"أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في التمكين المهني للخريجات"

" The effect of modern interactive multimedia learning on the professional empowerment of female graduates "

أ.م.د/ سهى محمد شريف منصور

الاستاذ المساعد بقسم الجرافيكس والوسائط المتعددة – كلية الإعلام والاتصال – جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية – الرياض - المملكة العربية السعودية.

Dr. Soha Mohammed Sharief Mansour

Assistant Professor, Department of Graphics and Multimedia, College of Media and Communication, Imam Mohammad ibn Saud Islamic University, Riyadh, KSA.

mansoursoha9@gmail.com

ملخص البحث:

تهدف الدراسة إلى استكشاف أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في التمكين المهني للخريجات، وأثر تعلم تلك التقنيات في الإبداع والتميز في سوق العمل. تركز الدراسة الحالية على عينة من الخريجات اللّاتي تعلّمن في قسم الجرافيكس والوسائط المتعددة في جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية. تلقت هذه العينة محاضرات تتناول موضوع الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة كجزء من منهج دراسي. استخدمت الباحثة عينة تضم ٤٤ خريجة في إجراء الدراسة، من عام ٢٠١٩-٢٠٢١. اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، حيث يهدف المنهج الوصفي التحليلي إلى تحليل وتفسير ووصف الواقع، بهدف الوصول إلى إستنتاجات تسهم في تحسين الواقع وتطويره، كما استخدمت الباحثة أداة الإستبيان والتحليل الإحصائي.أثبتت الدراسة الإحصائية التأثير الإيجابي لمحاور الدراسة، حيث بلغ المتوسط الحسابي ككل لمحور "أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية في الإبداع والتميز بمجال العمل"، (٤,٢٨)، وهو مستوى مرتفع، والوزن النسبي (٨٥,٦٨%) وبدرجة موافقة "أوافق بشدة"، مما يدل على التأثير الإيجابي للمحور، كما بلغ المتوسط الحسابي ككل لمحور " أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في التمكين المهني للخريجات " (٣,٩٧)، والوزن النسبي (٧٩,٣٩%) وبدرجة موافقة "أوافق"، مما يدل على التأثير الإيجابي للمحور.تمثل هذه الدراسة خطوة هامة نحو فهم أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في إثراء الأفكار وتحسين جودة مخرجات التعلم، حيث يعتبر تطوير القدرات الإبداعية أمراً بالغ الأهمية لمواكبة التطورات والقدرة على المنافسة في سوق العمل محلياً وعالمياً، حيث أن تعلم هذه التقنيات يسهم بشكل كبير في تمكين الخريجيات من تقديم أفكار إبداعية في مشاريع المملكة العربية السعودية المستقبلية وبالتالي تمكنهم مهنياً. أوصت الدراسة إجراء دراسات لقياس أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في التمكين المهني من وجهة نظر أرباب العمل وتضمين موضوع تقنيات الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة ضمن موضوعات المقررات الدراسية المتعلقة بالإبداع والإبتكار.

الكلمات المفتاحية:

تصميم، وسائط متعددة تفاعلية، إبداع، التمكين المهني

Abstract:

The study aims to explore the effect of learning these technologies on creativity and performance in the labor market. The current study focuses on a sample of female graduates, who are taught in the Department of Graphics and Multimedia at Imam Muhammad bin Saud

Islamic University. This sample received lectures about modern interactive multimedia in the courses of preparatory studies and the graduation project. The researcher used a sample of 44 female graduate students in conducting the study, from the year 2019-2021. The study employed a descriptive-analytical research methodology. The statistical study demonstrated the positive impact of the study axes. The arithmetic mean as a whole for the axis of this study was (4.28), which is the level of High, the relative weight (85.68%) and the degree of agreement "strongly agree", which indicates the positive impact of the axis. The arithmetic mean as a whole for the axis of this study was (3.97), and the relative weight was (79.39%). and the degree of approval of “I agree”, which indicates the positive impact of the axis. This study represents an important step towards understanding the effect of modern interactive multimedia learning in enriching ideas and improving the quality of learning outcomes, as the development of creative capabilities is crucial to keeping pace with developments and the ability to compete in the market. Working locally and globally, learning these technologies contributes greatly to enabling female graduates to present creative ideas in the Kingdom of Saudi Arabia's future projects. The study recommends conducting research to measure the effect of modern interactive multimedia learning on professional empowerment from the perspective of employers. It also suggests incorporating the topic of modern interactive multimedia technologies into the curriculum subjects related to creativity and innovation.

Keywords:
Design, Interactive Multimedia, Creativity, Professional empowerment.

المقدمة Introduction:

تسعى دول العالم إلى بناء إقتصاد قوي قائم على المعرفة، يستند إلى قوى بشرية مؤهلة من خلال الاستثمار في التعليم، حيث يسهم التعليم الجيد في تعزيز قوة العمل وفي التقدم العلمي والتكنولوجي والإقتصادي والإجتماعي. لقد أدركت الدول المتقدمة أهمية العائد المباشر للإستثمار في التعليم والتدريب، ولذلك اتجهت تلك الدول إلى تطوير أساليب جديدة للتعليم تتماشى مع التقدم التكنولوجي، بهدف تحقيق مخرجات ذات جودة عالية وكفاءات تمتلك قدرات إبداعية مؤهلة لسوق العمل. (لفايدة عبد الله، مدفوني هندة، ٢٠١٨، ص٢). وانطلاقاً من رؤية وزارة التعليم في المملكة العربية السعودية " تعليم مُتميز عالي الجودة بِكوادر تعليمية مُؤهلة لِبناء مُواطن مُعتزّ بِقيمه الوطنية ومُنافس عالمياً".

https://moe.gov.sa/ar/aboutus/aboutministry/Pages/visionmissiongoals.aspx ، وفي ظل رؤية ٢٠٣٠، التي تهدف إلى تحقيق إقتصاد مزدهر يوفر فرصاً للجميع، وذلك من خلال تطوير نظام تعليمي متوافق مع متطلبات سوق العمل. https://www.vision2030.gov.sa/ar/v2030/overview، أصبح البحث عن أسباب الإبداع والمنافسة العالمية ضرورة حتمية لا غنى عنها، ويعتبر إستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة هدف إستراتيجي لهذه المنافسة والبقاء في السوق. إن الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة عبارة عن برامج تعمل في تكامل بين وسائل الإتصال المختلفة، حيث تدمج النصوص المكتوبة والصور بأنواعها والرسومات المتحركة ومقاطع الفيديو والصوت بصورة متوافقة ومتزامنة مع بعضها البعض ويتم إنتاج هذه البرامج وتقديمها من خلال الحاسوب الآلي، ويكون التفاعل معها مبني على تحكم المتلقي أو المستخدم. (هنداوي، أبراهيم، ٢٠٠٩، ص٢٣٠; الشهري، علي، ٢٠١٦، ص٣٤٩). يعتمد التمكين على توفير مصادر القوة التي يمكن منحها للأفراد والجماعات، مما يمكنهم من إمتلاك المعونة للذات والثقة اللازمة للعمل والإنجاز، وهذا بدوره يتيح للفرد تحرير طاقاته الكامنة، ويتطلب ذلك بناء الوعي والقدرات والمعرفة وتحديد الأهداف والإتجاهات التي تربط الفرد

بالبيئة المحيطة. (مسعود،أماني ٢٠٠٦; المؤمن، سوسن، ٢٠٢٢، ص٥١٠). يتمثل الإبداع في مجال التصميم في تطوير فكرة موجودة بالفعل أو إبتكار فكرة جديدة غير مألوفة، مما يؤدي إلى ناتج يتصف بالتميز والإبداع، بحيث يكون قابل للتطبيق والإستخدام.(هاشم، إيمان، ٢٠١٨، ص٨)، من الضروري أن يكون خريج قسم الجرافيكس والوسائط المتعددة مبدعاً ومبتكراً، لذلك يُعد تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة واستخدامها في المشاريع، أمراً لابد منه، وذلك للحصول على مخرجات تعلم إبداعية، تمكن الخريجة في سوق العمل وتعزز مشاركتها الفعالة المتميزة في المجتمع. يشهد العالم تقدماً كبيراً في مجال الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة والتي لا غنى عنها في كافة المجالات تزامناً مع النهضة الحالية. تسلط هذه الدراسة الضوء على أثر تعلم الطالبات تقنيات الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة على تميزهن وإبداعاتهن وقدرتهن على المنافسة وتمكنهن في سوق العمل.

مشكلة البحث :Statement of the Problem

في ظل التقدم السريع في مجال التقنيات التفاعلية وتبني المؤسسات والمشاريع الكبرى بالمملكة العربية السعودية هذه الوسائط، باعتبارها جزءاً لا يتجزأ من الاحتياجات الفعلية لتلك المؤسسات والمشاريع، أصبح من الضروري تجهيز الطالبات بالمهارات اللازمة في مجال الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة للمساهمة الفعالة في السوق. وهذ ما دفعنا لصياغة التساؤلات التالية:

- **ما أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في الإبداع والتميز بمجال العمل؟.**
- **ما أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في التمكين المهني للخريجات؟.**

الهدف من البحث Research objective:

يهدف البحث إلى الآتي:

- الكشف عن أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في إبداع الخريجة وتميزها، وتمكينها في سوق العمل.
- إثراء الأفكار في مخرجات التعلم من خلال تدريس الطالبة الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة لتعزيز تمكينها في سوق العمل.
- القدرة على التنافس في مجال التصميم الجرافيكي والوسائط المتعددة التفاعلية وتعزيز مكانة المرأة السعودية في سوق العمل ومشاركتها الفعالة محلياً وعالمياً.

أهمية البحث Research Objective:

تكمن أهمية البحث في الآتي:

- تسليط الضوء على أهمية تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة لمواكبة التطورات التقنية عالمياً والقدرة على المنافسة.
- تحقيق مشروعات إبداعية تخدم المملكة العربية السعودية والمشاركة الفعالة لتحقيق النجاح في المشاريع المستقبلية.

