قوة تأثير التقنيات الناشئة، الواقع المعزز والواقع الافتراضي أنموذجاً

وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa

محاور اللقاء:

١ ▪ مفهوم التقنيات الناشئة.

٢ ▪ عرض تطبيقات عملية على الواقع المعزز والواقع الافتراضي.

٣ ▪ تأثير التقنيات الناشئة على المجتمع وقطاع الأعمال.

٤ ▪ تاريخ تطور وتأثير تقنيات الواقع المعزز والواقع الافتراضي على قطاع التعليم.

Experience 3D & augmented reality in Search

When you search on Google, you can view some results in 3D and augmented reality (AR).

Android | iPhone & iPad

What you need

- **To view 3D results:** An Android phone with Android 7 and up.
- **To interact with 3D results in AR:** An Android phone that supports ARCore. Learn more about which devices support AR.

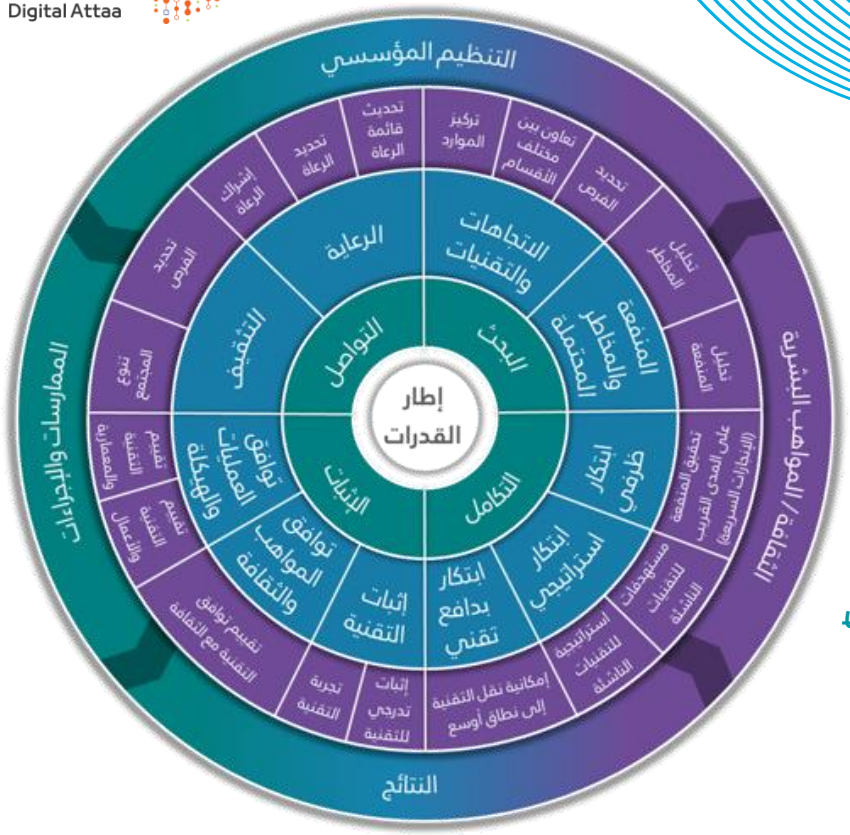
Find & interact with 3D results

1. On your Android phone, go to google.com or open the Google app.
2. Search for an animal, object, or place.
3. If a 3D result is available, tap View in 3D.
4. To interact with the 3D result in AR, tap **View in your space**.
5. Follow the on-screen instructions.

What's available in AR

To experience AR, here are some examples of what you can search:

مفهوم التقنيات الناشئة.



- هيئة الحكومة الرقمية Digital Government Authority
- مؤشر جاهزية تبني التقنيات الناشئة
- برنامج GovTech

تأثير التقنيات الناشئة على المجتمع وقطاع الأعمال.

