

هیتاچی ساخت انبوه

برچسب «آی سی» با استاندارد جهانی را آغاز می‌کند

شرکت ژاپنی هیتاچی قصد دارد که در سال جاری میلادی برای نخستین بار در جهان کار ساخت انبوه برچسب‌های نوین «آی سی» با استاندارد جهانی را آغاز کند.

بر پایه گزارش روزنامه اقتصادی نیهون کیزای در روز دوشنبه، با این فناوری نوین ای سی این امکان وجود دارد که از فاصله سه متری، اطلاعات مربوط به ۱۰۰ برچسب را خواند و شناسایی کرد.

شرکت هیتاچی در آغاز برنامه دارد که ماهانه دو میلیون دستگاه از این برچسب «آی سی» را تولید کند. این برچسب نوین‌ای سی دارای ۱۵/۴ سانتیمتر طول و ۱/۳۰ سانتیمتر پهنا می‌باشد که آتن هم در آن گنجانده شده است. شرکت هیتاچی قصد دارد که هر یک از این برچسب‌های آی سی را به نرخ پنج‌پن بی بفروش برساند که نصف نرخ برچسب‌های ای سی کنونی این شرکت است. این برچسب نوین «آی سی» به دلیل اینکه بزرگ می‌باشد، نه بروی خود کالا بلکه بر روی کارت‌ن آن چسبانده خواهد شد. از این برچسب‌ای سی قرار است که برای آسانتر کنترل کردن کالا در انبارها استفاده شود. در فناوری کنونی برچسب‌های آی سی هیتاچی (میو چیپ) که طول ضلع‌های آن ۰/۳۰ میلیمتر است، از فاصله ۳۰سانتیمتری می‌توان اطلاعات ۱۰۰۰ برچسب را خواند. اما به دلیل اینکه استاندارد آن جهانی نیست از این فناوری تنها در ژاپن استفاده می‌شود.

موش‌های بی سیم مایکروسافت در راه هستند

مقامات شرکت مایکروسافت از طراحی و ساخت موش‌های بی سیم خبر دادند.

به گزارش سایت ایتالیایی، KATAWEBو ویژگی‌های این موش‌های بی سیم کیفیت بالا و سهولت استفاده در مکان‌هایی همانند هاپیما است. متخصصان شرکت مایکروسافت در سال ۲۰۰۶ تصمیم دارند که انواع مختلفی از این موش‌های بی سیم را در مدل‌های مختلف به بازار عرضه کنند. نوعی از این موش‌های بی سیم OPTICALاست که برای رایانه‌های همراه طراحی و ساخته شده است.

مقامات این شرکت نیز اعلام کردند که طرح دیگری از این موش‌ها با نام ۵۰۰۰ WIRELESS LASER MOUSE را تا اواخر ماه سال میلادی جاری روانه بازار می‌کند. قیمت این موش‌های بی سیم و ارتقا یافته حدود ۲۹ دلار اعلام شده است. این موش‌ها نوع ارتقا یافته موش‌های OPTECALقبلی شرکت مایکروسافت است.

اکنومیست پیش‌بینی کرد: کاهش شش درصدی فروش رایانه تا سال ۲۰۱۰

واحد اطلاعات اقتصادی اکنومیست در تازه‌ترین گزارش خود پیش‌بینی کرد: بازار جهانی فروش رایانه شخصی در سال ۲۰۰۶ و سال‌های پایانی دهه جاری میلادی، رشد ۱۰/۵ درصدی خواهد داشت که در این میان بازارهای نوپا باید کاهش تقاضا در برخی بازارهای پیشرفته مانند ژاپن و آمریکا را جبران کنند.

به گزارش ایسنا، در گزارش واحد اطلاعات اقتصادی اکنومیست آمده است: در سال ۲۰۰۵، خرید و فروش جهانی رایانه شخصی، شاهد رشد ۱۶/۴ درصدی بود که علت اصلی آن پایین‌بودن قیمت‌ها و تقاضای چشمگیر برای خرید لپ‌تاپ بوده است اما برای سال‌های منتهی به سال ۲۰۱۰ این روند رشد با کاهش همراه خواهد بود.

