دریچه

اگر بسته پستی خود را دریافت نکردید، بخوانید

بارها پیش آمده که سفارش خود را که منتظر دریافت آن از طریق پست هستید بنا به دلایلی تحویل نمی‌گیرید و مشکلاتی در این زمینه به وجود می‌آید، اما نگران نباشید راهکارهایی برای پیگیری مشکل ارسال و تاخیر تحویل بسته پستی وجود دارد. به گزارش ایسنا، در دنیای مدرن امروزی که سفارش کالاها به صورت آنلاین رشد چشمگیری پیدا کرده است، ارسال مرسولات پستی یکی از مهم‌ترین بخش‌های خرید آنلاین به شمار می‌آید.
افراد به سرعت و با خیال آسوده مراحل خرید خود را از طریق اینترنت انجام می‌دهند و انتظار دارند که کالاهای خریداری شده به موقع و سالم به دستشان برسد. در این بین، مشکلاتی مانند تاخیر در تحویل یا نرسیدن مرسوله‌های پستی می‌تواند تجربه خرید را تحت تاثیر قرار دهد و باعث نارضایتی مشتریان شود. مرسوله‌های پستی ممکن است به دلایل مختلف نتوانند به مقصد نهایی خود برسند و صاحبان این مرسوله‌ها گاهی از تاخیر یا عدم رسیدن به موقع آنها شکایت دارند. این امر ناشی از چند عامل است که در این گزارش به برخی از آنها می‌پردازیم.
■ **آدرس نادرست یا ناقص:** اگر مرسوله دارای آدرس نادرست یا ناقص باشد، مرسوله‌ها ممکن است به مقصد صحیح نرسند.
■ **اشتباه در پردازش و تحویل:** اشتباهات کارکنان در پردازش و تحویل نیز می‌تواند منجر به تأخیر، گم شدن یا تحویل نادرست مرسوله‌ها شود و ضمن نارضایتی، مشکلاتی را برای فرستنده و گیرنده ایجاد کند.
■ **مشکلات در زمانبندی تحویل:** تاخیر در تحویل ممکن است به دلیل مشکلات در زمانبندی تحویل، ترافیک، شرایط جوی یا اتفاقات غیرمنتظره اتفاق بیفتد.
■ **مشکلات در حمل و نقل:** ممکن است در حین حمل و نقل، مرسوله مورد آسیب قرار بگیرد یا از بین برود.
■ **سرقت مرسوله:** اتفاقاتی مانند سرقت مرسوله‌ها در طول مسیر تحویل یک دلیل دیگر برای نرسیدن مرسوله‌ها به مقصد نهایی است.
■ **مشکلات سیستمی در خدمات پستی:** مشکلات در سیستم‌های پستی ممکن است باعث ایجاد تاخیر یا گم شدن مرسوله‌ها شود.
■ **اطلاعات نادرست:** اگر اطلاعات مربوط به کالا نادرست یا ناقص باشد، احتمال نرسیدن به مقصد صحیح افزایش می‌یابد.

■ **روش‌های پیگیری نرسیدن مرسوله پستی**
برای پیگیری نرسیدن مرسولات پستی، روش‌های مختلفی وجود دارد که با توجه به نوع کالا و خدمات پستی مورد استفاده، متفاوت است. یکی از بهترین روش‌ها، پیگیری از طریق سایت eop.post.ir است. شما می‌توانید از طریق این سایت شکایت خود را در بخش مربوطه ثبت و کد رهگیری پست دریافت کنید. هر مرسوله پستی دارای یک شماره ۲۴ رقمی منحصر به فرد است که می‌توان به وسیله آن، وضعیت ارسال مرسوله را در سامانه رهگیری پست ملی ایران به نشانی tracking.post.ir پیگیری کرد. تماس با شماره ۱۹۳ نیز یکی دیگر از راه‌های پیگیری است. همچنین در صورت گم شدن مرسوله پستی، می‌توان با مراجعه به اداره پست دلیل آن را پیگیری کنید. اداره پست موظف است وضعیت مرسوله را بررسی و در صورت نرسیدن به نتیجه، غرامت پرداخت کند.

■ **اگر بسته پستی را تحویل نگیریم چه اتفاقی می‌افتد؟**
بسیاری مواقع ممکن است هنگام ارسال بسته پستی، شخص گیرنده در محل حضور نداشته باشد و بسته را از مامور پست تحویل نگیرد. در این حالت بسته برای یک یا دو بار دیگر مجددا ارسال می‌شود و در صورت عدم حضور بسته برگشت داده می‌شود. البته تمام این کارها، روند و مراحل خاص خود را دارند که اگر از آنها اطلاع داشته باشید راحت‌تر می‌توانید از برگشت خوردن مرسوله پستی خود جلوگیری کنید. در حالت عادی، مامور اداره پست در زمان تعیین شده که با استفاده از کد رهگیری می‌توانید متوجه آن زمان شوید، به آدرس مقصد مراجعه می‌کند؛ در صورتی که شخص گیرنده در محل حضور نداشته باشد و بسته را تحویل نگیرد، بسته پستی مجددا به اداره پست برگشت می‌خورد اما بعد از گذشت چند روز، بار دیگر مامور اداره پست برای رساندن بسته را به دست گیرنده مراجعه می‌کند و چنانچه موفق به تحویل بسته به دست گیرنده نشد، مرسوله پستی وارد باجه معطله در اداره پست می‌شود.