حدود البحث Research Limits:

الحدود الرمانية: من عام (٢٠١٩-٢٠٢١)،

الحدود المكانية: كلية الإعلام والاتصال، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية

منهج البحث Research Methodology:

يعتمد منهج البحث على المنهج الوصفي التحليلي، يهدف المنهج الوصفي التحليلي إلى تحليل وتفسير ووصف الواقع، بهدف الوصول إلى إستنتاجات تسهم في تحسين الواقع وتطويره.

عينة البحث Research Sample:

تركز الدراسة على عينة من الخريجات اللاتي درسن في قسم الجرافيكس والوسائط المتعددة في جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية. تلقت هذه العينة محاضرات حول الوسائط المتعددة التفاعلية في مقررات الدراسات التحضيرية ومشروع التخرج في قسم الجرافيكس والوسائط المتعددة، حيث تم الإستعانة بعينة تضم ٤٤ مفردة في إجراء الدراسة.

أدوات البحث Research Tools:

تصميم أداة الإستبيان والتحليل الإحصائي.

مصطلحات البحث Research Terminology:

وسائط متعددة تفاعلية:Interactive Multimedia تكتسب الوسائط المتعددة خاصية التفاعلية عبر تمكين المستخدم من التحكم في طريقة عرض العناصر واختيار المعلومات المرغوبة، كما يمكن للمستخدم إستكشاف واختيار العناصر المفضلة لديه من خلال خاصية التفاعلية، كما يعزز التفاعل المتبادل بين المستخدم أو المتلقي والوسائط المتعددة التجربة الشخصية ويمنح المستخدم الحرية في توجيه مسار استكشاف المحتوى المقدم. (أحمد، وسام، ٢٠١٨، ص٢٧).

التمكين Empowerment: التمكين هو مجموعة من العمليات التي تهدف إلى تعزيز قدرات فئة معينة من المجتمع مما يمكنها من إتخاذ القرارات الإستراتيجية المؤثرة في حياتها، لتحقيق تغير ملموس في المجتمع الذي يشاركون فيه. (فرج، شرعبي،٢٠٢٠، ص٣٤).

الدراسة النظرية Theoretical Study:

التفاعل Interactive:

التفاعل هو استجابة المتلقي للفعل ورد الفعل.(أحمد، وسام،٢٠١٨، ص٢٣). لقد أصبحت التفاعلية أحد السمات البارزة في مجال التصميم الجرافيكي والوسائط المتعددة، حيث تسهم بشكل كبير في جذب الجمهور وإثارة اهتمامه. تُعد الوسائل الإعلانية المتحركة التفاعلية، فرصة للتفاعل مع المتلقي، مما يعزز مصداقية الرسالة الإعلانية ويسهم في قبولها، ومثال على ذلك، تصميم ألعاب الفيديو، حيث تلعب التفاعلية دورًا حاسمًا في توفير جاذبية للعبة طوال مراحلها، وخصوصًا إذا تم إستخدام تقنيات الواقع الإفتراضي وأدواته المتعددة مثل النظارات والقفازات، حيث تمكّن اللاعب من الإنغماس في عالم إفتراضي يشبه العالم الواقعي. (Morcos, Goerge, 2020, p.1).

الوسائط المتعددة التفاعلية Interactive Multimedia:

تُعرّف الوسائط المتعددة التفاعلية على أنها تلك الوسائط التي تستند إلى إستخدام وتكامل مجموعة متنوعة من الوسائط الرقمية وغير الرقمية، مع التركيز على تعزيز الحركة والصوت وتفاعلية المستخدم أو المتلقي، كما أنها عرض مجموعة من الوسائط المختلفة تشمل النصوص المكتوبة والصور المرئية سواء أكانت ثابتة أو متحركة، حيث تشمل تلك المجموعة الصوت والعروض البصرية (حسنين، هاله، ٢٠١٨، ص٦٤٠) والرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد. يتسم إستخدام الوسائط المتعددة بتنظيمها وتسلسلها من خلال خطوات ومسار معين بتصف بالفاعلية، مما يجعلها قادرة على تمكين المتلقيين

وتحفيزهم للتفاعل مع المعلومات المقدمة من خلال تنشيط حواسهم في تزامن زمني ومكاني، يتنقل خلاله المستخدم عبر الإرتباطات التشعبية. يمكننا القول أن استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية يعتمد على دمج وتوافق المعلومات المتعددة في الوقت نفسه، عبر توظيف مدخلين رئيسيين وهما: مدخل الحواس المتعددة والمدخل التفاعلي. (قنصوة، مروة، ٢٠٢٠، ص٤٧٢).

الدور الإبداعي للوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في التصميم الجرافيكي:

تشهد مجالات تصميم الجرافيكس والوسائط المتعددة فترة زمنية فريدة من نوعها، نتيجة تغير وتطور تقنياتها ونماذج أعمالها، كما تزداد المنافسة الشديدة في صناعة الإعلان بسبب ظهور وسائل الإعلام الجديدة، ومن المتوقع أن تحقق أنواع الوسائط التكنولوجية التي تهدف إلى إضفاء الطابع التجاري السائد وتوليد الإيرادات بمليارات الدولارات تأثيرًا مذهلًا للجهات المسوّقة، و من بين تلك التقنيات تبرز تقنية الواقع المعزز Augmented Reality، والتي تشهد تطورًا غير مسبوق في مجال تصميم الإعلان، حيث تشيرالتحولات في إدخال تلك التقنيات إلى تغييرات إستثنائية غير مسبوقة.(غندور، مهند، ٢٠١٩، ص١٤١). يعتمد نجاح المصمم على قدرته على تحقيق أهداف الإتصال الإعلاني وخطة التطور السيكولوجي، بما في ذلك جذب الإنتباه وإثارة الإهتمام والرغبة وتحقيق الإقناع التام، لذلك يستخدم المصمم تقنيات التكنولوجيا التفاعلية مثل الواقع المعزز والواقع الافتراضي والإسقاط ثلاثي الأبعاد، وذلك لتعزيز تأثير رسالته ودفع المتلقي للإستفادة من المنتج أو الخدمة المقدمة. (قنصوة، مروة،٢٠٢١، ٤٧٢)، ووفقاً لعدد من الدراسات، يقضي الجمهور أكثر من عشر ساعات أمام وسائل الإعلان عبر شبكة الانترنت، حيث يعتبر ذلك فرصة كبيرة تستغلها الشركات والمؤسسات الإعلانية للإعلان عن منتجاتها من خلال إستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية، لأن تلك الوسائط التفاعلية تمنح المعلنين حرية أكبر في التفاعل مع الجمهور بشكل فردي.(غندور، مهند، ٢٠١٩، ص١٤١).

إستخدامات التفاعلية في التصميم:

إن التصميمات الجرافيكية المتحركة سواء أكانت ثنائية أو ثلاثية الأبعاد تجذب إنتباه المتلقي وتثير إهتمامه بشكل كبير، مما جعل الشركات تقوم بتطوير الإستراتيجيات الإبتكارية لديها سعياً للوصول لتصميم إعلان يتشارك فيه المتلقي في عرض تفاعلي من اللحظة الأولى في تقديم المعلومة حتى المرحلة النهائية وهي عملية الشراء الفعلية، فهي عملية تتابعية لا تنتهي إلا بحصول المتلقي على المعلومة حول المنتج أو الخدمة المقدمة كاملة (الأشقر، محمد، ٢٠٢١، ص٣١١)، ومن أمثلة التقنيات التفاعلية المستخدمة في مجال التصميم، وهي على سبيل المثال لا الحصر، تقنية الواقع المعزز Augmented Reality، وهي تقنية تفاعلية تجمع بين العالم الحقيقي والعالم الافتراضي الذي يتم إنشاؤه بواسطة الحواسيب والبرامج، حيث يتم دمجهما في نفس البيئة الحسية وبتزامن واحد، ويعود إنتشار تقنية الواقع المعزز إلى التغيرات السريعة في أجهزة الهواتف المحمولة، حيث أصبحت تلك التقنية شائعة الإستخدام بين جميع الأفراد في حياتهم اليومية، باستخدام أجهزة مثل الأجهزة اللوحية والهواتف الذكية. يمكن للمستخدمين إستخدام تطبيقات الواقع المعزز بسهولة على أجهزتهم المحمولة والأجهزة اللوحية، والتفاعل أيضاً مع البيئة والكائنات الموجودة فيها. (Bahçeci, F., & Yaratan, A. S. 2020, p.353)، فعلى سبيل المثال، ومن موقع إعلانات العالم https://www.adsoftheworld.com ، قدمت شركة كوكا كولا، الراعي الرسمي لكأس العالم ٢٠٢٢، تجربة تقنية جديدة في كولومبيا، حيث مزجت التجربة بين تقنية الواقع المعزز والبث المباشر، فمكنت المشجعين من المشاركة بمسح لافتات الملعب وتوفير فرصة الفوز بقسائم تجميع كوكا كولا وأجنحة دجاج بفالو. شكل (١).

(أ)
https://www.adsoftheworld.com/campaigns/ds-into-scannable-labels

(ب)
https://www.adsoftheworld.com/campaigns/krisstops-ar-mural

(جـ)
https://jasoren.com/augmented-reality-development/

شكل (١) يوضح (أ) استخدام تقنية الواقع المعزز المدمجة مع البث المباشر في حملة كوكا كولا، الراعي الرسمي لكأس العالم ٢٠٢٢، ويوضح (ب) حملة خيرية لمكافحة الجوع، حيث تعاون فريق دالاس مافريكس مع لاعبهم كريستابس بورزينغيس، فيتبرع اللاعب بمبلغ ٥٠٠ دولار مع كل كرة مرتدة، وذلك باستخدام تقنية الواقع المعزز في تجربة لعبة كرة السلة على جدارية ضخمة في دالاس، وقد تم جمع ١٠٥،٠٠٠ دولار لدعم الحملة ووقف الجوع https://www.adsoftheworld.com/campaigns/krisstops-ar-mural، ويوضح (جـ) تجربة شركة هاينز Heinz التفاعلية، حيث تسمح للجمهور باستخدام تقنية الواقع المعزز مع أغلفة منتجات هاينز، فتظهر وصفات مختلفة للبرجر وفيديو إعلان هاينز، وبالتالي تتيح تقنية الواقع المعزز تأثر الجمهور بالمنتج وتفاعله.

