خبر

بررسی اجرای شبکه ملی اطلاعات در شورای عالی فضای مجازی

رئیس مرکز ملی فضای مجازی با اشـاره به محتوای غیربومی پیام‌رسان‌ها و شبکه‌های اجتماعی، بر لزوم فعالیت نیروهای داخلی برای تولید محتوا تأکید کرد.

به گزارش «ایران»، ابوالحسن فیروزآبادی با اشاره به آخرین وضعیت شبکه ملی اطلاعات گفت: جلسـاتی به صورت مسـتمر بین وزارت ارتباطات و مرکز عالی فضای مجازی برگزار می‌شود و در جلسه‌شنبه آینده شورای عالی فضای مجازی، گزارشی از پیشرفت این طرح ارائه خواهد شد و اصول و ضوابط اجرایی شبکه به بحث گذاشـته می‌شود. وی با بیان اینکه سـایر ضوابط و اجرای کار در طول یک سـال آینده صورت می‌گیرد افزود: وزارت ارتباطات و فنـاوری اطلاعات و مرکز ملی فضای مجازی در زمینه شـبکه ملی اطلاعات هماهنگ هستند. همچنین در هفته دولت فاز نخست این شبکه رونمایی شده و فاز دوم که راه‌اندازی شبکه و سیسـتم نو است، بتدریج صورت می‌گیرد. رئیس مرکز ملی فضای مجازی با تأکید بر اهمیت تولید محتوا در شبکه‌های مجازی و پیام رسان‌ها اظهار کرد: تولید محتوای بومی از الزامات شـبکه ملی اطلاعات اسـت. در حال حاضر متأسفانه محتوای پیام رسـان‌ها و شـبکه‌های اجتماعی از این شـبکه خارج است که باید اصلاح شود. فیروزآبادی با بیان اینکه باید توسعه خدمات را دستورالعمل قرار دهیم، گفت: ما در بخش تجارت الکترونیکی، سلامت الکترونیکی، تولید محتوا و موتور جسـت‌وجوی بومی ضعیف هستیم، اما معتقدیم نیروهای بااستعداد استانها می‌توانند امکان تولید محتوای بومی را فراهم کنند.

ضرب‌الاجل ۶ماهه به شرکت‌های بین‌المللی موبایل

سازمان حمایت از مصرف‌کنندگان به شرکت‌های بین‌المللی تلفن همراه که می‌خواهند گوشـی‌های خود را در بازار ایران عرضه کنند، ۶ماه فرصت داد تـا نمایندگی رسـمی و خدمات پـس از فروش خود را رسـماً به ثبت برسـانند. به گزارش مهر، ایـن ضرب الاجل در پی تصمیـم دولت برای سـاماندهی بازار گوشی‌های قاچاق در کشور اتخاذ شـده است؛ بازاری که طبق برآوردهای غیررسـمی حدود ۲ میلیـارد دلار ارزش دارد اما بیش از ۹۰ درصد گوشـی‌های آن قاچاق است. وجود گوشی‌های قاچاق در بازار و نمایندگی‌های غیرمعتبر موبایل، ثمره افزایش چند برابری تعرفه واردات از ۴ درصـد بـه ۶۰ درصد در دولت‌هـای قبل، به دلیل حمایـت از تولید گوشی‌های تلفن همراه داخلی است. این تصمیم غیرکارشناسی نه تنها به تولید داخل کمک نکرد، بلکه پای قاچاقچیان را به بازار بازکرد و ثروت‌های میلیاردی را برای عده‌ای خاص به همراه داشت. در نهایت مصرف‌کننده نهایی نزدیک به ۱۰ سال ضرر این تصمیم غیرکارشناسی را پرداخت.

