مدیر یک شرکت رایانه‌ای:

خارجی‌ها ایران را بازار بزرگ نرم‌افزاری خاورمیانه می‌دانند

مدیر عامل گروه شرکت‌های همکاران سیستم گفت: خارجی‌ها از ایران به عنوان بازار نرم‌افزاری عظیم در خاورمیانه نام می‌برند و امیدوارند که روزی بازار ایران به روی آنها باز شود.

شهریار رحیمی، روز جمعه و در یک نشست خبری که به مناسبت برگزیده شدن "همکاران سیستم" به عنوان واحد صنعتی نمونه کشور" برگزار شد، افزود: به دلیل اینکه ظرفیت بازار داخلی بسیار بالاست و ما نمی‌توانیم پاسخگوی تمام این نیازها باشیم، تا کنون موفق به صادرات نرم‌افزار به خارج از کشور نشده‌ایم.

وی در عین حال اظهار داشت: صدور محصولات نرم‌افزاری به خارج از کشور ساز و کارهای خاص خود را دارد و به دانش تبلوریافته‌ای نیاز دارد که ما فعلا از آن بی‌بهره‌ایم.

وی با اشاره به اینکه محصول نرم‌افزاری که با استانداردهای خارج از ایران منطبق باشد، هنوز در کشور تولید نشده، خاطرنشان کرد: ادعای مراکزی نیز که می‌گویند صادرات نرم‌افزاری دارند، با واقعیت منطبق نیست زیرا این کار نیاز به سازمان و استانداردهای خاص خود دارد که در کشور ما تا کنون چنین اتفاقی نیفتاده است.

رحیمی گفت: در حال حاضر دانشگاه‌ها در این زمینه متخصص تربیت نمی‌کنند و کسانی که به دنبال مباحث انفورماتیکی و فناوری اطلاعات می‌روند به سبب علاقه و ذکاوتشان است.

وی خاطرنشان کرد: اکنون بیشترین توان، گروه شرکت‌های همکاران سیستم صرف بازار داخلی شده و به دلیل اینکه رقیب زیادی نداریم از وضعیت خوبی برخورداریم.

وی این وضعیت را در کوتاه‌مدت خوب و در بلندمدت یک تهدید دانست و افزود: یکی از مهمترین نقطه‌ضعف‌های کشور ما عدم سرمایه‌گذاری در زمینه «آی تی» است.

گروه شرکت‌های همکاران سیستم SG

پلی استیشن ۳ سونی در بهار ۲۰۰۶ خواهد آمد

مایکروسافت اعلام کرده دستگاه بازی XBOX360 خود را قبل از پایان سال جاری میلادی عرضه می‌کند.

به گزارش عصر ارتباط، این امر باعث پیش افتادن آنها نسبت به سونی می‌شود که قصد دارد پلی استیشن ۳ را در بهار سال بعد وارد بازار کنند. بنابراین مایکروسافت حداقل ۶ ماه فرصت دارد XBOX360 را وارد بازار کند و از این موقعیت برای کسب برتری نسبت به سونی بهره ببرد البته سونی اعلام نکرده که آیا پخش دستگاه هایش در بهار سال آینده شامل بازار آمریکا و اروپا نیز می‌شود یا خیر. مطمئنا ژاپن اولین کشوری خواهد بود که دستگاه های باری پلی استیشن ۳ در آن پخش می‌شود. این شرکت قرار است پلی استیشن قابل حمل خود را چند ماه بعد از عرضه آن در ژاپن، وارد سایر بازار ها کند. این تاخیر به علت تقاضای زیاد این دستگاه‌ها در بازار های آمریکا و ژاپن است. دیوید ریوز، رییس پخش سر گرمی های کامپیوتری سونی در اروپا درباره عرضه دستگاه های بازی پلی استیشن ۳ گفت: ما امیدواریم بتوانیم دستگاه ها را همزمان با ژاپن، در اروپا نیز پخش کنیم. اگر سریع عمل کنیم این کار ممکن خواهد بود و این خیلی به نفع ما است. او گفت: سونی با وجود اینکه قرار است دستگاه هایش دیرتر از مایکروسافت پخش شود با این حال قادر است بر آنها چیره شود.

علاقه‌مندان به بازی‌های کامپیوتری چشمان تیزتری دارند

محققان اعلام کردند، افرادی که بیشتر اوقات خود را صرف بازی‌های ویدیویی می‌کنند، دارای چشمان تیزتری می‌باشند و دقت این افراد در مقایسه با سایرین بیشتر است.

