تشخیص محتویات غذا با اسکنر

دانشمندان اسکنر مولکولی به نام SCiO ارائه داده‌اند که می‌تواند محتوای غذاها را شناسایی کند و میزان کالری آن را به کاربر نشان دهد.به گزارش ایسنا، این ابزار از طیف‌سنجی جرمی مورد کاربرد در آزمایشگاه‌ها استفاده می‌کند اما تا حد زیادی مینیاتوری شده و به گوشی هوشمند متصل می‌شود. طیف‌سنج‌های قابل‌حمل دیگری نیز در این حوزه ارائه شده‌است اما این نخستین نمونه‌ای است که به عنوان ابزاری مصرفی ارائه می‌شود. سامانه SCiO مجهز به طیف‌سنجی نزدیک مادون قرمز از یک منبع نوری است که از یک حسگر نوری برای شناسایی ساختار مولکولی مواد بهره می‌برد و با تحلیل‌کردن طیف نوری هر نشانگر خاص می‌تواند ماهیت مولکول‌های موجود در یک ماده را تشخیص دهد. این ابزار به کاربران امکان اسکن‌کردن مواد غذایی را می‌دهد و به طور مثال می‌تواند میزان کالری موجود در میوه را تعیین کند. محققان امیدوارند این اسکنر مولکولی قابل‌حمل، دارای طیف وسیعی از کاربردها باشد و از آن بتوان برای تعیین محتوای دقیق غذاها یا حتی اسکن‌کردن ترکیب لباس و جواهر استفاده کرد.

جولان بازی‌های خارجی در بازار فناوری ایران

سوسن صادقی

کارشناسان فناوری به زبان هشدار خبر داده‌اند که ۹۵درصد بازی‌های بازار غیر مجاز است آنها تأکید می کنند که وقتی این همه بازی‌های غیر مجاز در بازار وجود دارد، چگونه می‌توانیم انتظار داشته باشیم بازی‌های تولید داخل به فروش برسد. حال این سؤال مطرح است که آیا واقعاً در بازار این میزان بازی‌های خارجی وجود دارد که مانع کسب و کار تولیدکنندگان داخلی شده است؟ قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای این خبر را تأیید کرده و می‌گوید ۹۰ درصد بازی‌های موجود در بازار خارجی و غیرمجاز هستند.

■ **افزایش بازی‌های غیر مجاز**

«طبق تحقیقاتی که بنیاد مذکور در سال ۹۲ انجام داده و بعد از مقایسه با حجم بازی‌هایی که برای آنها مجوز صادر شده به این نتیجه رسیدیم که ۹۰ درصد بازی‌های موجود در بازار غیرمجاز هستند.»

حسن کریمی قدوسی، قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، میزان درصد اعلام شده درباره فروش بازی‌های غیر مجاز در بازار را تایید کرده و می‌گوید: «حدود ۴ماهی است که بحث نظارت بر بازار با کمک نیروی انتظامی آغاز شده است تا این بازی‌ها از بازار جمع شود. جمع‌آوری بازی‌های غیرمجاز از سطح بازار هدف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای است که این کار با کمک نیروی انتظامی در حال انجام است و خوشبختانه در حال حاضر ۸۵ درصد ویترین مغازه‌های فروش بازی‌ها، خالی از بازی‌های غیر مجاز است.»

محمد عرفان رستمی بازی ساز معتقد است متأسفانه بازی‌های غیرمجاز زیادی در بازار وجود دارد و به صورت غیرمجاز هم به فروش می‌رسد. رستمی می‌افزاید: «علت اینکه خیلی از بازی‌ها غیرمجاز شناخته و به فروش می‌رسد این است که محدودیت‌های زیادی از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای بازی‌ها تعریف شده است و از آنجا که بعضی از بازی‌های خارجی صحنه های پراز خشونت دارد براحتی مجوز فروش برای آنها صادر نمی‌شود بالطبع به صورت غیر مجاز در بازار به فروش می‌رسد.» این بازی ساز می‌گوید: «مبارزه‌ای که در این زمینه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آغاز کرده به نظر م جوابگوی بازار نخواهد بود و بهتر است مقداری از هزینه‌ای که برای جمع کردن این بازی‌ها از بازار می‌شود را روی کیفیت و تبلیغات تولید بازی‌های داخلی هزینه کنند تا تولیدات داخلی بیشتر از گذشته به فروش برسد. فکر می‌کنم با این روش است که می‌توان کاربرها را از خرید بازی‌های خارجی دور و به سمت بازی‌های داخلی نزدیک کرد.»