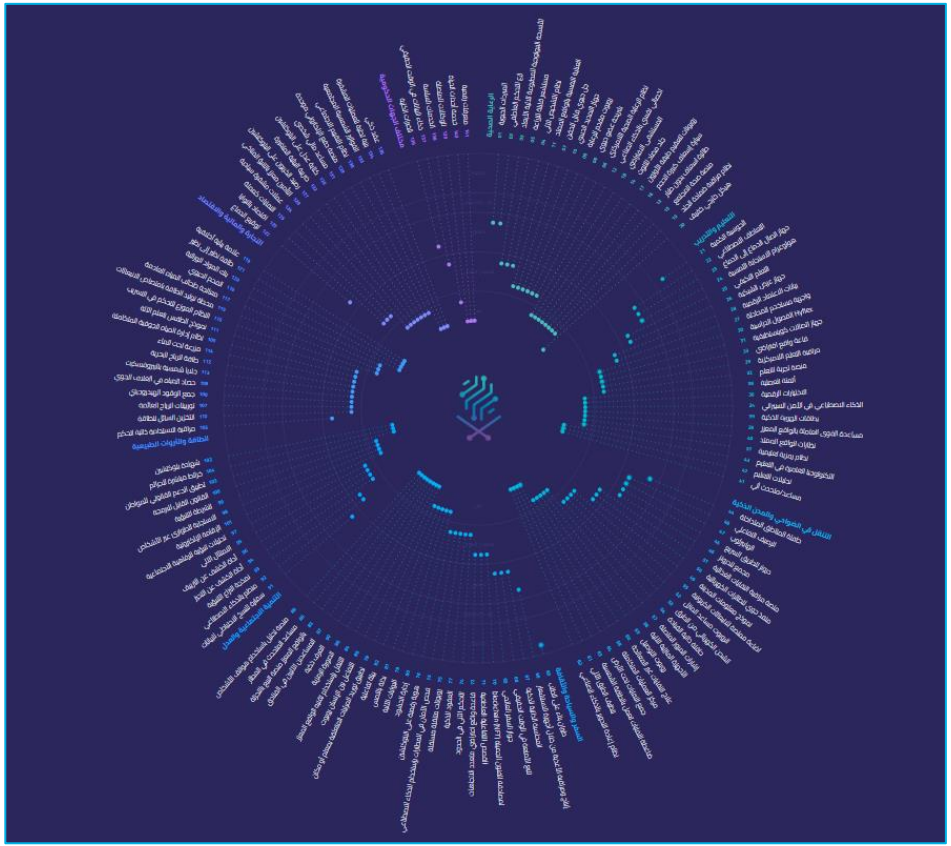
وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa

الثورات الصناعية

هل تعلم- الثورات الصناعية؟

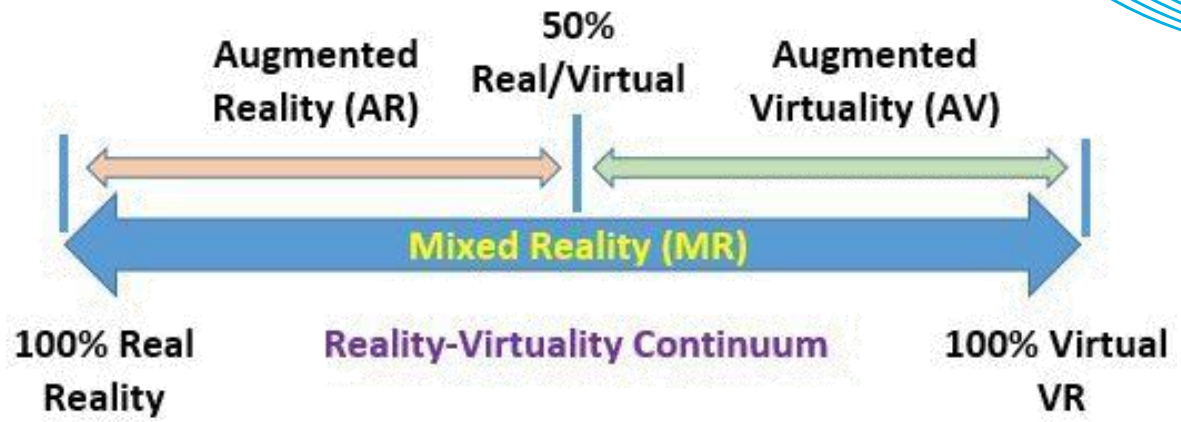
الصندوق الصناعي
صندوق التنمية الصناعية السعودي
Saudi Industrial Development Fund