محققان طی تحقیقات طولانی مدت خود به این نتیجه رسیدند که علاقه‌مندان به بازی‌های ویدیویی دارای دقت بیشتر و چشمان تیزتری می‌باشند به عنوان مثال با اینکه این افراد مدت بیشتری را در خانه می‌گذرانند اما زمانی که برای خروج از منزل آماده می‌شوند خیلی سریعتر از سایر افراد خانه می‌توانند کلید منزل را پیدا کنند. جالب است بدانید افرادی که بیشتر اوقات فراغت خود را صرف بازی‌های ویدیویی هیجانی و بازی هایی که دقت کامل فرد را می‌طلبد همچون Super Mario و غیره می کنند بهتر از سایرین می‌توانند محیط اطراف خود را با دقت ببینند و هدف مورد نظر و یا شی گم‌شده خود را جست‌وجو کنند. البته مسوولین به هیچ عنوان بر این که بازی‌های ویدیویی خوب و یا مضر هستند نظر خاصی را ارایه نداده‌اند، بلکه تنها تاثیر آن بر دقت افراد را در نظر داشته‌اند و در این زمینه به نتایج جالبی نیز دسترسی پیدا کردند.

بازی‌های رایانه‌ای

UEFA Champions League 2004

بار دیگر EA یکی از بهترین بازی‌های ورزشی خود را به رخ رقیبان کشید. این بار با UEFA Champions League 2004-2005 به صحنه رقابت آمد که این بازی در نوع خود نسبت به FIFA2005 پیشرفت قابل ملاحظه‌ای دارد. EASport چندسالی بود که از ساخت این بازی صرف‌نظر کرده بود اما بعد از گذشت چند صباحی و تسخیر مجدد حق انحصاری این بازی، کار تولید این بازی را مجددا آغاز کرد و تا حدودی نیز در ساخت آن موفق بود. این بازی بیشتر شبیه به یک نسخه غنی سازی شده از FIFA 2005 می باشد که در آن مشکلات و نواقص این بازی تا حدودی رفع شده است و نوید حرکت های جدید و سازنده EA، برای رویارویی با رقیبانی همچون PES4 را می دهد. در این نقد سعی داریم شما را با قسمت‌های مختلف این بازی آشنا سازیم.

گرافیک

موتور گرافیکی به کار رفته در این بازی همان موتور گرافیکی FIFA2005 است که با اصلاحاتی که بر روی آن صورت گرفته، می توانیم جزییات بیشتری را در بازی ببینیم. اصلاحات انجام گرفته بر روی موتور گرافیکی بازی موجب شده تا تمامی چهره‌ها و جزییات صورت بازیکنان طبیعی تر شوند. این اصلاحات عموما موجب واقع گرایی در بازی شده به طوری که حالت‌های استرس و فشار در چهره هر بازیکن به زیبایی نمایان است.

به گونه‌ای که بازیکن شما با هر گلی که به ثمر می رساند و یا هدر می دهد، چهره‌اش کاملا شاد یا غمگین می شود. این بار EA سعی کرده تا بازی را از دید دیگری مورد بازبینی قرار دهد. یکی از نواقصی که در فیفا ۲۰۰۵ وجود داشت و مورد عنایت این بازبینی قرار گرفت، ورزشگاه‌ها در بازی بودند. این بار طراحان EA دست به دست یکدیگر دادند و ورزشگاه‌ها را به نحو احسن طراحی کردند، به طوری که ۲۵ ورزشگاه درجه یک اروپایی به زیبایی هرچه تمامتر خود شبیه‌سازی شده. از معایب دیگر FIFA2005 می توان به بی کیفیتی و نبود تنوع در چمن های داخل زمین اشاره کرد، اما این بار طراحان بازی با الگوبرداری از چمن های هر ورزشگاه توانسته‌اند کیفیتی فوق العاده به بازی دهند. به واقع EA با شبیه‌سازی ورزشگاه‌ها از تمامی زوایا توانسته رنگی نو به یک فوتبال نوین بدهد. گرافیک بازی در کل بسیار ماهرانه به تصویر کشیده شده و EA با الگوبرداری های بسیار دقیق از بازیکنان و ورزشگاه‌ها توانسته محصولی با کیفیت تر از FIFA2005 ارایه کند.