عماد رحمانی مدیرعامل یک شرکت بازی ساز نیز صحبت‌های رستمی را تأیید کرده و با بیان اینکه به نظر می‌رسد بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای حجم زیادی از بازی‌های خارجی را غیرمجاز اعلام کرده است به «ایران» می‌گوید: « البته بنیاد حق دارد برای فروش بازی‌های رایانه‌ای که مسائل اخلاقی و مذهبی را رعایت نکرده‌اند، محدودیت‌های سختی اعمال کند و با کمک نیروی انتظامی جلوی فروش آنها را به دلیل جلوگیری از هرگونه آسیب جدی به کودکان، نوجوانان و جوانان بگیرد اما صادر نکردن مجوز برای بازی‌هایی که در آنها صحنه‌های خشونت وجود دارد، باعث شده افراد سودجو بیشتر این نوع از بازی‌ها را به صورت غیرمجاز به‌فروش برسانند.»

■ **رقابتی نا برابر**

«فروش بازی‌های غیر مجاز به بازی سازها از جهت تولید و به ناشران برای فروش، ضربه می‌زند و اجازه رقابت به هر دو قشر را نمی‌دهد.»

عماد رحمانی عضو هیأت رئیسه صنف بازی‌های رایانه‌ای با بیان این مطلب به «ایران» می‌گوید: « قیمت بازی‌های داخلی با خارجی تفاوت زیادی دارد. بازی‌های خارجی خیلی ارزانتر از بازی‌های تولید داخل است و می‌توان آنها را با یک یا دو هزار تومان از بازار تهیه کرد در حالی که قیمت بازی داخلی حداقل چند برابر بازی خارجی است بنابراین بازار نامتوازنی در بحث قیمت و حتی کیفیت محصول وجود دارد بنابراین کاربر به سمت خرید بازی‌های خارجی با قیمت مناسب‌تر و کیفیت بهتر، می‌رود و در این میان نیز سودجویان به صورت غیر مجاز محصولات خارجی را در بازار به فروش می‌رسانند.»

رحمانی معتقد است باید بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در صدور مجوز برای فروش بازی‌ها زیاد سختگیری نکند و در همین باره صنف بازی‌های رایانه‌ای، پیشنهادی به شورای عالی فضای مجازی، شورای عالی انقلاب فرهنگی و بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای داده است تا صادرکردن مجوز فروش برای بازی‌های خارجی را کمی تغییر دهند.

رحمانی می‌گوید: «صنف بازی‌های رایانه‌ای نیز اعتقاد دارد که باید خط قرمزها را در صدور مجوز به بازی‌های خارجی رعایت کرد و بازی‌هایی که خط قرمزهایی مانند توهین به مقدسات و شئونات اخلاقی رعایت نشده باشد، قطعاً نباید مجوز گرفته و در بازار توزیع شود اما اینکه یک بازی تنها به خاطر وجود خشونت در برخی صحنه‌ها یا سابقه یک شرکت تولیدکننده (به استثنای رژیم اسرائیل) مجوز فروش داده نشود، به مسأله فروش غیرمجاز در بازار دامن می‌زند.»

