وزرارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة القادسية – كلية الاثار

تقنية تصميم العرض الالكتروني ودورها في تنمية الوعي الثقافي

(معروضات المتاحف أنموذجا)

م.م شيماء يوسف عيسى

الملـخـص:

أن استخدام التقنيات الحديثة في العرض المتحفي للمجموعات الاثرية المتحفية بما يتفق مع المعايير العالمية للعرض المتحفي والحفاظ على الاثار من خلال الدراسة التجريبية بالبحث في تطبيق عملي لاستخدام التقنيات الحديثة في العرض المتحفي من خلال استخدام نموذج ثلاثي الابعاد وفقا لأحدث الطرق كما سيتم تصميم تقنية العرض الإلكتروني لمعروضات المتحف باستخدام احد برامج الحاسوب الالي المتخصصة الحديثة .

وستتضمن تقنية العرض الالكتروني التعريف بالمتحف ونشأة وتطور طرق العرض المتحفي للأثار وعناصر العرض المتحفي بداية من مبني المتحف ومواصفاته القياسية وفاترينات العرض والبطاقات الشارحة ونظم الاضاءة المتبعة والظروف البيئية المناسبة للعرض وكيفية تطبيقها في تطوير المتحف .

لذلك عند استخدام نظام العرض الالكتروني المدمج في الهواتف الذكية في العرض المتحفي نقوم بعرض الموجودات وفق تقنية نجمع فيها بين ذكاء الإنسان والآلة عبر دمج الصور بالمعلومات لينفذها البرنامج ذاتيًا في محاكاة دقيقة للبشر اذ يقوم الزائر بتحميل التطبيق في الهاتف وستكون هناك عملية تفاعلية بين معروضات المتحف والتقنية من خلال استخدام تصميم تقنية موقع (Prezi) هو أحد المواقع التي تستند إلى الويب في تطبيقات العروض الالكترونية هو أداة لسرد المحاضرات والقصص التي تستخدم شريحة واحدة بدلاً من الشرائح التقليدية المتعددة حيث يدعم التطبيق عند وضع الكاميرا على احد المعروضات أذ تكون هناك

تقنية تحريك الاثر الكترونيا و بعرض مشهد تخيلي لمكانة الاثر ودوره في العراق القديم كما انه يكون مدعم بخاصية التحريك حيث يبدو الاثر بدوره التفاعلي علاوة على ذلك تتمتع الكاميرا بخاصية التعرّف عن بعد على الأشياء اذ عند توجيه كاميرة الهاتف على المجسم او الاثر المعروض يقوم التطبيق بإدخال المستخدم بصورة بسيطة وسريعة شكلياً الى قاعدة بيانات المتحف المؤرشفة في شبكة الانترنيت اذا يقوم بتحريك صورة الاثر المعروض الكترونيا و مطابقته مع الصور المؤرشفة ليتم التعرف الى المجسم المعروض ومن ثم اعطائنا المعلومات عنه وعن امتداده الحضاري والموقع الذي وجد فيه علاوة على ذلك تكون المعلومات معروضة بعدة لغات اذ يقوم المستخدم باختيار اللغة التي تناسبه وبحالتين كتابية وصوتيه وفق الاختيار .

Abstract

The use of modern technologies in the museum display of museum archaeological collections in line with international standards for museum display and the preservation of antiquities through experimental study by researching a practical application of using modern technologies in museum display through the use of a three-dimensional model according to the latest methods. The electronic display technology for exhibits will also be designed. The museum using one of the modern specialized computer programs.

The electronic display technology will include the definition of the museum, the emergence and development of museum display methods of antiquities and museum display elements starting from the museum building, its standard specifications, display bills, identification cards, the lighting systems used, the appropriate environmental conditions for display, and how to apply them in the development of the museum.

Therefore, when using the electronic display system built into smartphones in the museum display, we display the assets according to a technique in which we combine human and machine intelligence by integrating images with information to be implemented by the program itself in an accurate simulation of humans as the visitor downloads the application on the phone and

there will be an interactive process between the museum exhibits and technology Through the use of technology design (Prezi) site is one of the sites that are based on the web in applications of electronic presentations is a tool for narrating lectures and stories that use one slide instead of the traditional multiple slides where the application supports when placing the camera on one of the exhibits so that there is a technique for moving the effect electronically And by displaying an imaginary scene of the place of the effect and its role in ancient Iraq, as it is supported by the animation feature, where the effect appears in an interactive role. Moreover, the camera has the feature of remote recognition of objects, so when you direct the phone camera to the object or the displayed effect, the application enters the user in a simple and quick form. To the archived database of the museum on the Internet, if it electronically moves the image of the exhibited artifact and matches it With the archived images, in order to identify the displayed object and then give us information about it, its cultural extension and the location in which it was found, in addition, the information is displayed in several languages as the user chooses the language that suits him and in two written and phonetic cases according to the choice.

المـقدمـــة

أن هدف كل متحف هو حماية التراث والأعمال الفنية ذات القيمة التراثية. لكن سياسة المتاحف تهتم أيضا بإثراء هذا التراث والتعريف به في إطار ثقافي يتأقلم مع حاجيات ومتطلبات المجتمع. لذلك تعمل المؤسسة المتحفية دائما على النجاح في مهمتها الأولى ألا وهي المحافظة على المجموعات الفنية ذات القيمة المرتقية إلى مستوى المصلحة العامة و ذلك في إطار مهمة سامية كخدمة عامة أو كقطاع عام على الأقل فالهدف الأسمى هو توصيل المعلومة إلى الجمهور الكبير و تحقيق العدالة في حق الجميع في التربية و الثقافة، كما يوضح ذلك أ. مالرو في كتابه "المتحف الخيالي" : "دور المتاحف كبير في رسم علاقتنا مع التحف الفنية إلى درجة أننا نتصور بصعوبة أنها لم تكن أو أنها لم تكن لتوجد ".