کنترل بازی

کنترل بازی دقیقا همانند FIFA2005 است و از پیشرفت آنچنانی برخوردار نیست. کیفیت دریبل ها و پاس ها در حد FIFA2005 هستند، فقط شوت ها دقیق تر و حساس تر عمل می کنند به نوعی که اگر کمی در انجام شوت بی دقتی کنید و دسته (گیم پد) را بیشتر از حد مورد نیاز بفشارید شوتتان به راهی جز دروازه خواهد رفت. نحوه ضربات آزاد نیز کمی متمایز گشته به نحوی که دقیق تر و انعطاف پذیر تر شده‌اند. استیل و حرکت فیزیکی بازیکنان مشهور از همدیگر در نوع حرکت با توپ کاملا متمایز است. مثلا استیل زیدان کاملا با دیگر بازیکنان متفاوت است.

بنابراین EA به این جزییات ریز نیز توجهی خاص ابراز داشته است به گونه‌ای که شما فقط با پا به توپ شدن یک بازیکن خواهید فهمید که آن بازیکن کدام شخصیت معروف می تواند باشد.

هوش مصنوعی

هوش مصنوعی بازی بیشترین تغییرات را نسبت به محصولات گذشته EA داشته است. هوش مصنوعی بازی بسیار پیشرفت کرده به گونه‌ای که شما را در حین انجام بازی تحت تاثیر قرار خواهد داد. مدافعان بسیار زیرک شده اند و به راحتی در یبل نمی خورند و مهاجمان نیز از تمامی دریبل ها و راه‌های موجود برای فرار از دست شما استفاده خواهند کرد. کارها و حملات تیمی و تکنیکی بسیار دقیق تر شده‌اند و یاران شما خود را بسیار هماهنگ تر نشان می دهند. این بار دروازه بان شما با خروج های بی موقع و بی دلیل خود شما را عصبانی نخواهند کرد. قصد داریم تا با مثالی شما را با هوش مصنوعی بازی آشنا تر سازیم تا این مطلب برایتان ملموس تر گردد. در مرحله نیمه نهایی با تیم میلان در برابر تیم سلتیک تا دقیقه ۸۰ صفر بر صفر مساوی بودم و تیم سلتیک با تمام نیرو به طرف دروازه من حمله می کرد و موفق شد در دقیقه ۸۱ نیز گل برتری را به میلان بزند.

دقیقا بعد از آن گل بود که دیدم تیم سلتیک هنگامی که توپ در اختیارش بود میدان داری کرده و با پاسکاری های مداوم در زمین خود قصد اتلاف وقت داشت و میلی به حمله به طرف دروازه من نداشت و با همین حربه نیز توانست میلان را شکست دهد! پس خواهید دید که هوش مصنوعی تا چه حد در این بازی عالی و به زیبایی ساخته شده و EA در این زمینه بسیار موفق ظاهر شده است.

صداگذاری و واقع گرایی

صداگذاری همیشه یکی از نکات قوت EA در تمامی ساخته هایش است. در مورد این بازی نیز این قانون صدق می کند و شما از موسیقی های زیبا و خوب UEFA Champions League2004 - 2005 لذت خواهید برد. همچنین نحوه گزارش بازی نسبت به FIFA2005 تغییر یافته و گزارشگر در حین گزارش خود به جزییات بیشتری اشاره می کند و حتی نام کوچک بعضی از بازیکنان را هم ذکر می کند و به بازی هیجان خاصی می بخشد. یکی از تغییرات مهم و اساسی این نسخه، نحوه به تصویر کشیدن بازی است که دارای تحولات شگرفی گردیده است. از زمانی که در ابتدای هر مسابقه نمایی از ورزشگاه و جمعیت حاضر نشان داده خواهد شد تا زمانی که بازیکنان به زمین وارد می شوند و به تشویق هواداران پاسخ می دهند و کاپیتان های دو تیم با داور بر سر توپ و میدان گفت‌وگو می کنند تا زمانی که گلی به ثمر می رسد و بازی پایان می یابد، نحوه نمایش بازی تغییر کرده است.

یک نمونه از این تغییرات که شما در هیچ بازی فوتبال دیگری نخواهید دید، صحنه‌های آهسته مربوط به گل یا موقعیت خطرناک است که بعد از هر اوت یا خطا توسط دوربین تلویزیونی بارها به تصویر کشیده می شود که به هیجان بازی افزوده است. همچنین نام هر بازیکن بعد از به ثمر رساندن گل، به شکلی زیبا در بالای صفحه نمایش، به تصویر کشیده می شود. در صحنه‌های پنالتی نیز شاهد هیجان مضاعفی از سوی دوربین هستیم که با نشان دادن صحنه‌های خوشحالی و ناراحتی بازیکنان در وسط میدان و روحیه دادن به هم تیمی های خود، هیجان زیادی را در شما تزریق می کند. باید اعتراف کرد که EA در این زمینه گل کاشته است.