رحمانی با اشاره به نبود قانون کپی رایت در کشور به «ایران» می‌گوید: همچنین باید به تولید داخل یارانه اختصاص داده شود. معمولاً بازی‌های داخلی با نصف کیفیت در دنیا تولید می‌شوند ولی با ۵ برابر قیمت به دست کاربر و مخاطب می‌رسد بعد چه انتظاری داریم که محصولات داخلی خریدار داشته باشد ولی اگر یارانه به این صنعت اختصاص یابد در تولید و فروش محصولات داخلی بهبود نسبی حاصل خواهد شد.» البته در این میان حسن کریمی، قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای به بحث مهمتری در خصوص جلوگیری از خرید بازی‌های غیر مجاز در بازار تأکید می‌کند که آن مسأله «فرهنگسازی» است.

قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌گوید: « متأسفانه در جامعه فرهنگ استفاده و خریداری نکردن کپی باب نشده است. همین مسأله در خصوص فیلم‌های ایرانی هم مطرح بود. ولی چاره کار این است که باید این فرهنگ غلط را در جامعه عوض کرد.»

کریمی قدوسی بهترین راهکار برای تغییر فرهنگ غلط خرید کپی محصولات فرهنگی را انجام کارهای فرهنگی و تبلیغ در صدا و سیما و دیگر کانون‌های تبلیغاتی مختلف در کشور می‌داند. کریمی می‌افزاید: «می‌توانیم با استفاده از تبلیغات در سطح شهر و از طریق رادیو و تلویزیون روی حرکت‌های ایجابی کار کنیم. البته انجام شدن کارهای تبلیغی نیز هزینه می‌خواهد. از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای چند بار با صدا و سیما و رادیو تعامل کردیم تا تیزرهایی که تهیه کرده بودیم را برای فرهنگسازی پخش کنند تعدادی از آنها پخش شد ولی متأسفانه تعداد زیادی از آن تیزرها را پخش نکردند درصورتی که این شیوه یکی از راه‌های خوب فرهنگسازی است.»

قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای معتقد است خانواده‌ها هم باید در خرید بازی‌ها خیلی مراعات کنند و هر بازی را برای بچه‌های خود خریداری نکنند. وی می‌افزاید: «خانواده‌ها اگر هم بازی خارجی را برای فرزندان خود تهیه می‌کنند، حداقل بر بازی‌های آنها نظارت داشته باشند. متأسفانه غالب خانواده‌ها به هیچ وجه بربازی‌های فرزندان خود نظارت نمی‌کنند و فکر می‌کنند چون صرفاً بازی است، بنابراین آسیب جدی به فرزند آنها وارد نمی‌کند. اما واقعیت این است که اکثر بازی‌های غیر مجاز دارای مسائل غیر اخلاقی هستند و به فرزندان آنها آسیب‌های جدی وارد می‌کند.»

نبود قانون کپی رایت در ایران، سختگیری صدور مجوز برای بازی‌های خارجی، نبود توازن قیمت بین بازی‌های داخلی و خارجی، اختصاص ندادن یارانه به تولیدکنندگان، نبود فرهنگ صحیح در استفاده از بازی‌ها و... دلیل مشکلات بازی سازهای داخل ایران است. برای تولید و فروش بیشتر بازی‌های داخل و خرید نکردن بازی‌های خارجی از سوی کاربرها همه نیاز به برنامه‌ریزی درست و حمایت دارد بنابراین امید می‌رود مسئولان امر به این موضوع توجه کرده و جاده تولید و فروش بازی‌های داخلی را برای بازی سازهای کشورمان هموار کنند و سد راه فروش بازی‌های غیرمجاز در بازار شوند.