■ **مدت زمان نگهداری مرسولات پستی در باجه معطله**
مدت زمان نگهداری مرسوله در باجه معطله، تا حد زیادی به نوع روش انتخابی برای ارسال بسته پستی بستگی دارد. اگر شما بسته را از طریق پست سفارشی برای شخص گیرنده ارسال کرده باشید، این بسته به مدت ۱۵ روز در باجه معطله باقی می‌ماند ولی اگر پست پیشتاز باشد، این بازه زمانی به ۵ روز کاهش پیدا می‌کند. بعد از طی این مدت با شما تماس گرفته می‌شود و در صورتی که پاسخی دریافت نشود، بسته برای فرستنده عودت داده می‌شود. به گزارش ایسنا، مرسوله‌های پستی پیشتاز دارای شماره پیگیری هستند و شما با داشتن این شماره می‌توانید با ورود به وبسایت یا اپلیکیشن شرکت پست و وارد کردن این شماره وضعیت مرسوله خود را رصد کنید. همچنین از طریق تماس با مرکز پستی محلی یا مرکز پستی مبدا یا مقصد، اطلاعات بیشتری درباره وضعیت مرسوله خود دریافت کنید. از طرفی می‌توانید به صورت حضوری به مراکز پستی محلی یا مراکز ارسال مراجعه کرده و وضعیت مرسوله خود را پرس و جو کنید. ارتباط با فرستنده و درخواست اطلاعات بیشتر نیز می‌تواند به شما کمک کند تا وضعیت مرسوله را سریع‌تر پیگیری کنید.

ادامه از صفحه اول

اثر دومینویی افزایش نرخ بهره بر بورس

در نهایت، مسیر آینده بورس علاوه بر نرخ بهره، به عوامل مهم دیگری مانند وضعیت سودآوری شرکت‌ها، سیاست‌های اقتصادی دولت، روند نقدینگی و تحولات سیاسی نیز وابسته است. از این رو سرمایه‌گذاران بهتر است به جای تصمیم‌گیری بر اساس شایعات، تحولات رسمی و متغیرهای بنیادی بازار را مبنای تحلیل و سرمایه‌گذاری خود قرار دهند.

گزارش بنیاد بازی‌های رایانه‌ای از بزرگ‌ترین بحران صنعت گیم ایران

زخم‌های جنگ بر پیکر صنعت بازی

جنگ ۱۲ روزه و ۸۸ روز اختلال شدید اینترنت، تنها ارتباط کاربران ایرانی با جهان را مختل نکرد؛ این بحران یکی از بزرگ‌ترین صنایع خلاق کشور را نیز تا مرز توقف پیش برد. گزارش تازه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد صنعت بازی ایران اگرچه امروز از مرحله بحرانی عبور کرده، اما هنوز از زخم‌های آن فاصله نگرفته است. استودیوهای بازی‌سازی، ناشران، استریمرها و میلیون‌ها گیمر ایرانی، هر یک به شکلی هزینه این بحران را پرداخت کرده‌اند؛ بحرانی که ضعف زیرساخت‌های ارتباطی و آسیب‌پذیری ساختاری این صنعت را بیش از هر زمان دیگری آشکار کرد و نشان داد بقای اقتصاد دیجیتال، بیش از هر چیز به تاب‌آوری زیرساخت‌ها و کیفیت سیاستگذاری وابسته است. گزارش تازه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، تصویری متفاوت از یکی از پرمخاطب‌ترین بخش‌های اقتصاد دیجیتال ایران ارائه می‌دهد؛ صنعتی که در ظاهر از بحران جنگ و اختلال‌های اینترنتی عبور کرده، اما همچنان آثار آن را با خود حمل می‌کند. این گزارش، ضمن بررسی خسارت‌های مستقیم و غیرمستقیم وارد شده به صنعت بازی، تلاش کرده مفهوم «تاب‌آوری» را در شرایط بحران توضیح بدهد و با مرور تجربه کشورهای مختلف، راهکارهایی برای کاهش آسیب‌پذیری این صنعت ارایه کند. براساس این گزارش، زنجیره بحران از دی ماه ۱۴۰۴ آغاز شد و در جریان جنگ رمضان و اختلال ۸۸ روزه اینترنت در اسفند ۱۴۰۴ و فروردین ۱۴۰۵ به اوج رسید؛ دوره‌ای که نه تنها میلیون‌ها گیمر ایرانی، بلکه صدها کسب‌وکار فعال در حوزه بازی را نیز با یکی از دشوارترین مقاطع فعالیت خود روبه‌رو کرد.