نتیجه گیری

می توان گفت EA در ساخت این بازی وسواس خاصی به خرج داده و به جزییات فراوانی نسبت به FIFA2005 توجه داشته.

می توان از UEFA ChampionsLeague 2004 - 2005 به عنوان یکی از بهترین های این رشته نام برد که ما خرید و انجام آن را به تمامی دوستداران پروپا قرص فوتبال توصیه می کنیم.

آنتی ویروس پاندا، ۱۵ ساله شد

شرکت اسپانیایی Panda Software پانزدهمین سالگرد تاسیس خود را در روز ۲۶ ژوئن ۲۰۰۵ آغاز کرد.

مدیر و موسس این شرکت امنیتی MikelUrizarbarrena ۱۵ سال پیش به همراه همسرش، Berta Frias "گروهی برنامه نویس با سرمایه‌ای اندک، شرکت کوچک پاندا را در شهر Bilbao اسپانیا با هدف مبارزه با انواع تهدیدات اینترنتی تاسیس کردند.

این شرکت در حال حاضر در بیش از ۵۴، کشور مختلف دارای نمایندگی رسمی و انحصاری بوده و محصولات خود را در بیش از ۲۰۰ کشور جهان عرضه می‌کند.

این شرکت در سال ۱۹۹۵، توانست کل بازار آنتی ویروس اسپانیا را از آن خود کند و در همان سال تصمیم به جهانی شدن گرفت.

DVDJon گوگل را هک کرد

DVDJon، هکر معروف سوئدی که چندی قبل از زندان آزاد شده بود، موفق شد سرویس ویدیویی تازه این موتور جست‌وجوی مشهور را تنها ۲۴ ساعت پس از راه‌اندازی هک کند!

این سرویس به کاربران اجازه می‌دهد تا با استفاده از کلیدواژه‌های مورد نظر خود به جست‌وجو در پایگاه‌های داده ویدیویی بسیاری از سایت‌های مشهور بپردازند.

کاربران همچنین می‌توانند فایل هایی را که روی سرور گوگل ذخیره شده مشاهده کنند. اما DVDJon با دستکاری در این بخش از گوگل و ارسال یک کد معیوب روی آن موجب شد که کاربران خدمات گوگل نتوانند از این سرویس استفاده کنند.

مقامات گوگل خود این مساله را تایید کرده و عامل آن را نقص امنیتی در سرویس ویدیویی خود دانسته‌اند.

حکم دادستانی آمریکا برضد به اشتراک‌گذاری غیرقانونی فایل

دادستانی آمریکا با صدور حکمی که یک پیروزی بزرگ برای دست اندرکاران صنعت تفریحات چندرسانه‌ای در آمریکا به شمار می‌رود، اعلام کرد که به اشتراک‌گذاری فایل از طریق اینترنت در صورتی که شامل بارگذاری موسیقی و فیلم های تحت پوشش قانون کپی رایت باشد، عملی است که برای انجام دهندگانش تعهدات قانونی و حقوقی ایجاد می‌کند.

سان در صدد ارتقا و گسترش بازار JAVA

سان تلاش می کند JAVA را مجددا در اختیار طراحان نرم افزار قرار دهد.

به گزارش ایلنا، شرکت سان میکروسیستم به دنبال راه جدیدی برای گذاشتن مجدد نرم‌افزار سرور JAVA در اختیار طرفداران نرم‌افزار است. این شرکت با شروع پروژه‌ای که به GLASSFISH معروف است درصدد است امکان دسترسی محدود طراحان نرم افزار را به کد منبع JAVA فراهم کند.

البته کارشناسان می گویند: بین این اقدام سان و تبدیل نرم افزار سرور JAVA به یک نرم‌افزار کد باز هنوز فاصله زیادی است.

