

hotstar Journey

2015

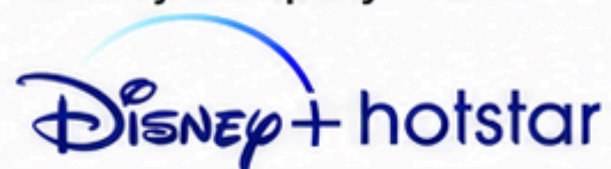
Star India launched Hotstar on 11 February 2015

hotstar



2019

Star, and in turn Hotstar, were acquired by The Walt Disney Company in 2019



History of OTT in India

2008

Reliance BigFlix

India's first movie on demand service.

BIG Flix
www.bigflix.com

2010

nexGTV

India's first OTT mobile app called nexGTV.

nexGTV

2013

DittoTV (Zee)

It was integrated with ZEE5 on 15 February 2018.

ditto TV
TV on the go

2013

Sony Liv

first OTT service in India.



2015/19

Disney+ Hotstar

India's most subscribed OTT platform.



2015

Eros Now

eros now

2015

Netflix

NETFLIX

2015

TVFPlay



2016

Amazon Prime Video
prime video

2016

Jio TV/Cinema



2017

VooT

Owned by Viacom
Merged with JIO in 2023

voot

More OTT Arrivals (2017–2019)

2017

Alt Balaji
Balaji Telefilms



2018

Sun NXT
Sun Group



2018

MX Player
Times Internet



2018

Zee 5
Zee Enterprise



2019

Mubi
Mubi Inc.



OTT Expansion Continues (2019–2023)

2019

Shemaroo
Shemaroo Entertainment



2020

Lionsgate
Lion gate



2021

Planet Marathi



2023

Ultra Jhakaas



Rohit Yadav

PhD Scholar at
Central University of Rajasthan

JRF Media Academy



UGC-NET PAPER 1

FULL COURSE

✓ Let's Find Out Every Concept in Detail.



COMPLETE SYLLABUS – TOPIC WISE



LATEST PYQ's WITH DETAILED SOLUTIONS



TOPIC-WISE VIDEO LECTURES



HINDI & ENGLISH



MASS COMMUNICATION
PAPER 2

FULL COURSE



UGC-NET by **Rohit**

UGC-NET Paper 1 Complete Syllabus with
Latest PYQ's Solutions.

TECHNOLOGICAL DETERMINISM

समाज की टेक्नोलॉजी उसके सामाजिक ढांचे और सांस्कृतिक मूल्यों के विकास को प्रेरित करती है।

- 1** Technology has built-in impacts on societies that happen naturally.
प्रौद्योगिकी का समाजों पर स्वाभाविक रूप से प्रभाव पड़ता है।
- 2** Once a new technology is introduced, society changes and organizes itself to support and develop that technology.
एक नई तकनीक के आने पर, समाज बदलता है और उसे समर्थन देने तथा विकसित करने के लिए स्वयं को संगठित करता है।



MEDIUM IS THE MESSAGE

- ✓ Technological determinists believe that "You can't stop progress", implying that we are unable to control technology.
प्रौद्योगिकी निर्धारक मानते हैं कि "आप प्रगति को रोक नहीं सकते", अर्थात हम प्रौद्योगिकी को नियंत्रित करने में असमर्थ हैं।
- ✓ We learn and feel and think the way we do because of the messages we receive through the current available technology.
हम जिस तरह सीखते, महसूस करते और सोचते हैं, वह वर्तमान उपलब्ध तकनीक के माध्यम से मिलने वाले संदेशों के कारण होता है।
- ✓ The radio required us only to listen and develop our sense of hearing.
रेडियो ने हमसे केवल सुनने और हमारी श्रवण शक्ति विकसित करने की अपेक्षा की।
- ✓ On the other hand, television engages both our hearing and visual senses. We then transfer those developed senses into our everyday lives and we want to use them again.
दूसरी ओर, टेलीविजन हमारी श्रवण और दृश्य दोनों इंद्रियों को सक्रिय करता है। हम इन विकसित इंद्रियों को अपने दैनिक जीवन में ले आते हैं और उन्हें फिर से उपयोग करना चाहते हैं।
- ✓ The medium is then our message!
तब माध्यम ही हमारा संदेश बन जाता है!



TECHNOLOGICAL DETERMINISTS



1. Thorstein Veblen



2. Clarence Edwin Ayres



3. Marshall McLuhan



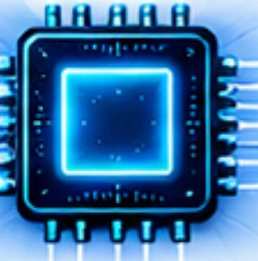
4. Harold Innis



JRF Media Academy by Rohit

THORSTEIN VEBLEN

थॉरस्टीन वेब्लेन



“

प्रौद्योगिकी एक के बाद एक सात तरह की श्रेष्ठ श्रेणी के बूटों की तरह आगे बढ़ती है – एक निडर, क्रांतिकारी विजय से दूसरी विजय तक, पुराने कारखानों और उद्योगों को ध्वस्त करती हुई, और भयावह तेजी के साथ नई प्रक्रियाओं को जन्म देती हुई।

Technology marches in **seven-league boots** from one ruthless, revolutionary conquest to another, tearing down old factories and industries, flinging up new processes with **terrifying rapidity**.

”



HAROLD INNIS

हेरोल्ड इनिस



- हेरोल्ड इनिस, एक प्रमुख कनाडाई अर्थशास्त्री और संचार सिद्धांतकार थे, जिन्होंने कई महत्वपूर्ण विचार विकसित किए, जिन्होंने संचार और मीडिया के अध्ययन को गहराई से प्रभावित किया।

Harold Innis, a prominent **Canadian economist and communications theorist**, developed several key ideas that have significantly influenced the study of communication and media.



BIAS OF COMMUNICATION

संचार का पूर्वाग्रह

इनिस का तर्क था कि विभिन्न मीडिया अपने भौतिक गुणों के आधार पर अंतर्निहित पूर्वाग्रह (biases) रखते हैं। ये पूर्वाग्रह समाज की संरचना और विकास को प्रभावित करते हैं।



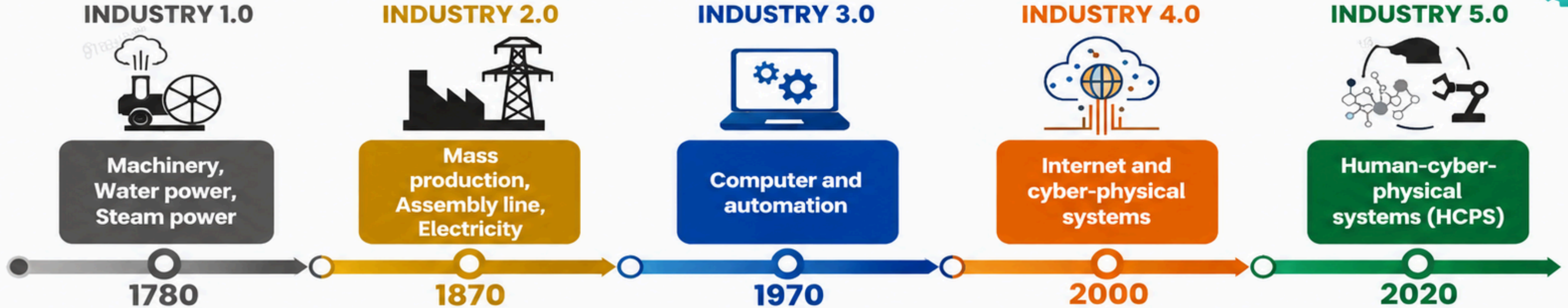
- समय-पूर्वाग्रही मीडिया** (जैसे, पत्थर की पट्टिकाएं, हस्तलिखित पांडुलिपियां): ये अधिक टिकाऊ होती हैं और लंबे समय तक जानकारी के संरक्षण को बढ़ावा देती हैं, जिससे सामाजिक स्थिरता और निरंतरता को समर्थन मिलता है।



- स्थान-पूर्वाग्रही मीडिया** (जैसे, कागज, रेडियो, टेलीविजन): ये कम टिकाऊ होती हैं लेकिन विशाल दूरी पर तेजी से जानकारी फैलाने में सक्षम होती हैं, जिससे स्थान का विस्तार और नियंत्रण, साथ ही परिवर्तन और प्रशासन को बढ़ावा मिलता है।

THE EVOLUTION OF INDUSTRY

INDUSTRY 1.0 TO 5.0



1 Industry 1.0 (1780): Initiated with mechanization powered by steam and water.

इंडस्ट्री 1.0 (1780): भाप और पानी से चलने वाली मशीनों के साथ शुरूआत हुई।



2 Industry 2.0 (1870): Marked by electrification and mass production using assembly lines.

इंडस्ट्री 2.0 (1870): विद्युतीकरण और असेंबली लाइनों के माध्यम से बड़े पैमाने पर उत्पादन शुरू हुआ।



3 Industry 3.0 (1970): Featured automation via computers and electronics, later enhanced by global outsourcing in Industry 3.5.

इंडस्ट्री 3.0 (1970): कंप्यूटर और इलेक्ट्रॉनिक्स के माध्यम से स्वचालन, बाद में इंडस्ट्री 3.5 में ग्लोबल आउटसोर्सिंग से और बेहतर हुई।



4 Industry 4.0 (current): Centers on digitalization, incorporating automation, AI, connected devices, and cyber-physical systems.

इंडस्ट्री 4.0 (वर्तमान): डिजिटलाइजेशन, स्वचालन, AI, कनेक्टेड डिवाइसेज और साइबर-फिजिकल सिस्टम पर केंद्रित है।



5 Industry 5.0 (emerging): Focuses on synergy between humans and machines, emphasizing personalization, collaborative robotics, and sustainability.