نیم نگاه

■ حسن کریمی قدوسی، قائم مقام بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای: طبق تحقیقاتی که بنیاد در سال ۹۲ انجام داده و بعد از مقایسه با حجم بازی‌هایی که برای آنها مجوز صادر شده به این نتیجه رسیدیم که ۹۰ درصد بازی‌های موجود در بازار غیرمجاز هستند

■ محمد عرفان رستمی بازی ساز: علت اینکه خیلی از بازی‌ها غیرمجاز شناخته و به فروش می‌رسد این است که محدودیت‌های زیادی از سوی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برای بازی‌ها تعریف شده است و از آنجا که بعضی از بازی‌های خارجی صحنه خشونت دارد براحتی مجوز فروش برای آنها صادر نمی‌شود بالطبع به صورت غیر مجاز در بازار به فروش می‌رسد

■ عماد رحمانی مدیرعامل یک شرکت بازی ساز: بنیاد حق دارد برای فروش بازی‌های رایانه‌ای که مسائل اخلاقی و مذهبی را رعایت نکرده‌اند، محدودیت‌های سختی اعمال کند اما صادر نکردن مجوز برای بازی‌هایی که در آنها صحنه‌های خشونت وجود دارد، باعث شده افراد سودجو بیشتر این نوع از بازی‌ها را به صورت غیرمجاز به‌فروش برسانند

نگاه

مدیریت قوی، نیاز دوران پساتحریم در حوزه ICT

بهناز آریا*

اثراتی که چند سال تحریم بر حوزه ICT گذاشته است، تغییر نحوه تجارت و کسب و کار در این حوزه نسبت به کسب و کار استاندارد روز دنیا و ایجاد الگویی مختص خود ایران بوده است. از آنجایی که نیاز مخاطبان تغییری نداشته، شرکت‌ها ناچار به ایجاد راه‌هایی برای تأمین این نیاز بوده‌اند که یا با تأمین کالا و خدمات مورد نظر با هزینه‌های گزاف و از راه‌های نامتعارف بوده یا ناچار به استفاده از انتخاب‌های جایگزین شده‌اند. ارائه خدمات پشتیبانی نیز بسیار بسختی انجام شده و بیش از پیش ما را از مدل استاندارد تجارت دور کرده و از سوی دیگر در برخی موارد بازار را به تولید محصولات بومی یا ایجاد راه حل‌های داخلی ترغیب کرده است. نتیجه آن نیز تلاش برای رشد صنعت با تکیه بر توان و دانش داخلی بوده است. از مشکلات اقتصاد کشور قبل از تحریم‌ها که در آینده بعد از توافقات نیز بشدت محتمل است، وابستگی تکنولوژیکی اقتصاد کشور به خارج است که باید بیش از پیش ازآن اجتناب کرد.

حالا که تحریم‌ها رفع می‌شود به نظر من ارتباط با تولیدکنندگان و تأمین‌کنندگان اصلی ما وادار می‌کند تا با چارچوب‌های تجارت استاندارد جهانی آشنا شده و روش‌های خود را با آن منطبق کنیم. رقابت با محصولات پرسابقه جهانی می‌تواند برای بهبود محصولات داخلی انگیزه مناسبی ایجاد کرده و استفاده از بهترین تجربیات جهانی دانش متخصصان را افزایش دهد.

ما در حوزه فرصت‌های خارجی، باید با برنامه‌ریزی جدی پیش رویم. هجوم واردات و آغاز گشایش اعتبارات اسنادی برای واردات تجهیزات در صورت نبود مدیریت صحیح می‌تواند این صنعت را دچار مشکل کند. سرمایه‌گذاران، بازار ایران را بازار خوبی می‌بینند که باید برای ورود آنها الگوی تعریف شده و مشخصی داشته باشیم و گاهی نیاز به سرمایه‌گذاری مشترک داریم. در سرمایه‌گذاری مشترک، بخش بزرگی از دانش غیر قابل آموزش یا غیر قابل خرید مانند تجارب و روش‌های کاری بدون پرداخت هیچ هزینه‌ای به ما منتقل می‌شود ما نیاز به کسب دانش و تجربه در زمانی کوتاه و فشرده داریم و باید با توجه به مسائل بنیادی و حل ریشه‌ای مشکلاتی همچون اشتغال، رکود و تورم به رشد اقتصاد کمک کرد و تصور اینکه همه مسائل اقتصادی با رفع تحریم‌ها حل می‌شود کاملا اشتباه است. رشد واردات از جمله مواردی است که اتفاق خواهد افتاد که باید خردمندانه مدیریت شده و با انتقال دانش در بسیاری از موارد، جایگزین یا همراه شود.