سان با شروع بی سروصدای این پروژه در اوایل ماه جاری میلادی به طراحان نرم افزار اجازه می دهد به صورت محدود به کد منبع پروژه دسترسی پیدا کنند؛ اما از دسترسی آنها به همه امتیازها نظیر اجازه توزیع مجدد نرم افزار با به کارگیری آن در خارج از پروژه های تحقیقاتی جلوگیری می کند. مسوولان سان با مهم خواندن این پروژه می گویند: GLASSFISH به مثابه پنجره‌ای است برای ورود به فرآیند طراحی نرم‌افزار سان که در آن اعضای گروه می توانند کد منبع را مرور کنند، راهکارهای ارتقای آن را ارایه دهند و در بحث های فنی شرکت کنند.

GLASSFISH جدیدترین فعالیت مشترک شرکت سان و جامعه بزرگتر JAVA است که در راستای گسترش بازار این نرم افزار سرور صورت می‌گیرد.

گفتنی است؛ محصولات IBM شامل BEASYSTEMS و JBOSS که رقیب اصلی محصول سان هستند، توانسته اند در بازار موفق تر ظاهر شوند.

در سال ۲۰۰۳ شرکت سان در اقدامی برای افزایش شانس نرم افزار خود توانست نسخه پلت فرم جاوا را به صورت رایگان عرضه کند.

JAVA Authorized Java Center
Sun microsystems

دنیای وبلاگ ها

گذری در وبلاگ‌ها

خالق وبلاگ

مردمان اندکی هستند که فعالیت بزرگ اجتماعی انجام می دهند. و خانم " Meg Hourihan "که ۳۲ سال دارد یکی از آن اشخاص است که مبتکر وبلاگ هستند. Blogger که کمتر از ۵ سال عمر دارد یکی از ابزارهای شبکه است که به هر کاربر اجازه پست مطالب، نظریات و داستان ها در صفحات شخصی یا همان " blog "را بدون نیاز به پول زیاد و علم تخصصی کدینگ می دهد.

خانم هورین می گوید: "ما علاقه مند به ساختن یک چیز جالب که مردم واقعا قبولش کنند و بتوند کارهای مختلفی رو انجام بدند که واقعا براشون مهم هست، بودیم. "و وی افزود: "ولی این پرونده واقعا مشهور شده و ما از بابت این قضیه متعجب و خوشحال شدیم. "

امروزه، از یک بچه ۱۲ ساله گرفته تا کاندیدهای ریاست جمهوری برای خود یک بلاگ دارند. بعد از جان گرفتن این حرکت اجتماعی، کلمه blog هم به عنوان اسم و هم به عنوان فعل وارد فرهنگ لغات انگلیسی شد.

این زن مبتکر برنده جایزه نوآور جوان Young Innovators Award از مجله با اعتبار تکنولوژی دانشگاه MIT شد، خانم هورین هنوز هم به عنوان یکی از رهبران نوآوری در راه توسعه و طراحی و اجرای وبلاگ ها و تکنولوژی بلاگیدن در کل جهان نام برده می شود و او هم اکنون سعی در راهنمایی و مسیر دادن به این مهم (اختراع خود) می کند.

و این خود دلیلی بود برای تاسیس سایت Kinja، سایتی که تمام دستورات سرمقاله‌ای به تمام میلیون ها بلاگری که الان فعالند را می دهد. ایشان گفتند "این نظرها می توانند کار را بهتر کنند، مثلا وب سایت ها به عنوان یک لایه مدیریتی و سرمقاله ای، شما می توانید به سایت هایی که با موضوع مورد علاقه شماست فرمان دهید، هرچند یه کم مسخره است که بگیم این بلاگ ها بهترینند. "

وی در حال برنامه ریزی برای جدایی از Kinja و شروع کردن یک پروژه جدید هست. هورین در حال حاضر در جزیره Nantucket در تعطیلات به سر می برد. او به طور مشخص قسمتی از فعالیت بلاگ ها را دوست می دارد که چه طور بلاگ این قدرت را به مردم می دهد تا بتوانند صدایشان را به گوش تمام جهانیان برسانند.

او گفت "ما همیشه آرزوی قابلیت فعالیت های سیاسی و انتشار مقالات را می کردیم. در اول کار ما فکر می کردیم که این کار مایک کار مسخره است ولی الان من وقت سر خاراندن هم ندارم. "آدرس وبلاگ خانم هورین اینجا می باشد.

گفت وگوی وبلاگی

دوستی هایی که پا گرفت و عمیق شد

maryamgoli.blogspot.com

با وبلاگ مریم از سال ها پیش آشنا بودم. علاقه خاصی که به نوشته هاش داشتم باعث شد که یک گفت‌وگوی وبلاگی مختصر باهاش انجام بدم و از اینکه با همه درگیری های کاری برای این مصاحبه وقت گذاشت ازش ممنونم.