इंडस्ट्री 5.0 (उभरता हुआ): इंसानों और मशीनों के बीच तालमेल, व्यक्तिगतकरण, सहयोगी रोबोटिक्स और स्थिरता पर जोर देता है।



JRF Media Academy by Rohit

INDUSTRY 5.0

- ✓ Industry 5.0 is a new and emerging phase of industrialisation that sees **humans working alongside advanced technology and AI-powered robots** to enhance workplace processes.

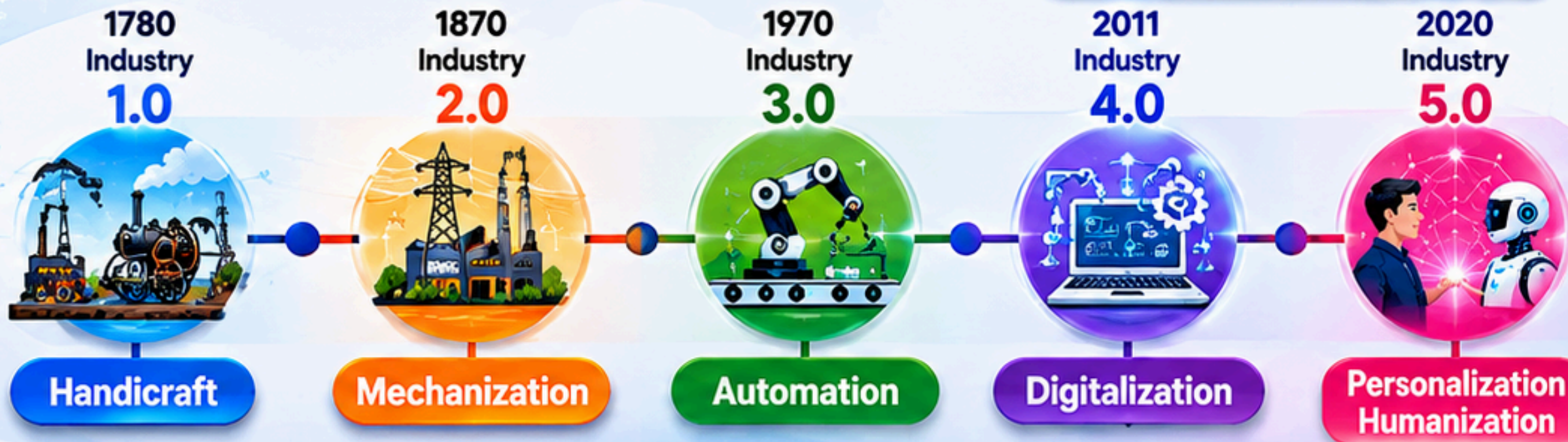
इंडस्ट्री 5.0 औद्योगीकरण का एक नया और उभरता चरण है, जिसमें इंसान उन्नत तकनीक और AI-संचालित रोबोट के साथ काम करते हैं और कार्य प्रक्रियाओं को बेहतर बनाते हैं।

- ✓ Industry 5.0 is about finding the **optimal balance** of efficiency and productivity.

इंडस्ट्री 5.0 दक्षता और उत्पादकता के बीच सर्वोत्तम संतुलन खोजने के बारे में हैं।



Cooperation
between Man and Machine



History of Industrial Revolution

- | | | |
|-----|---|--|
| 1.0 | 1780 – Mechanisation
Industrial production based on machines powered by water and steam | |
| 2.0 | 1870 – Electrification
Mass-production using assembly lines | |
| 3.0 | 1970 – Automation
Automation using electronics and computers | |
| 3.5 | 1980 – Globalisation
Offshoring of production to low-cost economies | |
| 4.0 | Today – Digitalisation
Introduction of connected devices, data analytics and AI technologies to automate processes further | |
| 5.0 | Future – Personalisation
The fifth industrial revolution, or Industry 5.0, will be focused on the co-operation between man and machine, as human intelligence works in harmony with cognitive computing | |



JRF Media Academy by Rohit

EMERGING MEDIA

उभरते मीडिया



Emerging media are communication formats or channels on the verge of integrating into society's communication structure. It may take years for an emerging medium to transition into an established one, and even then, the new medium typically undergoes continuous refinement and innovation.

उभरते मीडिया वे संचार प्रारूप या चैनल होते हैं जो समाज की संचार संरचना में एकीकृत होने के कगार पर होते हैं। किसी उभरते माध्यम के स्थापित होने में वर्षों लग सकते हैं, और तब भी, नया माध्यम आमतौर पर निरंतर परिष्कार और नवाचार से गुजरता रहता है।



Emerging Media includes new formats, technologies and digital cultures such as virtual and augmented reality and constantly changing forms of mobile communications and social media.

उभरते मीडिया में नए प्रारूप, तकनीकें और डिजिटल संस्कृतियाँ शामिल हैं जैसे वर्चुअल और ऑगमेंटेड रियलिटी तथा लगातार बदलते मोबाइल संचार और सोशल मीडिया के रूप।



EMERGING MEDIA उभरते मीडिया



The rise of new technology has transformed how media is produced, distributed, and consumed.

नई तकनीक के उदय ने मीडिया के उत्पादन, वितरण और उपभोग के तरीके को बदल दिया है।



Newspapers and TV channels have transitioned their focus to online platforms, with every media outlet in India now having its own website. समाचार पत्र और टीवी चैनलों ने अपना ध्यान ऑनलाइन प्लेटफॉर्मों की ओर स्थानांतरित कर दिया है, और भारत में हर मीडिया आउटलेट की अब अपनी वेबसाइट है।



The integration of internet-driven technology has sparked numerous innovations, particularly in electronic communication.

इंटरनेट-चालित तकनीक के एकीकरण ने कई नवाचारों को जन्म दिया है, विशेष रूप से इलेक्ट्रॉनिक संचार में।



These emerging media platforms facilitate interactive engagement between news producers and consumers, ushering in a new era of media interaction and creativity.

ये उभरते मीडिया प्लेटफॉर्म समाचार निर्माताओं और उपभोक्ताओं के बीच इंटरैक्टिव जुड़ाव को सुगम बनाते हैं, और मीडिया इंटरैक्शन और रचनात्मकता के एक नए युग की शुरुआत करते हैं।

EMERGING TECHNOLOGIES उभरती प्रौद्योगिकियाँ



Emerging technologies are new and innovative technologies that have the potential to significantly impact and transform various aspects of our lives, industries, and societies.

उभरती प्रौद्योगिकियाँ नई और अभिनव प्रौद्योगिकियाँ हैं जिनमें हमारे जीवन, उद्योगों और समाज के विभिन्न पहलुओं को महत्वपूर्ण रूप से प्रभावित करने और परिवर्तित करने की क्षमता होती है।



JRF Media Academy by Rohit



ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Simulating Human Intelligence in Machine
मशीन में मानव बुद्धिमत्ता का अनुकरण

It refers to the development of computer systems that can perform tasks that typically require human intelligence, such as:
यह कंप्यूटर सिस्टम के विकास को संदर्भित करता है जो ऐसे कार्य कर सकते हैं जिनके लिए आमतौर पर मानव बुद्धिमत्ता की आवश्यकता होती है, जैसे:

- 1 Learning
सीखना
- 2 Problem-solving
समस्या-समाधान
- 3 Decision-making
निर्णय लेना
- 4 Perception
धारणा
- 5 Language understanding
भाषा समझना



DEEP LEARNING

Inspired by the human brain's structure and function
मानव मस्तिष्क की संरचना और कार्य से प्रेरित

- Deep Learning is a subset of Machine Learning that uses neural networks, inspired by the human brain's structure and function. It is a field that is based on learning and improving on its own by examining computer algorithms

डीप लर्निंग,, मशीन लर्निंग का एक उपक्षेत्र है जो न्यूरल नेटवर्क का उपयोग करता है, जो मानव मस्तिष्क की संरचना और कार्य से प्रेरित है। यह एक ऐसा क्षेत्र है जो कंप्यूटर एल्गोरिदम की जांच करके स्वयं सीखने और सुधारने पर आधारित है।

DL is used in:

डीप लर्निंग का उपयोग किया जाता है:



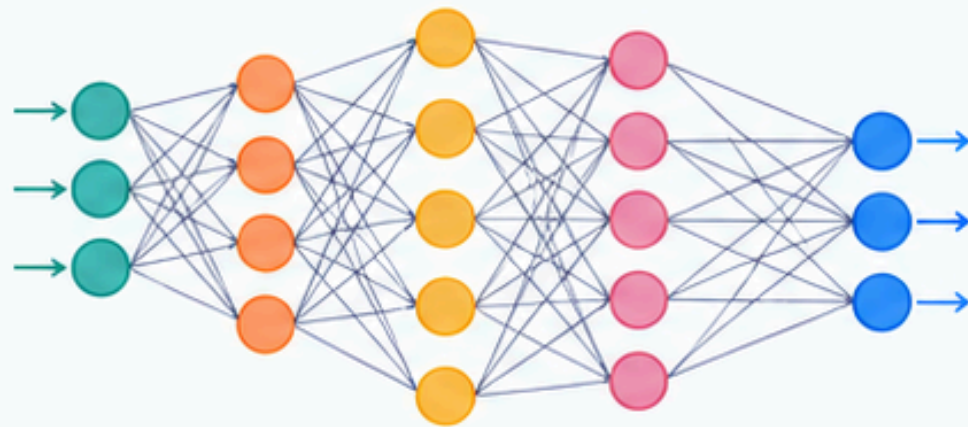
Image and speech recognition
छवि और भाषण पहचान



Natural Language Processing (NLP)
प्राकृतिक भाषा प्रसंस्करण (एनएलपी)



Time series forecasting
समय श्रृंखला भविष्यवाणी



- ✓ Deep learning models can recognize complex patterns in pictures, text, sounds, and other data to produce accurate insights and predictions.