إذ تكدح الأمم طويلا في طريق البناء، وتوثق تجاربها في الورق عبر التدوين، وفي لوحات الرسم واليوم في الفوتوغراف والتصوير التلفازي والسينمائي، وهنالك الطريقة الأشهر وهي الحفاظ على تراث الأمم عبر المتاحف ، لذلك تمثل المتاحف وصالات المعارض الفنية والأثرية والثقافية جزءا مهما من تاريخ الحضارة الإنسانية المعاصرة نفسها وارتباطه الوثيق مع الحضارات القديمة، من خلال ما تقدمه من آفاق ثقافية وفنية عديدة، كاللوحات الفنية للفن الكلاسيكي والمعاصر على أعلى مستوى، فيما يعد متحف اللوفر من أهم المتاحف في العالم، فقد سجل خلال العام الحالي عدد زوار قياسيا، إذ تلتقي في المتحف ثقافات الشعوب وتجارب الفنانين، لتشكل مختبرا فنيا تتجمع فيه كثير من التجارب حول العالم، حيث تلقى هذه التجارب إقبالا عالميا واهتماما كبيرا من لدن العالم المتمدن في اي مكان واي زمان، كونها تحفّز ذاكرة وحاضر الشعوب، ويكون لها دور فعال في تلاقح الثقافات والموضوعات والأفكار بين مختلف الشعوب من خلال ما توفره المتاحف من الفائدة والاستمتاع معا، إذ يخطط العديد من الناس وخاصة الرحالة من المثقفين والفنانين بالقيام برحلات حول العالم لزيارة المتاحف العالمية، لذا تعد هذه المتاحف فرصة رائعة لاكتشاف خبايا الشعوب وخصائصهم، فقد أصبحت هذه المتاحف بمثابة جسور تقرب بين الشعوب، إذ تسعى بعض الدول للحفاظ عليها كونها عامل جذب سياحي مهم، يستقطب المهتمين والسياح على نحو لافت. تمثل المتاحف وصالات المعارض الفنية والأثرية والثقافية جزءا مهما من تاريخ الحضارة الإنسانية المعاصرة نفسها وارتباطه الوثيق مع الحضارات القديمة، من خلال ما تقدمه من آفاق ثقافية وفنية عديدة، كاللوحات الفنية للفن الكلاسيكي والمعاصر على أعلى مستوى، فيما يعد متحف اللوفر من أهم المتاحف في العالم، فقد سجل خلال العام الحالي عدد زوار قياسيا، إذ تلتقي في المتحف ثقافات الشعوب وتجارب الفنانين، لتشكل مختبرا فنيا تتجمع فيه كثير من التجارب حول العالم، حيث تلقى هذه التجارب إقبالا عالميا واهتماما كبيرا من لدن العالم المتمدن في اي مكان واي زمان، كونها تحفّز ذاكرة وحاضر الشعوب، ويكون لها دور فعال في تلاقح الثقافات والموضوعات والأفكار بين مختلف الشعوب من خلال ما توفره المتاحف من الفائدة والاستمتاع معا، إذ يخطط العديد من الناس وخاصة الرحالة من المثقفين والفنانين بالقيام برحلات حول العالم لزيارة المتاحف العالمية، لذا تعد هذه المتاحف فرصة رائعة لاكتشاف خبايا الشعوب وخصائصهم، فقد أصبحت هذه المتاحف بمثابة

جسور تقرب بين الشعوب، إذ تسعى بعض الدول للحفاظ عليها كونها عامل جذب سياحي مهم، يستقطب المهتمين والسياح على نحو لافت.

لذلك ابتكار طرق جديدة في العرض المتحفي واستخدام التقنيات الحديثة لها دور كبير في تنمية المجال الثقافي والتعليمي والحضاري، ومن هذه السطور اتخذت من صفحات البحث ابراز اهمية المتاحف واثر التقنيات في تطويرها فضلا عن دراسة تقنية التطبيق واستخدامه في تطوير معروضات المتحف.

ومن هذه السطور أشير الى ان عملي سيكون انشاء تطبيق وفق التقنيات الحديثة لنظام العرض الالكتروني وطريقة استخدامه والبعد المستقبلي له والى اهمية هذا التطبيق في العرض المتحفي وفق المستوى الثقافي والحضاري علاوة على ذلك سهولة تحميل هذا التطبيق وما يحمله من مزايا سهلة الاستخدام.

المبحث الاول

مفهوم العرض الالكتروني واهميته في العرض المتحفي

تعددت مفاهيم عروض الإلكترونية واختلفت مسمياتها باختلاف أصحابها، كما تعددت مصطلحاتها نظراً لاختلاف الترجمات الأجنبية ولاختلاف توظيفها، فمنهم من أطلق عليها العروض التوضيحية، وأطلق عليها آخرون البيان العملي باستخدام الوسائط التكنولوجية الذي يليه التطبيق وتعرف العروض العملية الإلكترونية بأنها طريقة للتدريس القائم على استخدام الوسائط المتعددة (النص والصوت والصورة والفيديو) والتكنولوجيا المعتمدة على التصور البصري والمشاهدة والتطبيق العملي.

