禪

(000 000) 00000 00000 00000 00000

00000 0000000 0000000 00000 00000 00 0000000

00000000 00000 0 00000000 0000 00 00 000 0 00000000 00 0000 00000000 00000000 00 00000 00000 0 00000 00000 00 00000 00000 0 00000 00000 0000 00000000 00 0000 00000 00 00000 00000 00 00000 00000 0000 00000000 00000 00000 00000 00 00000 00000 00 00000 00000 0000 00000 00000000 00000 00 00000 00000 00000 00000 00000 00000000 00000 00000 00000 00 00000 00000 00000 00000 00000 00000

بعد	ویژگی‌ها
پویایی	متحرک یا ثابت
اندازه	از میکروتراشه‌های کوچک تا کپسول‌های بزرگ
پیچیدگی	هوشمند یا غیرهوشمند (Dumb)
پراکندگی	متمرکز یا پراکنده
تأمین نیرو	دریافت نیرو از خارج یا به‌صورت خودکار
مکان قرارگیری	ضمیمه شده یا تعبیه شده به‌صورت داخلی
الگوی اتصال	ارتباط پراکنده یا ممتد (پهن باند، باریک)
جان‌داری	جان‌دار یا بی‌جان

[illegible]

-1 [illegible]

[illegible]

72°
The
INTERNET
of THINGS
Fluent

شات کد (Shot code) به وجود آورد .

2- مرحله تحقیق اولیه

روند ناپدید شدن کامپیوتر از سال 2001 آغاز شد . در مجموع، 17 پروژه با موضوعات و نمایههای گسترده در ارتباط با الگوها و مشکلات تألیف شدند که توسط گروههای تحقیقاتی چندمنظوره به مرحله مطالعه و اجرا درآمدند . هدف این پروژهها کشف این موضوع بود که چگونه فناوری اطلاعات میتواند در اشیای روزمره تلفیق شود . همچنین، درک اینکه چگونه این کار میتواند راهکارهای جدیدی به وجود آورد که در نهایت زندگی افراد را بهبود ببخشد، به طوری که فراتر از کاری را که امروزه با کامپیوتر انجام میدهیم، امکانپذیر سازد . طیف گسترده و متنوعی از تحقیقات نظیر Work Space با هدف تکمیل کردن محیط کار از طریق مؤلفههای مجازی محاسباتی، بهویژه برای اعضای حرفهای گروهها، ولی با قابلیت انطباق برای طیف گستردهتری از مشاغل صورت گرفت.

تمرکز پروژه MiME روی ارتباط بین فناوری کامپیوتری و تجربه مردم از رسانه درون منزل آنها و e-Gadget (سرنام extravert به معنای برونگر) قرار دارد و به دنبال سازگار کردن دنیای اجسام روزمره زندگی مردم با مصنوعات خودکار است. e-Gadget از اشیای ساده مانند برچسبها، لامپها، سوییچها و فنجانها تا اشیای پیچیده مانند PDA و Stereo و اشیای کوچکتر مانند حسگرها، خودکارها، کتابها و کلیدها تا اشیای بزرگتر مانند میزهای مطالعه و تلویزیونها را شامل میشود . پیشگام مخفی کردن کامپیوتر واسطهای اطلاعاتی هوشمند بود . نوربرت استریز نویسنده کتاب «پنهان کردن کامپیوتر » در این باره مینویسد : «جامعه متصل خواستار پژوهشی برای رسیدن به واسطهای جدید و نمونههای تعاملی است که رویکرد آن بخش عمدهای از جامعه را تحت پوشش قرار دهد. جامعه متصل پروژههایی را درخواست میکند که تعدادی از الگوها را بهعنوان خطمشی برای تحقیقات و ارائه واسطهای جدید در بر گیرند، به طوری که تمرکز آن بر واسطی برای ایجاد و تبادل اطلاعات توسط مردم و برای مردم و گروهها در جامعه محلی باشد.» ایده جامعه متصل نخستین بار توسط Philips International مطرح شد.

سخن آخر

در این شماره، سعی کردیم تا مرحله ابتدایی و تحقیقات اولیهای را که پیرامون اینترنت اشیا به وقوع پیوسته است، بررسی کنیم. همان گونه که مشاهده کردید تحقیقات، ایدهها و کارهای عملی انجام شده به ظاهر جنبهای فراتر از درک واقعی دارند و شبیه فیلمهای تخیلی هستند، اما همین ایدههای تخیلانگارانه امروزه بهصورت روزمره مورد استفاده مردم قرار دارند . امروزه استفاده از پوشیدنیها بهقدری عادی و رسم شده است که کمتر کسی درباره تاریخچه شکلگیری آنها به فکر فرو میرود . در شماره آینده، مراحل دیگر اینترنت اشیا را مورد بررسی قرار خواهیم داد .

نویسنده :
حمیدرضا تائبی
دسته بندی:
شاهراه اطلاعات
تاریخ انتشار :
19:05 - 29/05/1394
برچسب:
اینترنت اشیا - IoT

□□□□□ منبع: https://www.shabakeh-mag.com/information-feature/1319