



بخشی از ترجمه مقاله

عنوان فارسی مقاله :

یادگیری زندگی با پیچیدگی

عنوان انگلیسی مقاله :

Learning To Live Complexity



توجه !

این فایل تنها قسمتی از ترجمه میباشد. برای تهیه مقاله ترجمه شده کامل با فرمت ورد (قابل ویرایش) همراه با نسخه انگلیسی مقاله، [اینجا](#) کلیک نمایید.



بخشی از ترجمه مقاله

The Problems of Complexity

We've observed two problems commonly faced by managers of complex systems: unintended consequences and difficulty making sense of a situation.

Unintended consequences. In a complex environment, even small decisions can have surprising effects. Researchers have identified three situations in which this is likely to happen. The first is when *events interact without anyone meaning them to*. Nintendo's Wii provides a recent example. Its innovative motion-sensing feature was designed to significantly expand the gaming market. To appeal to novice gamers and keep the price down, the company made the rest of the console relatively simple. It believed that its core audience would appreciate the new technology and forgive the less-sophisticated console. Nintendo succeeded in its immediate goal of pulling in new customers. But traditional, hard-core gamers saw the motion-sensing technology as a gimmick and perceived the system as unserious. Over time, third-party developers increasingly released titles for Xbox 360 and PlayStation 3 but not for the Wii—partly because of the console's limitations but also because they, too, had come to view the Wii as a “casual” gaming machine. This long-term consequence of the company's decisions would have been hard to foresee.

مشکلات پیچیدگی

ما به طور معمول با دو مورد از مشکلات مدیران سیستم‌های پیچیده سر و کار داریم: پیامدهای خواسته و مشکل درک یک موقعیت. **پیامدهای ناخواسته.** در یک محیط پیچیده، حتی تصمیمات کوچک می‌تواند اثراتی شگفت آور داشته باشد. پژوهشگران، سه موقعیتی که در آن پیامدهای ناخواسته می‌تواند اتفاق بیفتد را شناسایی کرده‌اند. نخست، زمانی است که رویدادها بدون اینکه برای کسی مفهومی داشته باشد، اتفاق می‌افتد. Nintendo Wii یک نمونه ارائه می‌دهد. قابلیت درک حرکت نوآورانه برای توسعه قابل توجه بازار بازی طراحی شد. برای جذب بازیکنان و پایین نگه داشتن قیمت، این شرکت بقیه کنسول را نسبتاً ساده کرد. باور شرکت این بود که مخاطبان اصلی آن از فناوری جدید خشنود می‌شوند و بقیه کنسولی که پیچیدگی کمتری دارد را فراموش می‌کنند.

Nintendo در هدف فوری جذب مشتریان جدید موفق شد ولی بازیکنان سنتی فناوری درک حرکت را به عنوان یک سیستم غیرجدی و غیرمهم قلمداد کردند. به مرور زمان، توسعه دهندگان شخص ثالث عناوینی برای Xbox 360 و PlayStation منتشر کردند ولی برای Wii منتشر نکردند زیرا محدودیت‌هایی در کنسول آن وجود داشت و همچنین به این خاطر که آنها Wii را به عنوان یک ماشین بازی اتفاقی و غیرجدی می‌دانستند. پیش‌بینی این پیامد بلندمدت تصمیمات شرکت مشکل است.



توجه!

این فایل تنها قسمتی از ترجمه میباشد. برای تهیه مقاله ترجمه شده کامل با فرمت

ورد (قابل ویرایش) همراه با نسخه انگلیسی مقاله، [اینجا](#) کلیک نمایید.

برای جستجوی جدیدترین مقالات ترجمه شده، [اینجا](#) کلیک نمایید.