وتتركز العروض الإلكترونية على جانبين أساسيين هما:

الجانب الأول: المعارف النظرية المتعلقة بالعرض العملي.

الجانب الثاني: الأداء والتطبيق العملي الذي سيقوم به الاستاذ لفائدة طلابه.

أنواع العروض الإلكترونية

هناك نوعين أساسيين للعروض الإلكترونية هما:

العروض العملية الإلكترونية المتزامنة: وهي كل العروض التي يمكن عرضها على الطلاب والزائرين بشكل متزامن وفي آن واحد، ويستطيع الطلاب او الزائرين مشاهدتها في كل مكان، و في وقت واحد، وتعتمد على قوة الاتصال وسرعته ومدى احتواء العرض على الصور والرسوم ومقاطع الفيديو.

العروض العملية الإلكترونية غير المتزامنة: ويقصد بها كل ما يمكن مشاهدته من عروض في أوقات مختلفة وتشتمل على: الملفات الموجودة على الأقراص المدمجة، والتي يستطيع المتعلم إعادة عرضها وتشغيلها أكثر من مرة، إضافة إلى الروابط الإلكترونية المتتابعة والتي تسجل مراحل التقدم في التعلم.

من دواعي استخدام استراتيجية العروض العملية الإلكترونية في التعليم من خلال العرض المتحفي أن هناك العديد من الأسباب التي تفرض استخدام استراتيجية العروض العملية الإلكترونية في التدريس ومنها:

توضيح الحقائق واستنتاج القوانين وإثبات النظريات:

إذا شاهد الطالب الخطوات المتتابعة لاستنتاج قانون معين فمن الصعب أن ينساه، ذلك أن التدرج يسهل عملية الاستيعاب والفهم.

العلاقات بين الأشياء من خلال العرض الالكتروني

تساهم استراتيجية العروض العملية الإلكترونية مهارة الربط والاستنتاج لدى الزائر، مثلا كيفية استنتاج مساحة الموقع الذي وجد فيه الاثر أو العلاقة بين المشاهد والاشكال المنحوتة بطريقة الحذف والاضافة وبين الاثر نفسه (القطعة المعروضة) فالعرض العملي للأشياء يساعد على تنمية مهارات التفكير العليا لدى الطلاب والسواح.

مزايا استخدام العروض الإلكترونية

من مزايا العروض الالكترونية تساعد الزائر على التعايش الحقيقي مع العرض المتحفي حيث أن استخدام التقنيات الحديثة في إعداد وتطبيق العروض يزيد من المشاركة الإيجابية الفاعلة للمتعلمين والمشاركين، مما يساعدهم على الفهم والاستيعاب والتركيز.

كيفية تطبيق التجارب

قد يصعب تطبيق بعض التجارب والعروض على أرض الواقع بسبب ارتفاع التكلفة أو عدم وجود الإمكانات التي تساعد على ذلك، فمن الممكن في هذه الحالة الاستعانة بالتجارب الافتراضية وإعدادها على شكل عرض عملي إلكتروني للزائرين. من جهة أخرى قد تحتاج بعض التجارب إلى استخدام بعض العناصر الخطرة والضارة أو التعامل مع أجهزة تحتاج إلى مهارات معقدة، لذا فمن الأسلم عدم التعامل مع هذه المواد والأجهزة حتى لا يتعرض المستخدم لمصدر من مصادر الخطر، والاستعاضة عنها بالعروض العملية الإلكترونية، والتي توفر طريقة عملية لرؤية التجارب الخطرة وتكرارها والتنبؤ بحدوث الخطر دون وجود أية أضرار على حياة الاشخاص.

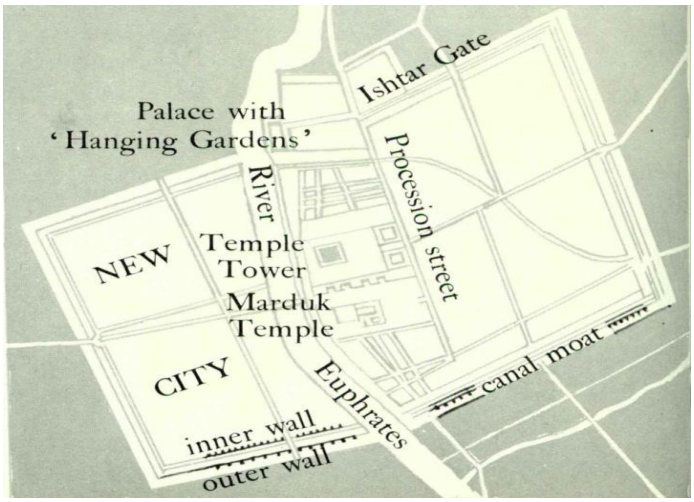
توفير في الوقت والجهد

أن إعداد العرض العملي وتجهيزه قد يكون صعبا ومرهقا، لكن وبمجرد إنتاجه، فهو يوفر الكثير من الوقت والجهد، حيث يستطيع المرشد إعادة العرض مرة أخرى وأكثر من مرة في حالة وجود اعداد كثيرة من الزائرين بدلا من الشرح اللفظي، كما يمكن أن يحصل الزائر على نسخة الكترونية من العرض لمشاهدتها والاستمتاع بها.

استراتيجية العروض الالكترونية في تنمية الخبرات لدى المستخدمين

حيث تجمع هذه الاستراتيجية بين الشرح النظري والتطبيق العملي وكلاهما يعمل على تعزيز الفهم وتنمية الخبرات وبقاء أثر التعلم لفترة زمنية طويلة.