هيئة الحكومة الرقمية
Digital Government Authority

رادار التقنيات الناشئة

عرض تطبيقات عملية على الواقع المعزز والواقع الافتراضي.



١. الواقع المعزز Augmented Reality - (AR)

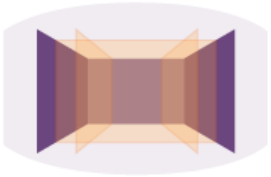
٢. الواقع الافتراضي Virtual Reality - (VR)

٣. الواقع المختلط الهجين Mixed Reality – (MR)

٤. الواقع الممتد Extended Reality - (XR)

VIRTUAL REALITY (VR)

Fully artificial environment



Full immersion in virtual environment

AUGMENTED REALITY (AR)

Virtual objects overlaid on real-world environment

The real world enhanced with digital objects

MIXED REALITY (MR)

Virtual environment combined with real world

Interact with both the real world and the virtual environment

AR

الواقع المعزز

يدمج العالم الافتراضي مع العالم الحقيقي

تبقى على اتصال بالعالم الحقيقي، في الوقت الذي تتفاعل فيه مع أجسام افتراضية من حولك

أمثلة من حياتنا

- Snapchat filters
- Pokemon GO

VR

الواقع الافتراضي

يستبدل العالم الحقيقي بآخر افتراضي