डीप लर्निंग मॉडल चित्रों, टेक्स्ट, ध्वनियों और अन्य डेटा में जटिल पैटर्न को पहचान सकते हैं ताकि सटीक अंतर्दृष्टि और भविष्यवाणियों की जा सकें।



Image recognition: To identify objects and features in images, such as people, animals, places, etc.

इमेज रिकानशन: छवियों में वस्तुओं और विशेषताओं की पहचान करना, जैसे लोग, जानवर, स्थान आदि।



Natural language processing are some of the applications of Deep Learning

प्राकृतिक भाषा प्रसंस्करण, डीप लर्निंग के कुछ अनुप्रयोग हैं।



JRF Media Academy by Rohit



MACHINE LEARNING

मशीन लर्निंग



ML algorithms analyze data, identify patterns, and make predictions or decisions.

The more data they receive, the more accurate they become.

ML एल्गोरिदम डेटा का विश्लेषण करते हैं, पैटर्न की पहचान करते हैं, और भविष्यवाणियां या निर्णय लेते हैं। जितना अधिक डेटा वे प्राप्त करते हैं, उतने ही अधिक सटीक वे बनते जाते हैं।



Machine Learning is a subset of AI that enables systems to improve their performance on a task without being explicitly programmed. It's like teaching a computer to learn from experience

मशीन लर्निंग AI का एक उपसमुच्चय है जो सिस्टम को बिना स्पष्ट रूप से प्रोग्राम किए किसी कार्य में अपने प्रदर्शन को सुधारने में सक्षम बनाता है। यह कंप्यूटर को अनुभव से सीखने की तरह है।



An algorithm is a set of instructions that are followed in a specific order to complete a task or solve a problem
एल्गोरिदम निर्देशों का एक सेट होता है जिनका पालन किसी कार्य को पूरा करने या समस्या हल करने के लिए एक विशिष्ट क्रम में किया जाता है।

Netflix uses machine learning(ML) to improve the customer experience

नेटफ्लिक्स ग्राहक अनुभव को बेहतर बनाने के लिए मशीन लर्निंग (ML) का उपयोग करता है



N

NETFLIX



- Personalized recommendations:** Netflix uses algorithms that analyze a user's viewing history, preferences, and behavior to suggest content that appeals to them.
व्यक्तिगत अनुशंसाएं: नेटफ्लिक्स एल्गोरिदम का उपयोग करता है जो उपयोगकर्ता के देखने के इतिहास, प्राथमिकताओं और व्यवहार का विश्लेषण करके उन्हें पसंद आने वाली सामग्री सुझाता है।



- Thumbnail personalization:** Netflix uses AI to provide visually appealing thumbnails.
थंबनेल व्यक्तिगतकरण: नेटफ्लिक्स आकर्षक थंबनेल प्रदान करने के लिए AI का उपयोग करता है।



- Predicting viewer patterns:** Netflix uses machine learning algorithms to predict viewer patterns and understand when there will be general increases and decreases in viewers or spikes in viewing a certain movie or show
दर्शक पैटर्न की भविष्यवाणी: नेटफ्लिक्स मशीन लर्निंग एल्गोरिदम का उपयोग करके दर्शक पैटर्न की भविष्यवाणी करता है और यह समझता है कि कब दर्शकों में सामान्य वृद्धि या कमी होगी या किसी विशेष फिल्म या शो को देखने में उछाल आएगा।



JRF Media Academy by Rohit



Video intelligence

वीडियो इंटेलिजेंस



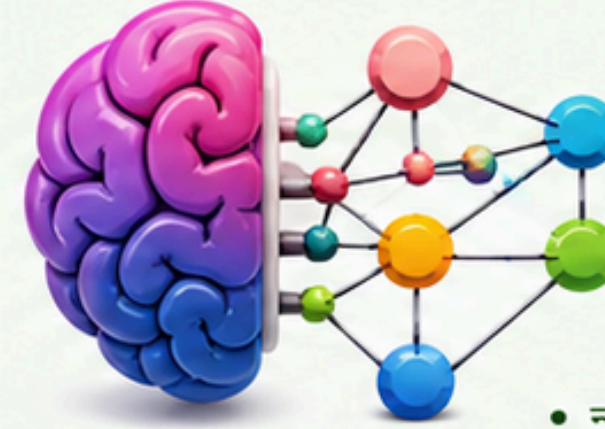
AI tools like Google's Video Intelligence API facilitate precise video analysis by recognizing objects, places, and actions in videos. This technology extracts metadata at different levels, aiding creators in organizing and indexing their video content efficiently for simplified media management.

Google के Video Intelligence API जैसे AI टूल्स वीडियो में मौजूद ऑब्जेक्ट्स, जगहों और एक्शन को पहचानकर सटीक विश्लेषण करने में मदद करते हैं। यह तकनीक विभिन्न स्तरों पर मेटाडेटा निकालती है, जिससे क्रिएटर्स अपने वीडियो कंटेंट को आसानी से व्यवस्थित और इंडेक्स कर सकते हैं।

Neural Networks

न्यूरल नेटवर्क्स

Inspired by the human brain's structure and function



- Neural networks allow programs to recognize patterns and solve common problems in artificial intelligence, machine learning and deep learning.
- One of the best-known examples of a neural network is Google's search algorithm.
- It is a type of machine learning process, called deep learning, that uses interconnected nodes or neurons in a layered structure that resembles the human brain.

- न्यूरल नेटवर्क प्रोग्राम्स को पैटर्न पहचानने और आर्टिफिशियल इंटेलिजेंस, मशीन लर्निंग और डीप लर्निंग में आम समस्याओं को हल करने में सक्षम बनाते हैं।
- न्यूरल नेटवर्क का सबसे प्रसिद्ध उदाहरण Google का सर्च एल्गोरिदम है।
- यह मशीन लर्निंग की एक प्रक्रिया है, जिसे डीप लर्निंग कहा जाता है, जो इंटरकनेक्टेड नोड्स या न्यूरॉन्स का उपयोग करती है, जो मानव मस्तिष्क जैसी लेयर्ड संरचना में होती है।

Automation

ऑटोमेशन



- Automation is the use of machines or technology to perform tasks without much human intervention.
- The approach tries to streamline processes, enhance efficiency, and reduce human error.
- The process of automating posting, scheduling, and managing social media content across multiple platforms.
- ऑटोमेशन का मतलब है मशीनों या टेक्नोलॉजी का उपयोग करके ऐसे कार्य करना, जिनमें मानव हस्तक्षेप बहुत कम होता है।
- यह दृष्टिकोण प्रक्रियाओं को सरल बनाने, दक्षता बढ़ाने और मानव त्रुटि को कम करने का प्रयास करता है।
- कई प्लेटफॉर्म पर पोस्टिंग, शेड्यूलिंग और सोशल मीडिया कंटेंट मैनेज करने की प्रक्रिया को ऑटोमेशन कहते हैं।

Automated journalism

ऑटोमेटेड जर्नलिज्म



Robotic journalism or algorithmic journalism refers to the use of artificial intelligence (AI) and machine learning algorithms to generate news content, such as articles, news briefs, and even entire news stories, without human input, aside from the initial programming.

रोबोटिक जर्नलिज्म या एल्गोरिथमिक जर्नलिज्म से तात्पर्य आर्टिफिशियल इंटेलिजेंस (AI) और मशीन लर्निंग एल्गोरिदम के उपयोग से न्यूज कंटेंट बनाने से है, जैसे कि आर्टिकल्स, न्यूज ब्रीफ्स और यहां तक कि पूरी न्यूज स्टोरी, बिना किसी मानवीय हस्तक्षेप के, केवल प्रारंभिक प्रोग्रामिंग को छोड़कर।





01

Generative AI

जनरेटिव एआई



Generative AI refers to a type of ML that **creates new, original content**, such as:

जनरेटिव एआई एमएल का एक प्रकार है जो नया, मौलिक कंटेंट बनाता है, जैसे:



Images
इमेजेज



Music
म्यूजिक



Text
टेक्स्ट



Videos
वीडियोज

02

Virtual Reality

वर्चुअल रियलिटी



- Virtual Reality (VR) is a computer-generated environment with scenes and objects that appear to be real, making the user feel they are **immersed in their surroundings**.

वर्चुअल रियलिटी (वीआर) एक कंप्यूटर-जनरेटेड पर्यावरण है जिसमें दृश्य और वस्तुएँ होती हैं जो वास्तविक प्रतीत होती हैं, जिससे उपयोगकर्ता को ऐसा महसूस होता है कि वे अपने परिवेश में डूबे हुए हैं।

- It creates immersive, interactive environments that **improve learning, simulate real-world scenarios, and enhance empathy**, ultimately advancing fields like education, healthcare, and entertainment.

यह इमर्सिव, इंटरैक्टिव वातावरण बनाता है जो सीखने में सुधार, वास्तविक दुनिया के परिदृश्यों का अनुकरण और सहानुभुति को बढ़ाता है, और अंततः शिक्षा, स्वास्थ्य सेवा और मनोरंजन जैसे क्षेत्रों को आगे बढ़ाता है।



Immersive
इमर्सिव



Learning
सीखना

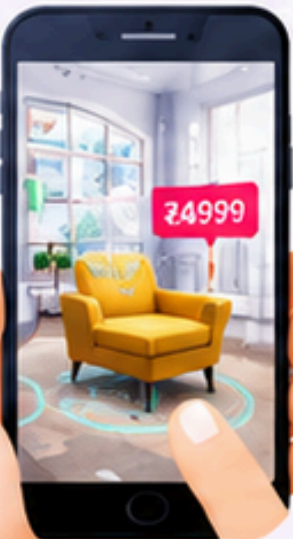


Empathy
सहानुभुति

03

Augmented Reality

ऑगमेंटेड रियलिटी



- Augmented reality is an interactive experience that **enhances the real world** with computer-generated perceptual information

ऑगमेंटेड रियलिटी एक इंटरैक्टिव अनुभव है जो कंप्यूटर-जनरेटेड परसेप्चुअल जानकारी के साथ वास्तविक दुनिया को बेहतर बनाता है।

- Augmented reality experiences can help shoppers determine the **best color and fit** for the item they're purchasing by showing them how it would look on a body type similar to theirs. For example, consumers can use AR to **try on different**

ऑगमेंटेड रियलिटी अनुभव खरीदारों को यह निर्धारित करने में मदद कर सकते हैं कि वे जो वस्तु खरीद रहे हैं उसके लिए सबसे अच्छा रंग और फिट कौन सा है, यह दिखाकर कि यह उनके समान शरीर के प्रकार पर कैसा दिखेगा। उदाहरण के लिए, उपभोक्ता एआर का उपयोग विभिन्न चीजों आजमाने के लिए कर सकते हैं।



Shopping
शॉपिंग



Real World
वास्तविक दुनिया



Try On
आजमाएं

04

MetaVerse

मेटावर्स



- The metaverse refers to the **convergence of physical and virtual space** accessed through computers and enabled by immersive technologies such as virtual reality, augmented reality and mixed reality.