ومع التطور الحاصل في المواقع الإلكترونية ولغات البرمجة نشهد انطلاق العديد من المواقع التي اصبحت تزود خدمة تجهيز العروض والمحاضرات من خلال توفير العديد من الميزات الحركية والمرئية بالإضافة إلى طرق جميلة واحترافية في عرض الصور والفيديو والنص والتي تختلف عما هو معتاد في برنامج بوربوينت. (كما موضح في الشكل رقم (١))



شكل رقم (١)

تجارب عالمية في استخدام العرض المتحفي الكترونيا

أن فكرة إنشاء متاحف افتراضيّة Virtual Museums تُعد من الجوانب الثقافية التي تعبر عن رقي الشعوب واهتمامهم بالإرث الحضاري، ومن جانب اخر دوره في تنمية السياحة التي يفترض أن تدرّ أموالاً على الخزينة كما تساهم في الترويج لصورة متقدّمة عن تلك الدولة. وحاضراً، تتصاعد الحاجة إلى المتحف الافتراضي بتأثير من الأزمة الاقتصاديّة العالميّة، والتحوّلات الاجتماعيّة والثقافيّة والفكريّة وأنماط العيش التي تفرضها الإنترنت، وسرعة تطوّر التقنيّات الرقمية التي تسابق الزمن، وازدياد أعداد السكان مع ميلهم إلى سكنى المدن وغيرها. وبذا، أصبح المتحف الافتراضي حاجة ملحّة للدول، بل حتى للمؤسّسات المتحفيّة وجامعي الأعمال الفنيّة وهواة التاريخ وغيرهم.

في ظل تطور الإنترنت وتصاعد التداخل بين العوالم الافتراضيّة والواقعيّة، لم يعد أي متحف قادراً على المغامرة بأن لا يكون له موقع إلكتروني يعرض مقتنياته بتقنيات الأبعاد الثلاثيّة (طول وعرض وارتفاع) بل حتى الرباعيّة التي تُدخل الزمن إلى العروض الافتراضيّة، وبقول آخر صار

غياب المتحف عن العوالم الافتراضيّة للكومبيوتر والإنترنت، دليلاً على تخلّفه وخروجه من مسارات التاريخ المعاصر.

كما أن تأتي ضرورة تقويم الوجود الرقمي للمتحف، خصوصاً مدى تقدّمه في العروض الافتراضيّة التي يفترض أن تكون قادرة على إشعار المستخدم بأنه في قلب المتحف ومقتنياته ومجموعاته يتمكّن من معاينة مجموعات المتحف كلها، ومن ضمنها ما ليس معروضاً بصورة مباشرة في أروقة المتحف الفعليّة التي ربما وصلت إلى نقطة لم تعد فيها تتسع لعرض مجموعات المتحف بصورة كاملة.

وبمفهوم اخر اكثر اهمية لم تعد أهداف المتحف الافتراضي مقتصرة على العرض الثقافي والتربوي والتعليمي، بل تعدّته إلى الترفيه الذي يعتبر إحدى أهم سمات الإنترنت والترويج (للمتحف الواقعي، وكذلك للبلد وحضارته وثقافته ولغته)، والوصول إلى أوسع شبكة من الجمهور، والمردود المادي الذي يخوّل تجديد المتحف الواقعي ويعزّز استمراريته، ودعم القطاع السياحي والثقافي، إضافة إلى تحقيق أهداف سياسيّة متنوّعة.

وليس أمراً مستجداً التفكير في شأن ما هو افتراضي، والتنظير في مصطلحاته. وفي الفلسفة الفرنسيّة خصوصاً، قدّم جمع من المفكرين تنظيرات عن تلك المسائل حتى قبل انتشار الإنترنت وشيوعها. وفي كتابه «الاختلاف والتكرار»، رفض الفيلسوف الفرنسي جيل دولوز أن يضع الافتراضي نقيضاً/ ندّاً للواقعي، بل صنع مقابلة بين الافتراضي والراهن/ الحالي. واصطنع مربّعاً تصورياً قسّمه بين الممكن والواقعي والافتراضي والراهن (الحالي). واستطراداً، اعتبر الافتراضي «جزءاً من الواقعي الموجود خلف الحالي الذي يكون دوماً محاطاً بضباب من الافتراضي الذي لا يُعارَض الافتراضي بالواقعي، بل بالراهن/ الحالي، بمعنى أن الافتراضي يمتلك واقعاً تاماً».

تجربة التطبيق في البحوث الامريكية

طوّرت مجموعة من المتاحف ومراكز البحوث الأميركيّة برامج مستندة إلى تقنيات ال .»فيرتشوال ريالتي»، ما مكّنها من تقديم تجربة خياليّة تنقل زوارها إلى المكان الذي يرغبون في زيارته، فتظهره لهم كما كان عليه حاله قبل آلاف الأعوام، أو تنقلهم في زيارات لأجمل الآثار في العالم، وهي تنتشر عبر عشرات آلاف الكيلومترات. ولذا، تحاول هيئات عدة العمل على نشر ذلك النوع

من البرامج في المراكز التعليميّة والبحثيّة، بل تعميمها إلى أوسع مدى. ومن الجلي أن تلك البرامج تملك فوائد تتخطى التجارب المسليّة لتصل إلى انتقال للمعارف يتخطى حدود الدول، إضافة إلى مساهمتها في الحفاظ على الآثار الحقيقيّة من التلف الذي تتعرض له بسبب زيارات الوفود السياحيّة. وفي متحف مدينة سينسيناتي في ولاية أوهايو الأميركيّة، يمكن الزوار استخدام أنظمة تفاعليّة تولّد واقعاً افتراضياً عن أشياء تشمل الاطلاع على شكل التضاريس الطبيعيّة للولاية قبل ألفي عام، مع إمكان عرض الصور بطريقة يشعر معها المشاهد بأنه يحلّق فوق تلك الأنهار والغابات القديمة.