تنفصل فيه عن العالم الحقيقي وتندمج بشكل كامل في عالم آخر من وحي التقنية

أمثلة من حياتنا

- Google Cardboard
- Google VR

@ThinkTech2030

think tech

AR/VR WILL DEFINITELY CONNECT PLATFORMS

2

AUGMENTED REALITY

VIRTUAL REALITY

GOOGLE INVESTMENT — MAGIC LEAP

OCULUS — HIGH-END NICHE, POWERFUL, FACEBOOK

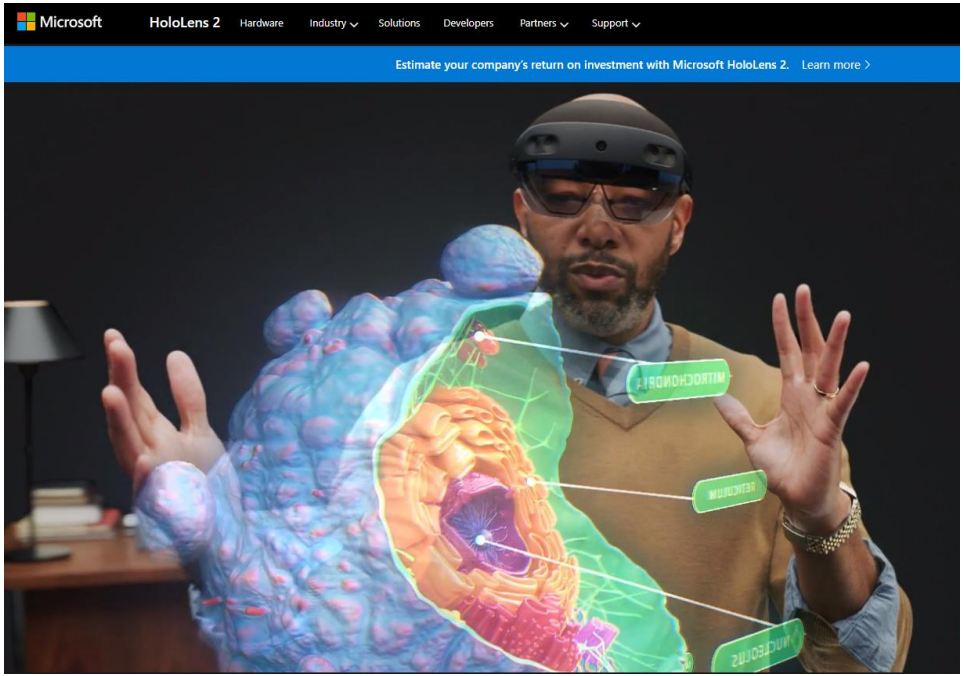
SONY — VIDEO GAMING, USER ADOPTION, PS4

ACQUIRED METAIO 2015 — APPLE

SAMSUNG — MOBILE, INTEGRATION WITH DEVICES

MICROSOFT, RELEASE DATE EARLY 2016 — HOLOLENS

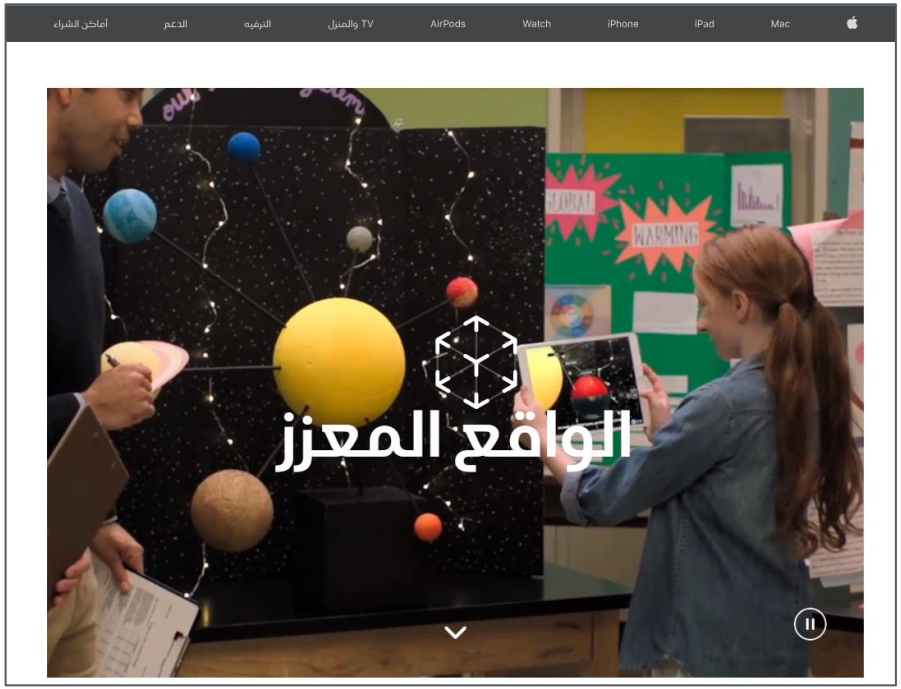
GOOGLE — EASY ADOPTION, GLOBAL ACCESS



شركات رائدة بمجال الواقع المعزز في التعليم

Microsoft

Microsoft HoloLens 2

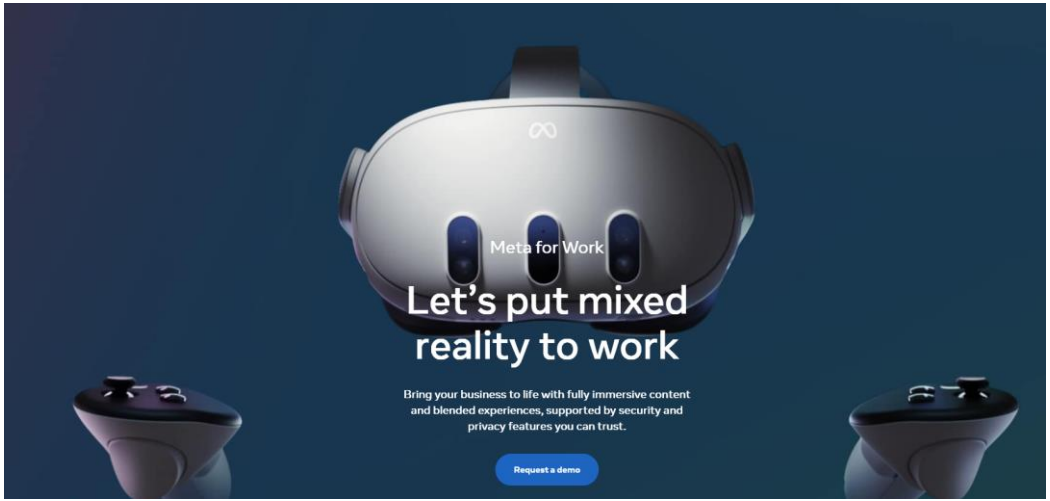


شركات رائدة بمجال الواقع المعزز في التعليم

Apple Vision Pro

شركات رائدة بمجال الواقع المعزز في التعليم

Google



شركات رائدة بمجال الواقع الافتراضي

Meta

تاريخ تطور وتأثير تقنيات الواقع المعزز والواقع الافتراضي على قطاع التعليم.

