يرجع بداية الوسائط المتعددة إلى النص المت ا ربط التي بدأها بوش في مقالته الصادرة عام 1445 وتطورت على إثر التجارب التي قام بها فريق في بوصفها أداة للاسترجاع أثناء التشغيل وتم تزويد ففي عام 1491 في معامل الوسائط المتعددة بجامعة MIT بالولايات المتحدة الأمريكية توقع العِالم نيكولاس نيجروبنتي Negroponte أن تتقارب تكنولوجيا الإعلام تلفزيون(والكمبيوتر وقال إن هذا مستقبل تكنولوجيا الاتصال. وفي عام 1411 طرح نيلسون أفكا ا رً بخصوص الآلة Xanadu وفي عام 1413 وضعت مايكا ا ر وآخرون في قسم علم المعلومات في جامعة طوكيو آلة الوسائط المتعددة وقاموا بتشغيلها كنظام تجريبي الذي تعلق به محبي الوسائط المتعددة والألعاب، حيث أنه كان ثورة تكنولوجية في مجال الكمبيوت ا رت ونقطة التفوق الثانية لهذا الجهاز كانت تكمن في كل هذه الصفات الفائقة جعلت العديد من الشركات ومن هنا كانت بداية ب ا رمج الوسائط المتعددة والألعاب وازدهرت صناعة هذا الكمبيوتر وصُنعت له ب ا رمج غيّرت من مسار السينما هي ب ا رمج وفي عام 1419 تطورت البرمجيات نحو تقنية الوسائط المتعددة على مستوى البيت باستخدام كما قدمت Casabiana في عام 1411 محاولة لنشر النص المت ا ربط ضمن مجلة ال Hypermedia وقدم تخطيطاً وبهيكل عملٍ رمزي أو بشكل خارطة للأوساط المت ا ربطة كما استخدم الدمج بين الحواسيب وشبكات الاتصال ومصادر نشر المعلومات بنظام ثلاثي الأبعاد. ازداد تطور الأق ا رص الليزرية بأنواعها المختلفة من قبل شركات إنتاج الحواسيب مثل أجهزة تشغيل الأق ا رص وأجهزة التسجيل فضلاً عن ظهور أنواع أخرى من الأق ا رص أكثر تطو ا رً في سعتها وحالياً تشمل الوسائط المتعددة أحدث ما توصلت إليه التكنولوجيا الحديثة من خلال تكنولوجيا الشبكات وبالأخص الانترنت إذ استخدمت تقنية النص تتنافس الشركات العملاقة في الوقت الحاضر في دخولها إلى عامل الوسائط المتعددة بطرح وحدات وتتيح لنا تكنولوجيا الكومبيوتر تغيير جميع أجهزة الاتصال الأخرى، وتستخدم الكومبيوت ا رت لكي تحول التلفزيون إلى ويساعدناالكومبيوتر على البحث والإبحار داخل مستودعات الوسائط الإعلامية والتي تحوي وبعدهذا تمكنت شركات عديدة في البرمجيات من التوسع في مشروعات الوسائط المتعددة حتى أصبح عالم تكنولوجيا الوسائط المتعددة، مفهوم الوسائط المتعددة ومفهوم الرقمنة: تح ويل جميع أنواع المعلومات إلى مقابل الكلمات والنصوص يُعبّر عنها ب codes أكواد رقمية تناظر هذه الحروف رقماً بحرف سواءً بالنسبة إلى موضعها أم لونها أم درجة وتمثل رقمنة الطيف الموجي للأصوات والكلام تعددت تعريفات الوسائط المتعددة خلال العقد 1441 بأنها: تكامل الصورة والصوت جهاز الكومبيوتر مع وسائط إلكترونية 1993–E Hodges) بأنها: تكوين من الصورة والصوت والنصوص والرسوم وكلها تتضافر لتعطي القد ا رت الفعالة للوسائط المتعددة 1994– Vaughan) : أن الوسائط المتعددة هي أي تكوين من النصوص والرسوم الفنية والصوت والرسوم المتحركة والفيديو عن طريق الكومبيوتر أو أية والصوت والصور بداخل برنامج متكامل يتعامل معه المستخدم بشكل تفاعلي عن طريق ويُعرّف 1994– Gal breath الوسائط المتعددة بأنها ب ا رمج تمزج