درباره بازار رایانه آمریکا نیز پیش‌بینی شده است، فروش رایانه شخصی در این کشور، به پنج سال آینده ۵/۷ درصد رشد داشته باشد باشد. در این میان بدترین بازار جهانی از لحاظ فروش رایانه را ژاپن خواهد داشت که دلیل اصلی آن می‌تواند گرایش مردم این کشور برای خرید رایانه‌های قابل حمل باشد. اکنومیست در ادامه گزارش خود آورده است: دورنمای بازار فروش گوشی تلفن همراه نیز این گونه است که رشد فروش تلفن همراه با کاهش محسوسی همراه خواهد بود و نرخ رشد بازار گوشی از ۱۷ درصد در سال ۲۰۰۵، به ۱۱ درصد در سال ۲۰۰۶ کاهش خواهد یافت؛ علاوه بر آن، کاهش حجم فروش تلفن همراه با توجه به گسترش ضریب نفوذ آن در سراسر جهان تا پایان دهه جاری ادامه خواهد یافت. با این حال، تقاضای جهانی برای خرید پیشرفته‌ترین گوشی‌های تلفن همراه که قادر به چک کردن ایمیل، دانلودن موسیقی، پخش برنامه‌های تلویزیونی و دریافت و ارسال پیام هستند، همچنان استمرار خواهد یافت.

براساس این گزارش، شرکت‌های نوکیای فنلاند، موتورولای آمریکا، LG و سامسونگ کره جنوبی همچنان بزرگ‌ترین شرکت‌های بزرگ جهان در زمینه ساخت و تولید گوشی تلفن همراه تا پایان سال ۲۰۱۰ خواهند بود.

۴۵ درصد طرفداران بازی‌های رایانه‌ای در آمریکا به اینترنت مراجعه می‌کنند

براساس جدیدترین نظرسنجی‌های انجام شده، ۴۰ درصد شهروندان بزرگسال آمریکا، برای انجام بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی اشتیاق فراوانی داشته و در این میان مردها، جوانان و کودکان بیشترین تمایل را برای انجام چنین بازی‌هایی دارند.
به گزارش خبرگزاری دانشجویان، براساس نتایج این نظرسنجی که ازسوی خبرگزاری آسوشیتدپرس انجام شد، از میان افرادی که خود را طرفدار جدی بازی‌های رایانه‌ای می‌دانستند، ۴۵ درصد اعلام کردند که از طریق اینترنت به انجام این بازی‌ها اقدام می‌کنند. نتایج این نظرسنجی همچنین نشان می‌دهد حدود یک سوم طرفداران بازی‌های رایانه‌ای در آمریکا، سال گذشته بیش از ۲۰۰ دلار برای انجام این بازی‌ها از طریق اینترنت هزینه کردند، این در حالی است که کمتر از یک چهارم آنان از طریق اینترنت به بازی رایانه‌ای اقدام می‌کنند. بر اساس این گزارش، ۴۲ درصد از بازی‌کنندگان اینترنتی در آمریکا، در هفته و به طور متوسط چهار ساعت صرف بازی‌های رایانه‌ای می‌کنند. همچنین یک نفر از هر شش نفر این افراد نیز در هفته، بیش از ۱۰ ساعت به انجام بازی‌های اینترنتی مشغول است و حدود ۱۱ درصد از بازی‌کنندگان اینترنتی در آمریکا، هفته‌ای ۵۰۰ دلار، برای انجام بازی‌های مورد علاقه خود هزینه می‌کنند.



وزیرارتباطات:

بخش عمده‌ای از فعالیت‌های مربوط به کارت سوخت به وزارت ارتباطات سپرده شد



فرصت‌های دیگر برای پست بانک دانست و خاطرنشان کرد: از آنجا که بخش عمده‌ای از فعالیت‌های مربوط به کارت سوخت به وزارت ارتباطات سپرده شده است، پست بانک نیز به عنوان مجموعه‌ای در این وزارتخانه می‌تواند بخش کوچکترین بی‌توجهی، این دفاتر زیان‌ده می‌شود، اما برای جلوگیری از این امر باید با سایر بانک‌ها مانند بانک کشاورزی هماهنگ شده و از منابع مالی آن‌ها استفاده و خدماتی را به نایب آن‌ها انجام داد.
سلیمانی همچنین کارت سوخت و بازار الکترونیک ایران را از جمله

مجبور بودند این پهنای باند را از شرکت‌های ICP دریافت کنند؛ امر این مشکلات زیادی را برای آن‌ها فراهم می‌آورد، اما طی مذاکراتی که انجامن با مسولان شرکت فناوری اطلاعات و مخابرات انجام داد، قرار شد تا از این پس ISPها، پهنای باندند ۲ مگ خود را از آن‌ها دریافت کنند.