مهاجرت یک میلیون مشترک اپراتورها به همراه اول

همراه اول به منظور گرامیداشـت روز خبرنگار و سـالروز عرضه نخسـتین سـیم‌کارت در ایران، دوشـنبه شـب (۱۸مردادماه) در برج همراه، میزبان خبرنگاران در مراسـم «شـبی با اصحاب رسـانه» بود. به گزارش «ایران»، وحید صدوقی مدیرعامل همراه اول در این مراسـم با اشـاره به وضعیت رومینگ ملی در کشور اشاره گفت: در حال حاضر روزانه ۲۸۹ هزار مشترک ایرانسـل و ۶۶۹ هزار مشترک رایتل از شبکه همراه اول استفاده می‌کنند که در مجموع این رقم به بیش از ۹۰۰ هزار مورد رسیده و در روزهای تعطیل از مرز یک میلیون هم می‌گذرد.

«ریو» ۲۰۱۶ فناورانه ترین المپیک تاریخ

میترا جلیلی

المپیک ریو ۲۰۱۶ در کنار حواشـی مختلف ازجمله ویروس زیکا، تهدیدات تروریستی، آلودگـی آب، بحران‌های سیاسـی، اقتصاد رو بـه افول و... ویژگی‌هایی نیـز دارد. علاوه بر اینکه این رویداد را پولسـازترین المپیک تاریخ می‌دانند، می‌توان عنوان فناورانه‌ترین رویداد ورزشـی جهـان را نیز بـه آن اطلاق کرد. علاوه بر شبکه‌های اجتماعی مختلف همچـون فیس بـوک، توئیتر، یوتیـوب و... که امسـال نقش بسیار پررنگی در انعکاس اخبـار مربـوط بـه المپیـک ریـو۲۰۱۶ را داشـته‌اند، ورود فناوری‌های نوین به برزیل و تجهیز ورزشگاه‌ها به این تکنولوژی‌ها، این رویداد ورزشـی را از دوره‌های پیشـین مجزا کرده اسـت. از پرداخت‌هـای مالی گرفته تا نحـوه برقراری امنیت، در هـر یک می‌توان ردپـای فناوری را مشـاهده کـرد که به چند مورد آن اشاره می‌شود.

■ **NFC برای پرداخت**

بـا توجه به حضـور حداقل ۳ هـزار نفر از ورزشـکاران، خبرنـگاران و هنرمندان در بازی‌هـای المپیک ریو ۲۰۱۶ بـرای رقابت، پوشـش خبری مسـابقات و نیـز حضور در مراسم افتتاحیه و...، کمپانی Visa (اسپانسر ۳۰ ساله المپیک) وبانک برزیلی Bradesco قراردادی بـا یکدیگر امضـا کرده‌اند تا این تعـداد بتوانند در بازی‌هـای المپیک برای پرداخت‌هـای مالـی خـود از فناوری‌های پوشـیدنی و دسـتبندهایی کـه مجهـز به تکنولوژی NFC هستند اسـتفاده کنند؛ یک دسـتبند پلاسـتیکی ضدآب که می‌توان از آن بـرای دریافـت بیش از ۴ هزار سـرویس و خدمـات و نیـز کالا (همچـون غـذا، آب و...) در دهکـده المپیک بهـره گرفت. البته ایـن تنها نمونـه برای پرداخت‌هـای مالی نیسـت و یک گـروه ۴۵ نفره از ورزشـکاران المپیکی نیز در مشـارکت با کمپانی Visa، در ایـن رویـداد ۱۹ روزه حلقـه NFC را بـه انگشـت خود دارند کـه از این ورزشـکاران می‌توان به «میسـی فرانکلین» شناگر اشاره کـرد. این حلقـه، حاصل طراحـی کمپانی McLear & Co بـوده و مجهز به ریزتراشـه کمپانی «جمالتـو» اسـت کـه در طـول مسـابقات، از آن بـرای پرداخت‌های مالی خود اسـتفاده می‌کنند. البته این تکنولوژی با سـرویس‌های پرداخت موبایلی همچون Samsung Pay و Apple Pay, Google Pay مطابقـت دارد ولـی این دسـتبند فعلاً در برزیل تنها با سامسونگ کار می‌کند.

