Zero & One 01

ملخص الوحدة 4: تكنولوجيا المعلومات والمجتمع

البرمجة والذكاء الاصطناعي، أولى ثانوي



مهندس رحيم

4-1 تطور تكنولوجيا المعلومات

- **تطور المجتمع على 4 مراحل**
  - **مجتمع الصيادين-الجامعين (Hunter-gatherer society):** من بداية البشرية
  - **المجتمع الزراعي (Agrarian society):** من حوالي **13,000 قبل الميلاد**
  - **المجتمع الصناعي (Industrialized society):** من **منتصف القرن الـ 18** (بعد الثورة الصناعية)
  - **مجتمع المعلومات (Information society):** من **النص الثاني من القرن الـ 20**
- **مجتمع الجيل الخامس (Society 5.0):** مجتمع جديد بيدمج **الفضاء الافتراضي (الإلكتروني - cyberspace)** مع **الفضاء الحقيقي (المادي - physical space)** علشان يحل مشاكل المجتمع ويحقق **تنمية اقتصادية** في نفس الوقت
- **تقنيات جديدة بتلفت الانتباه**
  - **البيانات الضخمة (Big Data):** كميات ضخمة من البيانات بأشكال وأنواع مختلفة
  - **الذكاء الاصطناعي (AI):** تقنية بتخلّي الكمبيوتر **يقلّد السلوك الفكري للإنسان**
  - **التعلّم الآلي (Machine Learning):** الكمبيوتر **بيتعلم من بيانات كتير** ويطلّع منها قواعد وأنماط.
  - **إنترنت الأشياء (IoT):** ربط الأجهزة المنزلية وغيرها **بالإنترنت** فتتواصل مع بعض
  - **الواقع الافتراضي (VR):** بيدخّلك **عالم كامل متصنّع** بالكمبيوتر كأنه حقيقي (زي نضارة VR).
  - **الواقع المعزز (AR):** بيضيف معلومات رقمية **فوق الواقع الحقيقي** اللي بتشوفه (زي شخصية لعبة ظاهرة في الشارع من كاميرا الموبايل).
- **تحليل البيانات الضخمة في الحياة**
  - الدكاترة بيجمعوا سجلات المرضى ونتايج التحاليل علشان تشخيص أسرع وأدق.
  - متابعة المرور لحظة بلحظة وتوقع الزحمة واقتراح أحسن طريق.
  - تحليل ملايين البوستات على السوشيال ميديا علشان نعرف الترند.
  - خد بالك: مقابلة مجموعة صغيرة من الناس **مش** بيانات ضخمة.
- **مشاكل التكنولوجيا في حياتنا**
  - **رهاب التكنولوجيا (Technophobia):** قلق أو خوف من استخدام الكمبيوتر لقلة الثقة في التعامل معاه.
  - **الإدمان التكنولوجي (Techno-Addiction):** اعتماد زيادة عن اللزوم على الكمبيوتر.
  - **اضطراب VDT (VDT Disorder):** تصلّب الكتف وإجهاد العين من القعدة الطويلة قدام الشاشة.

Hunter-gatherer society	مجتمع الصيادين-الجامعين: من بداية البشرية، عايشين على الصيد
Agrarian society	المجتمع الزراعي: من حوالي 13,000 ق.م، حياة مستقرة بالزراعة
Industrialized society	المجتمع الصناعي: من منتصف القرن 18، إنتاج ضخم بالآلات
Information society	مجتمع المعلومات: من النص الثاني من القرن 20، أتمتة بالكمبيوتر
Society 5.0	مجتمع الجيل الخامس: دمج الفضاء الافتراضي والحقيقي لحل مشاكل المجتمع
Big Data	البيانات الضخمة: كميات ضخمة ومتنوعة وبتتحدث بسرعة
Machine Learning	التعلّم الآلي: الكمبيوتر بيتعلم قواعد وأنماط من البيانات
IoT (Internet of Things)	إنترنت الأشياء: ربط الأجهزة بالإنترنت فتتواصل مع بعض
VR (Virtual Reality)	الواقع الافتراضي: عالم متصنّع بالكمبيوتر كأنه حقيقي
AR (Augmented Reality)	الواقع المعزز: معلومات رقمية فوق الواقع الحقيقي

Technostress	الإجهاد التكنولوجي: مشاكل نفسية وجسدية من استخدام الكمبيوتر
Digital Divide	الفجوة الرقمية: الفرق بين اللي يقدر يستخدم التكنولوجيا واللي ما يقدرش



ذاكر المادة كلها مجاناً

شرح كل الدروس، أسئلة بالإجابات، بنك على نمط الوزارة، وامتحان بشكل الوزارة

zerooneacademy.com

مهندس رحيم