मेटावर्स भौतिक और आभासी स्थानों के एकीकरण को संदर्भित करता है, जिस तक कंप्यूटर के माध्यम से पहुंचा जाता है और जिसे वर्चुअल रियलिटी, ऑगमेंटेड रियलिटी और मिक्स्ड रियलिटी जैसी इमर्सिव तकनीकों द्वारा सक्षम किया जाता है।

- Virtual worlds in which users represented by avatars interact, usually in 3D and focused on **social and economic connection**.

आभासी दुनिया जिसमें अवतार द्वारा दर्शाए गए उपयोगकर्ता इंटरैक्ट करते हैं, आमतौर पर 3D में और सामाजिक और आर्थिक कनेक्शन पर केंद्रित होते हैं।



Convergence
एकीकरण



Immersive Tech
इमर्सिव टेक



Virtual World
आभासी दुनिया

Cyberspace



Cyberspace refers to the virtual environment created by interconnected digital networks, including the internet, telecommunications networks, and computer systems. It is a realm where data is stored, shared, and communicated through various electronic means.

साइबरस्पेस इंटरकनेक्टेड डिजिटल नेटवर्क द्वारा निर्मित एक वर्चुअल वातावरण को संदर्भित करता है, जिसमें इंटरनेट, दूरसंचार नेटवर्क और कंप्यूटर सिस्टम शामिल हैं। यह एक ऐसा क्षेत्र है जहाँ डेटा संग्रहीत, साझा और विभिन्न इलेक्ट्रॉनिक माध्यमों के माध्यम से संचारित किया जाता है।



The word "cyber space" is credited to William Gibson who used it in his book, Neuromancer written in 1984.

शब्द "साइबर स्पेस" का श्रेय विलियम गिब्सन को जाता है जिन्होंने इसका उपयोग अपनी पुस्तक, न्यूरोमैनेस में 1984 में किया था।



- The online world of computer network and the internet is termed as Cyber Space

कंप्यूटर नेटवर्क और इंटरनेट की ऑनलाइन दुनिया को साइबर स्पेस कहा जाता है।



- The word "cyber space" is credited to William Gibson who used it in his book, Neuromancer written in 1984.

शब्द "साइबर स्पेस" का श्रेय विलियम गिब्सन को जाता है जिन्होंने इसका उपयोग अपनी पुस्तक, न्यूरोमैनेस में 1984 में किया था।



- Cyber crime is nothing but a criminal activities carried out by means of computers or the Internet.

साइबर अपराध कंप्यूटर या इंटरनेट के माध्यम से किए जाने वाली आपराधिक गतिविधियाँ हैं।



- Cyberspace refers to the virtual computer world, and more specifically, is an electronic medium used to form a global computer network to facilitate online communication.

साइबरस्पेस आभासी कंप्यूटर दुनिया को संदर्भित करता है, और विशेष रूप से, यह ऑनलाइन संचार को सुविधाजनक बनाने के लिए वैश्विक कंप्यूटर नेटवर्क बनाने के लिए उपयोग किया जाने वाला एक इलेक्ट्रॉनिक माध्यम है।



- It is a large computer network made up of many worldwide computer networks that employ TCP/IP protocol to aid in communication and data exchange activities.

यह कई विश्वव्यापी कंप्यूटर नेटवर्कों से बना एक विशाल कंप्यूटर नेटवर्क है जो संचार और डेटा विनिमय गतिविधियों में सहायता के लिए TCP/IP प्रोटोकॉल का उपयोग करते हैं।



- Cyberspace's core feature is an interactive and virtual environment for a broad range of participants.

साइबरस्पेस की मुख्य विशेषता व्यापक प्रतिभागियों के लिए एक इंटरैक्टिव और वर्चुअल वातावरण है।





Internet of Things

इंटरनेट ऑफ थिंग्स



It refers to a system of physical devices, vehicles, appliances, and other objects that have sensors, software, and network connectivity embedded within them. This enables them to gather and exchange data.



यह भौतिक डिवाइसों, वाहनों, उपकरणों और अन्य वस्तुओं की एक प्रणाली को संदर्भित करता है जिनमें सेंसर, सॉफ्टवेयर और नेटवर्क कनेक्टिविटी एम्बेडेड होती है। यह उन्हें डेटा एकत्र करने और आदान-प्रदान करने में सक्षम बनाता है।



IoT makes everyday devices "smarter" by enabling them to send data over the internet, communicating with people and other IoT-enabled devices.

IoT रोजमर्रा के उपकरणों को "स्मार्ट" बनाता है, जिससे वे इंटरनेट के माध्यम से डेटा भेज सकें और लोगों तथा अन्य IoT-सक्षम डिवाइसों के साथ संवाद कर सकें।

Examples of IoT devices include:

IoT डिवाइसों के उदाहरण:



Smart home devices,
like smart thermostats
स्मार्ट होम डिवाइस,
जैसे स्मार्ट थर्मोस्टैट



Wearables,
like smartwatches
वियरेबल्स,
जैसे स्मार्टवॉच



Industrial machinery
and transportation systems
औद्योगिक मशीनरी और
परिवहन प्रणालियाँ



Smart city infrastructure
स्मार्ट सिटी
इंफ्रास्ट्रक्चर



Connected vehicles
कनेक्टेड वाहन्स





Web 3.0

- Web 3.0 or Web3 is the **third generation** of the World Wide Web (WWW), which involves **direct immersion** into the digital world.
- Web 3.0 encompasses **individual control** of **personal data** and the use of **cryptocurrencies** and **blockchain**.
- Currently a work in progress, it is a vision of a **decentralized and open web** with greater utility for its users.

- Web 3.0 या Web3, वर्ल्ड वाइड वेब (WWW) की **तीसरी पीढ़ी** है, जिसमें डिजिटल दुनिया में **सीधे डूबने** का अनुभव शामिल है।
- Web 3.0 **व्यक्तिगत डेटा** पर **व्यक्तिगत नियंत्रण** और **क्रिप्टोकॉरेंसी** तथा **ब्लॉकचेन** के उपयोग को शामिल करता है।
- यह वर्तमान में प्रगति पर है और एक **विकेंद्रीकृत** और **खुला वेब** बनाने की परिकल्पना है, जो उपयोगकर्ताओं के लिए अधिक उपयोगी है।



Web 1.0

1990 - 2005

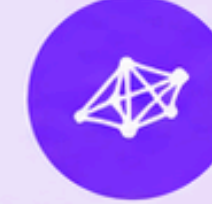
- _ Basic Web Pages
- _ Html
- _ Ecommerce
- _ Java & Javascript



Web 2.0

2006 - PRESENT DAY

- _ Social Media
- _ User Generated Content
- _ Mobile Access
- _ High-quality Camera & Video
- _ Apps
- _ Corps Monetizing Your Data
- _ High-speed Communication
- _ Global Internet Access



Web 3.0

IMMIMENT

- _ Semantic Web
- _ dApps
- _ Users Monetize Their Data
- _ NFTs
- _ VR & AR (Metaverse)
- _ Permissionless Blockchains
- _ Artificial Intelligence
- _ Interoperability



1



The Semantic Web:

The upcoming phase of the internet, known as the Semantic Web, enhances web technologies' capabilities by comprehending the meaning of words to generate, share, and connect content through search and analysis, rather than relying solely on keywords or numbers.

सार्थक वेब: इंटरनेट का आगामी चरण, जिसे सार्थक वेब कहा जाता है, खोज और विश्लेषण के माध्यम से शब्दों के अर्थ को समझकर सामग्री उत्पन्न करने, साझा करने और जोड़ने की क्षमता को बढ़ाता है, न कि केवल कीवर्ड या संख्याओं पर निर्भर रहकर।

Artificial Intelligence:

By integrating semantic features with natural language processing, computers can comprehend information at a human-like level, leading to quicker and more relevant results, ultimately meeting users' needs more effectively.

कृत्रिम बुद्धिमत्ता: प्राकृतिक भाषा प्रसंस्करण के साथ सार्थक विशेषताओं को एकीकृत करके, कंप्यूटर मानव जैसी स्तर पर जानकारी को समझ सकते हैं, जिससे तेज और अधिक प्रासंगिक परिणाम मिलते हैं और उपयोगकर्ताओं की आवश्यकताएं बेहतर तरीके से पूरी होती हैं।

3D Graphics:

Web 3.0 extensively employs three-dimensional design in various applications such as museum guides, computer games, eCommerce, geospatial contexts, and more.

3D ग्राफिक्स: वेब 3.0 व्यापक रूप से संग्रहालय गाइड, कंप्यूटर गेम, ई-कॉमर्स, भू-स्थानिक संदर्भों और अन्य विभिन्न अनुप्रयोगों में त्रि-आयामी डिजाइन का उपयोग करता है।

Connectivity:

Semantic metadata in Web 3.0 enhances the interconnectedness of information, elevating the user experience to a new level by leveraging all available data.