وی در ادامه با اعلام این که تعرفه‌های مخابرات در سال

جدید، تغییری نکرده است، گفت: تعرفه‌ها نسبت به سال

گذشته تغییری نکرده، در حالی که قرار بود هر سال تعرفه‌ها کاهش پیدا کنند؛ تصمیم جدی مسولان برای پایین آوردن قیمت اینترنت تا توجه به پایین نیامدن تعرفه‌ها، فشار زیادی را به شرکت‌ها وارد می‌کند، زیرا هزینه تمام تجهیزات افزایش پیدا کرده است.

راه اندازی پایگاه شناسایی مراجعات اینترنتی نقض آزادی‌های افراد است

یک عضو هیات علمی دانشگاه معتقد است: از بعد ارتباطی، هرآنچه که به محدود شدن آزادی‌های شهروندان منجر شود، غیرقانونی است.

علی اصغر کیا در گفت‌وگو با ایسنا، با اشاره به طرح راه‌اندازی پایگاه اطلاعاتی فیلترینگ کشور، اظهار داشت: با آغاز به‌کار و راه‌اندازی این پایگاه با قابلیت شناسایی مراجعات کاربران اینترنت، به نوعی آزادی‌های فردی محدود شده و به حریم افراد تجاوز می‌شود؛ این در حالی است که در جامعه دانیایی محور، اطلاعات به عنوان یکی از فاکتورهایی مهم و حساس محسوب می‌شود و در واقع دولت‌ها به دنبال ایجاد یک نوع انحصار اطلاعاتی هستند؛ این حقی است که آن‌ها برای خود تعریف کرده‌اند.

این مدرس دانشگاه در ادامه با تأکید بر این که حکومت‌ها به دنبال ایجاد یک نوع جامعه نظارتی هستند، گفت: با راه‌اندازی پایگاه اطلاعاتی فیلترینگ و شناسایی مراجعات اینترنتی، به طور طبیعی باید شاهد

بسترهای لازم برای حرکت به سمت دولت الکترونیکی در ایران وجود ندارد

محصولات مایکروسافت تا حدود ۹۰ درصد، سوخته محسوب می‌شود و بدون نتیجه خاصی هزینه و انرژی صرف شده به هدر رفته است.

پورفرخنی با بسیان این‌که زیرساخت‌های سخت‌افزاری مورد نیاز این طرح توسط شرکت مخابرات ایران و برای استفاده در دوایر دولتی تهیه شده است، گفت: علی‌رغم وجود سیستم اتوماسیون و نیز سیستم اداری بدون کاغذ در اکثر ادارات دولتی، این امکانات بدون استفاده مانده است، چراکه فرهنگ‌سازی در این زمینه صورت نپذیرفته است.

او افزود: در کشور ما علی‌رغم الزام تمامی کارکنان از پایین‌ترین تا بالاترین رده‌ها برای گذراندن دوره‌های آموزشی، هنوز تفکر خدمت‌رسانی نوین و اعتماد به دولت الکترونی‌ک در سطح مدیران ارشد جایگاهی ندارد.

بزرگ و پویا و در یک چارچوب قانونمند از این فرصت جهت تأمین منابع خود استفاده کند.

وی با اشاره به توسعه دفاتر ICTروستایی، افزود: حضور در روستاها و مناطق کوچک مستلزم ریسک‌پذیری است، زیرا در صورت کوچکترین بی‌توجهی، این دفاتر

زیان‌ده می‌شود، اما برای جلوگیری از این امر باید با سایر بانک‌ها مانند بانک کشاورزی هماهنگ شده و از منابع مالی آن‌ها استفاده و خدماتی را به نایب آن‌ها انجام داد.
سلیمانی همچنین کارت سوخت و بازار الکترونیک ایران را از جمله

مجبور بودند این پهنای باند را از شرکت‌های ICP دریافت کنند؛ امر این مشکلات زیادی را برای آن‌ها فراهم می‌آورد، اما طی مذاکراتی که انجامن با مسولان شرکت فناوری اطلاعات و مخابرات انجام داد، قرار شد تا از این پس ISPها، پهنای باندند ۲ مگ خود را از آن‌ها دریافت کنند.