◄ **اینترنتی که بازی را از نفس انداخت**
در روزهای اوج بحران، کیفیت اینترنت به سطحی رسید که تجربه بازی آنلاین برای کاربران عملا غیرممکن شد. شاخص‌های ثبت‌شده در گزارش بنیاد، ابعاد این اختلال را به‌خوبی نشان می‌دهد. پینگ که در شرایط استاندارد باید بین سه تا ۲۰ میلی ثانیه باشد، در آن دوره به ۹۰ تا ۲۳۰ میلی ثانیه افزایش یافت. نرخ پکت‌لاس نیز در برخی ساعات به ۴۰ درصد رسید؛ اتفاقی که باعث می‌شد ارتباط کاربران با سرورهای بازی به‌طور مداوم قطع و وصل شود. از سوی دیگر، دانلود یک به‌روزرسانی که در حالت عادی تنها چند دقیقه زمان نیاز داشت، گاهی تا ۵۰ ساعت طول می‌کشید. چنین وضعیتی عملا بازی‌های آنلاین را از دسترس کاربران خارج کرد و فعالیت استریمرها، مسابقات آنلاین و حتی ارتباط توسعه‌دهندگان با ابزارهای کاری را مختل ساخت. اما این تنها کاربران نبودند که آسیب دیدند. صنعت بازی به دلیل وابستگی گسترده به زیرساخت‌های بین‌المللی، بیش از بسیاری از کسب‌وکارهای دیجیتال تحت تأثیر این شرایط قرار گرفت.

◄ **تعطیلی استودیوها و توقف پروژه‌های توسعه**
گزارش بنیاد نشان می‌دهد بسیاری از شرکت‌های بازی‌سازی در اسفند و فروردین عملا به حالت تعطیل یا نیمه‌تعطیل درآمدند. ارتباط آنها با موتورهای بازی‌سازی مانند Unity و Unreal، سرویس‌های ابری، مخازن کدنویسی، پلتفرم‌های انتشار و سرورهای خارجی با اختلال جدی روبه‌رو شد؛ موضوعی که روند تولید، آزمایش و انتشار بازی‌ها را متوقف کرد. در چنین شرایطی، بسیاری از مدیران استودیوها ناچار شدند میان دو انتخاب دشوار تصمیم بگیرند؛ یا هزینه‌های سنگین برای تهیه اینترنت جایگزین و سرویس‌های گران‌تر را بپذیرند، یا بخشی از نیروهای خود را تعدیل کنند. برای برخی شرکت‌ها، ادامه فعالیت تنها با کوچک کردن تیم‌های توسعه امکان‌پذیر بود و برخی دیگر نیز پروژه‌های خود را به‌طور کامل متوقف کردند. این اتفاق در حالی رخ داد که صنعت بازی ایران پیش از آغاز بحران نیز با مشکلات متعددی از جمله محدودیت سرمایه‌گذاری، دشواری جذب سرمایه، تحریم‌ها و محدود بودن بازار صادراتی روبه‌رو بود. به همین دلیل، شوک ناشی از جنگ و اختلال اینترنت، آسیب‌های پیشین را تشدید کرد و بسیاری از ضعف‌های ساختاری این صنعت را آشکار ساخت.

◄ **صنعتی که پیش از بحران هم حال خوبی نداشت**
یکی از مهم‌ترین نکات گزارش بنیاد این است که مشکلات صنعت بازی تنها محصول بحران اخیر نیست. نویسندگان گزارش معتقدند این صنعت سال‌هاست در چرخه‌ای گرفتار شده که می‌توان آن را «کیفیت پایین، درآمد پایین» توصیف کرد. در چنین چرخه‌ای، درآمد محدود شرکت‌ها اجازه سرمایه‌گذاری برای تولید محصولات باکیفیت‌تر را نمی‌دهد و کیفیت پایین نیز مانع افزایش درآمد و حضور در بازارهای بزرگ‌تر می‌شود. بحران اینترنت و جنگ، تنها این چرخه معیوب را عمیق‌تر کرد و موجب شد برخی شرکت‌ها بخشی از بازار، نیروی انسانی یا قراردادهای صادراتی خود را از دست بدهند. اگرچه گزارش تأکید می‌کند از خرداد ۱۴۰۵ روند بهبود آغاز شده، اما این بهبود را نمی‌توان به معنای بازگشت صنعت به شرایط عادی دانست. بسیاری از خسارت‌ها، از جمله تعطیلی برخی استودیوها، مهاجرت نیروهای متخصص و توقف همکاری‌های خارجی، حتی پس از بازگشت نسبی اینترنت نیز پابرجا مانده‌اند.