لطفا خودتونو معرفی کنین؟

مریم مکنون لیسانس عمران، ساکن تهران، ۲۹ ساله، شغلم هم کارشناس دفتر فنی شرکت ساختمانی

اولین بار واژه وبلاگ کی به گوشت خورد؟

اولین بار حدود دسّه چهار سال پیش بود.

اولین وبلاگی که خوندی چی بود؟

دقیقا یادم نمی آد. البته اون موقع تعداد وبلاگ ها خیلی کمتر بود. احتمالاً سردبیر خودم و خورشید خانوم باید بوده باشه.

در چه روزی شروع به وبلاگ نویسی کردی و چرا؟

اگه اشتباه نکنم خرداد ۸۱ بود که شروع کردم به نوشتن. علتاش هم این بود که خیلی دلم می خواست یک روز نویسنده بشم و فکر کردم شاید این نوشتن کمکم کنه.

اولین وبلاگی که درست کردی همین وبلاگ بود؟

آره از اول همین جا بودم.

اولین پستی که در وبلاگت نوشتی چی بود؟

اولین پست یک توضیحی در مورد خودم بود و اینکه چرا اسم و بلاگمو گذاشتم مریم گلی!

و بلاگتو چقدر دوست داری؟

می شه گفت خیلی.

اگه امروز وارد وبلاگت بشی و ببینی هک شده چی کار می کنی؟ تا حالا سابقه هک داشتی؟

از این حرف ها بهم نزنین. نمی دونم چی کار می کنم. احتمالاً شوک بهم دست می ده. بعدش هم چون زیاد از این چیزا سر در نمی آرم باید دست به دامن یکی بشم که برام درستش کنه. خوشبختانه تا حالا از این موارد نداشتم.

اگر بهت بگن که الان باید آخرین پست وبلاگتو بنویسی چی می نویسی؟

به این هم فکر نکردم. شاید در مورد اینکه چقدر اینجا رو دوست داشتم و چقدر چیز یاد گرفتم تو این چندسال و چقدر دوست پیدا کردم می نویسم.

اولین جمله‌ای که با شنیدن این کلمات به ذهنت می رسه چیه؟

– **فیلترینگ:** لولوی قصه‌های کودکی.
– **وبلاگ:** خودشناسی!
– **بلاگ اسپات:** خدا پدرشان را بیامرزد!
– **کافه بلاگ:** احتمالاً یک جای خوب برای دورهم جمع شدن.
– **پرشین بلاگ:** کپی برابر اصل؟

بهترین خاطره‌ای که از وبلاگ نویسی داری چیه؟

خاطره خوب که خیلی زیاده. مهمترین اش رابطه هایی که از طریق وبلاگ به وجود آمد. دوستی هایی که پا گرفت و عمیق شد. یا یک جمله ساده که سمیرا (یکی از خواننده‌های وبلاگم) که گفت: «هر وقت که حالم بده میام وبلاگ تو رو می خونم و حالم بهتر می شه».

بدترین خاطره‌ای که از وبلاگ نویسی داری چیه؟

خاطره بدی ندارم. فقط گاهی از دست افرادی که زیر اسم های الکی پنهان می شن و بعد میان تو نظرخواهی و به آدم فحش می دن و حمله می کنن ناراحت می شم. من تمام سعی ام رو می کنم که تو وبلاگ حداقل با خودم رو راست باشم. فکر می کنم اگر هم کسی حرفی داره باید این فرصت رو بهش داد که وارد بحث بشه. اما از اینکه یک کسی تو تاریکی بشینه و به من سنگ پرت کنه ناراحت می کنه چون نمی فهمم باید برای چه کسی توضیح بدم.

نظرت در مورد قرارهای وبلاگی چیه؟ خودت تا حالا توی قرارها شرکت کردی؟

من موافق این قرارها هستم. تا حالا خیلی از دوستهام رو هم از تو همین قرارها پیدا کردم. به نظرم خیلی هنر می خواد که آدم دنیای مجازی رو با واقعی پیوند بزنه. تازه به نظرم دوستی های وبلاگی یک طور دیگه است. یعنی شما قبل از اینکه ظاهر افراد رو ببینین با باطن و افکارشون آشنا می شین و این لذت اش خیلی بیشتره. خوب گاهی وقت‌ها این کار برای آدم هایی که تو وبلاگ اونی که هستن رو نشون نمی دن مشکل زا می شه.