از سوی دیگر به نظر من بستر لازم برای ورود شرکت‌های بزرگ بین‌المللی به ایران در بخش کوچکی از صنعت وجود دارد و اکثر مجموعه‌ها با ساز و کار و زبان تجارت جهانی آشنا نیستند. مبحث کپی رایت، نرخ ارز، رقابت در بازارهای جهانی و رعایت استانداردها نیز از مواردی است که در هر بخش از صنعت فناوری اطلاعات تأثیر ویژه‌ای داشته و بسادگی قابل چشم پوشی نیست. نباید با انبوه کالاهای وارداتی فرهنگ حمایت از تولید داخلی را تحت تأثیر قرار داد و به آن بی‌توجهی کرد. بخشی از موفقیت امروزه کشورها در دانش تولیدی داخل آن کشور نهفته است و باید بیش از پیش برای تحقیق و پژوهش و افزایش دانش تولید ارزش قائل شد. بحث اقتصاد مقاومتی، یکی از راهکارهای مؤثر در دوران پساتحریم بوده و اجرای سیاست‌های اقتصاد مقاومتی می‌تواند را با تکیه بر دانش داخلی تولید و به‌کارگیری اقتصاد دانش بنیان و استفاده از بهترین تجارب جهانی در راستای رسیدن به رشد داخلی کارآمد و مؤثر باشد و سند اقتصاد مقاومتی نباید بعد از رفع تحریم‌ها مورد بی توجهی قرار گیرد.

***رئیس کمیسیون افتای سازمان نظام صنفی تهران**

خبر

شاخص توسعه آمادگی الکترونیکی ایران ۶۸ درصد است

معاون دولت الکترونیک سازمان فناوری اطلاعات، در نخستین کارگاه آموزشی حاکمیت اینترنت که در پژوهشگاه ارتباطات و فناوری اطلاعات برگزار شد، شاخص توسعه آمادگی الکترونیکی کشور را ۶۸درصد اعلام کرد و گفت:متوسط این شاخص در آسیا ۶۷ درصد است که ما یک درصد بالاتر قرار داریم.

به گزارش ایرنا، رضا باقری اصل افزود: توسعه پایدار نیازمند تحقق زیرساخت‌های مهمی از جمله تأمین منابع انسانی است. وی با اشاره به اینکه تمرکز فناوری اطلاعات بر دانش و خرد بشری است گفت: تحقق این موضوع، نیازمند مشارکت، همفکری، نوآوری، خلاقیت و بسیاری از توانمندی‌های دیگر است.وی اظهار کرد:هرچند شاخص‌های توسعه فناوری اطلاعات مانند دولت الکترونیک و آمادگی الکترونیک مهم است و باید به آن توجه شود اما در کنار این ملاک ها، شاخص عمده توسعه انسانی قرار دارد که باید مورد توجه اساسی قرار گیرد.

باقری اصل تعداد دانش آموختگان را در حوزه فناوری اطلاعات سالانه ۲۰۰هزار نفر اعلام کرد و گفت: تأمین سرمایه نیروی انسانی موضوع مهمی است که باید در کنار زیر ساخت‌ها و تأمین فرآیندها مورد توجه جدی قرار گیرد. وی، یکی از ویژگی‌های کشور را نسبت به کشورهایی که بر واردات فناوری تمرکز دارند توجه به شاخص نیروی انسانی اعلام کرد و گفت:همسو با این موضوع می‌توان تأثیرگذاری مناسبی را در این حوزه شاهد بود.

این کارگاه آموزشی سه روزه که تا نهم مرداد ادامه دارد با حضور رئیس بخش آسیا و اقیانوسیه سازمان ملل متحد و مدرسان UN- APCICT برگزار و جدیدترین موضوع‌ها در خصوص حاکمیت اینترنت مطرح خواهد شد. در کارگاه آموزشی حاکمیت اینترنت مدیران ارشد سازمان‌ها و دستگاه‌های دولتی حضور دارند تا با مهم ترین سیاستگذاری‌های صورت گرفته در بخش ارتباطات و فناوری اطلاعات در دنیا آشنا شوند.