1956

مجمع الملك فهد لطباعة المصحف الشريف

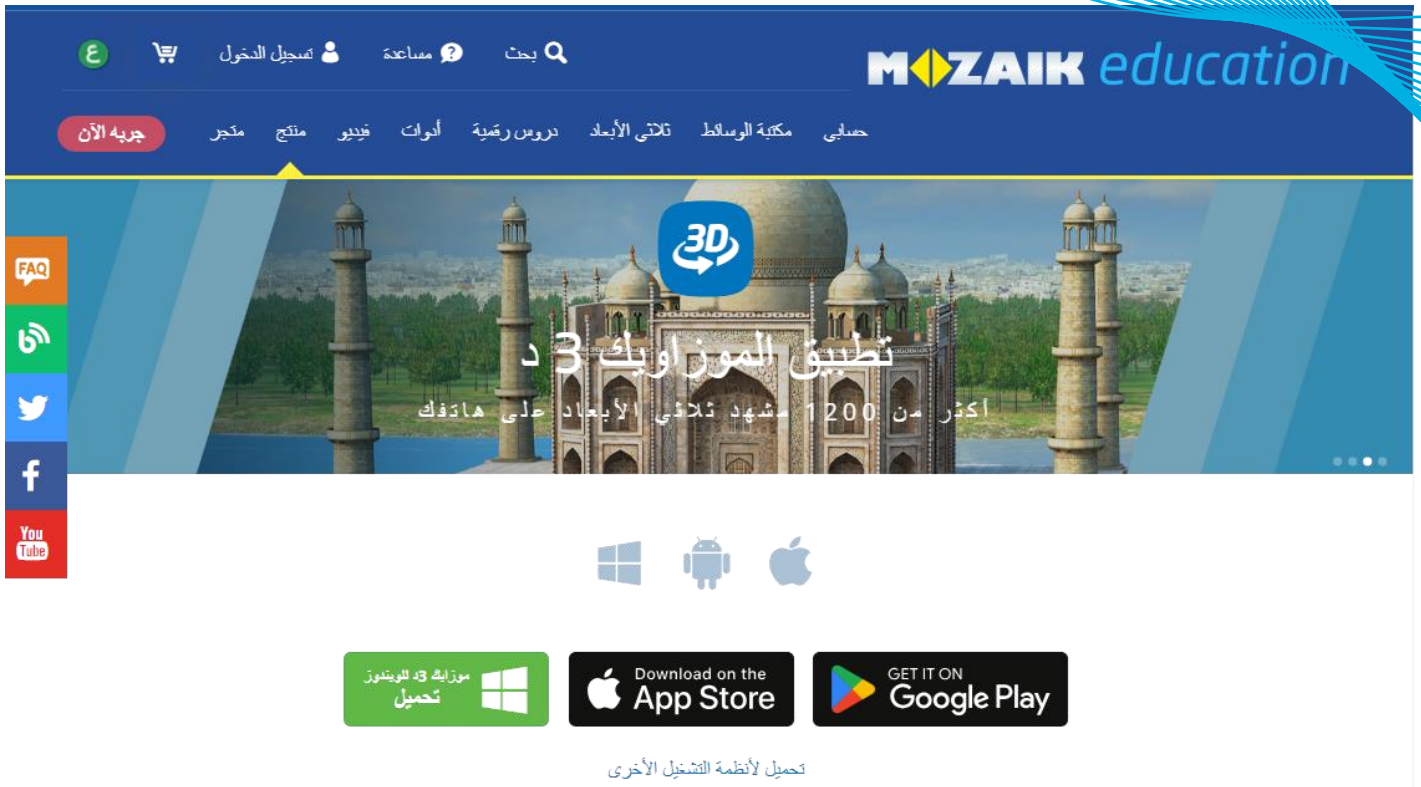
عِش تجربة

التّجوالُ الافتِراضِيّ

مجمع الملك فهد لطباعة المصحف الشريف
بالمدينة المنورة

في رحاب المسجد النبوي

ملتقى مجمع الملك فهد
لأشهر خطاطي المصحف الشريف في العالم


MOZAIK education
بحث
مساعدة
تسجيل الدخول
حسابي
مكتبة الوسائط
ثلاثي الأبعاد
دروس رقمية
أدوات
فيديو
منتج
متجر
جربه الآن
3D
تطبيق الموزاويك 3 د
أكثر من 1200 مشهد ثلاثي الأبعاد على هاتفك
FAQ
You Tube
موزايك 3د للويندوز
تحميل
Download on the App Store
GET IT ON Google Play
تحميل لأنظمة التشغيل الأخرى

Foundations and Trends® in Human-Computer Interaction
Vol. 8, No. 2-3 (2014) 73–272
© 2015 M. Billinghurst, A. Clark, and G. Lee
DOI: 10.1561/1100000049

now
the essence of knowledge

A Survey of Augmented Reality

Mark Billinghurst, Adrian Clark, and Gun Lee

The Human Interface Technology Laboratory New Zealand
University of Canterbury
Christchurch, New Zealand
{mark.billinghurst, adrian.clark, gun.lee}@hitlabnz.org

Abstract