بين الكتابات والصور الثابتة والمتحركة والتسجيلات الصوتية والرسومات الخطية لعرض الرسالة، يستطيع المستخدم أن يتفاعل معها مستعيناً بالكمبيوتر. أكثر من وسائل الاتصال والتعليم مثل: استخدام النص المكتوب مع الصوت المسموع أو مع بينما يُعرّفها)محمد محمد الهادي ـ ـ 1995 (بأنها: تكنولوجيا عرض وتخزين واسترجاع وبث والتي يُعبّر عنها في صورة وسائط متعددة تجمع النص والصوت هناك تعريفات أخرى لمفهوم الوسائط المتعددة حيث يرى)إب ا رهيم الفار ـ 1441 (أن مسمى ـ الوسائط المتعددة يتكون من مقطعين هما:) Multi Media (، المقطع الأول كلمة) Multi) والمقطع الثاني كلمة) Media (وتعني وسائط، الوسائط المتعددة فهو يعني: استخدام جملة من وسائل الاتصال مثل الصوت والصورة أو بينما تعرفها نادية حجازي في كتابها الوسائط المتعددة أنها نسيج من النص والج ا رفيك والصوت والرسوم المتحركة والفيديو وعند إضافة التبادلية إلى المشروع تصبح الوسائط المتعددة التبادلية وعند إضافة طريقة للتجول داخل المشروع يصبح مشروعاً للوسائط ويمكن أن يكون مشروع الوسائط المتعددة غير تبادلي كأن تشاهد فيلماً تعليمياً على هذا الفيلم هو مشروع غير تبادلي للوسائط المتعددة وفي نفس الوقت هو مشروع أي إنك تشاهد في تسلسل كل ما يعرض عليك وعندما يكون المشروع على الكمبيوتر منزله أو عمله أو في أسفاره مجموعة أدوات وتقنيات تتيح له استعمال إمكانيات متعددة في نظام متكامل ومتسع ومتفاعل يوسع آفاقا لاستخدام من بيئة صغيرة محددة إلى بيئة متعددة الخدمات غير مرتبطة بالمكان مستفيدة في ذلك من التطو ا رت الحديثة بأسلوب سهل ونظام ويقول كلٌ من نائل حرز الله وديما الضامن عن الوسائط المتعددة في كتابهما الوسائط المتعددة ـ ـ 2008 بأن استخدام الوسائط المتعددة ليس بالجديد ولكن الجديد هو الاهتمامات وأن نظام الوسائط المتعددة هو كل نظام يحتوي على اثنين أو أكثر من الوسائط مثل الصوت أو الصورة أو النص أو الرسوم المتحركة. المجالات الأخرى مثل التعليم أو الصناعة أو التسلية أدى إلى الحاجة إلى نظم الوسائط

lakhasly.com © تم تلخيص النص بواسطة موقع لخصلي

المتعددة لذلك شرع العلماء والمبرمجين بتطوير هذا العلم ووضع أسس وب ا رمج وأدوات وقد عرّفَ الوسائط المتعددة الكثير من الباحثين الآخرين كل حسب وجهة نظره: النص والرسم والصوت ولقطات الفيديو بوصلات وأدوات تجعل المستخدم يبحر ويتفاعل ومن خلال استع ا رض جميع التعريفات السابقة لهذا المصطلح يمكن وضع التعريف التالي: هي ب ا رمج الكومبيوتر التي تتكامل فيها عدة وسائط للاتصال مثل النص والصوت والموسيقى والصور الثابتة والمتحركة والرسوم الثابتة والمتحركة والتي يتعامل معها المستخدم بشكل تفاعلي. من شقين multi وهي كلمة انكليزية وتعني متعدد معنى مصطلح الوسائط المتعددة: يُقصدُ به الإعلام والصحافة وبشكل عام يطلق على كل ما ينطوي على معلومة تُذاع أو تُنشر على لم تعد قاصرة على تقديم النصوص أو مجموعة من الرسوم الهندسية البسيطة بل ا زدت إمكانياتها وأصبحت قادرة على تخزين وتصميم وانتاج وعرض ونقل كل من الصور الثابتة والمتحركة والرسوم الثابتة والمتحركة واللقطات الحية ولقطات الفيديو