◄ **۲۹ میلیون گیمر؛ بازاری که آسیب دید**
بر اساس آمار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ایران حدود ۲۹ میلیون گیمر فعال دارد و ۹۶ درصد آنها از طریق تلفن همراه بازی می‌کنند. هر کاربر نیز به‌طور متوسط روزانه ۹۵ دقیقه را صرف بازی می‌کند؛ آماری که نشان می‌دهد بازی‌های ویدیویی دیگر صرفا یک سرگرمی محدود نیستند، بلکه به بخشی از سبک زندگی و اقتصاد دیجیتال کشور تبدیل شده‌اند. با این حال، در دوره بحران، کیفیت پایین اینترنت نه‌تنها تجربه کاربران را مختل کرد، بلکه درآمد بسیاری از فعالان این اکوسیستم را نیز کاهش داد. استریمرها بخش قابل توجهی از مخاطبان و درآمد تبلیغاتی خود را از دست دادند و ناشران نیز به دلیل همزمانی تحریم‌ها و محدودیت‌های اینترنتی، امکان عرضه و پشتیبانی عادی محصولات خود را نداشتند. در نتیجه، زنجیره ارزش صنعت بازی، از تولیدکننده و ناشر گرفته تا بازیکن و تولیدکننده محتوا، همگی به شکلی از این بحران آسیب دیدند.

◄ **اختلاف در برآورد خسارت‌ها**
یکی از نکات قابل توجه گزارش، تفاوت چشمگیر برآوردها درباره میزان خسارت وارد شده به صنعت بازی است. معاونت حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، خسارت مستقیم وارد شده به زیرساخت‌های این صنعت را بین ۶۴ تا ۶۸ میلیارد تومان برآورد کرده است، اما کمیسیون بازی سازمان نظام صنفی رایانه‌ای تهران، رقم خسارت را نزدیک به ۵۰۰ میلیارد تومان اعلام می‌کند. این اختلاف نشان می‌دهد محاسبه آثار بحران تنها با سنجش خسارت‌های مستقیم امکان‌پذیر نیست. بخش مهمی از زیان‌ها در قالب توقف پروژه‌ها، از دست رفتن فرصت‌های صادراتی، کاهش درآمد ناشران، مهاجرت نیروی انسانی، از بین رفتن اعتماد سرمایه‌گذاران و تأخیر در عرضه محصولات رخ داده؛ خسارت‌هایی که اندازه‌گیری آنها بسیار دشوارتر از برآورد خسارت‌های فیزیکی است.

◄ **تجربه کشورهایی که از بحران عبور کردند**
بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در بخش دیگری از گزارش، تجربه چند کشور را بررسی کرده است که در سال‌های اخیر با جنگ، تحریم یا تهدیدهای امنیتی مواجه بوده‌اند. روسیه پس از تحریم‌های سال ۲۰۲۲ تلاش کرد وابستگی صنعت بازی خود را به پلتفرم‌ها و سرویس‌های غربی کاهش بدهد. توسعه فروشگاه‌های بومی، ایجاد مسیرهای جایگزین پرداخت و حمایت از تولیدکنندگان داخلی، بخشی از این سیاست‌ها بود. هرچند این اقدامات تمام مشکلات را برطرف نکرد، اما اجازه داد بخش مهمی از صنعت به فعالیت خود ادامه بدهد. در اوکراین، راهکار متفاوتی در پیش گرفته شد. بسیاری از استودیوهای بازی‌سازی دفترهای خود را جابه‌جا کردند یا تیم‌های توسعه را میان چند کشور تقسیم کردند تا حتی در صورت ادامه جنگ، پروژه‌ها متوقف نشوند. استفاده گسترده از زیرساخت‌های ابری و دورکاری نیز به کاهش بخشی از ریسک‌ها کمک کرد. تجربه تایوان نیز بیش از هر چیز بر اهمیت زیرساخت‌های ارتباطی متمرکز است. این کشور سال‌هاست با تهدیدهای امنیتی روبروست و به همین دلیل سرمایه‌گذاری گسترده‌ای روی مسیرهای ارتباطی جایگزین، مراکز داده پشتیبان و سناریوهای بازیابی سریع خدمات انجام داده است. کره جنوبی نیز پیش از تبدیل شدن به یکی از قطب‌های صنعت بازی جهان، ابتدا اینترنت پرسرعت و زیرساخت ارتباطی خود را توسعه داد و سپس صنعت بازی را بر پایه همان زیرساخت شکل داد.

