحی و تدوین کنیم که بتواند در همه حوزه‌ها داده‌ها را بگیرد و در اختیار رئیس جمهور قرار دهد و حتی بتواند نظر کارشناسی هوشمند ارائه دهد

از فعال شدن پروژه قطار ملی خبر داد که بیش از یک دهه بر زمین مانده بود. افشین یادآور شد: این مگاپروژه اکنون به معاونت علمی ریاست جمهوری منتقل شده و منابع خوبی هم برای آن تأمین شده است. برای شروع ۳۰ میلیون دلار سرمایه تأمین شده و شهرداری نیز یک همت به این پروژه اختصاص داده است. وی یادآور شد: در این مسیر از توان دانش‌بنیان‌ها و قانون جهش دانش بنیان‌ها استفاده

کرده‌ایم.

افشین با بیان اینکه تا پایان سال جاری ۲ رام قطار ۷ واگنه وارد ناوگان حمل و نقل تهران می‌شود و در حال حاضر ساخت اولین رام آن انجام شده و تست‌های آن نیز با موفقیت صورت گرفته است، یادآور شد: ۵ هزار کیلومتر راه‌بری تست هم با موفقیت انجام شده است. معاون علمی رئیس جمهور همچنین از آغاز پروژه دوم قطار ملی برای اصفهان، تبریز و مشهد خبر داد.

شرکت «فیلیس»، به‌طور غیرمنتظره‌ای از این شرکات کنار کشید. این اقدام که به‌عنوان خیانت از آن یاد شد، سوئی را در موقعیتی دشوار قرار داد. کوتاراکي در ادامه به مخالفت‌های داخلی با ادامه کار این کنسول در شرکت سوئی هم اشاره کرد و گفت: اکثر مدیران با ورود به دنیای بازی‌های ویدیویی مخالف بودند. حتی شرکت‌های بازیسازی ژاپنی نیز فکر می‌کردند طراحی بازی‌های سه‌بعدی غیرممکن است و ما را به شکست محکوم می‌دانستند. با وجود این چالش‌ها، اولین نسخه «پلی استیشن» روز ۳ دسامبر ۱۹۹۴ در ژاپن عرضه شد و تنها چند ماه بعد در بازارهای غربی نیز در دسترس قرار گرفت. مدیرعامل سوئی در آن زمان، نوریو اوهاگا، یک خلبان با تجربه بود که دائم به دنبال یک طراحی جدید برای دسته‌های بازی و کنترل‌ر آن بود. در نهایت هم مثلث، دایره، ضربدر و دکمه‌های مربعی برای کنسول پلی استیشن طراحی شد که در طول سال‌ها تغییر چندانی نداشته است.

تکمیل ساخت پلی استیشن

شرکت «فیلیس»، به‌طور غیرمنتظره‌ای از این شرکات کنار کشید. این اقدام که به‌عنوان خیانت از آن یاد شد، سوئی را در موقعیتی دشوار قرار داد. کوتاراکي در ادامه به مخالفت‌های داخلی با ادامه کار این کنسول در شرکت سوئی هم اشاره کرد و گفت: اکثر مدیران با ورود به دنیای بازی‌های ویدیویی مخالف بودند. حتی شرکت‌های بازیسازی ژاپنی نیز فکر می‌کردند طراحی بازی‌های سه‌بعدی غیرممکن است و ما را به شکست محکوم می‌دانستند. با وجود این چالش‌ها، اولین نسخه «پلی استیشن» روز ۳ دسامبر ۱۹۹۴ در ژاپن عرضه شد و تنها چند ماه بعد در بازارهای غربی نیز در دسترس قرار گرفت. مدیرعامل سوئی در آن زمان، نوریو اوهاگا، یک خلبان با تجربه بود که دائم به دنبال یک طراحی جدید برای دسته‌های بازی و کنترل‌ر آن بود. در نهایت هم مثلث، دایره، ضربدر و دکمه‌های مربعی برای کنسول پلی استیشن طراحی شد که در طول سال‌ها تغییر چندانی نداشته است.

آینده گیم در دست واقعیت مجازی

کوتاراکي که اکنون مدیریت یک شرکت در حوزه هوش مصنوعی و روباتیک را برعهده دارد، پیش‌بینی کرده است که آینده بازی‌های ویدیویی به سمت «بازی‌های ابری» و «واقعیت مجازی» پیش خواهد رفت. وی تأکید کرد: ما وارد عصری می‌شویم که همه چیز از زبان گرفته تا زمان و فضا، قابل محاسبه خواهد بود. این پیشرفت‌ها نه تنها در دنیای بازی بلکه در حوزه‌هایی مانند پزشکی و هنر نیز تحولی اساسی ایجاد خواهد کرد.