التمكين:Empowerment

التمكين هو عملية تحوّل تهدف إلى تعزيز قدرات فئة من فئات المجتمع على إتخاذ القرارات الإستراتيجية المتعلقة بحياتهم، من أجل تحقيق التغيير في المجتمع الذي يعيشون فيه. (فرج، شرعبي،٢٠٢٠، ص٣٤)، كما أنه القدرة على تنفيذ الأعمال والمهام بنجاح دون قيود غير ضرورية. (الزهراني، نسرين،٢٠٢٠)، ذلك لأن أصحاب التمكين ينظرون إلى القوانين على أنها أدوات مرنة تُستخدم لتحقيق أهداف المنظمة بعيدًا عن البيروقراطية التي تُحد من الإبداع والتفكير المستقل، يعزز التمكين من فاعلية المنظمة من خلال تطوير قدرات الموظفين، وبالتالي زيادة فاعليتهم، مما يؤثر في نتائج تلك المنظمة بشكل إيجابي، وهذا بدوره يؤدي إلى رضا العملاء نظرًا لقدرة الموظف في ظل توجيه التمكين على إستجابة إحتياجات العملاء وحل مشاكلهم بشكل مستقل دون الحاجة إلى الإشراف المستمر من قبل الإدارة بسبب ما تمنحه المنظمة لهم من حرية تحمل المسؤولية. (فلمبان،الشريف،٢٠٢٠، ص٣٤)، وبالتالي يمكن وصف التمكين على أنه تفكيك لاحتكار السلطة في العمل الجماعي، وتعزيز التنوع والتملك الوظيفي، والتوجيه الذاتي، مما يعزز دور العنصر البشري في المنظمة. (عامر،فاطمة وآخرون،٢٠٢١، ص٧٠)

التمكين المهني Professional empowerment:

يشير التمكين المهني إلى زيادة الإبداع والإبتكار في المؤسسة، وتعزيز المنافسة وتقوية العلاقة بينها وبين موظفيها. يهدف التمكين المهني إلى مساعدة الموظفين على تحقيق أداء متميز وتحقيق نتائج إيجابية، مما يعود بالأثر الإيجابي على المنظمة. يعتبر التمكين ضرورة حتمية لتلبية متطلبات الجودة الشاملة التي تعتمد عليها المؤسسات في تقديم منتجات عالية الجودة

وتلبية إحتياجات العملاء بسرعة ومرونة، وهوخطوة هامة وحاسمة في تحقيق التعلم التنظيمي، حيث تعتمد معظم المؤسسات عليه كإستراتيجية فعالة للإستفادة من قدرات ومهارات موظفيها، وبالتالي تحقيق التطور والتقدم، كما أن التمكين يخلق شعورًا بالتحسن المهني والأمان الوظيفي لدى موظفي المؤسسة.(عامر،غربي،ماربف،٢٠٢١، ص٦٢) ;(بودينة، ٢٠١٧، ص١٥٦) ;(شتاتحة وأخرون، ٢٠٠٧).

تمكين المرأة Empowerment Women:

عرفت **الإسكوا (اللجنة الاقتصادية والاجتماعية لغربي آسيا ٢٠١٢)** تمكين المرأة بأنها "العملية التي تصبح المرأة من خلالها فردياً وجماعياً واعية بالطريقة التي تؤثر على علاقات القوة في حياتها، فتكسبها الثقة بالنفس والقوة في التصدي، لعدم المساواة بينها وبين الرجل، وهذا التعريف عام لجميع جوانب عملية تمكين المرأة". ويؤكد (مشرف، شيرين وآخرون، ٢٠٢١) أن تمكين المرأة في المؤسسات يتميز بخصائص عديدة، حيث يتيح لها الحصول على القوة والسلطة التي تسمح لها بالتأثير باستخدام قدراتها وإمكانياتها، كما يُعزز التمكين حرية المرأة وإبداعها، ويهدف إلى رعاية وتعزيز إحتياجاتها الإنسانية، مثل إثبات الذات واحترام الكرامة وتحقيق العدالة. يمنح التمكين الفرصة للمرأة للمبادرة وتقديم الأداء ذي الجودة العالية في العمل، يمكن القول أن تمكين المرأة ينطوي على تحقيق الأهداف المجتمعية والقيمية المتعلقة بعمليات التنمية المجتمعية، كما يُسهم في تعزيز القيم الاجتماعية مثل العدالة والتضامن الاجتماعي. (الخليوي،لينا، ٢٠٢٢، ص٥٠).

الدراسات السابقة:

أولاً: الدراسات السابقة المتعلقة بالوسائط المتعددة التفاعلية:

في دراسة (Naguib, George Nader 2020) حول إنعكاس التصميم الجرافيكي التفاعلي الفعّال، تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على أهمية التقنيات والشاشات التفاعلية ثلاثية الأبعاد في إثراء التصميم الجرافيكي التفاعلي، مع التركيز على دور مصممي الجرافيك في مجال الوسائط المتعددة الحديثة، بأسلوب المقارنة بين التصميم الرقمي التفاعلي والتصميم المطبوع والشاشات التفاعلية ثلاثية الأبعاد، وخلُصت نتائجها إلى أن التصميم الجرافيكي المعزز بالتقنيات التفاعلية التي نشأت في السنوات الأخيرة له دور كبير في إثراء عملية الاتصال المرئي وإنشاء التكامل مع التصميم الجرافيكي وزيادة قبول الرسالة الإعلانية وبالتالي زيادة التفاعل معها.

أما دراسة (عوض، هبه، ٢٠٢٠) بعنوان "رؤية مستقبلية مبتكرة للواقع المعزز في الإعلان المطبوع"، فتهدف إلى إستخدام تقنية الواقع المعزز في إنشاء إعلانات مطبوعة إبداعية تتجاوز التقنيات التقليدية وتسلط الضوء على مستقبل الإعلان المطبوع باستخدام هذه التقنية. أظهرت النتائج أن الإعلانات المطبوعة التي تستخدم تقنية الواقع المعزز تزيد من التفاعلية بين العلامات التجارية والمستهلك بشكل أكبر من الإعلانات التقليدية، تُعَد تقنية الواقع المعزز واحدة من أبرز التقنيات الحديثة التي من المتوقع أن تحدث تحولًا كبيرًا في مجال الإعلان، وخاصة بعد توجه الشركات الكبرى في مجال التكنولوجيا إلى إطلاق أجهزة جديدة تدمج هذه التقنية.

بينما تناولت (حسين، هاله، ٢٠١٨) في دراستها "أثر التصميم التفاعلي على أساليب العرض في الوحدات التجارية"، حيث تناولت الدراسة أسس ومبادئ التصميم التفاعلي واستخدامه كتقنية حديثة في أساليب عرض الوحدات التجارية، ودراسة منهجية التصميم التفاعلي وعدد من التكنولوجيات المستخدمة في أساليب العرض كعناصر للإبداع والإبتكار. توصلت الدراسة إلى أن إستخدام التصميم التفاعلي وقياس تأثيره على أساليب العرض في الوحدات التجارية يؤدي إلى زيادة إيجاد

مفاهيم جديدة إبداعية، وبالتالي زيادة زيادة التفاعل مع المستخدمين باستخدام أحدث التقنيات التكنولوجية المتقدمة، كما أثبتت تطبيقات أساليب العرض المبنية على التصميم التفاعلي فاعليتها الترويجية في مجال التسويق للوحدات التجارية.

دراسة (الدفراوي، نهى ٢٠٢١) والتي هدفت إلى قياس فاعلية تصميم تطبيقات الواقع المعزز ثلاثي الأبعاد في تحسين جودة التعلم في مادة الفيزياء لطلاب المرحلة الثانوية. تم تنفيذ البحث على عينة من طلاب الصف الثاني الثانوي العام، وبلغ عددهم ٣٠ طالباً خلال الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي ٢٠١٩-٢٠٢٠. أظهرت نتائج البحث وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح استخدام تطبيقات الواقع المعزز ثلاثي الأبعاد في تنمية المعارف والمهارات الخاصة بمادة الفيزياء، وزيادة الاهتمام بتطبيقات الواقع المعزز ثلاثي الأبعاد.

الدراسات السابقة المتعلقة بالتعليم الجامعي والتمكين المهني.

دراسة (المؤمن، سوسن عبد الكريم،٢٠٢٢)، يهدف البحث إلى إستشراف مستقبل تمكين المرأة بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، خلال العشر سنوات القادمة (٢٠٢٢-٢٠٢٣)، وتعتمد على منهجية إستطلاعية للحصول على آراء منسوبي الجامعة. أشارت النتائج أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين آراء المشاركين تجاه مستقبل تمكين المرأة في الجامعة، وذلك بناءاً على المتغيرات الإجتماعية مثل نوع المهنة والدرجة العلمية وشغل منصب قيادي، بالإضافة إلى ذلك، أشارت الدراسة إلى عدم وجود فروق ذات دلالة لإحصائية بين آراء المشاركين بناءاً على التحديات المحتملة والتي قد تواجه مستقبل تمكين المرأة بالجامعة والتي تتعلق بوع المهنة والدرجة العلمية. ومع ذلك، تبين أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية تتعلق بتقلد منصب قيادي لصالح الذين يشغلون مناصب قيادية.