कनेक्टिविटी: वेब 3.0 में सार्थक मेटाडेटा जानकारी की आपस में जुड़ाव को बढ़ाता है, उपलब्ध सभी डेटा का लाभ उठाकर उपयोगकर्ता अनुभव को नए स्तर तक पहुंचाता है।

Web 3.0



Ubiquity:

Web 3.0 enables access to internet content and services from anywhere, at any time, using a variety of devices beyond computers and smartphones. The Internet of Things (IoT) will further expand this ubiquity.

सर्वव्यापकता: वेब 3.0 कंप्यूटर और स्मार्टफोन से परे, किसी भी स्थान और समय पर विभिन्न उपकरणों का उपयोग करके इंटरनेट सामग्री और सेवाओं तक पहुंच सक्षम बनाता है। इंटरनेट ऑफ थिंग्स (IoT) इस सर्वव्यापकता का और विस्तार करेगा।

Blockchain:

Through blockchain technology, user data is encrypted and secured, preventing large corporations from exploiting users' personal information for their benefit.

ब्लॉकचेन: ब्लॉकचेन तकनीक के माध्यम से, उपयोगकर्ता डेटा को एन्क्रिप्ट और सुरक्षित किया जाता है, जिससे बड़ी कंपनियों को उपयोगकर्ताओं की व्यक्तिगत जानकारी का अपने लाभ के लिए शोषण करने से रोका जाता है।

Decentralized:

Data networks in Web 3.0 are decentralized, allowing users to retain ownership of their data and digital assets while securely accessing the internet without being tracked.

विकेन्द्रित: वेब 3.0 में डेटा नेटवर्क विकेन्द्रित होते हैं, जिससे उपयोगकर्ता अपनी डेटा और डिजिटल परिसंपत्तियों का स्वामित्व बनाए रख सकते हैं और बिना ट्रैक किए सुरक्षित रूप से इंटरनेट का उपयोग कर सकते हैं।

5

6

7

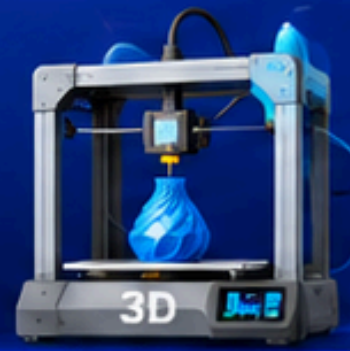


JRF Media Academy by Rohit



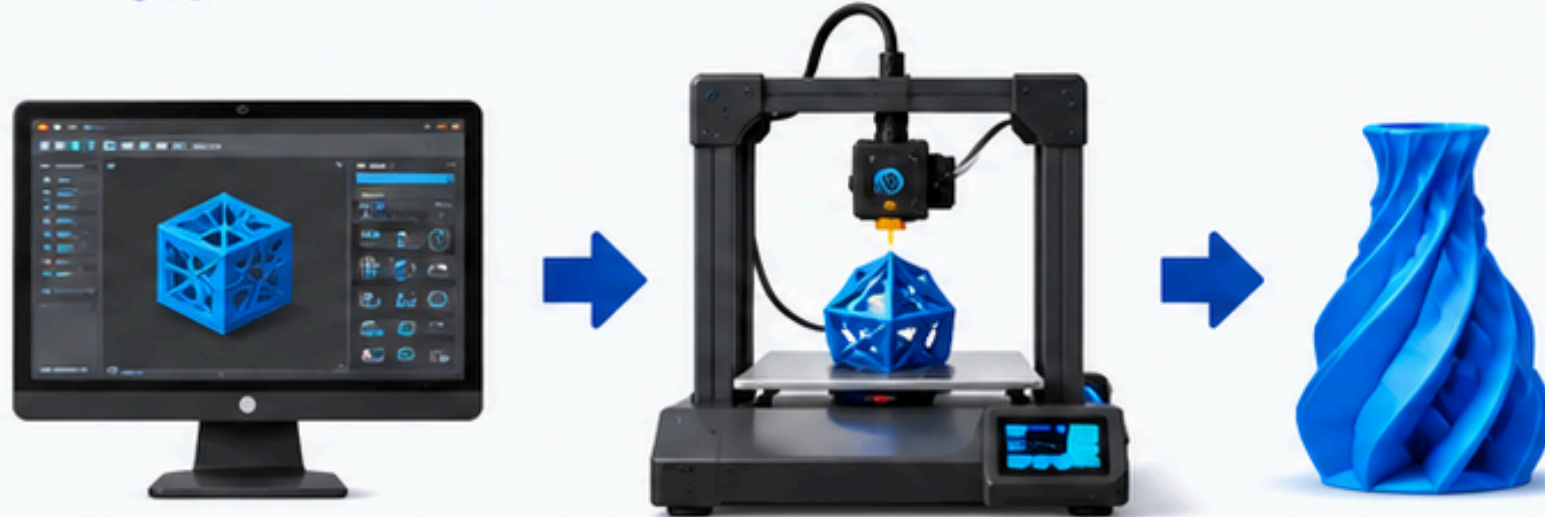
3 D PRINTING

3 D प्रिंटिंग



3D printing, also known as additive manufacturing, is a process of creating three-dimensional objects from a digital file by layering materials one on top of the other until the object is complete.

3D प्रिंटिंग, जिसे एडिटिव मैन्युफैक्चरिंग भी कहा जाता है, एक डिजिटल फाइल से सामग्री की परतें एक के ऊपर एक चढ़ाकर तीन-आयामी वस्तुएं बनाने की प्रक्रिया है जब तक वस्तु पूरी नहीं हो जाती।



CLOUD COMPUTING

क्लाउड कंप्यूटिंग



Cloud computing is the on-demand access of computing resources—physical servers or virtual servers, data storage, networking capabilities, application development tools, software, AI-powered analytic tools and more—over the internet with pay-per-use pricing.

क्लाउड कंप्यूटिंग कंप्यूटिंग संसाधनों तक ऑन-डिमांड एक्सेस है – फिजिकल सर्वर या वर्चुअल सर्वर, डेटा स्टोरेज, नेटवर्किंग क्षमताएं, एप्लिकेशन डेवलपमेंट टूल, सॉफ्टवेयर, AI-पावर्ड एनालिटिक टूल्स और अधिक – इंटरनेट के माध्यम से पे-पर-यूज प्राइसिंग के साथ।

EXAMPLES OF CLOUD COMPUTING INCLUDE:



Online storage services like Google Drive, Dropbox, or iCloud

ऑनलाइन स्टोरेज सर्विसेज जैसे Google Drive, Dropbox, या iCloud



Productivity software like Microsoft Office 365 or Google Workspace

प्रोडक्टिविटी सॉफ्टवेयर जैसे Microsoft Office 365 या Google Workspace



Social media platforms like Facebook or Twitter

सोशल मीडिया प्लेटफॉर्म जैसे Facebook या Twitter



Streaming services like Netflix or Spotify

स्ट्रीमिंग सर्विसेज जैसे Netflix या Spotify



JRF Media Academy by Rohit



BROADCAST MEDIA

- Broadcasting is distributing audio and video content to a dispersed audience via radio, television, or other, often digital transmission media. ब्रॉडकास्टिंग का अर्थ है रेडियो, टेलीविजन या अन्य (अक्सर डिजिटल) माध्यमों के द्वारा ऑडियो और वीडियो सामग्री को एक बिखरे हुए दर्शक वर्ग तक पहुँचाना।
- Receiving parties may include the general public or a relatively large subset of thereof. प्राप्तकर्ता पक्ष में आम जनता या उसका एक बड़ा हिस्सा शामिल हो सकता है।
- Conversion of content into electrical signals and transmission via radio waves or cables. सामग्री को विद्युत संकेतों में बदलकर रेडियो तरंगों या केबल के माध्यम से प्रसारित करना।



KEY POINT

Broadcasting = Wide Distribution
ब्रॉडकास्टिंग = व्यापक प्रसारण

BROADCASTING

- ✓ The term "broadcasting" has its origins in agriculture. "ब्रॉडकास्टिंग" शब्द की उत्पत्ति कृषि से हुई है।



- ✓ It was first used in the mid-18th century to describe the method of sowing seeds by scattering them widely over a field rather than planting them in rows. इस शब्द का पहली बार उपयोग 18वीं सदी के मध्य में बीजों को कतारों में बोने के बजाय, उन्हें खेत में चारों तरफ बिखेरकर बोने की विधि के लिए किया गया था।



- ✓ This method of seed distribution was called "broadcast sowing," with "broad" meaning wide and "casting" meaning throwing or spreading. इस बीज वितरण की विधि को "ब्रॉडकास्ट सॉइंग" कहा गया, जहाँ "broad" का अर्थ है व्यापक और "casting" का अर्थ है फेंकना या फैलाना।



BROAD
व्यापक

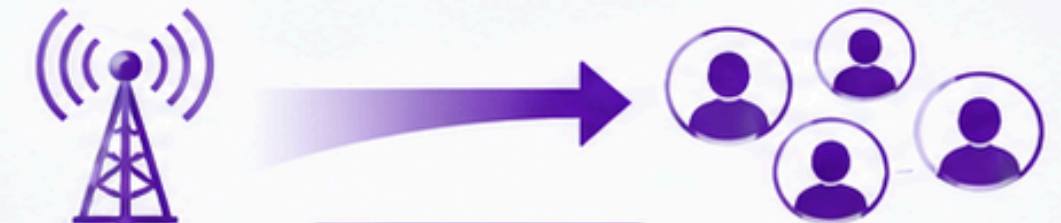
+

CASTING
फैलाना / फेंकना

BROADCASTING
ब्रॉडकास्टिंग

NARROW CASTING

- Narrowcasting is the dissemination of information to a specialised audience, rather than to the broader public at large; it is the opposite of broadcasting. नैरो-कास्टिंग का अर्थ है विशेष दर्शक वर्ग को जानकारी पहुँचाना, न कि व्यापक जनता को; यह ब्रॉडकास्टिंग के विपरीत है।
- It is the opposite of broadcasting. यह ब्रॉडकास्टिंग के विपरीत है।
- Narrowcasting is sometimes aimed at paid subscribers, such as in the case of cable television. नैरो-कास्टिंग कभी-कभी भुगतान करने वाले ग्राहकों को लक्षित होती है, जैसे केबल टेलीविजन में।
- It refers to advertising or programming, via radio or podcast, newspaper, television, or, increasingly in this digital age, via the Internet. यह रेडियो, पॉडकास्ट, समाचार पत्र, टेलीविजन या वर्तमान में डिजिटल युग में इंटरनेट के माध्यम से विज्ञापन या प्रोग्रामिंग को संदर्भित करता है।



KEY POINT

Narrowcasting = Targeted Distribution
नैरो-कास्टिंग = लक्षित वितरण



JRF Media Academy by Rohit



WEBCASTING

वेबकास्टिंग



- A webcast may either be distributed live or on demand. Essentially, webcasting is “broadcasting” over the Internet
- Webcasting is the distribution of a media presentation over the internet using streaming media technology.
- It can be used to broadcast live or pre-recorded audio and video to internet-connected computers. Webcasts can be used to stream events, conferences, table discussions, presentations, and live panels.