ممنون که بازی کردی

پلی استیشن در بیانه‌های با عنوان «ممنون که بازی کردی»، به مناسبت سی‌امین سالگرد تأسیس این شرکت، طرفدارانش را خطاب قرار داد. در این بیانه با اشاره به سفر ۲۰ساله این کمپانی و خلق داستان‌هایی جذاب در این مسیر، از کاربران پلی استیشن به دلیل این تجربیات جالب، تشکر شده و آمده است: ما دوستی‌های جدیدی بوجود آوریم و معنای بازی را دوباره تعریف کرده‌ایم از اینکه بخشی

از سفر ما بوده‌اید، متشکریم. ما بدون شما نمی‌توانستیم این کار را انجام دهیم و به همین مناسبت جوایزی نیز برای شما در این روز بزرگ در نظر گرفته‌ایم. از خدماتی که توسط سوئی به مناسبت ۳۰سالگی پلی استیشن ارائه شده، می‌توان به اشتراک رایگان پلاس پریمیو ۲۰ماهه اشاره کرد. یکی دیگر از کارهای جالبی که سوئی به مناسبت ۳۰سالگی پلی استیشن انجام داده، ارائه نسخه‌های محدودی از کنسول PS5 Pro با طرح رنگی قدیمی است که می‌توان آن را ادای احترام به اولین کنسول PS این کمپانی دانست. تنها ۱۲ هزار و ۳۰۰ عدد از این کنسول‌های شماره‌دار برای خرید در سطح جهانی در دسترس مشتریان خواهد بود بنابراین علاقه‌مندان بپرواقص پلی استیشن یا کلکسیونرها می‌توانند با شرکت در قرعه‌کشی، شانس خود را برای خرید این کنسول بیازمایند. با خرید این پلی استیشن، لوازم جانبی هم در اختیار دوستداران پلی استیشن قرار می‌گیرد. از این لوازم جانبی می‌توان به برخی کنترل‌های بیسیم، جلد کنسول برای دیسک درایو، استند عمودی، محافظه اصلی اتصال کابل به کنترلر پلی استیشن، برجسب، گیره کاغذ و پوستر پلی استیشن اشاره کرد. این جوایز از ۱۰ تا ۲۳ دسامبر در اختیار بازیکنان برخی کشورها قرار می‌گیرد که البته نام ایران در میان آنها نیست. بازیکنان دراتریش، قبرس، جمهوری چک، دانمارک، فرانسه، آلمان، یونان، مجارستان، ایرلند، لوکزامبورگ، هلند، نروژ، پرتغال، اسلواکی، اسلونی، آفریقای جنوبی، اسپانیا، سوئد، سوئیس، امارات متحده عربی، انگلستان، ایالات متحده آمریکا، تایوان، سنگاپور، کبره و مالزی می‌توانند با شرکت در قرعه‌کشی، این خدمات را دریافت کنند. همچنین سوئی ۷۸ساله از بازی‌های جدید پلی استیشن خبر داد که از آنها می‌توان به Seekr، بخش عکس گرفتن را فعال کنند. این ابزار شرایط اطراف را به صورت یک فایل صوتی برای فرد نابینا بخش و توصیف می‌کند. به عنوان مثال، نشانه صوتی ممکن است بگوید که دو نفر در ساعت ۱۲ شما روی یک نیمکت نشسته‌اند. این ابزار، هم‌اکنون با قیمت حدود ۷۷۰ دلار در آمریکا به فروش می‌رسد.

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

کوتاراکي، مبتکر ژاپنی ۷۴ ساله پلی استیشن، در اوایل دهه ۹۰ میلادی، بازی‌های ویدیویی بیشتر به‌عنوان سرگرمی کودکان شناخته می‌شدند و تصاویر سه‌بعدی به‌کلی غیرممکن به‌کلی غیرممکن به نظر می‌رسیدند

سفر ۳۰ساله گیمرها با پلی استیشن

گزارش

آزوبک‌ها

خبرنگار

پلی استیشن (PS) به‌عنوان یکی از محبوب‌ترین‌های دنیای بازی، حالا دیگر ۳۰ ساله شده است و به مناسبت این روز، شرکت سوئی سازنده این کنسول بازی ویدیویی خانگی، خدماتی ویژه به گیمرها ارائه داده تا بتواند هم کاربران قدیمی خود را وفادارتر کند و هم موفق به جذب گیمرهای بیشتری برای بازی بریستر پلی استیشن شود.

