

راهکارهایی برای همکاری هوشمندان

بسیاری از شرکت‌های کوچک به ضرورت و اهمیت استخدام کارمند در نقاط دور دست پی برده‌اند و می‌دانند که حتی کار کردن با مشتریان و شرکای تجاری راه دور، از اهمیت شایانی برخوردار است. شرکت‌ها می‌توانند با بهره‌گیری از امکاناتی که اینترنت برای متصل کردن گروه‌های کاری در اختیار آنها قرار داده است. افزایش کارایی، کاهش هزینه‌ها و بهبود بخشیدن به ارتباط را امکان پذیر کنند. در زیر به شش ابزار مهم برای ارتقای بهره‌روی کار از راه دور (Remote Work) اشاره می‌شود:

۱) سیستم‌های تقویم اشتراکی

بعضی از گروه‌هایی که روش کار از راه دور را برگزیده‌اند، به اهمیت سیستم تقویم اشتراکی واقف نیستند. کارمندان می‌توانند با اعلام برنامه‌های کاری خود در شبکه و مراعه به دفاتر کاری خود و مطالعه برنامه کاری سایر کارمندان، قرار ملاقات‌های ضروری را بدون این برنامه، آنها ناگزیر خواهند بود به طور مستقیم با تمام اعضای شرکت کننده، تماس حاصل کرده و تا رسیدن به یک تاریخ مناسب جهت برگزاری جلسه، به این تماس‌ها ادامه دهند. این کار نه تنها ساعات با ارزش کاری را به هدر می‌دهد، بلکه باعث افزایش هزینه تلفن شرکت‌ها نیز می‌شود.

۲) پایگاه‌های داده اشتراکی برای تماس‌ها

پایگاه داده اطلاعات تماس، به اندازه منابع اشتراکی ارزش دارند. شرکت‌ها می‌توانند با ایجاد یک لیست مشترک از آدرس‌ها، شماره تلفن‌ها و سایر اطلاعات مربوط به تماس در شبکه، دسترسی کارمندان خود را به آخرین اطلاعات تماس، تضمین کنند. بدین ترتیب دیگر نیازی به جست و جو در میان انبوه یادداشت‌ها یا استفاده از خدمات راه دور مخابرات، برای دسترسی به اطلاعات تماس سایر اعضای گروه نیست. همچنین وجود یک پایگاه داده اشتراکی تضمین می‌کند که یک شرکت پس از استعفا یا بازنشستگی کارمندان، به شماره تلفن‌های مهم دسترسی دارد. بدون این برنامه، پس از استعفای یک کارمند، فهرست اسامی تماس‌های او نیز از شرکت خارج می‌شود.

۳) ذخیره سازی اسناد به صورت تمرکز یافته

ویرایش و انتقال اسناد به صورت مستقیم از طریق یک دفتر کار online در مقایسه با دسترسی از راه دور یا شبکه‌های پست الکترونیک کارآمدتر است، زیرا کارمندان می‌توانند بدون تماس با یک سرور یا دریافت نامه‌های الکترونیکی از شبکه، اسناد را مشاهده و یا بازیابی کنند. استفاده از ابزارهای ایجاد شبکه‌ای اینترانت (intranet) یا

اکسترنات (Extranet) مانند برنامه SharePoint Team Services محصول شرکت bCentral به اعضای یک گروه اجازه می دهد تا با چند کلیک ماوس، این دفاتر مجازی را بر پا کنند.

استفاده همزمان از Office XP میکروسافت و برنامه SharePoint، جریان مبادله اسناد را هموارتر می کند، زیرا کارمندانی که از برنامه های کاربردی مشترکی چون Word و Excel استفاده می کنند، می توانند اسناد را با استفاده از ویژگی "Save As" نرم افزار خود، مستقیماً در دفاتر مجازی Share Point ذخیره کنند.

۴) تابلوهای اعلانات

شرکت ها می توانند با قرار دادن مستقیم اعلان های خود در دفاتر کاری مجازی مشترک، فرآیند اطلاع رسانی به گروه های راه دور را به صورت خودکار انجام دهند. این قابلیت موجب کاهش در مراحل اداری برای ایجاد، آدرس دهی و ارسال اعلانات کاغذی یا الکترونیکی می شود. این روش ارتباط، در صورت به وجود آمدن یک کادر اعلان در بالای وب سایت مشترک گروه، یک گام فراتر خواهد رفت.