This survey summarizes almost 50 years of research and development in the field of Augmented Reality (AR). From early research in the 1960's until widespread availability by the 2010's there has been steady progress towards the goal of being able to seamlessly combine real and virtual worlds. We provide an overview of the common definitions of AR, and show how AR fits into taxonomies of other related technologies. A history of important milestones in Augmented Reality is followed by sections on the key enabling technologies of tracking, display and input devices. We also review design guidelines and provide some examples of successful AR applications. Finally, we conclude with a summary of directions for future work and a review of some of the areas that are currently being researched.

إعداد وتقديم:

أ. رامي الأحمدي

أ. عادل الميلبي

تطبيقات
الواقع المعزز
Augmented Reality
والواقع الافتراضي
Virtual Reality

برنامج
تدريبي
بالتعاون مع
إدارة التدريب
والابتعاث

١٠ ساعات

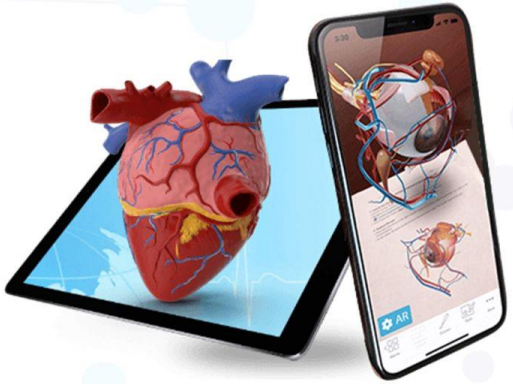
استضافة
ابتدائية عمرو بن
الجموح الأنصاري