■ **تکنولوژی Photofinish**

یکـی از جدیدتریـن و کارآمدتریـن نوآوری‌ها در المپیک ریـو ۲۰۱۶، تکنولوژی Photofinish اسـت کـه توسـط کمپانـی Omega طراحـی و ارائه شـده اسـت. این تکنولـوژی درواقـع دوربین‌هایی اسـت که تصاویـر ورزشـکاران را بـه محض عبـور از خـط پایـان و بـدون هیـچ تأخیـری ثبت می‌کنـد و آخرین نمونه این فنـاوری با نام Vision MYRIA «O»، دوربیـن مجهـز به اسکن اسـت که در هر ثانیه می‌تواند ۱۰ هزار عکس دیجیتالی با کیفیت بسیار بالا را ثبت کند. این فنـاوری بـه داوران کمک می‌کند کمترین خطای ممکن را داشته باشند و در این رویداد پرحادثه، حق هیچ ورزشـکاری تضییع نشود.

■ **بالن‌های امنیتی**

با توجه به تهدیدات تروریسـتی داعش و امنیتی شـدن برزیل و ریو در شـب مراسم افتتاحیـه، برقـراری امنیـت این مراسـم و حفظ سـلامت ورزشـکاران و گردشگران در اولویت قرار گرفت و در همین راسـتا در کنار اسـتقرار پلیس، نصب دوربین‌های نظارتی معمـول و...، تلاش‌های زیادی انجام شـد. کمپانی برزیلی Altave بـا طراحی و نصب ۴ بالن مجهـز به دوربین‌هایی با رزولوشـن بالا در برقـراری امنیـت بازی‌های المپیک مشارکت دارند. این بالن‌ها تصاویر حاصل از ۱۳ دوربین قرار گرفته در این وسایل فناورانه را بلافاصلـه به مرکـز فرماندهی منطقه‌ای یکپارچه و کنترل که با ارتش برزیل همکاری دارد ارسال می‌کند. این نخستین باری است که در بازی‌های المپیک تا این حد به امنیت رویداد توجه شده و با توجه به توانمندی این بالن‌ها در ارتقای امنیت مراسم و رقابت‌ها، توکیو میزبان المپیک ۲۰۲۰ و نیز قطر میزبان جام جهانی ۲۰۲۲، اشـتیاق خود را برای در اختیار داشتن این فناوری اعلام کرده‌اند.

■ **تجربه‌ای خوب برای تماشاگران**

بازی‌هـای المپیـک امسـال بـرای تماشاگران جذاب‌تر است چرا که می‌توانند نتایج را با شـیوه‌ای نوین و متفاوت ببینند. در جـدول امتیـازات ورزشـکاران کـه در ورزشگاه‌های میزبان مسابقات نصب شده اسـت، تصاویر رنگـی دیده می‌شـود و این فناوری کـه توسـط کمپانـی Omega ارائه شده، برای تماشاگران تلویزیونی و حاضران در ورزشـگاه، تجربه بهتری رقم خواهد زد. این جدول امتیازات، به رادار متصل اسـت و می‌توان گفت بیش از همه ورزش‌ها برای رشـته تیر و کمان مناسب اسـت. برای این جدول امتیازات، سنسـورهایی به کاغذهای معمولی اضافه شده اسـت تا میزان دقت اعـلام زمان و امتیاز ارائه شـده، بسـیار بالا برود. در رشته تیر و کمان، تماشاگران حاضر در ورزشـگاه یا هر گوشه دنیا درمی یابند که درسـت چه زمانی نوک پیکان تیر به هدف اصابـت می‌کنـد و امتیاز ورزشـکار نیز یک ثانیـه بعـد روی صفحـه نقـش می‌بندد. این فناوری نیز تاکنون بسـیار مورد استقبال مردم، ورزشکاران و داوران قرار گرفته است.