۵) کنفرانس های مجازی

ایجاد ارتباط زنده با کارمندان با استفاده از نرم افزارهای مخصوص برگزاری کنفرانس، قابل دستیابی است. به جای جلسات حضوری یا تماس تلفنی می توانید از این ابزارها برای کاهش هزینه ها و به حداکثر رساندن راندمان، استفاده کنید.

۶) پیام رسانی فوری

پیام رسانی فوری (instant Messaging) به اعضای یک گروه امکان گفت و گوی online، به جای مکالمه تلفنی را می دهد. این قابلیت به خصوص برای کارمندان که پیوسته نیاز به برقراری ارتباط دارند اما نمی خواهند زمان زیادی را صرف مکالمات تلفنی کنند، بسیار مفید است.

مترجم: ثریا پاک نظر

زندگی در دنیای مجازی

ممکن است امروز، دنیاهای مجازی سه بعدی، بدیع و نوظهور باشند اما آنها قسمتی

از دنیای Online آینده ما خواهند بود.

در چند سال آینده ممکن است از مرگ راه گریزی وجود داشته باشد؛ چرا که این

شانس به شما داده خواهد شد تا به صورت online زنده مانده و جاودانگی را تجربه

کنید. از ذهن شما یک نسخه پشتیبان تهیه می شود؛ بدین ترتیب پس از آن می توانید.

یک زندگی کاملاً جدید را شروع کنید و هر کسی باشید که آرزویش را داشته اید. به

زودی شاهد یک دنیای مجازی شبیه دنیای واقعی خواهیم بود که می توانیم در آن

یک زندگی کاملاً متفاوت داشته باشیم. پیش از این در بازی های کامپیوتری، فضاهای

مجازی را تجربه کرده اید اما این فضاها یک قدم جلوتر خواهند رفت. این ایده های

بنیادی، در طول سال ها در فیلم ها و رمان های مختلف بروز کرده اند. در رمان

«کولاک» (Snow Crash) نوشته نیل استفنسون (Neal Stephenson) در سال ۱۹۹۲،

برای اولین بار از واژه metaverse (نمایش online از واقعیت) استفاده شد. همچنین

در فیلم هایی مانند ۱۹۸۲ به موضوع دنیاهای مجازی تحت کنترل کامپیوترها پرداخته

شده است.

یان پیرسون (Ian Pearson)، یک آینده شناس در BT Laboratories، علاوه بر اینکه فکر می کند این تصورات در مورد دنیاهای مجازی دور از ذهن نبوده و قابل دستیابی است، فانتزی های نمایشی را در ارائه این موضوع کاملاً ناموفق می داند. وی می گوید: «ایده به کار رفته در فیلم ماتریس (Matrix) واقعا بی معنی و کم ارزش است. در این فیلم از جلوه های ویژه بسیار خوبی برای هنرهای رزمی استفاده شده است اما فقط به یک درصد مفاهیم اصلی پرداخته شده است. در یک دنیای مجازی هیچ محدودیت زیست شناختی با هوش وجود ندارد. در دنیای واقعی، حداکثر بهره هوشی ۲۰۰ است، اما در دنیای مجازی میزان بهره هوشی، شما می تواند به یک میلیون هم برسد.»

توانایی برقراری ارتباط متقابل با سایر کاربران و محیط های مجازی آنها، ظهور دنیاهای مجازی را تسریع کرده است. پروژه مشترک Mirror که در سال ۱۹۹۷ توسط BT Laboratories, BBC سونی انجام شد، به تمام افراد امکان دسترسی به شش دنیای جازی را داده بود. این دنیاهای مجازی در کامپیوترهای اجرا می شدند که ۱۰۰ بار از یک PlayStation 2 قدرت کمتری داشت. طبق اظهار پیرسون، این طرح با استفاده از نرم افزار Community Place انجام شد و در نوع خود یک موفقیت محسوب می شود. وی می گوید: «تقریباً ده هزار نفر به مدت ۶ هفته از آن استفاده

www.kandoo.cn.com
کردند و فعالیت‌های متنوعی انجام دادند؛ از جمله ایجاد یک فرهنگ خاص در گروه،

سازماندهی بازی‌ها و مهمانی‌ها.»