اولین جمله‌ای که با شنیدن این کلمات به ذهنت می رسه چیه؟

– سیاست: چه بخوای چه نخوای زندگیت بهش پیوند خورده. – عشق: عشق پیدا شد و آتش به همه عالم زد. – علی دایی: نماد تیم ملی! – حسین درخشان: سرآغاز وبلاگ نویسی ایرانی که گاهی جوگیر می شود و البته حق هم دارد! – انتخابات: جنگ اعصاب!

جایگاه کنونی وبلاگ در ایران رو چطوری می بینی؟

خوب مساله انتخابات منو متوجه کرد که وبلاگی ها یک قشر محدودی هستند. البته اگر روند رشد اینترنت رو به جلو باشه و این فضا محدود نشه به نظرم تا چند سال آینده وبلاگستان می تونه یک جایگاه محکمتری پیدا کنه. اون برداشتی که تا الان من داشتم اینه که خیلی از ما که وبلاگ می نویسیم حالا به خاطر اینکه فرصت نداشتیم یا آموزش نداشتیم نمی دونستیم چه جوری باید حرف بزنیم و چه جوری حرف همدیگه رو تحمل کنیم. یعنی اصول اولیه مباحثه و مذاکره رو بلد نبودیم. دموکراسی نمی دونستیم یعنی چی. حالا خیلی بهتر شدیم. قبول کردیم که همه مثل ما فکر نمی کنن، عقیده هر کسی برای خودش محترمه و معنی نقد کردن فحش دادن نیست. یاد گرفتیم که چه جوری می شود کار تیمی کرد البته راه درازی در پیش است ولی من خوشبینم. حالا که موج اولیه خوابیده هر کدوم از ما ها باید یک کمی فکر کنیم که تو این مدت چه چیزهایی به دست آوردیم و چه تغییراتی کردیم. فکر می کنم الان وقتشه که یک سطح بالا تر بریم. به عنوان مثال همین کارهای تیمی و نقد بررسی هایی که در زمان انتخابات انجام شد. خوب اگر وبلاگ همگانی تر بشه مسلماً تاثیرگذاری اش هم بیشتر می شه. یک مساله دیگه هم اینه که به هر حال تو زندگی واقعی ما با یک تعداد محدودی آدم ها در ارتباطیم و بیشتر روابطمون با آدم هایی که شبیه خودمون هستند. وبلاگ یک فضایی به وجود می آره که فارغ از زمان و مکان، آدم ها با افکار و عقاید مختلف با هم ارتباط برقرار می کنند. به نظرم این یک اتفاق خیلی بزرگه و یک فضای خیلی خوب که ما متوجه بشیم تو این دنیا خیلی کوچیک و ریزیم.

روزنامه آسیا یک نیم صفحه در روز به بحث وبلاگ ها اختصاص داده. نظرت در این مورد چیه؟ و چه ایده هایی داری؟ چه مطالبی در این نیم صفحه باید چاپ بشه؟

خوب من متاسفانه هنوز این نیم صفحه ها رو ندیدم اما به نظرم کار خوبیه. به هر حال وبلاگ نوشتن هم یک فرهنگی داره و از مسایل جدیده و خوبه که در موردش صحبت بشه. ببینین هر کدوم از این افرادی که وبلاگ دارن مسلماً یک اهداف شخصی برای نوشتن دارن اما وقتی وارد این فضا می شن یک مسایلی پیش می آد و یک اهداف جمعی هم مطرح می شه. شاید من قصد اولیه ام فقط نوشتن بود و بس، اما الان خیلی چیزهای دیگه برام مطرح شده. برای شخص من مهمترین اش این بوده که خودم را بهتر بشناسم. بتونم درون و بیرونم رو به خودم نزدیک تر کنم. به هر حال اینکه کسی شمارو نشناسه آدم رو وسوسه می کنه که راحت تر حرف بزنه و خود سانسوری نکنه. به نظرم شاید جالب باشه اگر گاهی در این مورد صحبت کنین که چه چیزهایی از این وبلاگ نوشتن عاید آدم ها شده. به نظرم – حداقل در مورد خودم و تعدادی از وبلاگ هایی که می خونم – وبلاگ نوشتن باعث رشد شخصیتی شده. این خیلی مساله مهمیه. به نظرم اگر روش کار بشه یک بستر کاملاً مناسبی هست که یک نسلی رو از نظر شخصیتی و فرهنگی بشه رشد داد. مگر هدف همه ما آدم ها در انتها رشد کردن نیست؟

حرف خاصی که من یادم رفت توی سوالاتم ذکر کنم؟

خیلی ممنون به خاطر اینکه وقت گذاشتین. حرف خاص دیگه‌ای ندارم فقط امیدوارم این فضای مجازی رشد بیشتری داشته باشه و محدود نشه تا ما هم بتونیم پا به پاش رشد کنیم.

