محاضرات مادة الاتمتة لطلاب السنة الأولى ماستر ارشاد وتوجيه السداسي الثاني ----د.مكفس عبد المالك

مادة: استكشافية

المعامل: 1

أهداف التعليم:

1-التحكم في المصطلحات والمفاهيم الواردة في الحقل المعرفي لعلوم المعلومات

2-التعامل مع المستجدات في مجال الهندسة البشرية وما تحمله من وساطة.

المعارف المسبقة المطلوبة:

1. المجتمع والاقتصاد في الجزائر المعاصرة.
2. إدارة المخاطر وأخلاقيات المهنة.

محتوى المادة:

1. مدخل لمفهوم الأتمتة المعلوماتية
2. الإنسان والتكيف المعلوماتي
3. الإنسان والعالم الافتراضي
4. خدمات الوسائط الالكترونية في عملية التوجيه والإرشاد
5. انعكاسات عالم الإلكتروني على الشخصية

المحاضرة :10

الذكاء الجمعي

يعتبر الذكاء الجمعي مجالاً للحوسبة الاجتماعية نظراً لجانب التعاون الجماعي، كونها مجالاً متزايداً ومتصاعد في علوم الحاسب، فإن الذكاء الجماعي يوفر للمستخدمين طريقة لاكتساب المعرفة من خلال الجهود الجماعية في بيئة تفاعلية اجتماعية.

التصورات الاجتماعية

بدأت الأبحاث الحديثة في النظر في التفاعلات والتواصل بين البشر وأجهزة الحاسب الخاصة بهم في كمجموعات. يركز هذا الخط من البحث على التفاعل باعتباره الوحدة الأساسية للتحليل بالاعتماد على مجالات مثل علم النفس وعلم النفس الاجتماعي وعلم الاجتماع.

البحوث الحالية

منذ عام 2007، أصبحت البحوث في مجال الحوسبة الاجتماعية أكثر شعبية للباحثين والمهنيين في مجالات متعددة تتناول التقنية والأعمال والسياسة. استخدمت دراسة أجرتها الشركات التابعة لجامعة ولاية واشنطن تحليلاً دلالياً كامناً للأوراق الأكاديمية التي تحتوي على مصطلح "الحوسبة الاجتماعية" لتجد أن الموضوعات في الحوسبة الاجتماعية تتلاقى مع ثلاثة محاور رئيسية هي اكتشاف المعرفة ومشاركة المعرفة وإدارة المحتوى. الحوسبة الاجتماعية تتواصل في تحويل اتجاه البحث في علوم المعلومات ككل، وذلك لتوسيع الجوانب الاجتماعية في المجالات التقنية والشركات. لقد استثمرت الشركات والصناعات مثل Google و Ciscoو Foxفي هذه المساعي. تشمل الأسئلة المحتملة التي يجب الإجابة عليها من خلال أبحاث الحوسبة الاجتماعية كيفية تكوين مجتمعات مستقرة، وكيف تتطور هذه المجتمعات، وكيف يتم إنشاء المعرفة ومعالجتها، وكيف يتم تحفيز الناس للمشاركة، إلخ. حالياً، يتم إجراء البحوث في مجالات الحوسبة الاجتماعية من قبل العديد من المعامل المعروفة التي تملكها شركة مايكروسوفت ومعهد ماساتشوستس للتكنولوجيا . انطلق فريق Microsoft ببيان مهمته "البحث وتطوير البرامج التي تسهم في تفاعلات اجتماعية جذابة وفعالة." هم يركزون بشكل رئيسي على عمليات التصميم التي تركز على المستخدم. أيضاً، يعملون على إضافة نماذج أولية سريعة مقترنة بعلوم صارمة لإخراج مشاريع وأبحاث كاملة يمكن أن تؤثر على مجال الحوسبة الاجتماعية. تشمل المشاريع الحالية

التي يجري العمل عليها من قبل فريقMicrosoft Hotmap ، SNARF، Slam، و Wallopعلى سبيل المثال لا الحصر. ومع ذلك، فإن معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا يهدف إلى إنشاء برامج تشكل أكثر عمقاً داخل المدن

"بشكل أكثر تحديداً، نقوم بإنشاء مؤسسات صغيرة في الفضاء المادي، نقوم بتصميم عمليات اجتماعية تسمح للآخرين بتكرار تلك المؤسسات الصغيرة وتطويرها، نكتب برامج تمكن تلك العمليات الاجتماعية. نحن نستخدم هذه العملية لإنشاء أنظمة أكثر قوة ولامركزية وإنسانية في مدننا. نحن نركز بشكل خاص على إعادة اختراع أنظمتنا الحالية للتعلم والزراعة والنقل."