www.kandoo.cn.com

www.kandoo.cn.com

www.kandoo.cn.com

www.kandoo.cn.com

دنیاهای جدید

یکی از ایده‌های اصلی برای مرحله بعدی دنیاهای مجازی، تلفیق آنها با فناوری مخابراتی و ارتباطی فعلی است. حتی پیام‌رسانی فوری (instant Messaging) نیز می‌تواند در یک فضای سه بعدی انجام شود. پیش از این دوربین‌های Webcam به دنیای پیام‌رسانی فوری وارد شده‌اند، بنابراین چرا امکان ملاقات با دیگران در یک فضای مجاز میسر نباشد؟

پیرسون می‌گوید: «در آینده می‌توانید در محیط‌های مجازی سه بعدی هیجان‌انگیز، یک زندگی مرفه مجازی داشته باشید و شاهد کاربردهای خیال‌انگیزتر اینترنت خواهیم بود.»

یکی از کاربردهای مبتکرانه، یک دنیای مجازی به نام There است که در آن از آواتار (شخصیت online شما) برای دوست‌یابی استفاده می‌شود. البته این دنیای مجازی با

The Sims Online تفاوت دارد و دارای قابلیت‌های بیشتری است.

در بازی‌های Online نیز می‌توانید تلفیق دنیاهای مجازی را مشاهده کنید. البته استفاده از دنیای مجازی در بازی‌ها، یک مفهوم جدید نیست و هر محیط بازی طبق تعریف، خود یک دنیای مجازی محسوب می‌شود. اما بازی‌های online به دنیای مجازی امکان می‌دهند صحنه‌ای برای فعالیت مستمر باشد. این نوع بازارها حتی با

خروج کاربر از بازی قطع نشده و ادامه خواهند داشت؛ بدین ترتیب امکان وجود شخصیت های جاودان وجود دارد. دنیاهای مجازی می توانند دارای چرخه های زندگی بوده و ویژگی های واقعی را به صورت online ارائه دهند. فرضاً The Sims Online یک بازی online است که امکان می دهد شخصیت Sim با شخصیت های دیگری که تحت کنترل سایر افراد قرار دارند. به طور متقابل ارتباط برقرار کند. اصطلاحاً به این بازی ها که به صورت online امکان بازی چندین بازیکن را فراهم می کند. MMOG (Massively Multiplayer online Games) می گویند.

ایده هایی از دنیای واقعی

برقراری ارتباط متقابل با سایر کاربران، فقط به معنای تایپ پیغام برای آنها نیست بلکه می توان از علائم فیزیکی نیز استفاده کرد؛ مثلاً در بازی there، شخصیت ها می توانند به یکدیگر لبخند بزنند و بدین ترتیب با یکدیگر دوست شوند. از سوی دیگر طراحی آواتارها به گونه ای است که تا حد ممکن واقعی به نظر برسند. آنها ظاهراً مجازی خود و آنچه می پوشید کنترل داشته باشید، در بالای سرتان نمایش داده می شود و اگر باند پهن داشته باشید، می توانید از طریق صدا و حتی اشتراک فایل، گفت و گو کنید. یکی از مشکلات اصلی خلق این گونه دنیاهای، هزینه بالای آن است. حتی ایجاد ساده ترین دنیای مجازی نیز ممکن است سال ها به طول انجامد. فرضاً شرکت there با

روند رو به رشد خود، در حال حاضر حدود ۲۰۰ کارمند دارد و انتظار می‌رود پس از سرمایه گذاری ۳۷ میلیون دلاری، تازه در سال آینده به سوددهی برسد.

از آنجائیکه دنیاهای مجازی برای مقاصد سرگرمی سابقه چندان طولانی نداشته و هنوز در مراحل آغازین قرار دارند، برا دستیابی به کارآیی بهتر، همچنان در حال اصلاح و تغییر هستند.

در دنیاهای مجازی فقط برای خلق آواتارها از ایده‌های دنیای واقعی استفاده نمی‌شود. در دنیای there، پول رایج therebucks است و فرصت‌های تجاری نیز در آن وجود دارد. حتی شرکت‌های Nike و Levi نیز از آن حمایت می‌کنند و فرضاً شما در طی بازی می‌توانید با پول Therebuck خود یک شلوار جین Levi بخرید. در دنیاهای آینده، عرضه محصولات مسئله‌ای مهم خواهند بود و تابلوهای تبلیغاتی در این دنیاها همانند بانرهای تبلیغاتی کنونی، فروخته خواهد شد.

