



مایکروسافت به وضوح بازار موبایل را از دست داده است، اما ساتیا نادلا می‌گوید، کمپانی تحت سرپرستی او همان اشتباه را در ارتباط با واقعیت مجازی و افزوده تکرار نخواهد کرد.

ساتیا نادلا، مدیرعامل مایکروسافت می‌گوید: «جای هیچ‌گونه پرسشی نیست. این شرکت زمانی که به حوزه موبایل وارد شد، آن‌گونه که باید و شاید نتوانست از فرصت‌های موجود به بهترین شکل ممکن استفاده کند. اکنون هدف ما این است تا اطمینان حاصل کنیم در حوزه‌های جدید به بهترین شکل ظاهر شده و رشد کنیم.» نادلا در ارتباط با این حوزه‌های جدید گفته است: «واقعیت مجازی و افزوده حوزه‌های جدیدی هستند و من معتقد هستم فرصت‌های جدیدی در این بازار وجود دارد. این بازاری است که در آینده رشد خیره‌کننده‌ای خواهد داشت.»

در حالی که مایکروسافت هنوز به طور رسمی از گردونه کسب‌وکاری متعلق به بازار تلفن‌ها خارج نشده است و ویندوزفون کمتر از یک درصد بازار جهانی گوشی‌های هوشمند را از آن خود کرده است، با این وجود نادلا می‌گوید، نقش مایکروسافت در بعضی از بخش‌های این بازار قابل توجه است. او به ویژگی کوانتینیوم اشاره می‌کند که به تلفن‌های همراه مجهز به ویندوز 10 اجازه می‌دهد، زمانی که به یک صفحه‌نمایش متصل می‌شوند، همانند یک کامپیوتر شخصی عمل کنند.

مطلب پیشنهادی



تجربه‌ای نو از واقعیت مجازی با پلتفرم اختصاصی گوگل گوگل هدست واقعیت مجازی اختصاصی خود با نام Daydream View را معرفی کرد

نادلا در این ارتباط گفته است: «امروزه دستگاه‌هایی در اختیار داریم که همان تلفن‌های همراه هستند. اما بازاری که ما تمرکز ویژه‌ای روی آن داریم، به کارکرد این دستگاه‌ها در آن بازار اشاره دارد. جایی که تلفن همراه می‌تواند یک نقش منحصر به فرد داشته باشد. ما تلفنی در اختیار داریم که می‌تواند جایگزین یک کامپیوتر شخصی شود. به همان شکل تبلتی در اختیار داریم که می‌تواند جایگزین لپ‌تاپ شود. ما در نظر داریم این چنین فرصت‌های تازه و نابی را خلق کنیم. زمانی که به وضعیت بازار و پیشرفت‌های دنیای فناوری نگاه می‌کنیم، متوجه می‌شویم که واقعیت مجازی و افزوده از پتانسیل بالایی برخوردار هستند. هولولنز می‌تواند شروعی بر کامپیوترهای بی‌حد و مرزی باشد که با واقعیت ترکیب شده‌اند.»



سال تولد VR واقعیت مجازی ستاره بی‌بدیل آیفای ۲۰۱۶

فناوری‌های جدیدی همچون واقعیت افزوده به طور چشم‌گیری برای شرکت‌ها مهم هستند. نادلا می‌گوید، این فناوری می‌تواند به مایکروسافت کمک کند تنوعی در محصولات خود به وجود آورد. محصولاتی که عمدتاً وابسته به کامپیوترهای شخصی هستند. نادلا می‌گوید: «درس‌هایی که ما از گذشته گرفتیم ارزشمند بودند. ما فکر می‌کردیم کامپیوترهای شخصی همانند یک هاب برای اشیا مختلف عمل می‌کنند و برای همیشه این نقش را بازی خواهند کرد. شاید این یکی از بزرگ‌ترین اشتباهاتی بود که ما داشتیم.»

بدون شک نادلا ایده‌های بلندپروازانه و البته جالب توجهی در ارتباط با آینده کسب‌وکار سخت‌افزاری مایکروسافت دارد. ایده‌هایی که به مرور زمان نقش مایکروسافت را در حوزه فناوری اطلاعات متحول خواهند ساخت.

تاریخ انتشار:

11 آبان 1395