- एक वेबकास्ट लाइव या ऑन डिमांड वितरित की जा सकती है। मूल रूप से, वेबकास्टिंग का अर्थ है इंटरनेट के माध्यम से “प्रसारण” करना।
- वेबकास्टिंग स्ट्रीमिंग मीडिया तकनीक का उपयोग करके इंटरनेट पर किसी मीडिया प्रस्तुति के वितरण को कहते हैं।
- इसका उपयोग इंटरनेट से जुड़े कंप्यूटरों पर लाइव या पहले से रिकॉर्ड किए गए ऑडियो और वीडियो प्रसारित करने के लिए किया जा सकता है। वेबकास्ट का उपयोग इवेंट्स, कॉन्फ्रेंस, टेबल डिस्कशन, प्रेजेंटेशन और लाइव पैनल प्रसारित करने के लिए किया जा सकता है।

BROADCAST TECHNOLOGY

प्रसारण तकनीक



- Broadcast technology uses transmitters to send signals over the airwaves.
- These signals are received by receivers, such as televisions or radios, which decode the signals and convert them into audio, video, or data that can be consumed by the audience.
- Broadcast technology is a way to electronically send information to a large audience for direct reception. Radio and television are both examples of broadcast technologies.

- प्रसारण तकनीक ट्रांसमीटर का उपयोग करके एयरवेव्स के माध्यम से सिग्नल भेजती है।
- ये सिग्नल टीवी या रेडियो जैसे रिसीवर द्वारा प्राप्त किए जाते हैं, जो सिग्नल को डिकोड करते हैं और उन्हें ऑडियो, वीडियो या डेटा में बदलते हैं, जिसे दर्शक उपयोग कर सकते हैं।
- प्रसारण तकनीक एक बड़े दर्शक समूह तक सूचना को इलेक्ट्रॉनिक रूप से सीधे प्राप्त करने के लिए भेजने का एक तरीका है। रेडियो और टेलीविजन प्रसारण तकनीकों के दोनों उदाहरण हैं।

ANALOG AND DIGITAL BROADCASTING

एनालॉग और डिजिटल प्रसारण



VS



- Analog broadcasting includes the transmission of continuous waves, whereas digital broadcasting transforms audio, video, or data into binary code comprising 0s and 1s.
- Digital broadcasting presents advantages such as enhanced improved sound and picture resolution, and the capacity to transmit a greater volume of content within the same bandwidth.
- Analog signals are much higher density, and can present more refined information. Analog signals use less bandwidth than digital signals.

- एनालॉग प्रसारण में निरंतर तरंगों का प्रसारण होता है, जबकि डिजिटल प्रसारण ऑडियो, वीडियो या डेटा को 0s और 1s वाले बाइनरी कोड में परिवर्तित करता है।
- डिजिटल प्रसारण के लाभों में बेहतर ध्वनि और चित्र गुणवत्ता, तथा समान बैंडविड्थ में अधिक मात्रा में सामग्री प्रसारित करने की क्षमता शामिल है।
- एनालॉग सिग्नल की घनत्व अधिक होती है और यह अधिक परिष्कृत जानकारी प्रस्तुत कर सकते हैं। एनालॉग सिग्नल डिजिटल सिग्नल की तुलना में कम बैंडविड्थ का उपयोग करते हैं।



JRF Media Academy by Rohit



EMERGING TRENDS IN BROADCASTING TECHNOLOGY



ब्रॉडकास्टिंग तकनीक में उभरते रुझान

01 5G TECHNOLOGY

One notable trend involves the incorporation of fifth-generation (5G) technology, facilitating quicker and more dependable wireless connectivity that elevates the standard of mobile broadcasting.

एक प्रमुख रुझान पाँचवीं पीढ़ी (5G) तकनीक को शामिल करना है, जो तेज और अधिक विश्वसनीय वायरलेस कनेक्टिविटी को सुविधाजनक बनाता है जो मोबाइल ब्रॉडकास्टिंग के मानक को बढ़ाता है।



02 AI & MACHINE LEARNING

Another trend is the integration of artificial intelligence and machine learning within broadcasting systems, enabling automated content categorization, tailored suggestions, and instantaneous data analysis.

एक और रुझान प्रसारण प्रणालियों के भीतर आर्टिफिशियल इंटेलिजेंस और मशीन लर्निंग का एकीकरण है, जो स्वचालित सामग्री वर्गीकरण, अनुकूलित सुझाव और तत्काल डेटा विश्लेषण को सक्षम बनाता है।



03 STREAMING SERVICES DISRUPTION

Streaming services have disrupted traditional broadcasting by offering on-demand content that can be accessed anytime and anywhere. Viewers now have the freedom to choose what they want to watch and when they want to watch it, bypassing the scheduled programming of traditional broadcasters.

स्ट्रीमिंग सेवाओं ने ऑन-डिमांड सामग्री की पेशकश करके पारंपरिक प्रसारण को बाधित किया है जिसे कभी भी कहीं भी एक्सेस किया जा सकता है। दर्शकों को अब यह चुनने की स्वतंत्रता है कि वे क्या देखना चाहते हैं और कब देखना चाहते हैं, पारंपरिक प्रसारकों के निर्धारित प्रोग्रामिंग को दरकिनार करते हुए।



- ✓ This shift in the way we consume media has revolutionized the entertainment industry, giving rise to a new era of convenience and choice. मीडिया की खपत करने के तरीके में इस बदलाव ने मनोरंजन उद्योग में क्रांति ला दी है, जिससे सुविधा और विकल्पों का एक नया युग शुरू हुआ है।
- ✓ With streaming services, viewers no longer have to wait for their favorite shows to air at a specific time; instead, they can binge-watch entire seasons in one sitting or catch up on episodes whenever it suits them. स्ट्रीमिंग सेवाओं के साथ, दर्शकों को अब अपने पसंदीदा शो के प्रसारित होने का एक निश्चित समय का इंतजार नहीं करना पड़ता; इसके बजाय, वे एक ही बैठकी में पूरे सीज़न देख सकते हैं या जब भी उन्हें सुविधाजनक लगे एपिसोड देख सकते हैं।
- ✓ This flexibility has empowered audiences to tailor their viewing experiences to their own preferences, creating a more personalized and engaging form of entertainment. इस लचीलेपन ने दर्शकों को अपनी प्राथमिकताओं के अनुसार अपने देखने के अनुभवों को अनुकूलित करने में सक्षम बनाया है, जिससे मनोरंजन का एक अधिक व्यक्तिगत और आकर्षक रूप तैयार हुआ है।



JRF Media Academy by Rohit





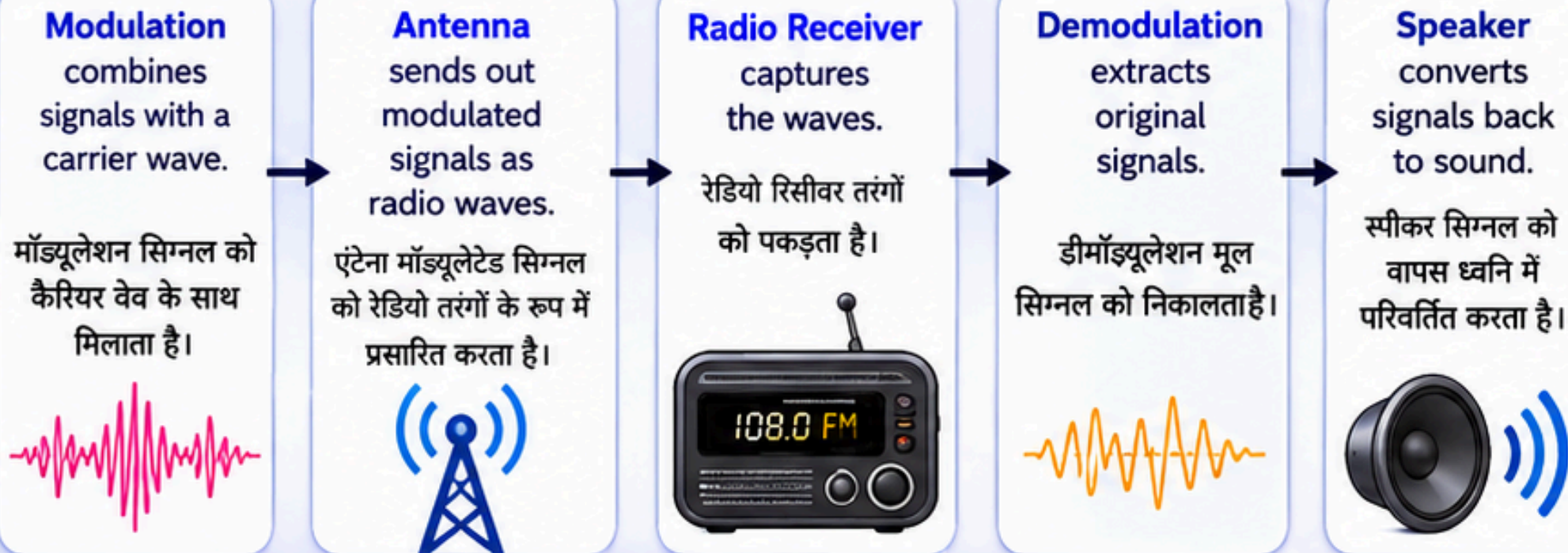
TERRESTRIAL BROADCASTING	ANALOGUE RADIO		DIGITAL RADIO	
	AM	FM	DAB	INTERNET
	535 kHz	1705 kHz	88 MHz	108 MHz
			174 MHz	230 MHz

In mass communication, there is an exchange of information either **wired** or **wirelessly** between the two points far away from each other.