الثلاثاء والأربعاء
٢-٣/ ٧/ ١٤٤٤هـ

وزارة التعليم
Ministry of Education

إدارة التجهيزات المدرسية
بمنطقة المدينة المنورة

تقنيات التعليم للجميع
مبادرة تطوعية؛ لمجتمع متعلم ذاتيا.
https://edutec4all.medu.sa
@EduTec4All



مسار العمل الإشرافي

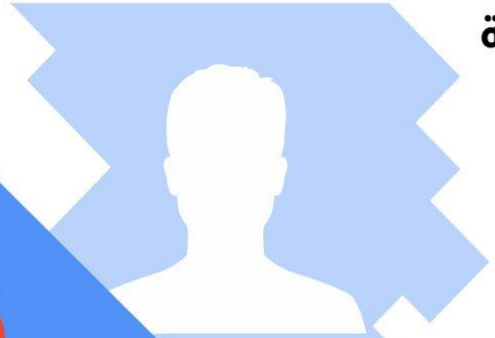
معلمو العلوم

مجتمـــع Google
السعـودي للمطورين

WEBINAR
مجتمع Google السعودي للمطورين

الواقع المعزز من Google واستخداماته التعليمية

مستوى متوسط



أ. عادل سعد الميلبي

ماجستير تقنيات تعليم

21 نوفمبر

8:30 - 10:00
مســـاءً

المحـــاور

- دعم أجهزة الأندرويد للجيل الثاني من الواقع المعزز ARCore.
- تطبيقات وخدمات Google للواقع المعزز.
- استثمار هذه التطبيقات في الممارسات التعليمية.

شهادة حضور

العطاء الرقمي
Attaa Digital

الواقع المعزز وممارساته التعليمية في التعليم عن بُعد

أ. عادل سعد الميلبي

- ماجستير تقنيات تعليم.

المحاور

- الواقع المعزز الجيل الأول والجيل الثاني.
- مكتبات الواقع المعزز ARKit, RealityKit, ARCore.
- أشهر تطبيقات الواقع المعزز.
- توظيف الواقع المعزز في التعليم.
- استراتيجيات الواقع المعزز في التعليم عن بعد.

السبت | 28 نوفمبر

8:00 م - 9:30 م

للتسجيل https://webinar.attaa.sa/view/264

تطبيقات الواقع المعزز والواقع الافتراضي مع الطلبة الموهوبين للأستاذ عادل الميلبي

منذ أسبوع ٦٢٥٠ مشاهدة

٥٧

دعوة مجانية مفتوحة

يقدم المجلس العربي للموهوبين والمتفوقين

محاضرة بعنوان: (تطبيقات الواقع المعزز والواقع الافتراضي مع الطلبة الموهوبين)

تقديم أ.عادل الميلبي

بتاريخ02/01/2021
السبت الساعة 6:00 مساء
بتوقيت الأردن
و 7:00 مساءً بتوقيت السعودية

مدة المحاضرة ساعة ونصف

على المنصة الرسمية للمجلس zoom
Meeting ID: 953 5306 9597
Passcode: 880283

@ArabCouncilforGifted

للاستفسار 0096277753536

وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات
MINISTRY OF COMMUNICATIONS AND INFORMATION TECHNOLOGY

العطاء الرقمي
Digital Attaa

شكراً لكم

أبو البراء، عادل الميلبي

- https://asalmeelby.me
- vipdear@hotmail.com
- @AlMeelby
- youtube.com/c/Galmeelby
- https://t.me/Almeelby