■ **گوگل استریت ویو**

ایـن نخسـتین بـار در تاریـخ المپیک اسـت کـه هـواداران بازی‌هـا می‌توانند از طریـق Google Street View تصویـری ۳۶۰ درجه‌ای از اسـتادیوم، استخر و منطقه بازی در اختیار داشـته و مسابقات بزرگانی همچون مایکل فلپس، اوسین بولت و... را از نزدیک ببینند بدون اینکه پایشان را از خانه بیـرون بگذارنـد. گوگل بـرای فراهم کردن ایـن قابلیت، پیـش از این، تکنیسـین‌های خود را برای تصویربـرداری نقطه به نقطه ورزشـگاه‌های میزبان مسـابقات المپیک ۲۰۱۶، راهـی برزیـل کـرده بـود کـه آنها با حرکـت در ورزشـگاه‌های مختلف درحالی که Trekker، کوله پشتی بزرگ ۱۸ کیلوگرمی مجهز بـه ۱۵ دوربیـن پیچیـده را به دوش داشـتند تصاویر متعـددی از این محل‌ها تهیه و دراختیار این طرح قرار دادند تا بتوان شبیه‌سـازی بسیار مناسـب و دقیقی از این محدوده داشت. هرچند از این روش پیش از این در جام جهانی فیفا۲۰۱۴ استفاده شده بود ولی نخستین بار است که از یک منطقه المپیکی تصویربرداری دقیق می‌شود.

■ **فناوری پرینت سه بعدی**

با افزایش محبوبیت پرینت سه بعدی، کمپانی‌هـای ورزشـی بـزرگ جهـان این فناوری را نشـانه گرفتند کـه از آنها می‌توان به نایک اشاره کرد. این کمپانی برای جریان هوای بیشـتر پای دونده‌ها، کفش آنها را به یک برآمدگی سـیلیکونی که با پرینتر سـه بعدی سـاخته شـده، مجهز کرده اسـت. آدیـداس نیز در طراحی لباس شـناگران از اسـکنرهایی بهره گرفته که ازطریق پرینت سه بعدی ساخته شده است. کمپانی Assos نیز لباس دوچرخه‌سواران امریکایی را با این شـیوه طراحی کرده که درهـوای گرم برای ورزشـکاران بسـیار مناسب اسـت. کمپانی نایـک همچنین با پرینت سـه بعدی، یک کفش سفارشی برای مایکل فلپس رکورددار شنای جهان طراحی کرده تا بیرون استخر از آن لذت ببرد. نکته جالب کفش پرینت سه بعدی این است که پرینت پای فرزند ۳ ماهه این ورزشـکار بزرگ با انـدازه واقعی بر لایه زیریـن کف کفش طراحی شـده و وی گفته اسـت با هر قدمی که برمی دارد احسـاس می‌کند کنار فرزندش است. کمپانی نایک به فروش فراوان این کفش در سال‌های آینده دل بسته است.

■ **پخش فناورانه مسابقات**

از سـال ۱۹۳۶ که المپیـک برلین برای نخسـتین بار از تلویزیون به نمایش درآمد، پخـش این رویـداد به یکـی از اولویت‌های کشـورهای میزبان تبدیل شـد. در المپیک توکیو ۱۹۶۴ برای نخسـتین بـار فیلم رنگی از ایـن مراسـم پخـش شـد و در بازی‌های لـس آنجلـس ۱۹۸۴ بازی‌هـا بـا کیفیـت HD بـه نمایـش درآمد. ایـن رونـد رو به رشـد ادامه یافت تا اینکـه حالا المپیک ریو ۲۰۱۶ مجموعـه‌ای از فناورانه‌هـا را بـرای پخـش دراختیار دارد کـه از آنها می‌توان به واقعیت مجازی، دوربین پهپاد، اولترا HD، Super High-Vision و نیـز پخش آنلاین اشـاره کرد. تیم پخش برنامه‌های المپیک مراسـم افتتاحیـه را از طریـق واقعیـت مجـازی در اختیار علاقـه مندان قـرار داد و قـرار اسـت مراسـم اختتامیـه و روزانـه یک رویـداد ورزشـی را به این طریـق ارائه دهد، ایـن فیلم‌هـا آنقدر واقعی هسـتند کـه تماشـاگر احسـاس می‌کنـد بازی‌ها را به طـور مسـتقیم در ورزشـگاه‌های برزیل می‌بیند.