بررسی ابزارهای دولت الکترونیکی و نیز کنترل پروژه‌های فناوری اطلاعات و ارتباطات از لحاظ تئوری و عملی نیز از دیگر موضوع هایی است که با همکاری مرکز آموزش توسعه فاوا آسیا و اقیانوسیه سازمان ملل متحد UN-APCICT در هفته‌های آتی به صورت مستقل برگزار خواهد شد.

آن سوی خبر

خودروهای فیات در تیررس هکرها

شرکت‌خودروسازی«فیات‌کرایسلر» با پذیرش نقص عمده و آسیب پذیری آخرین مدل از خودروهای این شرکت نسبت به حمله هکرها اقدام به فراخوان ارجاع ۱/۴ میلیون دستگاه خودرو و کامیون عرضه شده در سراسر دنیا کرد.

به گزارش ایرنا، علت این اقدام تجهیز این خودروها به نوعی رادیو است که تشخیص داده شده در برابر هک آسیب‌پذیر است. ماشین‌های جدید فیات که در سال ۲۰۱۵ تولیده شده‌اند از جمله رم پیکاپ، جیپ‌های چروکی و گرندچروکی، داج چلنجر و واپیر، در زمره این خودروهای در معرض خطرند.

در خودروهای فیات مجهز به این نوع خاص از رادیو، امکان دسترسی غیرمجاز از راه دور وجود دارد.اما این ایراد از طریق ارتقای سیستم شبکه خودرو قابل رفع است. کمپانی فیات اعلام کرده برای مشتریانی که خودرو آنها آلوده است، یک فلش درایو ارسال خواهد کرد تا نرم افزار وسیله نقلیه خود را آپگرید کنند و از لحاظ قابلیت‌های ایمنی داخلی ایمن کنند. چندی پیش هم پس از آنکه گزارشی درباره برنامه نویسانی منتشر شد که توانسته بودند کنترل یک جیپ کروکی را از راه دور در اختیار بگیرند، این شرکت اقدام به توزیع نرم‌افزاری کرد تا مانع کنترل غیرمجاز این خودروها از راه دور شود. این نرم افزار می‌تواند از راه دور محل خودروها را ردیابی کرده، ترمزها را فعال یا غیرفعال کند و حتی موتور را به کلی از کار بیندازد. امکان کنترل کامل فرمان خودرو نیز از دیگر مواردی است که در آینده ممکن است از طریق همین روش امکان پذیر شود.

سرقت اعتبار کاربران بازی‌های اندرویدی

دو بدافزار با سوءاستفاده از بازی معروف اندرویدی در گوگل پلی با روش فیشینگ اعتبار فیس‌بوک هزاران نفر از کاربران را به سرقت بردند.

به گزارش فارس، اخیراً دو مالور جدید در گوگل پلی یافته شده است که با رخنه به دو بازی پر طرفدار Cowboy Jump و ChessAdventure و تغییر ظاهر این دو اپلیکیشن آنها را به تهدید جدی برای کاربران اندرویدی بدل کرده بود.این برنامه‌ها شامل یک «تروجان» بودند که به آنها اجازه حمل کردن حملات فیشینگ فیس‌بوک را می‌دهد. گوگل اخیراً این دو اپلیکیشن بازی را از لیست خود حذف کرده و یک هشدار قبل از نصب برای آنها قرار داده است.چند ماه پیش گوگل اعلام کرد که در حال بهبود مکانیزم‌های امنیتی روی پلی استور است تا خطرات احتمالی را که توسط مالورها به وجود می‌آید کاهش دهد.بر اساس آخرین تجزیه و تحلیلی که توسط Eset صورت گرفته، هر دو بازی اشاره شده با وجود اینکه حامل کدهای مخرب بودند، اما دربین کاربران اندروید بسیار محبوب واقع شده و هزاران بار نصب شده‌اند.