تعارفه‌های مخابرات برای شرکت‌ها به‌رغم وعده‌ها، در سال جدید تغییری نداشت

دبیر انجمن کارفرمایان شبکه‌های اینترنتی گفت: شرکت‌های ISP می‌توانند پهنای باند زیر ۲ مگ خود را از شرکت فناوری اطلاعات و مخابرات دریافت کنند که این امر به پایین آوردن قیمت اینترنت کمک شایانی خواهد کرد.

علی رضا علمی در گفت‌وگو با ایسنا، اظهار داشت: در گذشته، شرکت‌های ارایه‌دهنده خدمات اینترنتی که پهنای باند

علی‌رغم بالاترین رقم تعداد کاربران اینترنت

رتبه پایین ضریب نفوذ اینترنت ایران در میان کشورهای منطقه

متعلق به ازبکستان است.
شمار کاربران این کشور در نخستین سال قرن بیست و یکم، هفت هزار و ۵۰۰ نفر بود و اکنون پس از گذشت پنج سال، با رشد بیش از ۱۱ هزار درصدی، به ۸۸۰ هزار نفر رسیده و ضریب نفوذ کنونی خود را به ۳/۳ درصد رسانده است که این رشد در دنیا نیز بی سابقه بوده است.
پاکستان با پنج هزار درصد، بوتان با چهار هزار درصد و آذربایجان با سه هزار درصد افزایش تعداد کاربر، از رشد قابل ملاحظه‌ای برخوردار بودند و کمترین رشد نیز با ۸۳ درصد مربوط به ژاپن بوده است که دلیل آن اشیاع زود هنگام این کشور در سال ۲۰۰۰ است؛ پنج سال پیش، ژاپن با در اختیار داشتن ۴۷ میلیون کاربر، بزرگ‌ترین مجموعه اینترنتی آسیا به شمار می‌رفت.
سهم این کشور از کل تعداد کاربران آسیا، ۲۳ درصد است، در حالی که سهم هند ۱۴ درصد و کره جنوبی ۹ درصد برآورده شده است.
از لحاظ ضریب نفوذ اینترنت، ایران، به همراه عربستان سعودی در رتبه هجدهم آسیا و از نظر جمعیت اینترنتی در کنار پاکستان در مکان دهم آسیا قرار دارد. میزان ۲/۱ درصد از کل کاربران آسیا ایرانی هستند و ایران در پنج سال گذشته، در میان کشورهای آسیایی، ششمین رشد تعداد کاربر را پس از کشورهای ازبکستان، میانمار، پاکستان، بوتان و آذربایجان داشته است.
به‌طور کلی از میان جمعیت شش میلیارد و ۴۹۹ میلیون نفری کره زمین، تعداد یک میلیارد و ۲۲ میلیون نفر که معادل ۱۵/۷ درصد از کل جمعیت را تشکیل می‌دهد، کاربر اینترنت هستند.

رعایت نشدن قانون کپی‌رایت به متولیان امر برمی‌گردد

یک مدرس دانشگاه گفت: تولیدکنندگان نرم‌افزار جایی برای پیگیری حقوق خود ندارند و کپی‌رایت نرم‌افزار باید تبعات قانونی داشته باشد.

سیدامیر نایینی در گفت‌وگو با ایسنا، اظهار داشت: رعایت نشدن قانون کپی‌رایت به متولیان امر برمی‌گردد. متأسفانه با توجه به این‌که قانونی در این زمینه وجود دارد، اما هنوز هیچ ارگانی آن را رعایت نکرده است و بسیاری از نهادهای دولتی هم نرم‌افزارهای داخلی را بدون رعایت قانون کپی‌رایت استفاده می‌کنند.