بالن‌های امنیتی

تکنولوژی Photofinish

NFC برای پرداخت

تجربه‌ای خوب برای تماشاگران

گوگل استریت ویو

فناوری پرینت سه بعدی

فناورانه

با یک اپ، طراح لباس ورزشی شوید

شـرکت آدیداس در طـرح جدید خود ایـن امکان را بـرای طرفـداران فوتبال فراهـم کرده تا لبـاس تیم محبوب خـود را طراحی کنند. به گزارش ایسـنا، اگر طراحی شـما بتواند آرای کافی را به دسـت بیـاورد می‌تواند به‌عنـوان پیراهن سوم تیم مطلوبتان انتخاب شود. پروژه «استودیوی طراح» آدیداس به کاربران و طرفـداران این فرصت اسـتثنایی را برای طراحی لباس مورد نظرشـان برای بازیکنان تیم‌هایی چون رئال مادرید، منچسـتریونایتد، یوونتوس، بایرن مونیخ و سـایر تیم‌ها ارائه می‌کنـد. پس از اتمام کار طراحی، می‌تـوان طرح مورد نظر را ثبـت کرده و برنامه جدید آدیداس یک تصویـر از آن به کاربر ارائه می‌دهد تا بتواند در رسـانه‌های اجتماعی رأی به دست بیاورد. در نهایت، طرح‌های دارای بیشـترین رأی در فهرست هر باشـگاه قرار خواهد گرفت تا لباس مطلوبشان را از میان آنها انتخاب کنند. علاقه‌مندان برای شـرکت در ایـن طرح می‌توانند به آدرس سایت adidas.co.uk/creatorstudio/en_GB مراجعه کنند.

امنیت آنلاین

کشف یک بدافزار جاسوسی

شـرکت امنیـت سـایبری کسپراسـکای در گزارشـی که روز دوشـنبه منتشـر کرده، از کشـف یک بدافزار جدید موسوم به «پروژه سـارون» خبر داده اسـت که از سال ۲۰۱۱ میلادی تاکنون در رایانه‌های دولتی روسیه و ایران به طور ناشناخته فعال بوده اسـت. به گـزارش خبرگزاری‌ها این شـرکت اعلام کرده اسـت یک بدافزار را در یک شـبکه رایانه‌ای دولتی شناسـایی کرد. تجزیه و تحلیل‌ها نشان داد این بدافزار توانسـته اسـت تعداد زیادی از سـرورهای مربوط به شبکه‌های رایانـه‌ای دولتی در کشـورهای مختلف را آلـوده کند و عامل اصلی بسـیاری از حملات سـایبری علیه سـازمان‌ها و شـرکت‌های دولتی بوده اسـت. تحقیقات بعدی نشـان داد که این بدافزار حداقل به مدت ۵ سـال در ۳۰ هدف شناسایی شده، فعال بوده است.