وفي ولاية داكوتا الشماليّة، يمكن زوار «متحف الهنود الحمر» التجوّل افتراضياً داخل قرية هنديّة من القرن الثامن عشر، ومشاهدة الحياة التقليدية للقبائل مع ما يتخللها من نشاطات كالصيد ودباغة الجلود. (الشكل رقم (٢) يوضح جزء من التجوال الافتراضي)

شكل رقم (٢)

المبحث الثاني

دراسة تقنية في تصميم العرض الالكتروني

تم دراسة تصميم تقنية الدراسة على موقع (Prezi) هو أحد المواقع التي تستند إلى الويب في تطبيقات العروض الالكترونية هو أداة لسرد المحاضرات والقصص التي تستخدم شريحة واحدة بدلاً من الشرائح التقليدية المتعددة، حيث يمكن وضع عدد لا نهائي من النصوص والصور والفيديوهات وغير ذلك على هذه الشريحة وجمعها مع بعض في إطارات متعددة. هذه الشريحة تسمح للمستخدمين إنشاء عروض غير متسلسلة، تسمح للمستقبل بتكبير وتصغير (Zooming) من خلال الخريطة البصرية (Map Layout)، وتعريف المسارات التي تربط بين الإطارات والأشكال المختلفة وبذلك تحدد ترتيب معين للمعلومات المعروضة والوسائط المتعددة فضلا عن ذلك يمكن تحميل العرض دون الحاجة إلى الاتصال بالإنترنت وقت تقديم العرض.

كذلك تستخدم العروض التقديمية لعرض الأفكار والمعلومات والبيانات وتقديمها بشكل متسلسل ومنطقي لمجموعة من المشاهدين بهدف الإخبار أو التأثير أو التدريب.

وهناك العديد من برامج الحاسب الآلي تستخدم في إعداد مثل هذه العروض ومن البرامج التي يمكن من خلالها تقديم هذه العروض برنامج باوربوينت أو برنامج أوبن أوفس أو برنامج إمبرس أو برنامج أبل كينوت والعديد من البرامج الأخرى وكذلك يستخدم جهاز العرض على الشاشة بروجكتور (Projector) لتقديمها للحضور .

تقنـــية التطبيـــق

بما أن المتاحف في عصرنا «بنوك بيانات» Data Banks، إذ تحفظ موادّ يمكن استخدامها في دراسات بحثيّة مختلفة تشمل توثيق مهارات صناعة القطع الفنية وتسلسل عمليات تصنيعها التي تجري وفق ظروف بيئية وثقافية واقتصادية وجغرافية معينة و بقول آخر، تكون المتاحف أيضاً سجلاً للثقافة غير المدوّنة للشعوب، ما زاد أهمية النقاش عنها في الغرب، ويعني ذلك أن طُرق تقديم المتاحف افتراضياً ووسائطها الرقميّة الحديثة على غرار الـ«فيرتشوال ريالتي» تسهلّ

على الجمهور عمليات البحث والمشاهدة والحصول على معلومات دقيقة عن حضارة غابرة أو ثقافة زالت أو غيرها.

لذلك هذا التطبيق يعمل على تقديم عرض مؤثر على المقدم للعرض أن يحلل الهدف بعمق ويكمل كل الإعدادات الضرورية ويستخدم أساليب التقديم الضرورية التحليل العميق للهدف يعني أنه على المتحدث أن يجدد إذا ما كان كل الأشخاص المشاركين لهم الهدف ذاته من العرض إذا يتناول المتحدث العرض ليحقق هدفا مختلف عن هدف الجمهور عامة أو أعضاء منفردين من الجمهور سيكون هناك سوء فهم

ممن يتكون التطبيق؟

يتكون التطبيق من خمسة نوافذ كل نافذة لها وظائف يقوم التطبيق بمهامه على اساسها، وهي كالاتي:

الإصدار الأول

٢٠٢٠

النافذة الاولى تكون النافذة الاولى واجهة التطبيق تحوي على شعار المتحف واصداره وسنة التحديث

عند فتح هذه النافذة من الايقونة المخصصة ستفتح هذه الواجهة التي من خلالها يتم التعريف بالتطبيق وتظهر شعار الجهة المستخدمة مع مجموعة صور تعرض تلقائيا بشكل دوري، وايضا تظهر فيها سنة الاصدار، هذه النافذة قابلة للتحديث والاضافة، بعد الدخول بهذه النافذة يدخل التطبيق بنافذة اخرى بعدة ثواني بعدها بنافذة الاخرى تلقائيا.