وتهدف دراسة (فرج، علياء وشرعبي، وداد،٢٠٢٠) إلى إستكشاف دور التعليم في تمكين المرأة في السعودية وفقاً لاستراتيجية التنمية ٢٠٣٠. تم التركيز أيضًا على تحديد تأثير بعض المتغيرات مثل الفرقة الدراسية والمسار والفرع في تقييم دور التعليم الجامعي وفقاً لآراء الطالبات. تم استخدام المنهج الوصفي في هذه الدراسة، وأظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق تُذكر من وجهة نظر الطالبات بناءً على المتغيرات المدروسة، ما عدا التمكين المؤسسي الذي أظهر تفضيل المسار الأدبي. أكدت الدراسة على الدور الذي يلعبه التعليم الجامعي في تحقيق استراتيجية التنمية ٢٠٣٠ وتمكين المرأة السعودية، وتسليط الضوء على أهمية مشاركة الطالبات في التنمية الثقافية والاقتصادية والاجتماعية.

ودراسة (لفايدة عبد الله ومدفوني هندة، ٢٠١٨) تهدف الدراسة إلى إلقاء الضوء على دور الجامعة في تعزيز وتنمية الأصول المعرفية، وتفعيلها والحفاظ عليها عن طريق الإستثمار في رأس المال البشري، حيث تركز الدراسة على تحديد الجوانب الرئيسية التي يجب تطويرها في الموجودات الفكرية. أظهرت نتائج الدراسة أن الجامعة ملتزمة بمسؤولياتها طويلة الأمد في تحويل رأس المال البشري من مجرد موارد إلى نتائج فعالة، كما أكدت الدراسة أن رأس المال البشري هو القيمة الإبداعية الأساسية التي تدفع الديناميكية والتقدم، ويتركز ذلك على البعد العقلي الذي يعرف في عصرنا الحالي بـ"عصر المعرفة". فقد أصبحت القدرات الفكرية العالية من أهم عوامل التفوق والتميز التنافسي في الاقتصاد العالمي المعتمد على المعرفة. وأوضحت الدراسة أن التعليم والتدريب يشكلان آليتين فعالتين للإستثمار في رأس المال البشري، حيث تمتلك كلاهما قيمة اقتصادية ملموسة.

التعليق على الدراسات السابقة:

تركز الدراسات السابقة على إستخدامات الوسائط المتعددة التفاعلية في مجالات التصميم الجرافيكي والإعلان والتسويق بصفة عامة، ودراسات تركز على تمكين المرأة مهنياً من خلال التعليم والتدريب، ولكن نجد أنه يوجد ندرة في الدراسات

التي تناولت تأثير تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية وتمكين الخريجات إحترافياً في سوق العمل الخاص بمجالات التصميم الجرافيكي والإعلان والتسويق من وجهة نظر الخريجات، وبالتالي تسلط هذه الدراسة الضوء على أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة على تعزيز تواجدها المهني بشكل إحترافي إبداعي.

الدراسة الميدانية:

يتناول البحث الحالي جانبًا نظريًا يتعلق بالوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة، وفي الدراسة الميدانية، يستكشف أثر دراسة الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في تمكين خريجات قسم الجرافيكس والوسائط المتعددة في سوق العمل. يتم ذلك من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من الخريجات، بهدف التعرف على **أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في التمكين المهني للخريجات، وأثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في الإبداع والتميز بمجال العمل.**

مجتمع الدراسة وعينتها: تركز الدراسة على عينة من الخريجات، حيث تم تزويدهن بمحاضرات نظرية وعملية بشأن استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية كجزء من مقرري الدراسات التحضيرية ومشروع التخرج، وقد تم اختيار عينة مكونة من ٤٤ مفردة في إجراء الدراسة، خلال الفترة من عام ٢٠١٩ إلى عام ٢٠٢١.

أداة الدراسة: تم إعتماد إستخدام الإستبانة كأداة لجمع المعلومات في الدراسة الميدانية، حيث تم إعداد الاستبيان الذي يتضمن الإجراءات التالية:

صياغة الإستبانة: صاغت الباحثة الإستبانة، وهي عبارة عن مجموعة من العبارات التي تقيس إتجاهات العينة تجاه متغيرات الدراسة، تكونت الإستبانة في صورتها النهائية من (١٨) عبارة موزعة على محورين، وهي كالتالي:

المحور الأول: **أثر تعلم الوسائط المتعددة الحديثة في الإبداع والتميز بمجال العمل،** ويتكون هذا المحور من (٦) عبارات.

المحور الثاني: **أثر تعلم الوسائط المتعددة الحديثة في التمكين المهني للخريجات** ويتكون هذا المحور من (١٢) عبارة.

الصدق والثبات للاستبانة:

قياس صدق الإستبانة: تم التحقق من الصدق الظاهري للإستبانة من خلال عرضها على مجموعة من المحكمين في مجال التخصص والإسترشاد بآرائهم ومقترحاتهم. تم استعراض المحاور ومدى مناسبة كل عبارة لمحورها، ومدى توافق تلك المحاور مع أهداف الدراسة. تمت إعادة صياغة بعض العبارات ودمج بعض العبارات التي تحقق نفس الهدف وفقًا لملاحظات المحكمين. وبعد التأكد من الصدق الظاهري للإستبانة، تم وضعها في صورتها النهائية، وتتألف من ١٨ عبارة موزعة على محورين، ثم تم التحقق من صدق الإتساق الداخلي، للإستبانة من خلال حساب معامل الإرتباط بين كل عبارة ودرجة المحور الذي تنتمي إليه، بالإضافة إلى إرتباطها بالدرجة الكلية للإستبانة، وفي صدق الإتساق الداخلي للمحور الأول، تبين أن عبارات المحور الأول وعددها (٦) عبارات جميعها دالة عند مستوى (٠,٠١) مما يوضح صدق الإتساق، وفي صدق الإتساق الداخلي للمحور الثاني تبين أن عبارات المحور الثانى وعددها (١٢) عبارة جميعها دالة عند مستوى (٠,٠١) مما يوضح صدق الاتساق الداخلي للمحور الثانى. تم حساب معاملات الإرتباط بين المحاور الفرعية والدرجة الكلية للأداة وتبين أن المحاور تتسق ككل حيث كان الارتباط بين: (٠,٥١ – ٠,٨٨) وجميعها دالة عند مستوى (٠,٠١) مما يشير إلى أن هناك اتساقا بين جميع محاور الإستبانة، وأنه بوجه عام صدق في قياس ما وضع لقياسه. جدول (١).

المحاور	رقم العبارة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	الدلالة الاحصائية
المحور الأول	١	٠,٧٨	٠,٠١	دال
	٢	٠,٨٤	٠,٠١	دال

	٣	٠,٦٣	٠,٠١	دال
	٤	٠,٥١	٠,٠١	دال
	٥	٠,٥٣	٠,٠١	دال
	٦	٠,٨٣	٠,٠١	دال
المحور الثانى	٧	٠,٥٨	٠,٠١	دال
	٨	٠,٦٣	٠,٠١	دال
	٩	٠,٦٩	٠,٠١	دال
	١٠	٠,٨٨	٠,٠١	دال
	١١	٠,٥٦	٠,٠١	دال
	١٢	٠,٨٧	٠,٠١	دال
	١٣	٠,٧٤	٠,٠١	دال
	١٤	٠,٧٠	٠,٠١	دال
	١٥	٠,٨٠	٠,٠١	دال
	١٦	٠,٧٥	٠,٠١	دال
	١٧	٠,٥٣	٠,٠١	دال
	١٨	٠,٦١	٠,٠١	دال

جدول (١) يوضح معاملات الارتباط بين درجات كل عبارة من عبارات الاستبانة والدرجات الكلية للمحور الذى تنتمى إليه.

نتائج الصدق البنائى للاستبانة.

وللتحقق من الصدق البنائى للإستبانة قامت الباحثة بحساب معامل الإرتباط بين الدرجات الكلية لكل محور من محاور الاستبانة والدرجة الكلية للاستبانة، وجاءت النتائج كما هي مبينة في الجدول (٢).

المحاور	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	الدلالة الاحصائية
المحور الأول	٠,٥٦	٠,٠١	دال
المحور الثانى	٠,٩٣	٠,٠١	دال

جدول (٢) يوضح معاملات الارتباط بين الدرجات الكلية لكل محور من محاور الاستبانة والدرجة الكلية للاستبانة.

يبين الجدول (٢) معاملات الإرتباط بين درجات كل محور من محاور الإستبانة والدرجة الكلية للإستبانة، حيث بلغت (٠,٥٦، ٠,٩٣) على الترتيب، وجاءت دالة إحصائياً، مما يدل صدق وتجانس محاور الاستبانة.

نتائج ثبات الاستبانة ومحاورها: وللتحقق من ثبات الإستبانة وأبعادها استخدمت الباحثة طريقة معامل ألفا كرونباخ وجاءت النتائج كما هي مبينة في الجدول (٣)، يبين الجدول معاملات الثبات للاستبانة ومحاورها، حيث بلغت للمحاور (٠,٧٩، ٠,٩٠) على الترتيب، وبلغ معامل الثبات للاستبانة ككل (٠,٨٧)، وهى نسب ثبات مرتفعة، مما يطمئن الباحثة لنتائج تطبيق الاستبانة.

المحاور	عدد العبارات	معامل ألفا كرونباخ
المحور الأول	٦	٠,٧٩
المحور الثانى	١٢	٠,٩٠
الدرجة الكلية	١٨	٠,٨٧

جدول (٣) يوضح نتائج اختبار ألفا كرونباخ للاستبانة ومحاورها.