نوبرانه

پلی استیشن ۴ در راه است

شـرکت سونی به طور رسمی از روزنامه نگاران دعوت کرد تا در هفتم سپتامبر (۱۷ شهریور) در یک کنفرانس مطبوعاتی در شـهر نیویورک حضور یابند و نسـخه به روزشده کنسول بازی پلی استیشـن ۴ را مشـاهده کنند. به گزارش سی نت، در هفته‌هـای اخیـر بارها اخبـاری در مورد عرضه کنسـول پلی استیشـن ۴ «نئو» ساخت سـونی در رسانه‌ها مطرح شده بود و حالا با اعلام رسمی سـونی موضوع قطعیت یافته به نظر می‌رسد. آندرو هوس رئیس واحد تفریحات تعاملی سـونی نخستین بار در ماه ژوئن گذشـته از به روزرسانی پلی استیشن ۴ خبر داده بود. قابلیت گرافیکی پیشرفته 4K Ultra HD برای افزایش وضـوح و دقـت تصاویـر از مهم‌ترین مزایای پلی استیشـن ۴ «نئو» محسـوب می‌شـود. خبرنگاران رسـانه‌ها ترجیح می‌دهند برای نام بردن از این کنسول از اصطلاح پلی استیشـن ۴.۵ و نه پلی استیشن ۵ اسـتفاده کنند. سونی در تلاش اسـت در آینده نزدیک کنسـول بازی مجهـز به هدسـت‌های واقعیت مجازی خـود را هـم عرضه کند ولـی هنوز زمـان دقیق عرضه این محصول مشـخص نشـده است. نسـخه به روزشـده کنسـول ایکس باکس مایکروسـافت با چنین قابلیت‌هایی در اواخر سال ۲۰۱۷ عرضه می‌شود.

روی وب

وزیرارتباطات:

باید نهضت ایجاد اشتغال شکل بگیرد

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات در نشسـت توسـعه کسـب و کار و اشـتغال در حـوزه ICT کردسـتان کـه سه‌شـنبه ۱۹ مرداد ماه برگزار شـد با اشاره به انتخاب این اسـتان به عنوان پایلوت توسعه کسـب و کار در حوزه ICT افزود: باید نهضت ایجاد اشـتغال در ICT در کل کشور شـکل بگیرد و در این راستا تا یک ماه آینده در استان‌های فارس و یزد این طرح پیاده‌سازی خواهد شد و بلافاصله در دیگر استان‌ها نیز پیگیری می‌شود.

بـه گزارش «ایران»، محمود واعظی به برگزاری جلسـات متعدد با وزارت تعاون، کار و رفاه اجتماعی و مسـئولان اسـتان کردستان اشاره کرد و گفت: هدف ما استفاده از امکانات و توانمندی‌های دو وزارتخانه در جهت ایجاد اشـتغال در بخش خدمات و ارتباطات و فنـاوری اطلاعات بودکه بخوبی به انجام رسید.

دراین همایش که رئیس شـورای عالی فضای مجـازی و وزیر تعاون، کار و رفـاه اجتماعی نیـز حضور داشـتند، وی با بیان اینکـه مطالعات انجام این طرح در سراسـر کشـور صورت گرفته اسـت، افزود: با توجـه به آماده بودن زیرسـاخت‌های لازم در تمامی اسـتان‌ها و بویژه علاقه‌مندی بخش خصوصی جهت کار در این حوزه، می‌توان امیدوار بود که این طرح بخوبی در دیگر استان‌ها نیز پیاده‌سازی شود.

واعظی در بخش دیگری از سخنان خود با اشاره به آماده شدن طرح شبکه ملی اطلاعات افزود: شـبکه ملی اطلاعات بـه معنی تولید محتوای بومی و داخلـی و ارائه خدمت از طریق این شـبکه جهت تسـهیل در امور مردم اسـت. دکترواعظی حرکت به سمت اشـتغال‌آفرینی در زمینه خدمات را چاره معضل اشتغال در کشور دانست و گفت: خدمات با ICT هم زیست هسـتند و باید برای گسـترش خدمات به این حوزه توجه بیشتری صورت گیرد.

وی با اشـاره به وجـود فارغ‌التحصیلان دانشـگاهی با توان بالا در کشـور، توجه بـه امر مهارت‌آموزی این قشـر را مهم ارزیابی کرد واظهار داشـت: با کمک مرکز آموزش فنی وحرفه‌ای بنا داریم بسـرعت مهارت‌آموزی به این عزیزان صورت گیرد تا بتوانند براحتی در زمینه ایجاد اشتغال فعالیت کنند.