النافذة الثانية

الواجهة الرئيسية للتطبيق

الواجهة الرئيسية للتطبيق من خلالها الدخول بشكل تلقائي تحوي هذه النافذة على أيقونتين الاولى التي تكون على جهة اليمين (الاعدادات) التي تحوي بدورها على لائحة مهام منها ضبط الصورة والصوت واختيار اللغة كذلك هناك فيها مهام منها عندما تسقط الكاميرا على الاشياء يقوم التطبيق بعرض تفاصيلها ولكن طريقة العرض تكون من خلال مشهد تخيلي للزمن الذي تكونت فيه وحالة الانسان الذي عاش في ذلك العصر ، اذ تدخل الأشياء مشاهد تخيلية تنقل واقع السنوات المضت بصورة تقريبية ،اذ يكون ذلك من عمل النافذة الثالثة ، اما على يسار النافذة ايقونة (حول) هذه الايقونة تعرف عن التطبيق والمكان الذي حدث فيه التطبيق والمدينة التي يقع فيها الموقع المستخدم لهذا التطبيق ، اذ يكون هناك عروض الكترونية عند الضغط على كل ايقونة داخل التطبيق ويمكن استخدامه على شاشات كبيرة لغرض استخدامه في المجال التعليمي ، ومن ضمن ايضا لائحة الاعدادات اختيار الكاميرا التي تفتح على النافذة الثالثة.

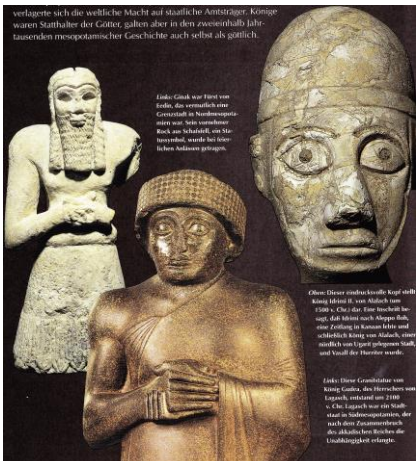
النافذة الثالثة

الكامـــيرا

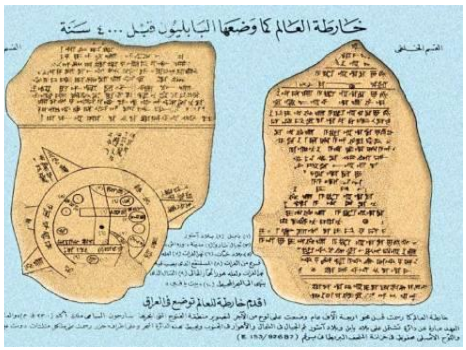
عند اختيار ايقونة الكاميرا تقوم بالتعرف على القطع وادخالها بعروض تخيلية للموقع الذي وجدت فيه، كما موضح في الاشكال ادناه.

وعندما نقوم بالعرض الالكتروني من خلال هذه النافذة استخدام الوسائل البصرية التي تساعد في توصيل الرسالة بدقة الرؤية و الوضوح والبساطة والوقت المحدد تتم التواصل اللفظي خصائص المتحدث اللفظية وغير اللفظية مهمة للتقديم المؤثر والمحترف التواصل البصري تغيرات الوجه ، الحركات ، الإشارات والتحرك كلها يجب أن تكون في الاعتبار سرعة الصوت ، صوته وعلوه تؤثر في الجودة اللفظية للعرض ، على المتحدث أن

يجـدول، وقتـاً كافيـاً للأسـئلة والأجوبـة فـي نهايـة العرض وعندما يبدأ هذا الجزء من العرض جيداً فإن التغذية الراجعة والاتصال الثنائي الأطراف يتطور ، أو ضاع العروض الخاصة التي تواجه المدراء اليوم تتطلب الحديث أمام الكاميرا أو ميكروفون الإذاعة معظم القواعد التي تضيف على هذا النوع من العروض العادية ومن ناحية أخرى فإن قواعد مختلفة عدة سيساعد المدير في تقديم رسالة غير وسائل الإعلام الإلكترونية .



هذه ميزات هذه النافذة وهي ايضا قابلة للتحديث والاضافة خلال الشروع بالعمل بها.



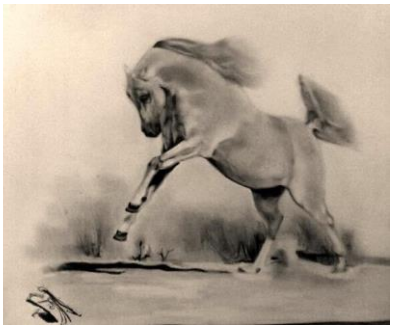
النافذة الرابعة

نافذة البيانات والمعلومات التي ستصف القطعة بعد العرض الالكتروني والتخيلي الذي تظهره النافذة السابقة.

تحوي هذه اللائحة على ايقونة اختيارات من ضمنها مشاهد مرسومة كانت متداولة في العمل في ذلك العصر الذي صنعت فيه القطعة (كما موضح في الاشكال المدرجة في ادناه).

هذا التطبيق يستخدم في موقع Prezi اذ يعمل ذلك، وبمجرد أن تجربه قد لا تعود أبداً إلى الطريقة التقليدية المعروفة في إعداد العروض التقديمية، ولك أن تعلم أن عدد مستخدمي موقع Prezi حتى اليوم أكثر من ١٥ مليون مستخدم.

تطبيق Prezi يختص بتقديم العروض التقديمية أو سرد القصص، يستخدم قطعة قماش واحدة بدلاً من الشرائح المتعددة التقليدية، فيمكن وضع عدد لا نهائي من النصوص والصور أو الفيديو على هذه القماشة وجمعها مع بعض في إطارات مختلفة، حيث يمثل المسار الذي يربط الإطارات والأشكال المختلفة ترتيب المعلومات المراد تقديمها. القطعة القماشية تسمح للمستخدم إنشاء عروض غير خطية ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، حيث يمكنه التكبير والتصغير من خلال الخريطة البصرية للعرض.