تحليل نتائج الدراسة الميدانية:

تم استخدام التكرار والنسبة المئوية والمتوسط الحسابى والانحراف المعياري والوزن النسبى واختبار **"كا٢"** لدلالة الفروق بين آراء أفراد عينة الدراسة حول عبارات الاستبانة وفقاً لمقياس خماسى متدرج على النحو التالي:

مقياس **"(أوافق بشدة، أوافق، صحيح لحد ما، لا أوافق، لا أوافق بشدة) "** بأوزان (٥، ٤، ٣، ٢، ١) على الترتيب، وتم حساب المدى، وذلك بطرح أصغر وزن من أعلى وزن في المقياس (٥ – ١ = ٤)، ثم قسمة المدى (٤) على (٥) بهدف تحديد الطول الفعلي لكل مستوى، وكانت (٤ ÷ ٥ = ٠,٨٠)، وهذا يعنى أن المستوى **"لا أوافق بشدة"** يقع بين القيمة (١) وأقل من القيمة (١ + ٠,٨٠)، وأن المستوى **"لا أوافق"** يقع بين القيمة (١,٨٠) وأقل من (١,٨٠ + ٠,٨٠)، ويقع المستوى **"صحيح لحد ما"** بين القيمة (٢,٦٠) وأقل من (٢,٦٠ + ٠,٨٠)، ويقع المستوى **"أوافق"** بين القيمة (٣,٤٠) وأقل من (٣,٤٠ + ٠,٨٠)، ويقع المستوى **"أوافق بشدة"** بين القيمة (٤,٢٠) إلى (٥,٠).

وبذلك يكون الوزن المرجح لإجابات كل عبارة من العبارات. جدول (٤).

أوافق بشدة	أوافق	صحيح لحد ما	لا أوافق	لا أوافق بشدة
٥ – ٤,٢٠	٤,١٩ – ٣,٤٠	٣,٣٩ – ٢,٦٠	٢,٥٩ – ١,٨٠	١,٧٩ – ١

جدول (٤) يوضح الوزن المرجح لإجابات كل عبارة من العبارات

ملاحظة: جميع المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية والأوزان النسبية مقربة لأقرب رقمين عشريين.

الاجابة على أسئلة البحث:

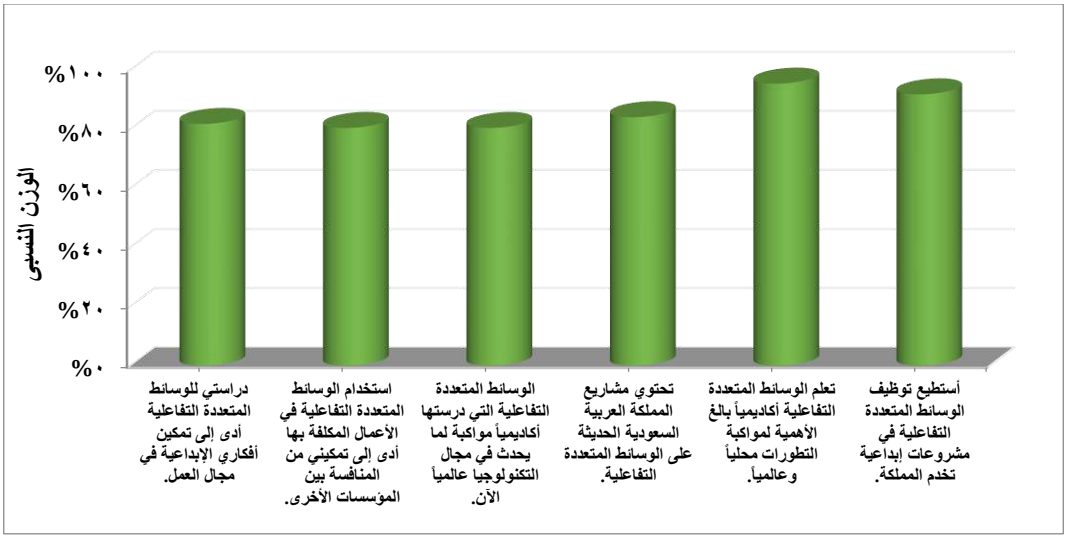
الإجابة على السؤال الأول: **"ما أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في الإبداع والتميز بمجال العمل ؟"**.

وللإجابة على هذا السؤال قامت الباحثة بتحليل آراء الخريجات عينة البحث حول أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في الإبداع والتميز بمجال العمل، وجاءت النتائج كما هى مبينة فى جدول (٥)

م	العبارة	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	الوزن النسبى (%)	درجة الموافقة	اختبار "كا٢"		الترتيب
						قيمة (كا٢)	مستوى الدلالة	
١	دراستي للوسائط المتعددة التفاعلية أدى إلى تمكين أفكاري الإبداعية في مجال العمل.	٤,٠٩	١,١٠	%٨١,٨٢	أوافق	٣٧,١٤	٠,٠٠١	٤
٢	استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية في الأعمال المكلفة بها أدى إلى تمكيني من المنافسة بين المؤسسات الأخرى.	٤,٠٢	١,٠٥	%٨٠,٤٥	أوافق	١٠,٠٠	٠,٠١٩	٥
٣	الوسائط المتعددة التفاعلية التي درستها أكاديمياً مواكبة لما يحدث في مجال التكنولوجيا عالمياً الآن.	٤,٠٢	١,٠٧	%٨٠,٤٥	أوافق	١١,٠٩	٠,٠١١	٥ مكرر
٤	تحتوي مشاريع المملكة العربية السعودية الحديثة على الوسائط المتعددة االتفاعلية.	٤,٢٠	٠,٨٨	%٨٤,٠٩	أوافق بشدة	١٨,٣٦	٠,٠٠١	٣
٥	تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية أكاديمياً بالغ الأهمية لمواكبة التطورات محلياً وعالمياً.	٤,٧٧	٠,٥٢	%٩٥,٤٥	أوافق بشدة	٤٧,٠٩	٠,٠٠١	١
٦	أستطيع توظيف الوسائط المتعددة التفاعلية في مشروعات إبداعية تخدم المملكة.	٤,٥٩	٠,٧٦	%٩١,٨٢	أوافق بشدة	٥٢,٩١	٠,٠٠١	٢
المتوسط الحسابى العام		**٤,٢٨**	**٠,٩٥**	**%٨٥,٦٨**	**أوافق بشدة**			

جدول (٥) يوضح المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والأوزان النسبية ونتائج اختبار "كا٢" لآراء الخريجات عينة البحث نحو أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في الإبداع والتميز بمجال العمل.

يوضح جدول (٥) مستويات آراء الخريجات عينة البحث نحو أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في الإبداع والتميز بمجال العمل، حيث جاءت جميع قيم "كا٢" لعبارات المحور الأول دالة إحصائيا، مما يدل على وجود فروق معنوية بين آراء الخريجات عينة البحث، ووقعت الآراء فى مستوى **"أوافق بشدة"** للعبارات أرقام (٤، ٥، ٦)، حيث تراوحت قيم المتوسط الحسابى لعبارات هذا المستوى ما بين (٤,٢٠ – ٤,٧٧) وتراوحت الأوزان النسبية ما بين (٨٤,٠٩% – ٩٥,٤٥%)، فى حين وقعت الآراء فى مستوى **"أوافق"** لباقى العبارات، حيث تراوحت قيم المتوسط الحسابى لعبارات هذا المستوى ما بين (٤,٠٢ – ٤,٠٩) وتراوحت الأوزان النسبية (٨٠,٤٥% – ٨١,٨٢%)، وبلغ المتوسط الحسابى العام للمحور الأول (٤,٢٨) والوزن النسبى (٨٥,٦٨%) وبدرجة موافقة **"أوافق بشدة"**. ويوضح الشكل البيانى (٦) عبارات المحور الأول وفقاً لأوزانها النسبية:



شكل (٥): يوضح عبارات المحور الأول وفقاً لأوزانها النسبية.

من الجدول (٥) ونتائجه والشكل البيانى (٥) يتبين إتفاق الخريجات عينة البحث على أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في الإبداع والتميز بمجال العمل وبخاصة:

- تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية أكاديمياً بالغ الأهمية لمواكبة التطورات محلياً وعالمياً.
- أستطيع توظيف الوسائط المتعددة التفاعلية في مشروعات إبداعية تخدم المملكة.
- تحتوي مشاريع المملكة العربية السعودية الحديثة على الوسائط المتعددة االتفاعلية.
- دراستي للوسائط المتعددة التفاعلية أدى إلى تمكين أفكاري الإبداعية في مجال العمل.
-

الإجابة على السؤال الثانى: ينص السؤال الثانى على **"ما أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في التمكين المهني للخريجات"؟**

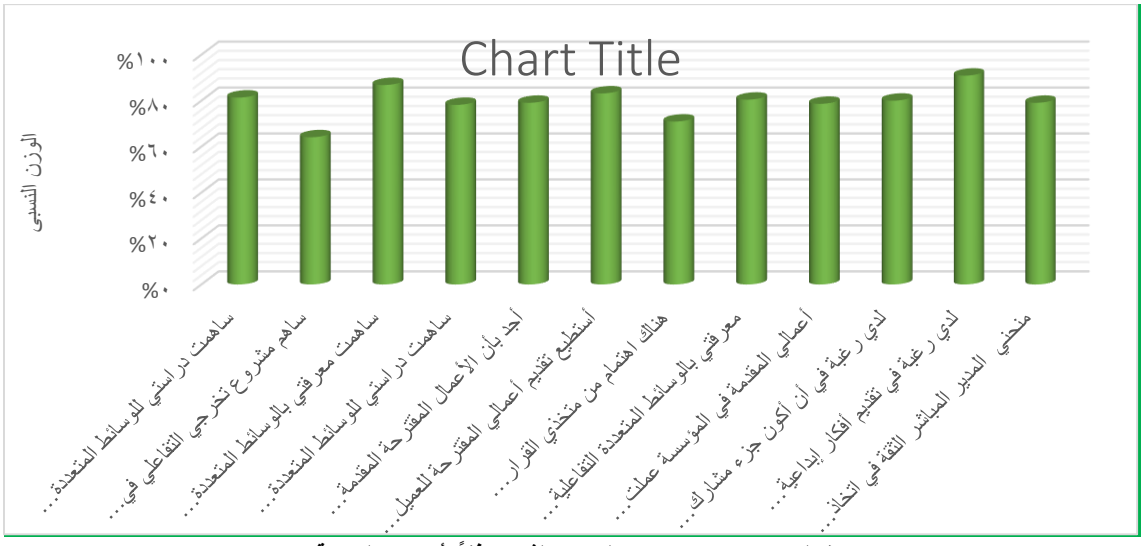
وللاجابة على هذا السؤال قامت الباحثة بتحليل آراء الخريجات عينة البحث حول أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في التمكين المهني للخريجات، وجاءت النتائج كما هى مبينة فى جدول (٦).