الفبای وبلاگی ۷

ابتدا به آدرس www.villagephotos.com بروید. برای ثبت نام در سایت لینک Signup for free را کلیک کنید. در این صفحه یک نام و یک پسورد برای خود انتخاب کنید و ایمیل خودتان را هم وارد کنید و سپس دکمه Signup now را کلیک کنید.

نام و پسورد شما به ایمیل تان ارسال می‌شود. اکنون هر بار که به این سایت بروید، با وارد کردن نام و پسورد می توانید وارد فضای اختصاصی خود شوید. اکنون روی لینک Photos در پایین صفحه کلیک کنید. اگر قبلاً عکسی ارسال کرده باشید، اینجا می توانید آن را ببینید. برای ارسال عکس روی لینک Upload new images کلیک کنید. در این صفحه شما می توانید هر بار دو عکس ارسال کنید. برای ارسال عکس روی دکمه Browse کلیک کرده، عکس مورد نظرتان را از روی هارد انتخاب کنید و open را کلیک کنید. سپس دکمه upload را کلیک کنید. کار تمام است. حالا با کلیک روی لینک continue به صفحه عکس ها برگردید. با کلیک روی لینک Copy URL to Clipboard در زیر هر عکس، آدرس عکس را در حافظه کپی کنید. حالا به صفحه یادداشت ها بروید. در مکان مناسب کلیک کنید. سپس روی گزینه insert image کلیک کنید و آدرس کپی شده را در کادر (آدرس تصویر) paste کنید. سپس دکمه قبول را کلیک کنید. با این کار عکس مورد نظر به یادداشت تان افزوده می‌شود.

برای ایجاد هر تغییری در شکل ظاهری وبلاگ‌تان باید قالب آن را تغییر دهید. ممکن است هیچ کدام از قالب های آماده موجود نظر شما را جلب نکند، یا اینکه بخواهید لینک سایت ها و وبلاگ های دیگر را به وبلاگ‌تان اضافه کنید و یا تغییرات دیگری در آن بدهید. برای انجام این کار ها باید قالب وبلاگ‌تان را تغییر دهید. برای ایجاد تغییرات در وبلاگ باید کمی با زبان html آشنا باشید. ولی اگر html بلد نیستید هم نگران نباشید. برنامه Microsoft FrontPage به سادگی مشکلات شما را حل می‌کند. برای ایجاد تغییرات ابتدا به بخش ویرایش قالب بروید. اینجا می‌توانید کدهای html قالب وبلاگ خود را ببینید. همه کدها را به کمک ماوس یا با زدن دکمه‌های ctrl+A انتخاب کنید و در حافظه موقت کپی کنید. سپس در فرانت پیج یک صفحه جدید باز کنید (ctrl+N). با کلیک روی گزینه html در پایین صفحه به حالت html بروید. اینجا تمام کدهای موجود را پاک کنید و کدهایی را که کپی کرده بودید اینجا paste کنید. اکنون به حالت نرمال برگردید. اگر این مراحل را درست انجام داده باشید، اینجا می توانید قالب وبلاگ خود را مشاهده کنید. مزیت فرانت پیج نسبت به html این است که می توانید مشخص کنید که لینک یا تصویر مورد نظر شما دقیقا در چه مکانی ظاهر شود. همچنین می توانید بلافاصله به حالت preview رفته و تغییرات ایجاد شده را ببینید. پس از انجام تغییرات، به حالت html بروید. همه کدها را کپی کنید. به بخش ویرایش قالب وبلاگ‌تان بروید. کدهای قبلی را پاک کرده و کدهای جدید را جایگزین آنها کنید. دکمه ثبت را کلیک کنید و در کادر هشدار، ok را کلیک کنید. در پایان دکمه بازسازی وبلاگ را کلیک کنید. با این روش شما می توانید قالب وبلاگ خود را تغییر دهید. اما ببینیم چگونه می‌توان هر یک از این تغییرات را ایجاد کرد.

ادامه دارد