जन संचार में, दो दूरस्थ बिंदुओं के बीच सूचना का आदान-प्रदान या तो तार (Wired) या वायरलेस (Wirelessly) के माध्यम से होता है।



RADIO COMMUNICATION / रेडियो संचार



HISTORY AND EVOLUTION / इतिहास और विकास



In 1895, Guglielmo Marconi developed the first radio communication system
1895 में, गुलिएल्मो मार्कोनी ने पहला रेडियो संचार प्रणाली विकसित किया।



Radio waves are used to carry information across space from a transmitter to a receiver, by modulating the radio signal
रेडियो तरंगों का उपयोग रेडियो सिग्नल को मॉड्यूलेट करके ट्रांसमीटर से रिसीवर तक अंतरिक्ष में जानकारी पहुंचाने के लिए किया जाता है।

1. TRANSMITTER – प्रेषक

At one end, a transmitter “encodes” or modulates messages by changing the wave’s amplitude or frequency.

एक छोर पर, प्रेषक संदेशों को एंकोड या मॉड्यूलेट करता है, तरंग की आयाम या आवृत्ति को बदलकर।



2. RECEIVER – रिसीवर

At the opposite end, a receiver set to the matching wavelength captures the signal and “decodes” it into the intended form, such as sounds, images, data, and more.

दूसरे छोर पर, समान तरंगदैर्घ्य पर सेट रिसीवर सिग्नल को पकड़ता है और उसे ध्वनि, चित्र, डेटा आदि में डिकोड करता है।

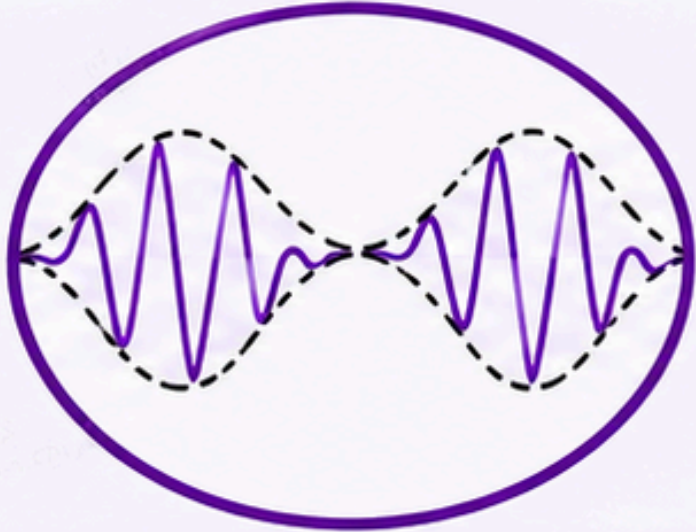


AMPLITUDE MODULATION (AM):

Change the height (amplitude) of the carrier wave according to the message.

आयाम मॉड्यूलेशन (AM):

संदेश के अनुसार वाहक तरंग की ऊँचाई (आयाम) बदलना।

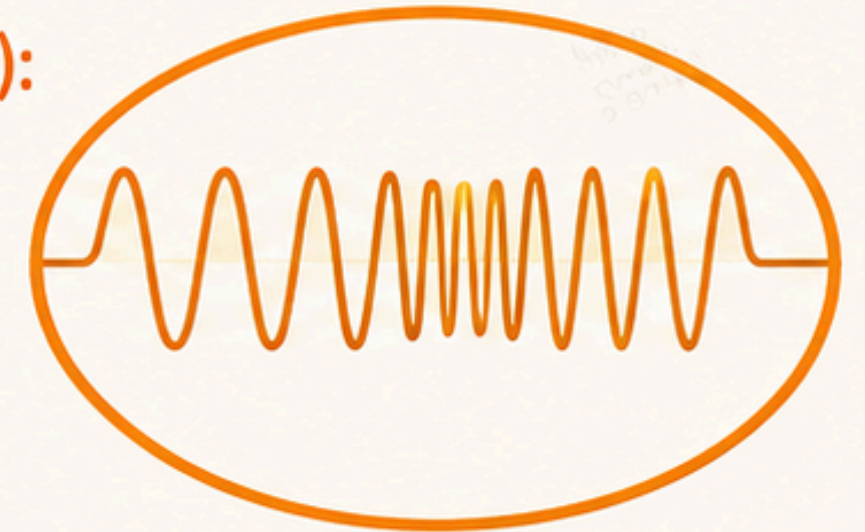


FREQUENCY MODULATION (FM):

Change the speed (frequency) of the carrier wave according to the message.

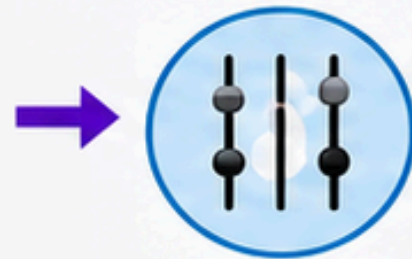
आवृत्ति मॉड्यूलेशन (FM):

संदेश के अनुसार वाहक तरंग की गति (आवृत्ति) बदलना।



Microphone converts sound to electrical signals.

माइक्रोफोन ध्वनि को विद्युत संकेतों में बदलता है।



Modulation combines signals with a carrier wave.

मॉड्यूलेशन संकेतों को वाहक तरंग के साथ मिलाता है।



Antenna sends out modulated signals as radio waves.

एंटीना मॉड्यूलेटेड संकेतों को रेडियो तरंगों के रूप में भेजता है।



Radio receiver captures the waves.

रेडियो रिसीवर तरंगों को कैचर करता है।



Speaker converts signals back to sound.

स्पीकर संकेतों को वापस ध्वनि में बदलता है।



Demodulation extracts original signals.

डीमॉड्यूलेशन मूल संकेतों को निकालता है।



AMPLITUDE MODULATION (आयाम मॉडुलन)



FREQUENCY MODULATION (आवृत्ति मॉडुलन)

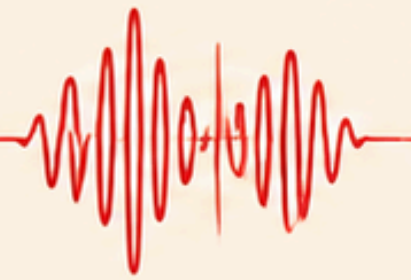


The first successful audio transmission was carried out in the mid-1870s

पहला सफल ऑडियो प्रसारण मध्य-1870 के दशक में किया गया था

Developed in 1930

1930 में विकसित किया गया

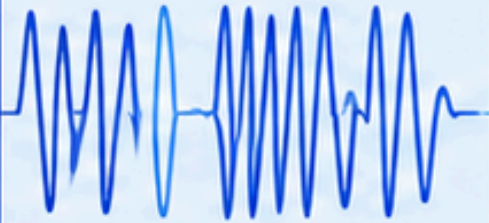


Frequency and phase remain the same; amplitude varies. The radio wave is called a carrier wave.

आवृत्ति और फेज समान रहते हैं; आयाम बदलता है। रेडियो तरंग को कैरियर वेव कहा जाता है।

Amplitude and phase remain the same; frequency varies. The radio wave is called a carrier wave

आयाम और फेज समान रहते हैं; आवृत्ति बदलती है। रेडियो तरंग को कैरियर वेव कहा जाता है



Has poor sound quality but can transmit longer distances

ध्वनि गुणवत्ता खराब होती है लेकिन लंबी दूरी तक प्रसारित कर सकता है

Has higher bandwidth with better sound quality

उच्च बैंडविडथ के साथ बेहतरीन ध्वनि गुणवत्ता होती है



The frequency range of AM radio varies from 535 to 1705 kHz

AM रेडियो की आवृत्ति सीमा 535 से 1705 kHz तक होती है

The frequency range of FM is 88 to 108 MHz in the higher spectrum

FM की आवृत्ति सीमा उच्च स्पेक्ट्रम में 88 से 108 MHz होती है



More susceptible to noise

शोर के प्रति अधिक संवेदनशील

Less susceptible to noise

शोर के प्रति कम संवेदनशील





Multimedia

(मल्टीमीडिया)

Multi + Media



It refers to the use of multiple forms of media to convey information or provide entertainment.

यह जानकारी देने या मनोरंजन प्रदान करने के लिए मीडिया के कई रूपों के उपयोग को संदर्भित करता है।



It encompasses the integration of text, audio, images, animations, video, and interactive content.

इसमें टेक्स्ट, ऑडियो, इमेज, एनिमेशन, वीडियो और इंटरैक्टिव कंटेंट का एकीकरण शामिल है।



The goal of multimedia is to enhance user experience and communication by engaging multiple senses and providing information in various formats.

मल्टीमीडिया का लक्ष्य कई इंद्रियों को शामिल करके यूजर अनुभव और संचार को बेहतर बनाना तथा विभिन्न प्रारूपों में जानकारी प्रदान करना है।



JRF Media Academy by Rohit

Components of Multimedia

(मल्टीमीडिया के घटक)

1



Text: Written words that provide information or tell a story. Text is a fundamental element of multimedia, used to deliver messages clearly and concisely.

