

بخش سوم

نگاهی به کارکردهای شبیه‌سازی در ایجاد واقعیت مجازی زندگی به رنگ مجازی



تصویر: connectingfortoday.com

برای همه باشد. از طرفی می‌تواند این امکانات در خود فروشگاه فراهم باشد، به‌عنوان مثال در کنار هر قفسه می‌توان یک نمایشگر از قیمت متصل به رایانه مرکزی خارج از فروشگاه نصب کرد که در هر لحظه قیمت کالاهای مشابه در فروشگاه‌های دیگر را نمایش دهد یا رایانه‌ای که بر حسب درخواست کاربر بتواند نتیجه را ارائه دهد. با این تکنولوژی حتی فروشگاه می‌تواند فروشنده نداشته باشد و شما پس از مراجعه به فروشگاه فقط با انتخاب کالا و پرداخت الکترونیک آن فروشگاه را ترک کنید و کالای خریداری شده به صورت خودکار به پست تحویل داده شده و به درب خانه شما برسد.

درنهایت می‌توان گفت دنیای مجازی جایی برای افرادی با ذهنیت محدود نیست و تقریباً هیچ کار سختی نیست که نشود به ماشین سپرد.

سخن آخر

کاربردهای شبیه‌سازی آنقدر گسترده است که حتی نام بردن عنوان آنها می‌تواند صدها صفحه متنی را پر کند اما در کل می‌توان گفت دنیای رویاها و واقعیت‌ها با وجود حقیقت مجازی‌سازی و دیجیتالی شدن در محیط‌های چندرسانه‌ای به تولید فکر و اندیشه‌های نوینی منجر شده‌اند که سرعت تولید دانش را صد چندان کرده‌اند. با نگاهی به دنیای پیشرفته می‌توانید این حقیقت را خودتان درک کنید. امروزه واقعیت مجازی تقریباً در تمام زمینه‌ها وارد شده و بیشتر امور ابتدائیه‌سازی شده و سپس اجرا می‌شوند. در کشور ما نیز شبیه‌ساز پرواز و بسیاری از نرم‌افزارهای کاربردی به صورت بومی برای شبیه‌سازی استفاده می‌شود که این کار موجب رشد صنایع و در عین حال کاهش هزینه‌ها شده است. البته این کار در مراحل اولیه بوده و موقعیت‌های بسیاری برای گسترش آن وجود دارد و با مدیریت ناصحیح و استفاده غلط در بسیاری موارد، هزینه شبیه‌سازی از نمونه‌سازی فیزیکی بالاتر خواهد بود.

پی‌نوشت

1. Distance Learning
2. Emit
3. Elicited

منابع

1. Virtual Reality: a word definition from the webopedia computer dictionary[online].
2. William R. Sherman & Alan B. Craig, Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design, Morgan Kaufmann, 2003, ISBN 1-55860-353-0
3. Larry Rosenblum, Michael Macedonia, "Teaching Communication Skills with Virtual Humans", IEEE Computer Graphics and Applications, pp. 10-13, 2006.
4. <http://www.iranbmemag.com/>
5. <http://www.irandoc.ac.ir/>

(کشور شامل همین مورد می‌شود).

فروشگاه و خرید مجازی

در دنیای واقعی ما، فروشگاه‌ها یکی از شلوغ‌ترین مراکز و شاید یکی از اصلی‌ترین عوامل ایجاد کننده ترافیک هستند. رفتن به فروشگاه یکی از تفریحات شهروندان است اما خرید رفتن همیشه برای تفریح و البته همیشه خوشایند نیست و با کمک فناوری نوین می‌توان این مشکل را کم‌رنگ‌تر کرد.

دنیای فناوری اطلاعات با نرم‌افزار و وب توانسته فروشگاه‌های معمولی را تبدیل به یک وب‌سایت کند و انجام کل کار خرید در در کمترین زمان و بیشترین سرعت ممکن سازد.