از شکست و جدایی تا درخشش در بازار گیم

اما پلی استیشن چه زمانی متولد شد و خاستگاه آن کجاست؟ در پاسخ باید گفت که ساخت این کنسول از سال ۱۹۸۸ با همکاری سوئی و نینتندو آغاز شد ولی به

دلایلی تا ۳ دسامبر ۱۹۹۴ به بازار وارد نشد. در ۳ دسامبر برای اولین بار این کنسول در ژاپن تولید و راهی بازار شد اما مسئولان شرکت سوئی همواره نگران شکست این طرح بزرگ بودند. مردم ژاپن به سختگوشی معروفند



خواهد داشت. همچنین اپل شاید از آپید ایر جدید با تراشه M۳ رونمایی کند که این آپید احتمالاً مچک کیبورد را کنار بگذارد و با فرم فکتور جدیدی شبیه آیفون ۱۴ از راه برسد. همچنین آیفون SE ۴ شاید اولین آیفونی باشد که مودم ۵G ساخت اپل را دارد و البته مانند سایر محصولات جدید اپل، این گوشی نیز به پورت USB-C مجهز خواهد بود. اخبار حاکی از آن است که به احتمال زیاد «مک‌بوک ایر M۳» هم اوایل ۲۰۲۵ رونمایی شود و به غیر از ارتقا در بخش تراشه و رم، چندان تفاوتی با مدل M۳

کند، ممکن است به تراشه A۱۸ مجهز شده باشد. شنیده‌ها حکایت از آن دارد که اپل مدل جدید AirTag از آن نیز با تراشه جدیدتر، اوایل ۲۰۲۵ عرضه خواهد کرد. هرچند به نظر می‌رسد اپل از ارائه محصولاتی مانند مک استودیو و مک پرو تا اواسط ۲۰۲۵ صرف‌نظر کرده اما پنجمین محصولی که ممکن است کمپانی اپل بهار ۲۰۲۵ عرضه کند، نمایشگر خانه هوشمند خواهد بود. انتظار می‌رود این نمایشگر ۶ اینچی، قیمت چندانی نداشته باشد و هم روی دیوار و هم روی پایه مخصوص خودش نصب شود.

تازه‌های فناوری

دانشمندان موفق به ساخت ابزار هوشمندی با نام Seekr برای افراد نابینا شده‌اند که همچون یک دستیار همراه، موقعیت مکانی و محیط اطراف را برای آنها بازگو می‌کند.

سال‌هاست که افراد کم بینا و نابینا از عصای سفید برای عبور از خیابان‌ها و راهروها و مسیرها استفاده می‌کنند اما این عصای نوآیند می‌تواند موانع موجود را به کاربران اطلاع دهد یا اتفاقات اطراف را برایشان روایت کند؛ موضوعی که مورد توجه سازندگان این ابزار هوشمند قرار گرفته است. این ابزار را می‌توان با گیره به لباس فرد نابینا متصل کرد تا به عنوان یک فناوری کارآمد به آنها کمک کند. ابزار Seekr توسط یک استارت‌آپ هنگ کنگی با نام Vidi Labs طراحی و ساخته شده است تا دید افراد نابینا را نسبت به جهان باز کند. «توروز بازه» مدیر آزمایشگاه‌هایی که این دستیار هوشمند را طراحی کرده است، می‌گوید: ایده طراحی و ساخت دستگاه در سال ۲۰۲۰ با همه‌گیری

استارت‌آپ‌ها دید نابینایان را باز می‌کنند



کرونا آغاز شد. در بحران کرونا نگران پدر بزرگ کم بینای خود بودم که به دلیل بیماری، مجبور به حفظ فاصله اجتماعی با همسایگان و مردم بود و به خاطر مشکلات بینایی، این فاصله برایش دردآورتر شده بود زیرا نمی‌توانست در محیط بیرون با افراد ارتباطی برقرار کند. به همین دلیل تصمیم به ساخت چنین دستگاهی گرفتم تا این معضل برطرف شود و بتوانم دید گسترده‌ای از دنیای اطراف به پدر بزرگم بدهم. او به چنین دستگاهی نیاز داشت تا با وجود حفظ فاصله ایمن، با دنیای بیرون تعامل برقرار کند. این دستگاه مجهز به دوربین