کارشناسان Eset به کاربران موبایل‌های هوشمند و تبلت توصیه می‌کنند برنامه‌های کاربردی را از مارکت‌های معتبر و مورد تأیید تهیه کنند و پیش از نصب و راه‌اندازی این برنامه‌ها حتماً به نظرات ضمیمه و اطلاعیه‌های کمپانی‌های ارائه دهنده این اپلیکیشن‌ها توجه داشته باشند.

عملکرد این مالورها به این ترتیب است که بعد از اینکه اپلیکیشن‌های مزبور روی دستگاه اندرویدی نصب می‌شود، یک صفحه فیس بوک جعلی را نشان می‌دهد که کاربر را تشویق به ثبت اطلاعات حساب کاربری خود در این صفحه می‌کند بلافاصله اطلاعات دریافتی را به سرور هکرها منظور سرقت اطلاعات فیس بوک کاربران می‌فرستد. با وجود اینکه گفته می‌شود قربانیان این حمله بیش از یک میلیون نفر هستند، اما خوشبختانه بسیاری از کاربران با وارد نکردن اطلاعات حساب کاربری فیسبوک خود جلو این تهدید را گرفته‌اند.

۶۱ درصد کارمندان نگران حریم شخصی در تلفن همراه هستند

این روزها حجم بیشتری از فعالیت‌های کاری به وسیله ابزارهای تلفن همراه انجام می‌شود و بر اساس نتایج حاصل از مطالعه جدیدی که مرکز MobileIron انجام داده است، کارمندان توقع دارند کارفرمایان از حریم خصوصی آنها روی دستگاه‌های مذکور در نظر بگیرند.

به گزارش همکاران سیستم، این مطالعه نشان داد ۸۶ درصد کارمندان که صاحب گوشی هوشمند هستند، از این دستگاه با اهداف کاری استفاده می‌کنند و در مقابل ۳۷ درصد از کسانی که از تبلت‌ها استفاده می‌کنند، فرآیند مشابه را انجام می‌دهند.همچنین مشخص شد ۶۱ درصد کارمندان این اطمینان را دارند که کارفرمای آنها حریم خصوصی برای اطلاعات شخصی آنها را روی دستگاه‌های تلفن همراه لحاظ می‌کند. علاوه بر این ۳۰ درصد کارمندان اعلام کردند که اگر کارفرما بتواند به اطلاعات شخصی آنها از جمله پست‌های الکترونیکی، متن‌ها یا تصاویر شخصی در گوشی‌های هوشمند و رایانه‌های لوحی دسترسی پیدا کند از شغل خود کناره‌گیری می‌کنند.

اکثر کارمندانی که به کارفرمای خود اعتماد دارند و معتقدند که حریم شخصی برای اطلاعات شخصی آنها در دستگاه‌های تلفن همراه در نظر گرفته می‌شود، همچنان نگرانی‌هایی را در مورد برخی انواع اطلاعات شخصی دارند.

کلیک

علی ماندگاری

خرید اقساطی لوازم دیجیتال

اگر در فکر خرید یک دستگاه دیجیتالی مانند لپ تاپ، تلفن‌همراه، تبلت و... هستید اما در حال حاضر پول کافی برای خرید این کالاها ندارید می‌توانید از روش خرید قسطی استفاده کنید. این روش از گذشته‌های دور راه‌حلی منطقی برای خرید لوازم مختلف توسط افراد بوده است. اما برای خرید قسطی لوازم دیجیتال اگر فروشگاه یا فرد خاصی را نمی‌شناسید می‌توانید از سایت «آرسام» کمک بگیرید. این سایت آن‌طور که ادعا می‌کند نخستین سایت فروش اقساطی کالاهای دیجیتالی در ایران است. این سرویس با شعار «کالای با کیفیت و فروش آنلاین کالای دیجیتال» فعالیت خود را شروع کرده است. به کمک این سایت می‌توانید لپ‌تاپ، تبلت، تلفن‌همراه، لوازم جانبی دیجیتال، کنسول بازی و... را به صورت اقساطی خریداری کنید. شرایط خرید و نحوه پرداخت قسط‌ها نیز در سایت توضیح داده شده است. برای استفاده از خدمات سایت باید در آن عضو شوید.