◄ **مهم‌تر از بحران میزان آمادگی برای بحران است**
جمع‌بندی گزارش نشان می‌دهد اگرچه شرایط ایران با هیچ‌یک از این کشورها کاملا مشابه نیست، اما یک نقطه مشترک در همه تجربه‌ها وجود دارد؛ هیچ صنعت دیجیتالی بدون زیرساخت ارتباطی پایدار، سیاستگذاری بلندمدت و نهادهای چابک، توان عبور از بحران‌های بزرگ را ندارد. بررسی چهار رکن تاب‌آوری نیز نشان می‌دهد مهم‌ترین ضعف صنعت بازی ایران در حوزه استواری زیرساخت‌ها وافزونگی ظرفیت‌هاست؛ یعنی همان بخش‌هایی که باید در زمان بحران، امکان ادامه فعالیت را فراهم کنند. ضعف در ارتباطات، نظام پرداخت، سرمایه انسانی و دسترسی به خدمات ابری، باعث شده این صنعت همچنان در برابر شوک‌های احتمالی آینده آسیب‌پذیر باشد. از همین رو، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تأکید می‌کند هدف نباید صرفا بازگرداندن صنعت به شرایط پیش از جنگ باشد. دوره پس از بحران می‌تواند فرصتی برای بازطراحی این صنعت باشد؛ بازطراحی‌ای که با تقویت زیرساخت‌ها، تنوع‌بخشی به مسیرهای ارتباطی، حمایت از سرمایه انسانی، توسعه بازارهای صادراتی و اصلاح سیاست‌های حمایتی، صنعت بازی ایران را به صنعتی مقاوم‌تر و رقابت‌پذیرتر تبدیل کند. در نهایت، تجربه ۸۸ روز اختلال اینترنت نشان داد صنعت بازی، برخلاف تصور رایج، تنها یک حوزه سرگرمی نیست؛ بلکه بخشی از اقتصاد دیجیتال کشور است که بقای آن به همان اندازه به کیفیت اینترنت، ثبات سیاستگذاری و تاب‌آوری زیرساخت‌ها وابسته است که به خلاقیت بازی‌سازان. اگر این تجربه به اصلاحات ساختاری منجر نشود، بحران اخیر ممکن است در آینده، با هزینه‌ای سنگین‌تر تکرار شود.

بیش از ۵۰۰ سایت ارتباطی کشور در جنگ رمضان مورد هدف قرار گرفت

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات گفت: در جریان حملات دشمن در جنگ رمضان بیش از ۵۰۰ سایت ارتباطی کشور مورد اصابت مستقیم قرار گرفت. به گزارش مهر، سید ستار هاشمی، گزارشی از اقدامات این وزارتخانه در دو حوزه «مدیریت ارتباطات در جنگ رمضان» و «تمهیدات ارتباطی مراسم تشییع رهبر معظم انقلاب» ارایه کرد. وی با اشاره به «جنگ رمضان» اظهار کرد: در جریان حملات جنگ رمضان بیش از ۵۰۰ سایت ارتباطی کشور مورد اصابت مستقیم قرار گرفت که می‌توانست اختلالی جدی در زیرساخت‌های ارتباطی ایجاد کند، اما با تلاش شبانه‌روزی نیروهای بخش خصوصی و مجموعه حاکمیتی و با گذشت از منافع شخصی، شبکه ارتباطی کشور بدون اختلال پایدار باقی ماند. وزیر ارتباطات افزود: در اوج حملات، مردم توانستند از وضعیت بستگان و نزدیکان خود مطلع شوند و خدمات روزمره از جمله توزیع کالا، خرید و فروش و سایر خدمات مبتنی بر بستر دیجیتال بدون وقفه ادامه یافت و با وجود هدف قرار گرفتن برخی آنتن‌های صداوسیما، پخش برنامه‌های این سازمان با استفاده از ظرفیت‌های زیرساختی کشور بدون وقفه برقرار بود.
هاشمی با اشاره به شرایط خاص مناطق عملیاتی و جزایر گفت: در مقاطعی که ارتباط برخی جزایر با سرزمین اصلی قطع می‌شد، همکاران ما با بهره‌گیری از بسترهای مختلف از جمله فیبر نوری، رادیو، بی‌سیم و حتی ارتباطات ماهواره‌ای تلاش کردند تا ارتباط نیروهای عملیاتی با فرماندهی حفظ شود. وی در بخش دیگری از سخنان خود به برنامه‌ریزی‌های انجام‌شده برای پوشش ارتباطی مراسم تشییع رهبر معظم انقلاب اشاره کرد و گفت: با هماهنگی نزدیک با استان‌های تهران، قم و خراسان رضوی، سه معاون وزارتخانه به عنوان معین این استان‌ها منصوب شدند و زیرساخت‌های فیبر نوری در مسیرهای تشییع، از مصلای تهران تا سایر نقاط، برای پشتیبانی از پوشش رسانه‌ای صداوسیما و دستگاه‌های خدمت‌رسان تقویت شده است. وزیر ارتباطات ادامه داد: مجموعه وزارت ارتباطات نیز برای میزبانی و استقرار مهمانان در تهران آمادگی کامل دارد و تلاش شده تمامی زیرساخت‌های ارتباطی مورد نیاز برای برگزاری هرچه باشکوه‌تر این مراسم فراهم شود. هاشمی در پاسخ به برخی دغدغه‌ها درباره دسترسی به اینترنت تاکید کرد: اجرای تکالیف برنامه هفتم پیشرفت در حوزه شبکه ملی اطلاعات در دستور کار وزارت ارتباطات قرار دارد، اما ما این شبکه را در امتداد دسترسی به اینترنت بین‌الملل می‌دانیم و معتقدیم کشور نباید از دستاوردهای ارتباطی و فناورانه جهان محروم بماند. وی افزود: در دنیای امروز نیاز به ارتباطات جهانی تنها به جامعه دانشگاهی محدود نیست و اقشار مختلف از جمله فعالان رسانه‌ای، ورزشکاران، هنرمندان و حتی مشاغل روزمره نیز به این بستر نیاز دارند.