النافذة الخامسة

تحوي هذه النافذة على لائحة نهاية التطبيق

تتضمن هذه النافذة مجموعة من صور للمواقع الاثرية مصنفة على اسس التصنيف العالمي التي تبدأ من القدم ثم النوع والاهمية والخاصية التي تتسم بها الاشياء .

يعمل التطبيق عبر برنامج Prezi يتوفر إما بنسخة تعمل على الموقع نفسه (prezi online editor) أو نسخة أخرى يتم تنزيلها إلى جهازك (desktop edition)، و يتدرج الموقع ضمن ثلاثة اصدارات مختلفة، واحدة مجانية تعمل عبر الانترنت ونسختان غير مجانيتان (تعمل إحداهما عبر الانترنت أيضاً، والأخرى يتم تحميلها إلى جهازك)، ولكل منها ميزاته الخاصة،

ولكن في غالب الأحيان فإن النسخة المجانية تفي بالغرض عدا كون المحتوى الذي تقوم بإعداده لا يدعم الخصوصية وهو قابل للمشاركة مع جميع مستخدمي الموقع. يقدم الموقع مجاناً مجموعة من ٥٠ قالباً يمكنك الاختيار فيما بينها بمجرد بدء المشروع الذي تنوي تقديمه، كما يقدم سعة ١٠٠ ميجابايت مجانية، وسعات أكبر في حالة الاشتراكات المدفوعة.

وتظهر هذه التجربة أهمية المتحف الافتراضي في حالات كتلك التي يعانيها العراق وسورية واليمن وفلسطين، بمعنى أن تقع القطع والمواقع الأثريّة والمتاحف الفنيّة والتاريخيّة، ضحية الصراعات والمضاربات. ووفق تقارير إعلاميّة متقاطعة، تعاني تلك البلدان من سرقة تراثها الحضاري، بل أن كثيراً من آثارها تُهدم أو تسرق، ثم تهرّب فتباع في السوق السوداء.

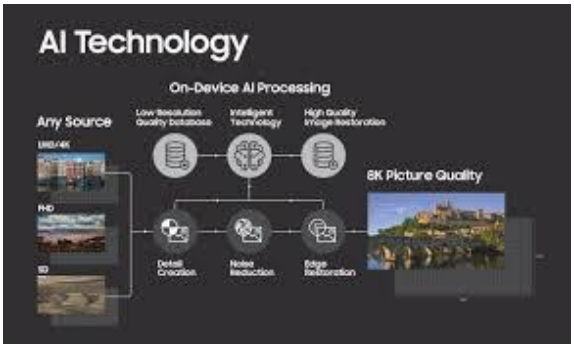
ولا بدّ من التذكير بأن الوظائف الأساسيّة للمتاحف تتمثّل في صناعة الثقافة وترسيخ الهوية وتكوين أرشيف وطني يستطيع التعبير ماديّاً عن ماضيها الثقافي، ما يجعل المتحف الافتراضي حاجة وطنيّة ملزِمَة.

التطبيق والشبكات العصبية

أن للإنسان وحدات إدخال توصله بالعالم الخارجي وهي حواسه الخمس، فكذلك الشبكات العصبية تحتاج لوحدات إدخال، ووحدات معالجة يتم فيها عمليات حسابية تضبط بها الأوزان وتحصل من خلالها على ردة الفعل المناسبة لكل مدخل من المدخلات للشبكة (كما موضح في الشكل رقم (٣)).

شكل رقم (٣)

فوحدات الإدخال تكوّن طبقة تسمى طبقة المدخلات، ووحدات المعالجة تكوّن طبقة المعالجة وهي التي تخرج نواتج الشبكة. وبين كل طبقة من هذه الطبقات هناك طبقة من الوصلات البينية التي تربط كل طبقة بالطبقة التي تليها والتي يتم فيها ضبط الأوزان الخاصة بكل وصلة بينية، وتحتوي الشبكة على طبقة واحدة فقط من وحدات الإدخال ولكنها قد تحتوي على أكثر من طبقة من طبقات المعالجة' (كما موضح في الشكل رقم (٤))



شكل رقم (٤)

هناك أنواع مختلفة من الشبكات العصبية ولكل نوع طريقة عمل خاصة. وحتى نقف على كيف تعمل الشبكة العصبية سنتناول فكرة عمل واحدة من هذه الشبكات وهي الشبكة البرسبترون (perceptron network) والتي تستخدم في التطبيقات التي تحتاج إلى تصنيف الأنماط (Pattern Classification) إلى فئتين فقط، أي التي يمكن فصل أنماطها بيانياً بواسطة خط مستقيم، وتسمى هذه النوعية من الأنماط "الأنماط القابلة للفصل خطياً".

وتتكون هذه الشبكة من طبقة المدخلات وطبقة واحدة أو طبقتين من طبقة المعالجة بحيث لا تزيد طبقة المعالجة، عن طبقتين، بالإضافة إلى إنه يتم ضبط الأوزان لطبقة واحدة فقط من

طبقات الوصلات البينية التي تربط بين الطبقات السابقة، لتبقى الطبقة الأخرى (إن وجدت) ثابتة الأوزان. والفكرة التي تعمل وفقها هذه الشبكة أو كيفية تعليم هذه الشبكات العصبية تتلخص في تتبع مرحلتين هما : مرحلة التعليم و مرحلة الاختبار، (كما موضح في الشكل رقم (٥))

شكل رقم (٥)

الاستنـــتاجات:

١- وعندما يصبح الهدف واضحا فيجب إكمال الإعداد الضروري والإعداد يشمل تحليل الزائرين ، خطة العرض اختيار المقدمة ترتيب الوسائل البصرية المساعدة تحليل الزائرين يشمل كل خصائص الجمهور الاجتماعية والتنقية وعلاقة الزائرين بالمتحدث بإعداد المحتوى الخاص بالرسالة ليلائم التوجيهات ، الحاجات ومعرفة المستخدم خطة العرض والتي تحدد كيفية تنظيم الرسالة ونوع المعلومات (خصائص أو آراء) التي تعرض تعتمد على الهدف من العرض بغض النظر عن الترتيب فإن التنقل بين النقاط مهم للتأكيد من أن الجمهور بإمكانه متابعة وفهم الرسالة العرض الاستهلالي يجب أن يسيطر على انتباه الجمهور ويحدد بوضوح الهدف من العرض .