دنیای مجازی Second Life نیز شبیه There بوده و اقتصاد خاص خود را دارد در طول بازی می‌توانید بیش از ۱۲ هزار کالا خریداری کنید و در هر ماه بیش از صد هزار مبادله کاربری انجام می‌شود. ساکنان دنیای Second Life در آزمایش بتا در اکتبر ۲۰۰۲ دنیای خود را خلق کردند و این سرویس در ژوئن ۲۰۰۳ وارد بازار شد.

به طور قطع امکان خرید، یکی از ویژگی های اصلی دنیاهای مجازی خواهد بود. به طور مثال، می توانید در یک سوپر مارکت مجازی کالای مورد نظر خود را از داخل قفسه ها بردارید و آن را با دیگر محصولات نیز مقایسه کنید (همانند آنچه ممکن است در یک فروشگاه معمولی انجام دهید). از سوی دیگر شاهد مبارزه online بر سر مالکیت بازار نیز خواهیم بود؛ درست همانند تلاش و مبارزه سازمان های رسانه ای و شرکت های اینترنتی در دنیای واقعی. برای مثال، بازی های Sar wars Galaxies PlanetSide, EverQuest تحت سلطه سونی هستند و این شرکت از یک میلیون مشترک MMOG با درآمد سالانه ۱۵۰ میلیون دلار، سهم بسیار خوبی دارد.

در عین حال، مشکل دیگر اینجاست که اگر افراد بیش از حد درگیر روابط online و جوامع موجود در دنیای مجازی شوند، در برقراری ارتباط با افراد در دنیای واقعی دچار معضل خواهند شد. اما پیرسون می گوید: «هنگامی که واقعیت مجازی به طرز قابل باور درآمد، افراد نمی توانند بین فعالیتهای خود در دو دنیای مجازی و واقعی تمایزی قائل شوند از آنجائیکه ذهن شما در فضای مجازی به رفتارهای خاصی عادت می کند، وقتی به دنیای واقعی برمی گردید، در روابط خود با افراد دچار مشکل می شوید.»

جنایات online

پیرسون می گوید: «این مسئله نیز مطرح است که آیا جناسات صورت گرفته در یک

دنیای مجازی را می توان جرم محسوب کرد؟» کاملاً واضح است که دنیای مجازی

رو به پیشرفت و گسترش، در آینده مستلزم اعمال نوعی تعهدات و وظایف اجتماعی

هستند تا به درستی و قانونمند اداره شوند. در دنیای مجازی نیز به نوعی نیروهای

کنترل کننده مانند مسئول اتاق های گفت و گو و گروه های اینترنتی نیاز است. به

عقیده پیرسون تولید کنندگان محیط های مجازی به طور کلی در برابر جامعه وظیفه

دارند و باید این محیط ها را مسئولانه طراحی کنند. در واقع تعیین ضوابط قانونی برای

توسعه دنیا های مجازی، عاملی حیاتی محسوب می شود.

در این زمینه موسس Linden Las، شرکت حمایت کننده از Second Life، اعلام

کرده است که در نظر دارد شرایط و مقررات را برای ساکنان این بازی تغییر دهد؛

بدین ترتیب که مشتریان در مورد هر چه که در طول بازی ایجاد می کنند. دارای

مالکیت معنوی تام هستند.

آینده مجازی

یکی از ویژگی های مهم دنیا های مجازی باید تلفیق عناصر واقعی تری مانند وضع هوا، روز و شب و به طور کلی مفهوم زمان باشد. آیا به نظرتان جالب نیست اگر یک دنیای مجازی از دنیا داشتیم، مثلاً اگر قادر به پرداخت هزینه مسافرت به ژاپن نباشیم، بتوانیم به طور مجازی به این کشور سفر کنیم. طبق گفته پیرسون، روزی خواهد رسید که ذهن خود را از طریق اسکن پالس های الکتریکی آن، به طور online انتقال می دهیم. البته می توانید در دنیای مجازی متفاوت بوده و خودتان نباشید و همان طور که ذکر شد، این ویژگی از عوامل جذابیت یک دنیای مجازی در مقابل دنیای واقعی هیچ تردیدی ندارد. ممکن است در آینده، بشر در حرکت به سوی فضا مجازی کمی افراطی عمل کند، اما مسلم آن است که اینترنت در این میان نقشی اساسی دارد.

مترجم الهام شیرین کار