م	العبارة	المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	الوزن النسبى (%)	درجة الموافقة	اختبار "كا٢"		الترتيب
						قيمة (كا٢)	مستوى الدلالة	
٧	ساهمت دراستي للوسائط المتعددة التفاعلية أكاديمياً في إدراج أعمال مبتكرة إلى كتيب الأعمال Portfolio	٤,٠٧	٠,٨٧	%٨١,٣٦	أوافق	١٦,٩١	٠,٠٠١	٤
٨	ساهم مشروع تخرجي التفاعلي في زيادة نسبة قبولي في سوق العمل في المؤسسات الإعلانية أو التسويقية.	٣,٢٠	١,٢٣	%٦٤,٠٩	صحيح لحد ما	٤,٨٦	٠,٣٠٢	١٢
٩	ساهمت معرفتي بالوسائط المتعددة التفاعلية على زيادة شغفي لمواكبة التطورات في عالم التقنيات الحديثة عالمياً.	٤,٣٤	٠,٩٩	%٨٦,٨٢	أوافق بشدة	٣٠,٠٠	٠,٠٠١	٢
١٠	ساهمت دراستي للوسائط المتعددة التفاعلية في تقديم أعمال مبتكرة في شوق العمل.	٣,٩١	٠,٩٨	%٧٨,١٨	أوافق	٢١,٦٨	٠,٠٠١	١٠
١١	أجد بأن الأعمال المقترحة المقدمة والتي استخدم فيها الوسائط المتعددة التفاعلية أكثر إقناعاً للعميل.	٣,٩٥	٠,٩٦	%٧٩,٠٩	أوافق	٨,٥٥	٠,٠٣٦	٧
١٢	أستطيع تقديم أعمالي المقترحة للعميل بطرق جديدة مختلفة باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية.	٤,١٦	٠,٩٦	%٨٣,١٨	أوافق	٣٣,٢٧	٠,٠٠١	٣
١٣	هناك اهتمام من متخذي القرار بالمؤسسة بضرورة تعزيز الأعمال المقدمة من المؤسسة بالوسائط المتعددة التفاعلية.	٣,٥٥	١,١١	%٧٠,٩١	أوافق	١١,٤٥	٠,٠٢٢	١١
١٤	معرفتي بالوسائط المتعددة التفاعلية يفتح لي مجالات عمل مختلفة غير تخصصي.	٤,٠٢	١,١١	%٨٠,٤٥	أوافق	٢٤,٤١	٠,٠٠٠	٥
١٥	أعمالي المقدمة في المؤسسة عملت على تعزيز الثقة بيني وبين متخذي القرارات فيها.	٣,٩٣	١,٠٠	%٧٨,٦٤	أوافق	٧,٨٢	٠,٠٥٠	٩
١٦	لدي رغبة في أن أكون جزء مشارك وفاعل في مشروعات المملكة لعربية السعودية الحديثة.	٤,٠٠	١,٠٦	%٨٠,٠٠	أوافق	٢٥,٣٢	٠,٠٠١	٦
١٧	لدي رغبة في تقديم أفكار إبداعية باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية في مشاريع المملكة المستقبلية.	٤,٥٥	٠,٨٢	%٩٠,٩١	أوافق بشدة	٤٧,٨٢	٠,٠٠١	١
١٨	منحني المدير المباشر الثقة في اتخاذ قرارات تتعلق بتخصصي في العمل الموكل إلى.	٣,٩٥	١,٢٠	%٧٩,٠٩	أوافق	٢٥,٥٥	٠,٠٠١	٧ مكرر
المتوسط الحسابى العام		**٣,٩٧**	**١,٠٧**	**%٧٩,٣٩**	**أوافق**			

جدول (٦) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والأوزان النسبية ونتائج اختبار "كا٢" لآراء الخريجات عينة البحث نحو أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في التمكين المهني للخريجات.

يوضح جدول (٦) مستويات آراء الخريجات عينة البحث نحو أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في التمكين المهني للخريجات، حيث جاءت جميع قيم "كا٢" لعبارات المحور الثانى دالة احصائيا، مما يدل على وجود فروق معنوية بين آراء الخريجات عينة البحث، ووقعت الآراء فى مستوى **"أوافق بشدة"** للعبارتين رقمى (٩، ١٧) بمتوسط حسابى (٤,٣٤،

٤,٥٥) وتراوحت الأوزان النسبية ما بين (٨٦,٨٢%، ٩٠,٩١%) على الترتيب، ووقعت الآراء فى مستوى **"صحيح لحد ما"** للعبار رقم (٨) بمتوسط حسابى (٣,٢٠) ووزن نسبى (٦٤,٠٩%)، فى حين وقعت الآراء فى مستوى **"أوافق"** لباقى العبارات، حيث تراوحت قيم المتوسط الحسابى لعبارات هذا المستوى ما بين (٣,٥٥ – ٤,١٦) وتراوحت الأوزان النسبية (٧٠,٩١% – ٨٣,١٨%)، وبلغ المتوسط الحسابى العام للمحور الثانى (٣,٩٧) والوزن النسبى (٧٩,٣٩%) وبدرجة موافقة **"أوافق"** والشكل البيانى (٦) يوضح عبارات المحور الثانى وفقاً لأوزانها النسبية:



شكل (٦) يوضح عبارات المحور الثانى وفقاً لأوزانها النسبية.

من الجدول (٦) ونتائجه والشكل البيانى (٦) يتبين إتفاق الخريجات عينة البحث على أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في التمكين المهني للخريجات وبخاصة:

- لدي رغبة في تقديم أفكار إبداعية باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية في مشاريع المملكة المستقبلية.
- ساهمت معرفتي بالوسائط المتعددة التفاعلية على زيادة شغفي لمواكبة التطورات في عالم التقنيات الحديثة عالمياً.
- أستطيع تقديم أعمالي المقترحة للعميل بطرق جديدة مختلفة باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية.
- ساهمت دراستي للوسائط المتعددة التفاعلية أكاديمياً في إدراج أعمال مبتكرة إلى كتيب الأعمال.
- معرفتي بالوسائط المتعددة التفاعلية يفتح لي مجالات عمل مختلفة غير تخصصي.
- لدي رغبة في أن أكون جزء مشارك وفاعل في مشروعات المملكة لعربية السعودية الحديثة.

النتائج Results:

1. بلغ المتوسط الحسابي ككل لمحور "أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية في الإبداع والتميز بمجال العمل"، (٤,٢٨)، وهو مستوى مرتفع، والوزن النسبي (٨٥,٦٨%) وبدرجة موافقة **"أوافق بشدة"**مما يدل على التأثير الإيجابي للمحور، كما بلغ المتوسط الحسابي ككل لمحور " أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في التمكين المهني للخريجات " (٣,٩٧)، والوزن النسبي (٧٩,٣٩%) وبدرجة موافقة **"أوافق"**، مما يدل على التأثير الإيجابي للمحور.

2. تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة يعمل على تحسين مستوى الإبداع وجودة مخرجات التعلم. إذ تعتبر تنمية القدرات الإبداعية ضرورة للتكيف مع التطورات الحالية وللقدرة على التنافس في سوق العمل محلياً وعالمياً.

3. تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة أوجدت أرضاً خصبة لمصممي الجرافيكس والوسائط المتعددة لإنشاء الفكرة الإبداعية والإبتكار المطلوب في سوق العمل وتحقق رؤية ٢٠٣٠.

التوصية Recommendation:

- إجراء دراسات لقياس أثر تعلم الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة في التمكين المهني من وجهة نظر أرباب العمل.
- تضمين موضوع تقنيات الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة ضمن موضوعات المقررات الدراسية المتعلقة بالإبداع والإبتكار.

الخاتمة:

إن الفكر الإبداعي والابتكاري هو الجانب الأكثر أهمية في مجال التصميم، ويتحقق هذا الجانب الإبداعي من خلال تطبيق الوسائط المتعددة التفاعلية الحديثة لمخرجات تعلم إبداعية والتي بدورها تعزز إمكانية توظيف الخريجة في شركات ومؤسسات محلية وعالمية.