از مزایای سایت آرسام این است که خریداران می‌توانند تعداد اقساط هر کالا را بنا به شرایط مورد نیاز خود مشخص و سپس اقدام به خرید کنند. از دیگر امکانات این سایت می‌توان به محاسبه مقدار هر قسط اشاره کرد، یعنی خریداران با انتخاب تعداد اقساط هر کالا می‌توانند مقدار هر قسط را ملاحظه و در صورت مناسب بودن با شرایط اقتصادی خود کالای دیجیتالی را خریداری کنند. البته نه تنها مشتریان می‌توانند اقساط خود را به دلخواه انتخاب کنند، بلکه می‌توانند کالاهای مورد نیاز خود را با حداکثر ۱۲ قسط هم خرید کنند.

از طریق این سایت می‌توانید به قیمت کالاهای دیجیتالی بازار نیز دسترسی داشته باشید. همچنین اگر بین خرید کالاهای دیجیتالی مختلف سر دوراهی مانده‌اید از بخش مشاوره خرید سایت استفاده کنید. پس اگر تصمیم‌تان برای خرید قسطی کالای دیجیتال به صورت آنلاین جدی است به سایت www. rsam. ir سر بزنید.

تاپ اپ

ماهرخ چنگیز

بهترین اپ برای بیدار شدن از خواب

قطعاً یکی از سخت‌ترین کارهای دنیا بیدار شدن از خواب آن هم در صبح است. این روزها نحوه بیدار شدن از خواب به کمک گوشی‌های هوشمند نیز متفاوت شده است.

حالا ساعت‌های دیجیتال این گوشی‌ها مانند ساعت‌های سنتی با یک بار زدن خاموش نمی‌شوند و هر چند دقیقه یک‌بار شما را دعوت به بیدار شدن از خواب می‌کنند. اکثر ساعت‌های روی گوشی‌های هوشمند به صورت خودکار روی این گوشی‌ها نصب شده و دارای امکانات جزئی هستند. اما اگر به دنبال امکانات بیشتری روی ساعت گوشی خود هستید می‌توانید از اپلیکیشن‌های ویژه استفاده کنید.

یکی از این اپلیکیشن‌ها Gentle Alarm است. این اپلیکیشن بسیار ساده طراحی شده است اما در مقابل امکانات جالبی را در اختیار شما می‌گذارد. به عنوان مثال، Gentle Alarm در هنگامی که خواب هستید شدت نور صفحه‌نمایش گوشی شما را به ۲۰ درصد کاهش داده تا در هنگام بیدار شدن از خواب چشم‌هایتان دچار آسیب نشوند.

از دیگر امکانات این اپ می‌توان به امکان تنظیم زیاد زنگ برای اجرا در هر زمان از روز، با فرمت ۲۴ یا ۱۲ ساعت اشاره کرد. همچنین این ساعت فقط با صدای زنگ شما را بیدار نمی‌کند و این وجه تمایز این اپ با دیگر اپ‌های ساعت است. Gentle Alarm به شیوه نوینی شما را بیدار می‌کند به این صورت که اپ سعی در بیدار کردن شما در خواب‌های کوتاه و ناگهانی با نواختن پیش زنگ و زنگ عادی می‌کند.

همچنین این برنامه زنگ دارای دو حالت خواب سبک و سنگین است که می‌توانید قبل از زنگ مربوط به خواب سنگین، یک زنگ خواب سبک را فعال کنید. Gentle Alarm با قیمت دو دلار و ۲۱ سنت از طریق گوگل پلی در اختیار کاربران سیستم عامل اندروید قرار گرفته است.