وجود فروشگاه‌هایی که در آن بتوانید موجودی انبار و نوع کالا را هم‌زمان با چندین فروشگاه دیگر مقایسه کنید تنها در دنیای مجازی ممکن خواهد بود. در دنیای فناوری امروزه با استفاده از نرم‌افزارهای فروشگاه‌ساز هر کسی می‌تواند یک فروشگاه آنلاین داشته باشد.

خرید کردن یا به نوعی سفارش دادن از یک فروشگاه مجازی یا خرید الکترونیک از یک فروشگاه واقعی دارای روش‌ها، قوانین و شکل‌های خاصی است که باید در بستر یکپارچه بانکداری الکترونیک، پست سفارشی و سیستم نظارتی آنلاین باشد. مجازی شدن فروشگاه و ایجاد خرید الکترونیک لزوماً به معنای از بین رفتن و ناکارآمدی فروشگاه‌های واقعی نیست ولی می‌تواند جایگزین و حق انتخاب خوبی

می‌دهند.

مراکز آموزش مجازی بر ۳ شیوه کلی استوارند: اول؛ آموزش مبتنی بر وب (WBT) که شامل آموزش‌های چندرسانه‌ای و تفکیکی (متن، صوت و تصویر) در محیط‌هایی مانند اینترنت است. نوع دوم آموزش، Electronic Performance Support Systems (EPSS) که برخی آن‌را سیستم‌های پشتیبانی عملکرد ترجمه می‌کنند، سیستم‌هایی هستند که برای ارزیابی دانشجو و محصول آموزشی کاربرد دارند یعنی با برگزاری امتحانات و دریافت بازخوردهای آموزش، برآیندی از کل یا قسمتی از آن به دست می‌آورد و نوع سوم که کلاس‌های مجازی است که به دو صورت هم‌زمان (SVC) و غیرهم‌زمان (AVC) یا سنکرون و آسنکرون، قابل برگزاری است.

در نوع هم‌زمان آن، یک کلاس واقعی شبیه‌سازی شده و تمام افراد نیز در یک زمان و از هر نقطه‌ای با اتصال به شبکه می‌توانند در کلاس حضور یابند و در نوع غیرهم‌زمان، محتوای کلاس برای مدتی روی شبکه باقی می‌ماند تا افراد بتوانند در زمان‌های متفاوت از آن استفاده کنند. به این ترتیب محیط آموزشی همان محیط زندگی افراد است.

آموزش از طریق رسانه‌هایی مانند تلویزیون و رادیو که در برخی موارد استفاده می‌شود به دلیل داشتن هزینه‌های بالا برای تولیدکننده و هزینه کم برای دریافت کننده می‌تواند برای کشورهای فقیر و با زیرساخت ضعیف ارتباطی، مورد استفاده قرار گیرد.

سعید نوری آزاد

اصولاً انسان موجود راحت‌طلبی است، یعنی همیشه به دنبال یک راه برای آسان شدن کارها می‌گردد. از دیدگاه آرمان‌گرایانه، شاید این ویژگی چیز خوبی نباشد اما در دیدگاه واقع‌بینانه این یعنی زندگی. انسان امروز تنها به نتیجه فکر می‌کند؛ حال روش آن هر چه می‌خواهد باشد. به‌عنوان مثال روزگاری برای درس خواندن باید دود چراغ می‌خوردید و در مکتب‌خانه‌ها روزگار می‌گذرانید ولی امروز برای یادگیری می‌توانید در خانه بنشینید و از پای اینترنت کلاس درس را تماشا کنید. حتی روش‌هایی هست که می‌توانید در خواب درس‌هایی مانند زبان خارج را یاد بگیرید (جل‌الخالق!). در همین راستا یعنی در ادامه آسایش‌طلبی انسان، فناوری اطلاعات توانسته موهبتی باشد تا تمام کارها آسانتر و سریع‌تر انجام شود. یکی از شاخه‌های اصلی این موهبت مجازی‌سازی و شبیه‌سازی است.