المراجع:

1. الخليوي، لينا سليمان. "تمكين المرأة في المناصب القيادية الجامعية: السياق السعودي". *المجلة العلمية لجامعة الملك فيصل*. مجلد ٢٣. العدد٢ (٢٠٢٢): ٤٨-٥٥ https://search.mandumah.com/Record/1315927

1. alkhalawi, lina sulayman. "tamukin almar'at fi almanasib alqiadiat aljamieiati: alsiyaq alsaeudiu". majalat jamieat almalik faysal aleilmiati. almujalad 23, aleadad 2 (2022): 48-55 https://search.mandumah.com/Record/1315927

2. المؤمن، سوسن عبد الكريم. "استشراف مستقبل تمكين المرأة بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية "(دراسة استطلاعية). *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*. مجلد ٣٠. العدد٤ (٢٠٢٢): ٥٠٦-٥٣٢. https://journals.iugaza.edu.ps/index.php/IUGJEPS/article/view/11228

2. almumanu, sawsan eabd alkarim. "astishraf mustaqbal tamkin almar'at fi jamieat al'iimam muhamad bin sueud al'iislamiati" (dirasat astiqsayiyatin). majalat aljamieat al'iislamiat lildirasat altarbawiat walnafsiati. almujalad 30, aleadad 4 (2022): 506-532. https://journals.iugaza.edu.ps/index.php/IUGJEPS/article/view/11228

3. الأشقر، محمد عصام فوزي حسين. "تصميم الهوية التفاعلية للإعلان لتلائم تكنولوجيا الاتصال والمعلومات وأثر استخدامها في نجاح الحملات الإعلانية". *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية*. ٢٨(٦) (٢٠٢١): ٣٠٣-٣٢٥ https://mjaf.journals.ekb.eg/article_136938.html

3. al'ashqura, muhamad eisam fawzi husayn. "tasmim huiat tafaeuliat lil'iielan liltakayuf mae tiknulujia almaelumat walaitisalat wa'athar aistikhdamiha ealaa najah alhamalat al'iielaniati". majalat aleimarat walfunun waleulum al'iinsaniati. 28(6) (2021): 303-325 https://mjaf.journals.ekb.eg/article_136938.html

4. البربري، أحمد فهيم. "تسويق الأزياء بنوافذ العرض بالمحال التجارية باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي". *مجلة علوم التصميم والفنون التطبيقية*. مجلد ٢. العدد٢ (٢٠٢١):٢٧١-٢٨٠ https://jdsaa.journals.ekb.eg/article_174422_ar.html

4. albarbari, 'ahmad fahim. "taswiq al'azya' fi wajihat aleard bialmatajir biaistikhdam tiqniat alwaqie aliaftiradii". majalat eulum altasmim walfunun altatbiqiati. almujalad 2, aleadad 2 (2021): 271-280 https://jdsaa.journals.ekb.eg/article_174422_ar.html

5. مشرف، شيرين عيد، البكري، سحر عبد الحميد. "جهود تمكين المرأة في جامعة طيبة: مركز تمكين المرأة نموذجاً". *مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس*. رابطة التربويين العرب. مجلد ١٢٩. العدد ١٢٩(٢٠٢١): ٣٣٧-٣٩٠ https://journals.ekb.eg/article_134554.html

5. musharaf, shirin eid, walbikri, sahar eabd alhamid. "juhud tamkin almar'at fi jamieat tibat: markaz tamkin almar'at nmwdhjan". majalat aldirasat alearabiat fi altarbiat waeilm alnafsi. rabitat altarbawiiyn alearabi. almujalad 129, aleadad 129 (2021): 337-390 https://journals.ekb.eg/article_134554.html

6.الدفراوي، نهى. "تصميم تطبيقات الواقع المعزز ثلاثي الأبعاد 3D لتحسين جودة مخرجات التعلم في الفيزياء لدى طلاب المرحلة الثانوية". *مجلة كلية التربية*. جامعة طنطا. مجلد ٨٢. العدد٢ (٢٠٢١): ٤٠٨-٤٧٧. https://mkmgt.journals.ekb.eg/article_180683.html

6. aldafrawi, nahaa. "tasmim tatbiqat alwaqie almueaziz thulathia al'abead litahsin jawdat mukhrajat altaealum fi alfizia' litulaab almarhalat althaanawiati". majalat kuliyat altarbiati, jamieat tanta. almujalad 82, aleadad 2 (2021): 408-477. https://mkmgt.journals.ekb.eg/article_180683.html

7. جبر، رانيا ممدوح محمود. "المتعة في الإعلان التفاعلي". *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية*. المجلد٦. العدد٢٥(٢٠٢١): ١٨٧-١٩٨. https://mjaf.journals.ekb.eg/article_127885.html

7. jabara, ranya mamduh mahmud. "almuteat fi al'iielanat altafaeuliati". majalat aleimarat walfunun waleulum al'iinsaniati. almujalad 6, aleadad 25 (2021): 187-198. https://mjaf.journals.ekb.eg/article_127885.html

8. عامر، غربي، ماربف. "التمكين المهني وعلاقته بجودة الحياة الوظيفية لدي موظفي الشركة الجزائرية لتوزيع الكهرباء والغاز بتلمسان". *مجلة روافد للدراسات والأبحاث العلمية في العلوم الاجتماعية والانسانية*. ٥(١) (٢٠٢١): ٦٠-٧٧. https://www.asjp.cerist.dz/en/article/152765

8. eamir, gharbi, murfaei. "altamkin almihnii waealaqatuh bijawdat alhayaat aleamaliat limuazafi alsharikat aljazayiriat litawzie alkahraba' walghaz bitalmisan". majalat rawafid lildirasat walbuhuth aleilmiat fi aleulum aliaijtimaeiat wal'iinsaniati. 5(1) (2021): 60-77. https://www.asjp.cerist.dz/en/article/152765

9. زبير، علوية سعيد عثمان؛ كوداي، زينب محمد عثمان؛ القحطاني، هنادي يحي مرعي. "أثر تمكين المرأة السعودية بكسر السقف الزجاجي على تعزيز دورها في القيادة والريادة": دراسة تطبيقية على سيدات الأعمال بالسعودية. *المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث*. مجلة العلوم الاقتصادية والإدارية والقانونية، المجلد الخامس، العدد١٤ (٢٠٢١): ١٣٤-١٥٠. https://journals.ajsrp.com/index.php/jeals/article/view/3918

9. zubayr, ealawit saeid euthman; kuday, zaynab muhamad euthman; alqahtani, hanadi yahyaa maraei. "'athar tamkin almar'at alsaeudiat min khilal kasr alhajiz alzujajii ealaa taeziz dawriha fi alqiadat wariadat al'aemali": dirasat tatbiqiat ealaa sayidat al'aemal fi almamlakat alearabiat alsaeudia. almajalat alearabiat lileulum walbuhuth walnashra. majalat aleulum alaiqtisadiat wal'iidariat walqanuniati, almujalad 5, aleadad 14 (2021): 134-150. https://journals.ajsrp.com/index.php/jeals/article/view/3918

10. فلمبان، عهود طارق محمد؛ الشريف، رجاء يحي أحمد. "دور استراتيجية كايزن (النموذج الياباني) في تمكين الموارد البشرية" دراسة ميدانية على الموظفات في الإدارة العامة للتعليم بمحافظة جدة. كلية الإقتصاد والإدارة. جامعة الملك عبد العزيز. جدة. *مجلة العلوم الاقتصادية والإدارية والقانونية*. ٥(٤) (٢٠٢٠): ١٥١-١٦٨. https://journals.ajsrp.com/index.php/jeals/article/view/2432

10. falimban, euhud tariq muhamad; alsharif, raja' yahyaa 'ahmad. "dur astiratijiat kayzin (alnnmudhaj alyabani) fi tamkin almawarid albashariati" dirasatan maydaniatan ealaa almuazafat fi al'iidarat aleamat liltaelim bimuhafazat jida. kuliyat alaiqtisad wal'iidarati. jamieat

almalik eabd aleaziza. jada. majalat aleulum alaiqtisadiat wal'iidariat walqanuniati. 5(4) (2020): 151-168 https://journals.ajsrp.com/index.php/jeals/article/view/2432

11. الزهراني، نسرين على. "التمكين وعلاقته بالتميز التنظيمي من وجهة نظر القيادات الأكاديمية في جامعة أم القرى". *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*. مجلد ٢٨، العدد٥ (٢٠٢٠):٤٠-٦٤ https://journals.iugaza.edu.ps/index.php/IUGJEPS/article/view/6417

11. alzahrani, nisrin ealay. "altamkin waealaqatuh bialtamayuz altanzimii min wijhat nazar alqiadat al'akadimiat bijamieat 'um alquraa". majalat aljamieat al'iislamiat lildirasat altarbawiat walnafsiati. almujalad 28, aleadad 5 (2020): 40-64 https://journals.iugaza.edu.ps/index.php/IUGJEPS/article/view/6417

12. فرج، علياء عمر كامل؛ شرعبي، وداد عبد الله ناصر. "دور التعليم الجامعي في تمكين المرأة السعودية في ضوء استراتيجية التنمية ٢٠٣٠ من وجهة نظر طالبات جامعة الأمير سطام بن عبد العزيز". *مجلة الدراسات الاجتماعية*. جامعة العلوم والتكنولوجيا. اليمن. المجلد٢٦. العدد١ (٢٠٢٠): ٣١-٥٣ http://search.mandumah.com/Record/847162

12. faraji, ealya' eumar kamil; sharabi, wadad eabd allah nasir. "dawr altaelim aljamieii fi tamkin almar'at alsaeudiat fi daw' astiratijiat altanmiat 2030 min wijhat nazar altaalibat bijamieat al'amir stam bin eabd aleaziz". majalat aldirasat alaijtimaeiati. jamieat aleulum waltiknulujia. alyaman. almujalad 26, aleadad 1 (2020): 31-53 http://search.mandumah.com/Record/847162

13. غندور، مهند حامد. "الدور الإبداعي لتوظيف الواقع المدمج في تصميم الحملات الإعلانية السياسية". *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية*. المجلد٥. العدد٢١ (٢٠٢٠): ١٣٦-١٤٨. https://journals.ekb.eg/article_69099.html

13. ghandur, muhanad hamid. "aldawr al'iibdaeii litawzif alwaqie almueazaz fi tasmim alhamalat al'iielaniat alsiyasiati". majalat aleimarat walfunun waleulum al'iinsaniati. almujalad 5, aleadad 21 (2020): 136-148. https://journals.ekb.eg/article_69099.html

14. حنان عطا شملاوي، نهيل إسماعيل سقف الحيط. "محددات تمكين المرأة في الدول العربية". *دراسات العلوم الإنسانية والاجتماعية*. المجلد ٤٦، العدد١ (٢٠١٩): ٤٨-٦٦.

14. hanan eata shamlawi, nuhil 'iismaeil saqf alhayta. "muhadadat tamkin almar'at fi alduwal alearabiati". dirasat aleulum al'iinsaniat waliaijtimaeiati. almujalad 46, aleadad 1 (2019): 48-66.