رشد چهار برابری اتصال مشترکان به شبکه فیبر نوری در ۲ سال

طبق اعلام وزیر ارتباطات، با توسعه زیرساخت‌های اینترنت ثابت و مشارکت اپراتورها، تعداد اتصال‌های فعال فیبر نوری در دولت چهاردهم چهار برابر شده و اکنون بیش از یک میلیون و ۶۰۰ هزار مشترک به این شبکه متصل شده‌اند. به گزارش ایسنا، بر اساس مصوبه شورای عالی فضای مجازی در سال‌های گذشته، مقرر شده بود تا سال ۱۴۰۴، ۸۰ درصد خانوارها و تمامی کسب‌وکارها به اینترنت پهن‌باند ثابت با متوسط سرعت ۲۵ مگابیت بر ثانیه دسترسی داشته باشند. مطابق این هدف‌گذاری، ۲۰ میلیون خانوار و ۵ میلیون کسب‌وکار باید تا پایان این بازه زمانی از اینترنت ثابت مبتنی بر فیبر نوری بهره‌مند شوند. در همین راستا، از چهار سال قبل، توسعه اینترنت ثابت به یکی از محورهای اصلی سیاست گذاری وزارت ارتباطات تبدیل و بر ضرورت شکل گیری یک عزم ملی برای اجرای نهضت فیبر کشی در کشور تأکید شده است. به تاکید کارشناسان فناوری فیبر نوری به‌دلیل برخورداری از پهنای باند بسیار بالا، نسبت به کابل‌های مسی سنتی برتری قابل توجهی دارد. این فناوری امکان انتقال داده‌های صوتی و تصویری را با سرعت‌هایی تا ۱۰ گیگابیت بر ثانیه و حتی بیشتر فراهم می‌کند؛ قابلیتی که با رشد سریع فناوری و افزایش وابستگی زندگی روزمره به اینترنت پرسرعت، اهمیت آن بیش از گذشته احساس می‌شود. به همین دلیل، جایگزینی کابل‌های مسی قدیمی با فیبر نوری دیگر یک انتخاب نیست، بلکه به ضرورتی اجتناب‌ناپذیر تبدیل شده است. فیبر نوری که با عنوان کلی FTTx شناخته می‌شود، یکی از مهم‌ترین روش‌های دسترسی به اینترنت ثابت به شمار می‌آید. در این شیوه، به‌جای استفاده کامل از کابل‌های مسی، تمام یا بخشی از مسیر ارتباطی با کابل فیبر نوری پوشش داده می‌شود. محل پایان فیبر نوری، که با حرف x مشخص می‌شود، تعیین کننده نوع سرویس ارایه‌شده است. در مدل FTTH، فیبر نوری بدون وقفه تا داخل منزل یا محل کار کاربر ادامه پیدا می‌کند و کابل مسی به‌طور کامل از مسیر حذف می‌شود. در مقابل، در مدل FTTB فیبر نوری تنها تا ساختمان کشیده می‌شود و توزیع اینترنت در داخل ساختمان از طریق کابل مسی و معمولا با فناوری VDSL انجام می‌گیرد. همچنین در مدل FTTC، فیبر نوری به نزدیک‌ترین کافوی مخابراتی در فاصله‌ای کمتر از ۵۰۰ متر از کاربر می‌رسد و اتصال نهایی مشترک به شبکه با استفاده از فناوری‌های DSL مانند VDSL برقرار می‌شود. توسعه اینترنت ثابت به یکی از محورهای اصلی سیاست گذاری وزارت ارتباطات تبدیل و بر ضرورت شکل گیری یک عزم ملی برای اجرای نهضت فیبر کشی در کشور تأکید شده است. در عین حال با آغاز فعالیت دولت چهاردهم، توسعه زیرساخت‌های ارتباطی کشور، به‌ویژه در حوزه اینترنت ثابت، همچنان در کانون توجه سیاست گذاران قرار دارد. تمرکز اصلی این دولت نیز بر تکمیل و تسریع پروژه اتصال مبتنی بر فیبر نوری است؛ پروژه‌ای که هدف نهایی آن، تحقق اتصال ۲۰ میلیون خانوار و کسب‌وکار به شبکه پهن‌باند ثابت بر بستر فیبر نوری عنوان شده و به عنوان یکی از مهم‌ترین برنامه‌های زیرساختی کشور دنبال می‌شود. طبق آخرین اظهارات سیدستار هاشمی، وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات با مشارکت اپراتورهای مختلف به‌ویژه شرکت مخابرات ایران، تعداد اتصال‌های فعال فیبر نوری در دولت چهاردهم چهار برابر شده است. به گفته وی اکنون بیش از یک میلیون و ۶۰۰ هزار مشترک در قالب اتصال منازل و کسب‌وکارها به این شبکه متصل شده‌اند و امکان بهره‌مندی از این خدمت برای بیش از ۱۱ میلیون خانوار و واحد کسب‌وکار در کشور فراهم شده است. برخلاف روند جهانی که شبکه ثابت بار اصلی ترافیک را حمل می‌کند، در ایران به دلیل فرسودگی شبکه ثابت و توسعه گسترده شبکه سیار، بخش عمده ترافیک کشور بر دوش ارتباطات سیار قرار گرفته است. دو پروژه بزرگ زیرساختی در وزارت ارتباطات در دولت چهاردهم در دستور کار قرار گرفته و هیچ راهی برای کشور در حوزه ارتباطات وجود ندارد مگر اینکه دو پروژه فیبر نوری و نسل پنجم به ثمر برسد. این فناوری امکان ارائه سرعت‌هایی از ۲۰ مگابیت تا هزار، دو هزار و حتی بیشتر را فراهم می‌کند و مشترکی که پیش‌تر از سرعت ۱۶ مگابیت استفاده می‌کرد، با دسترسی به سرعت‌های ۲۰۰ یا هزار مگابیت می‌تواند به‌راحتی از تمامی خدمات ارتباطی و دیجیتال بهره‌مند شود. شهروندان برای درخواست فیبر نوری می‌توانند با شماره ۲۰۲۰ یا ۲۰۲۱ مخابرات تماس بگیرند و یک شماره تلفن همراه یا ثابت اعلام کنند، به پارتنرهای فروش اعلام و در صورتی که منطقه مورد نظر در سطح پوشش باشد، فیبر نوری را واگذار می‌کنند و در صورتی که نباشد، مخابرات از منطقه مورد نظر بازاریابی می‌کنند، تا در صورتی که به تعداد ۱۰ متقاضی برسد، بتوانند فیبر بک‌بن (backbone) را اجرا کنند.

