

سرمایه‌گذاری در متاورس

هنرمزنگاری، دارایی‌های دیجیتال، توکن‌های غیرقابل تعویض (NFT)
آینده ارزشهای دیجیتال، هنر دیجیتال و بازی‌های بلاک‌چین

مؤلفان:
مجموعه‌ای از محققان فناوری در لندن

مترجم:
یاشار مجتهدزاده

سبزان

عنوان و نام پدیدآور	سرمایه‌گذاری در متاورس به زبان ساده / مؤلفان: مجموعه‌ای از محققان فناوری در لندن؛ مترجم: یاشار مجتهدزاده.
مشخصات نشر	تهران: سبزان، ۱۴۰۰.
مشخصات ظاهری	۲۰۸ ص.
شابک	978-600-117-645-6
وضعیت فهرست‌نویسی	فیفا
یادداشت	عنوان اصلی: Metaverse Investing Beginners Guide To Crypto Art... 2021
عنوان دیگر	راهنمای مبتدیان برای سرمایه‌گذاری.
موضوع	متاورس (Metaverse) ان‌اف‌تی‌ها (NFTs (Tokens) واقعیت مجازی (Virtual Reality) واقعیت افزوده (Augmented Reality)
شناسه افزوده	مجتهدزاده، مهدی، ۱۳۶۰ - مترجم
رده‌بندی کنگره	۷۶/۷۶QA
رده‌بندی دیویی	۰۰۶/۸
شماره کتابشناسی ملی	۸۷۳۰۸۷۸
اطلاعات رکورد کتابشناسی	فیفا



انتشارات سبزان

میدان فردوسی - خیابان موسوی (فرصت) - ساختمان ۵۴ - تلفن: ۸۸۳۱۹۵۵۸-۸۸۸۴۷۰۴۴

سرمایه‌گذاری در متاورس به زبان ساده

هنر رمزنگاری، دارایی‌های دیجیتال، توکن‌های غیرقابل تعویض (NFT)
اینده ارزهای دیجیتال، هنر دیجیتال و بازی‌های بلاک‌چین

• مؤلفان: مجموعه‌ای از محققان فناوری در لندن

• مترجم: یاشار مجتهدزاده

• ناشر: سبزان

• حروف‌چینی، صفحه‌آرایی، طراحی و لیتوگرافی: واحد فنی انتشارات سبزان

۸۸۳۴۸۹۹۱ - ۸۸۳۰۳۵۷۲

• نوبت چاپ: اول - اسفند ۱۴۰۰

• تیراژ: ۶۰۰ نسخه

• قیمت: ۷۳۰۰۰ تومان

• چاپ و صحافی: کامیاب

فروش اینترنتی از طریق سایت آی‌آی کتاب www.iiketab.com

فهرست

۵.....	مقدمه ناشر.....
۷.....	معرفی.....
۹.....	تاریخچه متاورس.....
۱۲.....	تکامل وب ۱.۰.....
۱۴.....	مفهوم متاورس.....
۱۶.....	ویژگی های کلیدی متاورس.....
۱۹.....	باورهای رایج غلط.....
۲۲.....	عوامل تسریع در ظهور متاورس.....
۲۵.....	مزایای کسب و کار در متاورس.....
۲۷.....	اصول ایجاد یک دنیای مجازی.....
۳۰.....	پتانسیل های متاورس.....
۳۲.....	پشتوانه فناوری در متاورس.....
۳۵.....	فصل اول: واقعیت مجازی (VR).....
۳۷.....	مفهوم واقعیت مجازی (VR).....
۳۸.....	اصطلاحات و مفاهیم پایه.....
۴۶.....	انواع واقعیت مجازی.....
۴۹.....	بازیگران اصلی.....
۵۶.....	کاربرد واقعیت مجازی به غیر از بازی های رایانه ای.....
۶۱.....	فصل دوم: واقعیت افزوده (AR).....
۶۳.....	مفهوم واقعیت افزوده (AR).....
۶۵.....	تحول در واقعیت افزوده.....
۶۸.....	انواع واقعیت افزوده.....
۷۰.....	صنایعی که از واقعیت افزوده بهره برداری می کنند.....
۷۲.....	کاربردهای واقعیت افزوده.....
۷۶.....	واقعیت ترکیبی (MR).....