15. عيسى، مصطفي محمد ابراهيم. "الإعلان التفاعلي في المراكز التجارية". *مجلة العمارة والفنون والعلوم الانسانية*. المجلد٤. العدد ١٨ (٢٠١٩): ٢٧٧-٢٩٤. https://mjaf.journals.ekb.eg/article_44788.html

15. eisaa, mustafaa muhamad 'iibrahimi. "al'iielan altafaeulii fi marakiz altasuqi". majalat aleimarat walfunun waleulum al'iinsaniati. almujalad 4, aleadad 18 (2019): 277-294. https://mjaf.journals.ekb.eg/article_44788.html

16. شتاتحة، عائشة وبن خليفة، فاطمة الزهراء. "دراسة العلاقة بين التمكين والإبداع لدي العاملين في المؤسسات الجزائرية: دراسة حالة عينة من عكال المديرية العملية لاتصالات الجزائر بولاية الأغواط". *مجلة دراسات العدد الاقتصادي*. جامعة الأغواط. مجلد ٩. العدد١ (٢٠١٨): ٢٣١-٢٥٩

16. shatatatu, eayishat, wabin khalifat, fatimat zahra. dirasat alealaqat bayn altamkin wal'iibdae ladaa aleamilin fi almuasasat aljazayiriati: dirasat halat eayinat min almudiriat altashghiliat lisharikat aitisalat aljazayir biwilayat al'aghwati. majalat dirasat alqadaya alaiqtisadiati, jamieat al'aghwati. almujalad 9, aleadad 1 (2018): 231-259

17. بودينة، ليليا. "التمكين الإداري ودوره في تعميق الانتماء المهني بمنظمات الأعمال". *مجلة أبحاث نفسية وتربوية*. جامعة عبد الحميد مهري قسنطينة. مجلد٩ العدد٢ (٢٠١٨):١٥٤-١٧٢. https://www.asjp.cerist.dz/en/article/37941

17. budina, lilya. "altamkin al'iidarii wadawruh fi taemiq alaintima' almihnii fi munazamat al'aemali". majalat albuhuth alnafsiat waltarbawiati, jamieat eabd alhamid mahri, qasanatinata. almujalad 9, aleadad 2 (2018): 154-172. https://www.asjp.cerist.dz/en/article/37941

18. هاشم، إيمان محمد. "دور تقنيات التفكير الإبداعي في عملية التصميم الشامل". *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية*.المجلد ٣. العدد٩ (٢٠١٨): ١٣٢-١٤٣.https://mjaf.journals.ekb.eg/article_21675.html

18. hashim, 'iiman muhamadu. "duwr 'asalib altafkir al'iibdaeii fi eamaliat altasmim alshaamili". majalat aleimarat walfunun waleulum al'iinsaniatu. almujalad 3, aleadad 9 (2018): 132-143. https://mjaf.journals.ekb.eg/article_21675.html

19. حسنين، هاله محمد. "أثر التصميم التفاعلي على أساليب العرض في الوحدات التجارية". *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية*. مجلد٣ (٢). عدد١٢(٢٠١٨): ٦٣٤-٦٦٠.https://journals.ekb.eg/article_21545.html

19. hasanin, halat muhamad. "'athar altasmim altafaeuliu ealaa 'asalib aleard fi alwahadat altijariati". majalat aleimarat walfunun waleulum al'iinsaniati. almujalad 3 (2), aleadad 12 (2018): 634-660. https://journals.ekb.eg/article_21545.html

20. أحمد، وسام محمد. "الوسائط المتعددة في الصحافة تصميمها وإنتاجها". *العربي للنشر والتوزيع*، ط١.(٢٠١٨).

20. 'ahmadu, wisam muhamadu. "alwasayit almutaeadidat fi alsahafati: altasmim wal'iintaji". alearabiu lilnashr waltawzie, altabeat al'uwlaa (2018).

21. قنصوة، مروة عبد المنعم محمد. "تصميم تطبيقات الواقع الامعزز باستخدام الوسائط الرقمية من أجل العثور على المسار وإدراجها على الأجهزة الإلكترونية وأثرها على المتلقي". *مجلة العمارة والفنون والعلوم الانسانية*. العدد ١٢ (٢٠١٨): ٤٦٠-٤٧٦ https://mjaf.journals.ekb.eg/article_21481.html

21. qunsuhu, marwat eabd almuneim muhamad. "tasmim tatbiqat alwaqie almueazaz biaistikhdam alwasayit alraqamiat litahdid alaitijahat watadminiha fi al'ajhizat al'iiliktruniat wa'athariha ealaa almutalaqiy". majalat aleimarat walfunun waleulum al'iinsaniati, aleadad 12 (2018): 460-476 https://mjaf.journals.ekb.eg/article_21481.html

22. سويدان، عبير حامد علي أحمد، شرف الدين، شهيرة سيد. "إمكانية تطوير التصميمات والمعالجات الداخلية في التصميم الداخلي كمردود لاستخدام تقنية الهولوجرام". *مجلة الفنون والعلوم التطبيقية*. كلية الفنون التطبيقية. جامعة دمياط، المجلد٥. العدد٤(٢٠١٨): ١٧٥-١٩٤.https://maut.journals.ekb.eg/article_107095.html

22. suydan, eabir hamid eali 'ahmad, washaraf aldiyn, shahirat sayd. "'iimkaniat tatwir altasmim aldaakhilii walmuealajat biaistikhdam tiqniat alhulughram". majalat aladab waleulum altatbiqiati, kuliyat alfunun altatbiqiati, jamieat damyati, almujalad 5, aleadad 4 (2018): 175-194. https://maut.journals.ekb.eg/article_107095.html

23. عبد الله، لفايدة، مدفوني هندة. "الجامعة كمحرك لإنتاج المعرفة وتكوين الأصول الفكرية: دراسة تطبيقية لآراء عينة من الباحثين بالجامعة الجزائرية". الملتقى الدولي حول الجامعة والانفتاح على المحيط الخارجي الانتظارات والرهانات. جامعة ٨، ماي ١٩٤٥ قالمة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. (٢٠١٨).https://dspace.univ-guelma.dz/jspui/handle/123456789/7531

23. eabd allah, lafidata, wamadafuni hindata. "aljamieat kamuharik li'iintaj almaerifat watakwin almilkiat alfikriati: dirasatan tatbiqiatan lara' eayinat min albahithin fi aljamieat aljazayiriati". almuntadaa alduwalii hawl aljamieat walainfitah ealaa albiyat alkharijiati: altawaqueat waltahadiyati. jamieat qalimatan, 8 mayu 1945, 2018. https://dspace.univ-guelma.dz/jspui/handle/123456789/7531

24. عبد المجيد، خالد صلاح سعيد. "توثيق التراث العمراني باستخدام تقنيات الواقع الافتراضي-الفرص والتحديات". *مجلة جامعة الأزهر*. مجلد ١١. العدد ٣٩(٢٠١٦): ٨٨٢-٨٩٣.https://journals.ekb.eg/article_19440.html

24. eabd almajid, khalid salah saeid. tawthiq alturath almiemarii biaistikhdam taqniaat alwaqie alaiftiradii - alfuras waltahadiyati. majalat jamieat al'azhar. almujalad 11, aleadad 39 (2016): 882-893. https://journals.ekb.eg/article_19440.html

25. الشهري، علي محمد. "أثر إستخدام تقنية الوسائط المتعددة التفاعلية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدي الدارسين لمقرر تقنيات التعليم ETEC-211 بكلية التربية جامعة جدة". *دراسات عربية في التربية وعلم النفس*، ع(٧٥)، (٢٠١٦): ٣٤١-٣٧٤. https://journals.ekb.eg/article_25025.html

25. alshahri, eali muhamad. "'athar aistikhdam tiqniat alwasayit almutaeadidat altafaeuliat fi tanmiat maharat altafkir al'iibdaeii ladaa tulaab muqarar tiknulujia altaelim ETEC-211 bikuliyat altarbiati, jamieat jida". dirasat earabiat fi altarbiat waeilm alnafsi, aleadad (75), (2016): 341-374. https://journals.ekb.eg/article_25025.html

26. هنداوي، أسامة إسعيد إبراهيم، حمادة محمد ومحمود، إبراهيم يوسف. "تكنولوجيا التعليم والمستحدثات التكنولوجية". *عالم الكتب*. القاهرة. (٢٠٠٩).

26. handawi, 'usamat saeid 'iibrahim, hamadat muhamad, wamahmud, 'iibrahim yusif. "tiknulujia altaelim waliaibtikarat altiknulujiati". ealim alkutub. alqahirati. (2009).

27. مسعود، أماني. "التمكين، مفاهيم الأسس العلمية للمعرفة". *المركز الدولي للدراسات المستقبلية والإستراتيجية*. (٢٢). السنة الثانية. القاهرة. (٢٠٠٦).

27. maseud, 'amani. "altamkini: mafahim wa'usus eilmiat lilmaerifati". almarkaz alduwliu lildirasat almustaqbaliat walastiratijiati. (22). alsanat althaaniatu. alqahirati. (2006).

28. Mostafa, H. "The Impact of Emerging Technology for "Industry 4.0" in Egyptian Packaging Industry". *Journal of Architecture, Arts and Humanities*. Volume 6. Issue25 (2021): 449-463. https://mjaf.journals.ekb.eg/article_128128.html?lang=en

29. George Nader Naguib Morcos. "The Reflection of Effective Interactive Graphic Design". *BAU Journal*. Creative Sustainable Development. Volume 1. Issue 2. Article 8. (2020): https://digitalcommons.bau.edu.lb/csdjournal/vol1/iss2/8/

30. Bahçeci, F., & Yaratan, A. S. "Investigation of Studies for the Use of Augmented Reality Applications for Educational Purposes: Content Analysis". *International Journal of Progressive Education*. 16(6) (2020): 352-364. https://ijpe.inased.org/makale/1751

المواقع الإلكترونية:

1. https://jasoren.com/augmented-reality-development/
2. https://www.adsoftheworld.com/campaigns/krisstops-ar-mural
3. https://www.adsoftheworld.com/campaigns/ds-into-scannable-labels
4. https://moe.gov.sa/ar/aboutus/aboutministry/Pages/visionmissiongoals.aspx
5. https://www.vision2030.gov.sa/ar/v2030/overview