دنیای فناوری

تراشه‌سازان کره‌ای کولاک کردند

شرکت‌های سامسونگ و اس کی هاینیکس تا سقف ۲۰۰۰ تریلیون وون (۱.۳ تریلیون دلار) سرمایه‌گذاری در طول دهه آینده را به عنوان بخشی از پروژه ملی برای ایجاد اکوسیستم تولید تراشه در کره جنوبی انجام می‌دهند. به گزارش ایسنا، لی جائه میونگ، رییس‌جمهور کره جنوبی در مراسمی که از تلویزیون پخش شد، به همراه مدیران سامسونگ الکترونیکس و اس کی هاینیکس، دو تولیدکننده بزرگ تراشه حافظه در جهان، از پروژه‌های عظیم تراشه رونمایی کرد. لی گفت که شهر گوانگجو در جنوب غربی این کشور و استان جولای جنوبی نیز ۵۲۰ تریلیون وون (۳۳۶.۷۰ میلیارد دلار) در این پروژه‌ها سرمایه‌گذاری خواهند کرد. به عنوان بخشی از این ابتکار کلی، جنوب غربی محل استقرار خوشه‌های عظیم تولید تراشه خواهد بود که تا حدودی به منظور استفاده از منابع غنی انرژی این منطقه است. پیش‌تر، روزنامه «کوریا اکونومیک دیلی» روز دوشنبه گزارش داده بود که شرکت‌های سامسونگ و اس کی هاینیکس کره جنوبی آماده‌اند تا سقف ۲۰۰۰ تریلیون وون (۱.۳ تریلیون دلار) سرمایه‌گذاری در طول دهه آینده را به عنوان بخشی از استراتژی صنعتی شاخص رییس‌جمهور لی جائه میونگ اعلام کنند. این روزنامه بدون ذکر منبع این اطلاعات، گزارش کرد انتظار می‌رود این دو گروه، روز دوشنبه، زمانی که مدیرانشان طرح‌ها را در دفتر ریاست‌جمهوری ارایه می‌دهند، از این بسته رونمایی کنند.
بنا بر گزارش این روزنامه، انتظار می‌رود شرکت‌های سامسونگ الکترونیکس و اس کی هاینیکس هر کدام چهار تا پنج کارخانه نیمه‌رسانا در منطقه گوانگجو بسازند. همچنین سامسونگ کارخانه‌های بسته‌بندی تراشه در استان چانگچئونگ جنوبی خواهد ساخت، در حالی که اس کی هاینیکس کارخانه‌های تراشه‌اش را در استان چانگچئونگ شمالی گسترش خواهد داد. دفتر ریاست‌جمهوری کره جنوبی روز یکشنبه اعلام کرد که رییس‌جمهور لی، طرح «سه پروژه بزرگ برای جهش بزرگ به جلو» را در مراسمی ساعت ۲ بعد از ظهر معرفی خواهد کرد. کانگ یو جونگ، سخنگوی ریاست‌جمهوری گفت که مقامات وزارتخانه‌های صنعت، علوم، آب و هوا و زمین، پیش از ارائه برنامه‌های سرمایه‌گذاری سامسونگ و کره جنوبی، اقدامات سیاسی دولت را تشریح خواهند کرد. بر اساس گزارش بلومبرگ، کیم یونگ بئوم، رییس سیاست ریاست‌جمهوری، روز جمعه در مصاحبه‌ای در یوتیوب گفت که ارقام «بسیار غیرمعمولی» در روز دوشنبه ۲۹ ژوئن، زمانی که لی میزبان جلسه با شرکت‌های بزرگ است، رونمایی خواهد شد. انتظار می‌رود این برنامه‌ها بر بخش‌هایی از جمله نیمه‌رساناها، مراکز داده هوش مصنوعی و هوش مصنوعی فیزیکی متمرکز باشند.