٢- يتميز Prezi بأنه تطبيق قائم على نظام الحوسبة السحابية ، الشيء الذي يسمح لك استخدام التطبيق عبر متصفح الإنترنت أو سطح المكتب وكذلك الأجهزة اللوحية والهواتف الذكية المختلفة والاحتفاظ بأخر التحديثات على العرض في متناول يدك بواسطة التزامن التلقائي عبر جهات المختلفة.

٣- يستخدم في التطبيق الذي يتبنى فكرة العرض الالكتروني بمجرد اشتراكك في موقع Prezi ستحصل على كل التسهيلات الممكنة لعمل عرض تقديمي بمستوى احترافي، إذ يعتمد الموقع على فكرة العروض التفاعلية القائمة على الحركة، والشبيهة بعروض الفيديو، بحيث تعرض جميع المحتوى الذي تنوي تقديمه ضمن شريحة واحدة، وليس كما هو مألوف في تجهيز عدة شرائح لكل مجموعة نقاط.

٤- العروض افتراضيّة عن التاريخ وحضاراته ومجتمعاته وثقافاته وحوادثه الكبرى، يكمن في الانتشار السريع لتلك التكنولوجيا يعود بشكل رئيسي إلى تراجع كلفتها باستمرار، وسهولة استخدامها.

الهوامـــش:

١- القريوتي ، محمد قاسم ، مبادئ الادارة والنظريات والعمليات والوظائف ، ط٢، (عمان الاردن ، ٢٠٠٤)، ص ٢٣.

2- Project ESPRIT , (1983) , Report of the EEC , Brussels , p.25.

٣- القريوتي، محمد قاسم، المصدر السابق، ص ٢٧.

٤- القلاف ، ابراهيم عبدالله ، الروبوت : ميكانيكية الادراك ومرئيات في الصناعات الحديثة ، (المؤسسة العربية في البحرين ، ١٩٩٩) ، ص ٦٢.

٥- المصدر نفسه ، ص ٦٤.

٦- المصدر نفسه ، ص ٦٦.

٧- خليفة ، عبد الطيف عبد الحميد ، دراسات في حب الاستطلاع والابداع والخيال ، (دار الغريب للطباعة ، القاهرة – ٢٠٠٠)، ص ٤٠.

٨- المصدر نفسه ، ص ٤٢.

٩- عامر ، احمد محمود ، استراتيجية عروض العملية الالكترونية ، محاضرات ٢٠١٧، ص٢.

١٠-المصدر نفسه ، ص ٤.

١١- كاظم ، احمد ، الذكاء الاصطناعي ، (جامعة الامام الصادق ، ٢٠١٢) ، ص ١١.

١٢-عامر ، احمد محمود ، استراتيجية عروض العملية الالكترونية ، محاضرات ٢٠١٧ ، ص ٥.

١٣-المصدر نفسه ، ص ٦.

14- Bain, A(1873) , Mind and body , the theories of their Relation London : Henry King , p.11.

١٥- الان بونية ، الذكاء الاصطناعي واقعه ومستقبله ، ترجمة علي صبري فرغلي ، (مجلة عالم المعرفة، الكويت ، ١٩٧٨)، ص ٧٠.

16- Boole , G. (1854) , The laws of thought , London : Mc Millan Republished by daver , New york in 1958, p.20.

المصـــــــادر :

١- القريوتي ، محمد قاسم ، مبادئ الادارة والنظريات والعمليات والوظائف ، ط٢، (عمان الاردن ، ٢٠٠٤).

٢- Project ESPRIT , (1983) , Report of the EEC , Brussels

٣- القلاف ، ابراهيم عبدالله ، الروبوت : ميكانيكية الادراك ومرئيات في الصناعات الحديثة ، (المؤسسة العربية في البحرين ، ١٩٩٩).

٤- خليفة ، عبد الطيف عبد الحميد ، دراسات في حب الاستطلاع والابداع والخيال ، (دار الغريب للطباعة ، القاهرة – ٢٠٠٠).

٥- عامر ، احمد محمود ، استراتيجية عروض العملية الالكترونية ، محاضرات ٢٠١٧.

٦- كاظم ، احمد ، الذكاء الاصطناعي ، (جامعة الامام الصادق ، ٢٠١٢).

٧- عامر ، احمد محمود ، استراتيجية عروض العملية الالكترونية ، محاضرات ٢٠١٧.

٨- Bain, A(1873) , Mind and body , the theories of their Relation London : Henry King

٩- الان بونية ، الذكاء الاصطناعي واقعه ومستقبله ، ترجمة علي صبري فرغلي ، (مجلة عالم المعرفة، الكويت ، ١٩٧٨).

١٠- Boole , G. (1854) , The laws of thought , London : Mc Millan Republished by daver , New york in 1958, p.20.