وزیر ارتباطات و فناوری اطلاعات، اشـتغال‌آفرینی در اسـتان کردستان با اجرای این طرح را بالا برشـمرد و گفت: علاوه بر ایجاد اشتغال مستقیم ۳ تا ۴ برابر اشتغال غیر مستقیم نیز در این زمینه شاهد خواهیم بود.

وی با بیان اینکه بازار ICT در جهان ۳۵۰۰ میلیارد یورو است، افزود: ایران یـک درصد جمعیت جهـان را دارد و بایـد ۳۵ میلیارد یـورو حجم بازار ICT مـا باشـد که در حال حاضـر ۳۹ هزار میلیارد تومان اسـت و قابلیت افزایش سـه و نیم برابری را دارا اسـت. وی با تأکید بر تلاش بخش دولتی و خصوصی در زمینه گسـترش زیرساخت‌ها اظهار داشت: تاکنون ۱۶ هزار میلیارد تومان سـرمایه‌گذاری توسـط بخـش خصوصـی و دولتی جهت توسـعه زیرسـاخت‌ها صورت گرفته اسـت که از این میزان سـهم استان کردسـتان ۴۸۷ میلیارد تومان بوده است و بنا داریم تا پایان دولت یازدهم ۹۶ میلیارد تومان دیگر نیز در این استان سرمایه‌گذاری کنیم.

وزیـر ارتباطات و فناوری اطلاعات با تأکید بر نگاه دولت به مناطق محروم و روسـتایی از اختصاص ۳۵۰ میلیارد تومان برای توسـعه زیرسـاخت‌ها در حـوزه ICT خبـر داد و افزود: بایـد از سـرمایه‌گذاری بخش خصوصی در اسـتان‌ها قدردانی کرد چرا که کمک به همنوعان و حل مشـکل جدی اشتغال در کشور موضوعی ورای نگاه درآمدزایی محسوب می‌شود.

وی بـا بیـان اینکـه وزارت ارتباطـات، وزارت رفاه، اسـتانداری‌ها و بخش خصوصی اضلاع مربع ایجاد اشـتغال در کشـور به شـمار می‌روند، گفت: همراهـی اسـتانداران بـه رفع مشـکلات قانونـی کمک زیـادی می‌کند و می‌تواند به تسهیل امور بینجامد.

سخت‌ترین کار دنیا چیه؟

هر کاری می تونه سخت باشه، ولی یه کارهایی انقدر سختن که آدم اگه قهرمان، شجاع، منطقی، عارف، قوی، ثروتمند یا حتی مـرد آهنین هم باشه نمی‌تونه اون رو به سـادگی انجام بده. هـیچ کاری تو دنیا به سـختی تـحمل بیماری فرزند نیست، ولی همین لحظه مادر و پدر هزاران کودک مبتلا به سرطان دارن این سخت‌ترین کار دنیا رو با امید نجات جون فرزندشون انجام میدن. بیاین با هم کاری کنیم که هیچکس دست تنها نمونه، بیاین در انجام سخت ترین کار دنیا شریک باشیم.

حتی با هزار تومان می‌شه به اونها درانجام سخت ترین کار دنیا و نجات جان یک کودک کمک کرد.

محک
مؤسسه خیریه حمایت از کودکان مبتلا به سرطان
mahak-charity.org

۰۲۱-۲۳۵۴۰ ۰۷۲۰۰۲۳۵۴۰#
شماره حساب بانک پارسیان: ۱۲۰۳-۸۱۰۴۴۴۹
شماره کارت: ۶۰۳۷-۹۹۱۱-۹۹۵۰-۰۵۹۰
از اینکه به ما کمک می کنید، سپاسگزاریم.