والنصوص والأصوات والموسيقى مما يزيد من قوة العرض وخبرة المتلقي بأقل تكلفة وأقل وقت . وهذا معناه أن الوسائط المتعددة تعني التعدد من الناحية الشكلية وتعني التكامل بين أكثر من وسيلة كاستخدام نص مكتوب مع الصوت المسموع مع الصورة الثابتة أو المتحركة في توصيل الأفكار أو في وعليه فالوسائط المتعددة هي نسيج من النص والج ا رفيك والصوت والرسوم المتحركة والڤيديو، وعند إضافة طريقة التجول في داخل المشروع يصبح مشروعاً للوسائط المتعددة الفائقة وعلى الرغم من أن وصف الوسائط المتعددة يبدو بسيطاً إلا أن جعلها تعمل بكفاءة فهي تسمى أحياناً الوسائط المتعددة وأحيانا الوسائط الجديدة وأحيانا الوسائط ثمة جدل كبير في تحديد مفهوم الوسائط المتعددة التي هي منتج يقدم خدمة للمستخدمين في شكل قرص الاتصال أو الترويح أو التعليم أو للأعمال التجارية. وقد وسَّعَ بعض الباحثين مفهوم الوسائط المتعددة وطوروه إلى الوسائط المتعددة التفاعلية Interactive Multimedia IMM ، وعرفه ريفز بأنه يعني قواعد بيانات كومبيوترية تسمح للمتعلم بالتعامل مع بما فيها النصوص والرسوم وصور الڤيديو والصوت بحيث تصمم هذه الب ا رمج لا يعرف أحد فعليًّاً حدود سوق الوسائط المتعددة فالج ا رئد والمجلات لديها أخبار مستمرة عن آخر اكتشافات خبير الوسائط المتعددة الذي يعلن عن أرقام خياليّة لسوق الوسائط المتعددة كل أسبوع، من المؤكد أن هذا السوق سوق يبلور إلى صناعة وصلت مداخيلها إلى 656 مليار دولار أميركي في والغريب في هذا الأمر هو وجود القليل من الوقائع الفعليَّة التي تبين عدد الأشخاص الذين يشترون عتاد وب ا رمج الوسائط المتعددة. من كل التعريفات والمفاهيم السابقة نستنتج بأن هناك أربع مكونات أساسية للوسائط المتعددة وهي: شخصي لكي يعمل على توحد ما ن ا ره ونسمعه المكون الثاني: لابد من وجود وصلات أو روابط والرسوم والصور والصوت ولقطات الفيديو. المكون الثالث: يتمثل في أدوات الإبحار واذا لم تتوافر هذه المكونات الأربعة مكتملةً فهذا يؤدي إلى عدم وجود وسائط متعددة، فأنت لديك وسائل إعلامية مختلفة وليست وسائط واذا لم يكن هناك وصلات تمدك بالمعلومات فأنت لديك رفوف كتب وليست وسائط واذا لم تتوافر أدوات الإبحار فليس لديك أفكارك الخاصة فإن لديك تلفزيون وليست وسائط من خلال جميع التعريفات والمفاهيم الآنفة الذكر يتضح مدى اتفاقها على أن ب ا رمج الوسائط المتعددة وسائط منها على الأقل من أجل تحقيق أهداف العملية الاتصالية أو التعليمية بصورة متكاملة فإذا تم توظيف مجموعة الوسائط) ثلاثة على الأقل(في شاشة واحدة يمكن أن نطلق على الشاشة وسائط عوامل صنع وتطور تقنية الوسائط المتعددة: صنع هذه التقنية وانتشا رها على نطاق واسع هي: تكلفتها نسبياً واستخدام النظم الرقمية Digital وبالتالي يمكن ربط المعدات وذلك باستخدام آلة واحدة قادرة على القيام بمهام متعددة وسهلة الاستخدام بدلاً من التعامل ومن ثم جذب وشد المستفيد باستخدام هذه التوليفة التفاعلية من التسهيلات والمؤث ا رت الصوتية واللونية والنصوص والحركة ضمن أجواء العالم الافت ا رضي 6 نمو الإنترنت وتعدد خدماته.

lakhasly.com © تم تلخيص النص بواسطة موقع لخصلي