وی تصریح کرد: قانون کپی‌رایت باید در همه موارد رعایت شود؛ این امر به کاهش فاصله ایران با سایر کشورها در صنعت ITکمک می‌کند. در حال حاضر ما در بسیاری از جهات جزو کشورهای دارای تکنولوژی محسوب نمی‌شویم، که شاید یکی از دلایل آن باشد که قانون کپی‌رایت داخل کشورمان رعایت نمی‌شود.

به این سمت وجود ندارد.

وی با اشاره به بالا رفتن میزان رضایتمندی مردم در صورت استفاده از

IT، در مناسبات روزمره، خاطرنشان کرد: حرکت به سمت فناوری اطلاعات نیازمند تأمین زیرساخت‌های

تامین نیروی الکتریکی

شبکیه مصنوعی با نانوباتری

جمعی از محققان آزمایشگاه ملی سنندیا به سرپرستی رمپ بخشی از تیم تحقیقاتی متشکل از دانشمندان رشته‌ها و موسسات مختلف را تشکیل می‌دهند که در حال تحقیق برای ساخت نوعی نانوباتری هستند.

به گزارش جدیدترین شماره ماهنامه فناوری نانو، این نانوباتری را می‌توان برای تأمین نیروی لازم برای شبکیه مصنوعی در چشم کاشت.

مرکز ملی طراحی زیست تقلیدی نانوساختارها وابسته به دانشگاه ایلی نویز ایده‌های تحول‌گرایانه را در زمینه کاربرد نانوداروها اجرا کرده و وظیفه طراحی، مدل‌سازی، و ساخت و تولید ابزارهای نانوپزشکی مبتنی بر حامل‌های یون طبیعی و مصنوعی را برعهده دارد.

در واقع این حامل‌ها پررئین‌هایی هستند که حرکت یون‌ها را در غشای سلول‌های زنده کنترل می‌کنند. در قدم نخست این مرکز باید ابزارهایی جهت تولید نیروی الکتریکی مورد نیاز طراحی کند این ابزارها یا همان زیست باتری‌ها در مجموعه وسیعی از ابزارهای کاشتنی که اولین آن شبکیه مصنوعی است و هم اکنون محققان دانشگاه کالیفرنیا ی جنوبی مشغول ساخت آن می‌باشند به کار خواهد رفت.

این شبکیه مصنوعی و نانوباتری همراه آن در تصحح انواع مشخصی از بیماری‌های چشمی به نام MACULAR DEGENERATION مورد استفاده قرار خواهد گرفت.

هم اکنون دانشمندان سعی دارند با توجه به ناقل‌های خاصی که در مارماهی برق دار یافتند و با استفاده از مدل‌سازی‌های چند مقیاسی چگونگی رفتار ناقل را درک و پیش‌بینی کنند.

به نظر آنها این اطلاعات درک بهتری از چگونگی ایجاد طبیعی نیروی الکتریکی در موجودات زنده را موجب می‌شود و در نهایت از این اطلاعات می‌توان در طراحی و ساخت نانوباتری‌ها استفاده کرد. محققان در نهایت با جمع‌بندی نتایج حاصل از نرم‌افزارها، الگوریتم‌ها و طراحی‌های انجام شده و نیز دانش به دست آمده از طریق مدل‌سازی و برگزایی کارگاه‌ها، کنفرانس‌ها و سمینارها و همکاری‌های مشترک سعی دارند تا به نتیجه‌ای قابل قبول دست یابند. هدف نهایی تمامی این دانشمندان گردآوری مجموعه‌ای از اعمال زیستی در ابزارهای جدید است به طوری‌که بتوان با استفاده از این ابزارهای قابل کاشت بدن بیماری‌ها را درمان کرد.

بازار نرم‌افزاری‌های ذخیره‌ای رشد یافته است

تحقیقات نشان می‌دهد که در طی سال‌های اخیر بازار نرم‌افزارهای ذخیره‌ای از رشد خیره‌کننده‌ای برخوردار بوده است.

به گزارش سایت ایتالیایی KATAWEB بر این اساس بازار جهانی نرم‌افزارهای ذخیره‌ای STORAGE SOFTWAREاز رشد ۲/۴ میلیارد دلاری برخوردار شده است. بدین ترتیب روند رشد بازار جهانی نرم‌افزارهای ذخیره‌ای طی ۹ماهه سال ۲۰۰۵متوالی بیش از ۱۰ درصد بوده است.