مجازی‌سازی و آموزش

مجازی‌سازی یک مرکز آموزشی به دلیل دورنمای کاربرد مجازی‌سازی است، چراکه می‌تواند آموزش از راه دور را تحقق بخشد و نیز آموزش‌های استاد محور را بدون تاثیر رفتار دانشجو و محیط به نحو مطلوبی ایجاد نماید و در مقابل آموزش‌هایی که در آنها دانشجو می‌بایست نقش بیشتری ایفا کند با بدون وجود عوامل استرس‌زا و در محیط جدید به اجرا درآورد. آموزش‌های فعلی که الزام به حضور در مرکزی خاص و در زمانی خاص را طلب می‌کند به صورت پیش فرض دارای هزینه‌های بالایی است. البته منظور از هزینه تنها موضوع مالی و مخارج آن نیست بلکه اصل هزینه زمان صرف شده برای یک حضور است که این هزینه را هر دو طرف (استاد و شاگرد) باید بپردازند، در حالی که در بسیاری موارد می‌توان این حضور را مجازی کرده و در هر مکانی که طرفین حضور دارند آن را اجرا نمود و یا حتی می‌توان همان کلاس معمولی را حفظ کرد ولی تعدادی شاگرد یا استاد مجازی به آن اضافه کرد، به این صورت که صدا، متن و تصویر کلاس به صورت هم‌زمان روی شبکه رایانه‌ای نیز قرار می‌گیرد و افرادی از راه دور نیز در کلاس حضور خواهند داشت. در این صورت می‌توان با تغییر در ساختار آموزش، دسترسی همگانی به تمام امکانات را ایجاد کرد.

نمونه این کار که البته به صورت آنلاین ارائه شده را شرکت اپا انجام داده است که با ارائه بیش از ۱۵۰۰ ویدئوبوک، امکان دیدن کلاس تدریس کتاب‌های ارائه شده را نیز روی iTunes فراهم آورده است. البته دانشگاه‌ها و مراکز بسیاری هم‌اکنون کلاس‌های درس خود را به صورت کتاب-فیلم (ویدئوبوک) یا کتاب صوتی (وویس‌بوک) نیز ارائه

تهدیدهای اینترنتی در جام جهانی فوتبال

شدند. گفتنی است گروه بین‌المللی سایمنتک، با نصب تشخیص‌دهنده‌های بیشتر در آفریقای جنوبی، تلاش دارد رویدادهای تهدیدکننده اینترنتی را در این کشور بیشتر بررسی کند.

این موسسه همچنین هفته گذشته وب‌سایتی اختصاصی برای تهدیدهای اینترنتی که در کنار جام جهانی ممکن است کاربران را تهدید کند، راه اندازی کرده است. این اطلاعات از شبکه هوشمند جهانی سایمنتک بدست می‌آید و منبع آن، نقل و انتقال شبکه اینترنت در بیش از ۲۰۰ کشور دنیا است.

تهدیدهای بزرگ مجازی روبه‌رو هستند و احتمال افزایش خطراتی چون تقلب‌های آنلاین، وب‌سایت‌های دروغین، حمله‌های هرزنامه‌ها و هک‌کردن‌های بسیار می‌رود. اسکاتلندیارد بریتانیا همچنین بیش از ۱۰۰ پرونده مجرمانه مرتبط با جام جهانی را تا کنون به اتمام رسانیده است. مصر، کشورهای خاورمیانه و آفریقا در سال ۲۰۰۸ در بالای فهرست خطرناک‌ترین ناحیه‌ها از نظر فعالیت‌های مخرب شناخته

به دنبال ارائه خدمات اینترنت پرسرعت در آفریقای جنوبی، به‌مناسبت جام جهانی ۲۰۱۰ فوتبال در کمتر از چند ماه آینده، این کشور در معرض توفان بزرگی از جرایم رایانه‌ای است. به گفته گوردون لای، مسوول ناحیه آفریقای موسسه سایمنتک که در زمینه فعالیت‌های مخرب فضای مجازی تحقیق و بررسی می‌کند، تحقیقات این شرکت نشان داده که همواره رویدادهای بزرگ دنیا با