راز موفقیت ساندار پیچای از زبان مهندس سابق گوگل

ساندار پیچای در سال ۲۰۱۵ به عنوان مدیرعامل گوگل انتخاب شد و در سال ۲۰۱۹، پس از اینکه لری پیج و سرگئی برین، بنیانگذاران گوگل، از مدیریت امور روزانه کنار رفتند، سمت مدیرعامل آلفابت را بر عهده گرفت و اکنون در میان مدیران عامل میلیاردر و موفق صنعت فناوری قرار دارد. به گزارش ایسنا، وقتی آروند جین، یکی از بنیانگذاران فعلی روبریک و گلین، در گوگل شغلی پیدا کرد، احساس می‌کرد یک «دغل‌باز» است. این مهندس از شهری کوچک در هند به امریکا نقل مکان کرده بود و ناگهان خود را در محاصره فارغ‌التحصیلان دکترا از دانشگاه‌های ام‌آی‌تی و استنفورد یافت. بنابراین او به مطالعه آرام اطرافیانش پرداخت. و یکی از این افراد، مدیر محصولی بود که تازه به شرکت پیوسته بود. نام او ساندار پیچای بود. جین در گفت‌وگو با فورچون گفت: «ما مدت زیادی در گوگل با هم بودیم. من او را از زمانی که به عنوان یک همکار مستقل به گوگل پیوست، می‌شناختم.» او گفت: «در گوگل، افرادی داشتیم که درخشان بودند، از بهترین مدارس آمده بودند، بسیار موفق بودند و برخی رشد کردند و درخشیدند و برخی دیگر هم نه. فکر می‌کردم خوش‌شانس هستم که به نوعی در این گروه از افراد شگفت‌انگیز قرار گرفتم و به همین دلیل بود که سعی می‌کردم یاد بگیرم و مشاهده کنم چه چیزی باعث موفقیت می‌شود؟» البته، پیچای در نهایت یکی از آن افرادی شد که درخشیدند. او در اوت ۲۰۱۵، کمی بیش از یک دهه پس از پیوستن به گوگل، مدیرعامل این شرکت شد. جین فاش کرد: «چیزی که با مشاهده او یاد گرفتم این بود که همان ویژگی‌های جدیت و سخت‌کوشی و همچنین توانایی فکر کردن بزرگ و اعتماد به نفس مدام در او ظاهر می‌شدند.
باید دیوانه‌وار فکر کرد.» این مهندس سابق گوگل می‌گوید موفقیت ساندار پیچای در گوگل کروم ثابت می‌کند که «دیوانگی» به تنهایی بر سخت‌کوشی غلبه می‌کند. لحظه‌ای که این موضوع متبلور شد، تماشای قهرمانی گوگل کروم پیچای بود، آن هم در حالی که این ایده روی کاغذ احمقانه به نظر می‌رسید. مرورگرها قلمرو مایکروسافت بودند، نت‌اسکیپ از قبل شکست خورده بود و تعداد کمی در گوگل فکر می‌کردند که چنین ایده‌ای ارزش تلاش کردن را دارد. جین هم همینطور. او اعتراف کرد: «احساس کردم این ایده خیلی بدی است. من به اندازه کافی بزرگ فکر نمی‌کردم.» حتی استیو بالمر، مدیرعامل مایکروسافت، یک بار علنا مرورگر کروم را به عنوان یک «خطای مطلق» رد کرد. اما گوگل کروم به پرکاربردترین مرورگر جهان تبدیل شد و بسیار بزرگ‌تر از اینترنت اکسپلورر مایکروسافت شد. تا سال ۲۰۱۲، این مرورگر از رقبای خود پیشی گرفت و به پرکاربردترین مرورگر جهان تبدیل شده بود و به تثبیت اعتبار پیچای در گوگل کمک کرد و راه را برای رسیدن نهایی او به سمت مدیرعامل هموار کرد. جین از این تجربه آموخت «باید بگویی: ما قرار است این کار را انجام دهیم که همه آن را احمقانه و شاید غیرواقعی می‌دانند. آن وقت است که جادو اتفاق می‌افتد.»