۸۱.....	واقعیت گسترده (XR).....
۸۲.....	محاسن و معایب واقعیت گسترده.....
۸۴.....	مفهوم واقعیت گسترده.....
۸۹.....	فصل سوم: توکن‌های غیرقابل تعویض (NFTS).....
۹۱.....	توکن‌های غیرقابل تعویض و نقش آنها در زندگی مجازی.....
۹۳.....	فناوری NFT: کلید ورود به متاورس.....
۹۶.....	نقش توکن‌های غیرقابل تعویض در متاورس.....
۱۰۷.....	فصل چهارم: سرمایه‌گذاری در متاورس.....
۱۰۹.....	کاربردهای تجاری متاورس.....
۱۱۴.....	بازاریابی در متاورس.....
۱۱۷.....	صندوق قابل معامله در متاورس.....
۱۱۹.....	چگونه در متاورس سرمایه‌گذاری کنیم.....
۱۲۳.....	بازیگران در متاورس.....
۱۳۲.....	طبقه‌بندی بهترین سهام‌ها برای سرمایه‌گذاری در متاورس.....
۱۴۳.....	سرمایه‌گذاری اولیه در وب ۳.۰.....
۱۴۷.....	راه‌های دیگر برای دریافت دستمزد از طریق تولید محتوا در متاورس.....
۱۵۳.....	فصل پنجم: چالش‌ها و الزامات متاورس.....
۱۵۵.....	چالش‌های پیش روی متاورس.....
۱۵۹.....	مشکلات حقوقی احتمالی.....
۱۶۰.....	الزامات برای آینده متاورس.....
۱۶۹.....	فصل ششم: پروژه‌ها و فرصت‌های جدید: مورد فیس‌بوک.....
۱۷۱.....	محصولات و پروژه‌های همکاری فیس‌بوک.....
۱۸۳.....	فصل هفتم: آینده متاورس.....
۱۸۵.....	متاورس در آینده.....
۱۸۹.....	فرصت‌ها در آینده.....
۱۹۷.....	متاورس در حال تکامل است.....
۲۰۱.....	نتیجه‌گیری.....
۲۰۳.....	واژه‌نامه.....
۲۰۷.....	نمایه.....

دانای توانای است

به نظر می‌آید دنیای فناوری با سرعتی بیش از آنچه تصورش را می‌کردیم در حال دگرگونی است و نو به نو اخبار تازه‌ای دربارهٔ تغییرات آن به گوش می‌رسد. در خلال این پیشرفت‌ها و دگرگونی‌ها، هر روزه، اصطلاحات و واژه‌هایی در زمینهٔ تکنولوژی دهان به دهان می‌گردند که گویندگان و شنوندگان را در خصوص معانی آنها و کاربردهایشان کنجکاو می‌کنند. در این میان شاید واژهٔ "متاورس" - با توجه به تعاریفی که از آن می‌شنویم و تازگی‌هایش - کنجکاو برانگیزترین اصطلاح باشد. از این علم جدید طوری صحبت می‌شود که انگار فصل آخر فناوری به شمار می‌آید؛ گو اینکه می‌دانیم این قطار هیچ‌گاه متوقف نمی‌شود.

برای آشنایی ابتدایی با این واژه بهتر است بدانیم که کلمهٔ متاورس از ترکیب دو لغت متا (Meta) - به معنی فراتر - و ورس (Verse) - از کلمهٔ یونیورس به معنای «جهان» - تشکیل شده است. از این رو، از نظر لغوی، می‌توانیم متاورس را به «فراجهان» تعبیر کنیم. این واژه را اولین بار نیل استفنسون در رمان علمی - تخیلی سقوط برف به کار برده است و آن را دنیایی مجازی و سه‌بعدی متشکل از آواتارها توصیف کرده است. بعد از آن هم استیون اسپیلبرگ در فیلم مشهور بازیکن شماره یک به متاورس پرداخت.

به صورت کلی، می‌توانیم متاورس را دنیایی مجازی بدانیم که هر چه مردم در دنیای واقعی انجام می‌دهند در آن دنیا هم قابل انجام است. برقراری ارتباط با این دنیای مجازی از طریق هدست‌های واقعیت مجازی، عینک‌های واقعیت افزوده، گوشی‌های هوشمند و رایانه‌های شخصی میسر است.