این روند حاکی از رشد و رونق بازار نرم‌افزارهای ذخیره‌ای در جهان است که از رونق مناسبی برخوردار بوده است.

بازار نرم‌افزارهای تکنیری نیز در سه ماهه پایانی سال ۲۰۰۵ بیش از ۲/۷درصد رشد داشته است. در سال جاری نیز این روند ادامه پیدا کرده بطوریکه کارشناسان پیش‌بینی کردند که بازار نرم‌افزارهای ذخیره‌ای از رشد چشم‌گیری برخوردار خواهند بود. بر اساس پیش‌بینی‌های صورت گرفته رشد بازار نرم‌افزارهای ذخیره‌ای در سه ماهه نخست سال ۲۰۰۶ نسبت به سه ماهه نخست سال ۲۰۰۵ حدود ۲۰ درصد رشد داشته است. کارشناسان میزان رشد بازار نرم‌افزار ذخیره‌ای STORAGE SOFTWAREرا که معادل ۹/۹میلیارد دلار در سال گذشته بود به ۱۲/۶ درصد در سال جاری اعلام کردند.

فناوری‌های نوین همدست توسط شرکت‌های ژاپنی

شرکت‌های برتر ژاپنی در زمینه توسعه فناوری‌های جدید همدست‌ها با یکدیگر به رقابت خواهند پرداخت.

به گزارش سایت ایتالیایی KATAWEBاین شرکت‌ها شامل میتسوبیسی، شارپ و فوجینسو است.

شرکت‌های یاد شده در زمینه توسعه ترکیب پرانزده یک هسته‌ای LSIو

سیستم‌های نرم‌افزاری عملکرد با یکدیگر به رقابت می‌پردازند. این شرکت‌ها اظهار امیدواری کرد که بتوانند در نیمه دوم سال مالی ۲۰۰۷ این فناوری را توسعه دهند و قابلیت‌های جدید را مانند حمایت از فناوری‌های HSPDA و EDGE توسعه کامل سیستم عملکرد و درایوها را صورت دهند. همکاری شرکت‌های ژاپنی سبب می‌شود که نیاز به توسعه سیستم‌ها به‌طور جداگانه برای شرکت‌های شارپ، میتسوبیسی فراهم سازد. همچنین این همکاری بر کاهش هزینه و وقت در جهت توسعه همزمان، امکان صرف زمان و منابع بیشتر را در هدست‌ها فراهم می‌کند.

آغاز به کار بزرگترین نمایشگاه سرگرمی‌های الکترونیکی

نمایشگاه سرگرمی‌های الکترونیک EZ از فردا در سالن همایش‌های لوس آنجلس (LACC) آغاز به کار می‌کند.

در نمایشگاه امسال ۴۰۰ شرکت‌کننده محصولات بازی‌های کامپیوتری و سرگرمی‌های دیجیتالی ۱۷۵ شرکت را از ۹۰ کشور جهان به معرض نمایش می‌گذارند. این نمایشگاه در مساحتی بالغ بر ۵۴۰ هزار متر مربع آخرین محصولات کامپیوتری و الکترونیکی را به نمایش می‌گذارد و همه ساله صدها هزار نفر از آن بازدید به عمل می‌آورند.

در حدود دو سوم شرکت‌کننده‌های سال جاری اعلام کرده‌اند که محصولات جدید خود را در تعطیلات اسمال به بازار ارایه خواهند کرد ولی بازدیدکنندگان اسمال حداقل با هزار بازی کامپیوتری روبه‌رو می‌شوند که تاکنون آن‌را ندیده‌اند. در حدود نیمی از شرکت‌کنندگان اعلام کرده‌اند که بین یک تا دو محصول جدید را برای پلت‌فرم‌های دسنتی ارایه خواهند کرد. یازده درصد از محصولاتی که امسال در این نمایشگاه ارایه می‌شود توسط کارگردانان هالیوود، بازیگران، موسیقی دانان، فیلمنامه‌نویسان و سایر افراد سرشناس تولید شده است. در حالی که بخش عمده محصولات ارایه شده در این نمایشگاه با هدف جلب نوجوانان تولید شده این نمایشگاه به افراد زیر ۱۸ سال اجازه ورود به این نمایشگاه را نمی‌دهد.