جامعة الشهيد حمه لخضر الوادي

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم الإعلام والاتصال

التخصص: إعلام و اتصال	المستوى: ثانية ليسانس
التاريـــخ: 2026/05/18	الوقت: 9:45- 11:15

امتحان السداسي الرابع في مقياس: تكنولوجيا الاعلام والاتصال

للقب والاسم: ..... رقم الفوج: .....

الإجابة النموذجية

1- ما هو الفرق الجوهري بين الويب العميق (Deep Web) والويب المظلم (Dark Web)؟ (2ن)

يشمل الويب العميق المحتوى غير المفهرس، بينما يشمل الويب المظلم جزء صغير مخفي عمدا ويتطلب برمجيات خاصة	✓
يحتوي الويب العميق على محتوى غير قانوني، بينما يحتوي الويب المظلم على المحتوى القانوني.	
الويب المظلم هو البنية التحتية الفيزيائية للإنترنت، والويب العميق هو المحتوى.	
لا يوجد فرق تقني بينهما ويستخدمان للإشارة إلى نفس المفهوم.	

2- كيف تساهم خوارزميات المنصات في نشوء ما يعرف بـ فقاعة الترشيح (Filter Bubble)؟ (2ن)

عبر السماح للمستخدمين بالوصول إلى جميع المعلومات المتاحة دون تصفية.	
عن طريق زيادة التفاعل المباشر وجها لوجه وتقليل الاعتماد على الشاشة.	
من خلال رقابة صارمة على المحتوى الأخلاقي لضمان سلامة الأطفال.	
من خلال تخصيص المحتوى بناء على التفضيلات السلوكية، مما يعزل المستخدم عن الآراء المخالفة.	✓

3- ما هي فرضية المرآة (Mirror Hypothesis) في سياق تقييم ذكاء الأنظمة الاصطناعية؟ (2ن)

أن النظام لا يمتلك ذكاء مستقلا بل يعكس ذكاء المستخدم ونواياه من خلال الأوامر.	✓
قدرة الآلة على التعرف على الوجوه من خلال معالجة الصور البصرية.	
أن الآلة تمتلك وعيا ذاتيا ومستقلا تماما عن مبرمجيها.	
أن الذكاء الاصطناعي يتفوق دائما على العقل البشري في الإبداع الفني.	

4- ما هي الوظيفة الأساسية لآلية الانتباه الذاتي (Self-Attention) في بنية النماذج اللغوية الكبيرة؟ (2ن)

تفكيك الكلمات إلى رموز صغيرة لتسهيل العمليات الحسابية.	
توليد صور واقعية من خلال تحويل النصوص إلى متجهات رياضية.	
تقييم أهمية كل كلمة في الجملة بالنسبة للكلمات الأخرى لفهم العلاقات الدلالية.	✓
تخزين تريليونات الكلمات في ذاكرة طويلة المدى لا تمحى.	

5- ما هو الفرق المفاهيمي بين هندسة البرمجيات والبرمجة حسب ما ورد في المصادر؟ (2ن)

تتعامل البرمجة مع المكونات المادية، وتتعامل هندسة البرمجيات مع المكونات غير الملموسة.	
البرمجة هي الإطار الشامل، وهندسة البرمجيات هي كتابة الكود البرمجي.	
تضم الهندسة التصميم والاختبار والصيانة، بينما تضم البرمجة هي عملية ترجمة الأفكار إلى كود.	✓
لا يوجد فرق بينهما، وكلاهما يشير إلى نفس الوظيفة في سوق العمل.	

6- تعتبر صناعة البرمجيات ركيزة أساسية في اقتصاد المعرفة لسبب محدد، ما هو؟ (2ن)

بسبب حاجتها لآلاف العمال غير المهرة في خطوط الإنتاج.	
اعتمادها على المواد الخام الطبيعية مثل النفط والمعادن.	
ارتفاع قيمتها المضافة واعتمادها على الكفاءات البشرية أكثر من المواد الخام.	✓
لأنها تقتصر فقط على إنتاج الألعاب الإلكترونية للترفيه.	

7 - لماذا يشار إلى النماذج اللغوية الكبيرة أحيانا بـ دماغ في وعاء(Brain in a vat) ؟ (2ن)

لقدرتها الفائقة على تذكر جميع التفاعلات السابقة مع المستخدمين.	
لأنها تفتقر إلى الجسد ولا يمكنها التفاعل مباشرة مع العالم المادي أو استشعاره حيا.	✓
بسبب حاجتها لبيانات تدريب منسقة ومراقبة من قبل البشر.	
لانها تحاكي بنية الدماغ البشري باستخدام الشبكات العصبية العميقة.	

8- وفقا لنظرية التعلم الاجتماعي لباندورا، كيف يمكن للألعاب العنيفة أن تؤثر على السلوك؟ (2ن)

من خلال تماهي اللاعبين مع الشخصيات التي تتلقى مكافآت مقابل العنف الرمزي.	✓
بتقوية الروابط الاجتماعية بين اللاعبين في الفضاءات الافتراضية.	
عن طريق تحسين مهارات التنسيق بين اليد والعين بشكل تلقائي.	
عبر تقليل الضغط النفسي والتوتر لدى اللاعبين.	

9-ما هو الفرق الرئيسي بين الإنترانت (Intranet) والإكسترانت(Extranet) ؟ (2ن)

تقتصر الإنترانت على أعضاء المؤسسة داخليا، وتمنح الإكسترانت وصولا آمنا لشركاء خارجيين.	✓
تستخدم الإكسترانت الأسلاك الموصلة، وتعتمد الإنترانت على تكنولوجيا الأقمار الصناعية.	
الإنترانت مخصصة للألعاب الالكترونية عالية السعة، أما الإكسترانت فهي مخصصة لإدارة قواعد البيانات.	
الإنترانت شبكة عالمية مفتوحة، والإكسترانت شبكة خاصة.	

10- ما هو الجانب الجوهري الذي يميز فرضية الإزاحة الاجتماعية (Social Displacement) في سياق ممارسة الألعاب الإلكترونية؟ (2ن)

استبدال التفاعلات الواقعية باتصالات افتراضية أقل قيمة اجتماعية.	✓
تطوير المهارات القيادية والتعاونية من خلال المجتمعات الافتراضية.	
زيادة الشعور بالانتماء من خلال الهوية البصرية المعروفة أو المجهولة.	
استخدام الألعاب كمنفذ اجتماعي بديل للأفراد الذين يعانون من القلق والتوتر.	

بالتوفيق