टेक्स्ट: लिखे गए शब्द जो जानकारी प्रदान करते हैं या कहानी बताते हैं। टेक्स्ट मल्टीमीडिया का एक मूलभूत तत्व है, जिसका उपयोग संदेशों को स्पष्ट और संक्षेप में देने के लिए किया जाता है।

2



Audio: Sound elements, including music, voiceovers, and sound effects. Audio enhances the emotional impact and helps convey messages more effectively.

ऑडियो: ध्वनि तत्व, जैसे संगीत, वॉयसओवर और साउंड इफेक्ट्स। ऑडियो भावनात्मक प्रभाव को बढ़ाता है और संदेशों को अधिक प्रभावी तरीके से पहुंचाने में मदद करता है।

3



Images: Still pictures or photographs that complement the text and audio, providing visual representation and adding context.

इमेज: स्थिर चित्र या फोटो जो टेक्स्ट और ऑडियो के पूरक होते हैं, दृश्य representation प्रदान करते हैं और संदर्भ जोड़ते हैं।

4



Video: Moving images that combine visual and auditory elements to tell a story or provide information dynamically.

वीडियो: गतिशील छवियों जो दृश्य और श्रव्य तत्वों को मिलाकर कहानी कहने या जानकारी प्रदान करने का कार्य करती हैं।

5



Animations: Animated graphics or drawings that create the illusion of movement. Animations can be used to illustrate complex concepts or add visual interest.

एनिमेशन: एनिमेटेड ग्राफिक्स या चित्र जो गति का भ्रम पैदा करते हैं। एनिमेशन का उपयोग जटिल अवधारणाओं को समझाने या दृश्य आकर्षण जोड़ने के लिए किया जा सकता है।

6



Interactive Content: Elements that allow user interaction, such as hyperlinks, buttons, quizzes, and games. Interactive content engages users and makes the experience more immersive.

इंटरएक्टिव कंटेंट: ऐसे तत्व जो यूजर इंटरैक्शन की अनुभूति देते हैं, जैसे हाइपरलिंक्स, बटन, क्विज़ और गेम्स। इंटरएक्टिव कंटेंट यूजर्स को आकर्षित करता है और अनुभव को अधिक इमर्सिव बनाता है।



GRAPHIC DESIGN AND IMAGE EDITING

ग्राफिक डिज़ाइन और इमेज एडिटिंग

1. **Adobe Photoshop:** A powerful tool for image editing and graphic design.
2. **Adobe Illustrator:** Used for vector graphics and illustrations.
3. **CorelDRAW:** A graphic design software for vector illustration, layout, and more.
4. **GIMP (GNU Image Manipulation Program):** A free and open-source image editor.
5. **Lightroom:** Photo retouching and editing software

AUDIO EDITING

ऑडियो एडिटिंग



1. **Adobe Audition:** A professional audio editing software.
2. **Audacity:** A free, open-source, cross-platform audio software.
3. **FL Studio:** A complete software music production environment.
4. **GarageBand:** An easy-to-use music creation software for macOS.
5. **Sound Forge:** Audio Studio is a digital audio editing all-rounder. It's the perfect software for recording podcasts or audiobooks in high quality.
6. **Protools:** It is a digital audio workstation developed and released by Avid Technology for Microsoft Windows and macOS.
7. **Nuendo:** It is an advanced audio post-production solution.



VIDEO EDITING

वीडियो एडिटिंग

1. **Adobe Premiere Pro:** A professional video editing software.
2. **Final Cut Pro:** A professional video editing software for macOS.
3. **DaVinci Resolve:** A professional editing, colour correction, visual effects, and audio post-production software.
4. **iMovie:** An easy-to-use video editing software for macOS and iOS.
5. **Kinemaster:** Available on play store and IOS (Open Source)



JRF Media Academy by Rohit



JRF Media Academy by Rohit

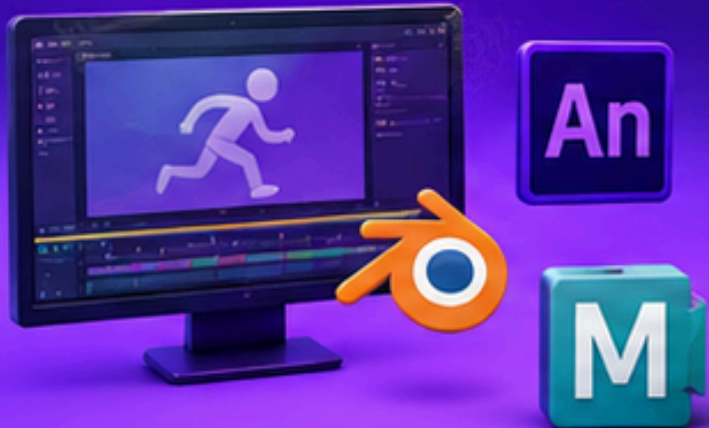
ANIMATION



1. Adobe Animate:
Used for creating vector animations.

2. Blender:
A free and open-source 3D animation suite.

3. Maya: A 3D animation, modeling, simulation, and rendering software.



DESKTOP PUBLISHING



1. Adobe InDesign:
A desktop publishing and typesetting software application.

2. QuarkXPress:
A desktop publishing software for creating and editing complex page layouts.

3. Scribus:
A free and open-source desktop publishing software.



WEB DESIGN AND DEVELOPMENT



1. Adobe Dreamweaver
2. WordPress
3. Sublime Text



WEB BROWSERS



Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, Safari, Vivaldi, Microsoft Edge



OPERATING SYSTEMS



Windows, macOS, and Linux



5 GENERATIONS OF COMPUTERS

1 1940's-1956

1st Generation

Vacuum Tubes Based

प्रथम पीढ़ी (वैक्यूम ट्यूब आधारित)

- These computers were large, slow, and used magnetic tapes and drums for memory.
- They were programmed using machine language and only had paper tape and punched cards as input and output devices.
- Examples include the UNIVAC1, ENIAC, IBM 701, and IBM 650.
- ये कंप्यूटर बड़े, धीमे और मैग्नेटिक टेप और ड्रम का उपयोग मेमोरी के लिए करते थे।
- इन्हें मशीन भाषा का उपयोग करके प्रोग्राम किया जाता था और इनपुट तथा आउटपुट के लिए केवल पेपर टेप और पंच कार्ड होते थे।
- उदाहरण: UNIVAC1, ENIAC, IBM 701, और IBM 650।



2 1956-1963

2nd Generation

Based on transistors

द्वितीय पीढ़ी (ट्रांजिस्टर आधारित)

- Transistors replaced vacuum tubes, making computers smaller, faster, and more energy-efficient. Magnetic core memory replaced magnetic drums.
- Examples: IBM 7094, UNIVAC 1108.
- ट्रांजिस्टर ने वैक्यूम ट्यूब को बदल दिया, जिससे कंप्यूटर छोटे, तेज और अधिक उर्जा-कुशल हो गए। मैग्नेटिक कोर मेमोरी ने मैग्नेटिक ड्रम को बदल दिया।
- उदाहरण: IBM 7094, UNIVAC 1108।



3 1964- 1971

3rd Generation

Integrated Circuits

तृतीय पीढ़ी (इंटीग्रेटेड सर्किट)

- Invention of integrated circuits (ICs) allowed for the miniaturization of computer components.
- Introduced operating systems and more sophisticated high-level programming languages.
- Multi-tasking and multi-user capabilities became common.
- Computers became more accessible to businesses and universities.
- इंटीग्रेटेड सर्किट (ICs) के आविष्कार ने कंप्यूटर घटकों को छोटा किया।
- ऑपरेटिंग सिस्टम और उन्नत उच्च-स्तरीय प्रोग्रामिंग भाषाएँ आईं।
- मल्टी-टास्किंग और मल्टी-यूजर क्षमताएँ आम हुईं।
- कंप्यूटर व्यवसायों और विश्वविद्यालयों के लिए अधिक सुलभ हुए।



4 1971- Present

4th Generation

Microprocessors

चतुर्थ पीढ़ी (माइक्रोप्रोसेसर)

- The development of the microprocessor, a single chip that contains all the essential components of a CPU, marked the fourth generation. This allowed for the creation of personal computers (PCs).
- माइक्रोप्रोसेसर के विकास, एक ही चिप जिसमें CPU के सभी आवश्यक घटक होते हैं, ने चौथी पीढ़ी की शुरुआत की। इससे पर्सनल कंप्यूटर (PCs) का निर्माण संभव हुआ।



5 1980's

5th Generation

Artificial Intelligence

पंचम पीढ़ी (कृत्रिम बुद्धिमत्ता)

- The fifth generation is characterized by advancements in artificial intelligence (AI), machine learning, and quantum computing.
- Computers are becoming more autonomous, capable of learning, and processing large amounts of data quickly.
- Examples: IBM Watson, Google's AlphaGo.
- Potential for breakthroughs in fields like robotics, natural language understanding, and quantum computing.
- पाँचवीं पीढ़ी कृत्रिम बुद्धिमत्ता (AI), मशीन लर्निंग और क्वांटम कंप्यूटिंग में प्रगति से परिभाषित है।
- कंप्यूटर अधिक स्वायत्त, सीखने में सक्षम और बड़ी मात्रा में डेटा को तेजी से प्रोसेस करने में सक्षम हो रहे हैं।
- उदाहरण: IBM Watson, Google's AlphaGo.
- रोबोटिक्स, प्राकृतिक भाषा समझ और क्वांटम कंप्यूटिंग जैसे क्षेत्रों में बड़ी सफलता की संभावना।



The Five Generations of Computers

कंप्यूटर की पाँच पीढ़ियाँ

1 First Generation: Vacuum Tubes. | प्रथम पीढ़ी: वैक्यूम ट्यूब

2 Second Generation: Transistors. (they were lighter than the first generation) | द्वितीय पीढ़ी: ट्रांजिस्टर (ये प्रथम पीढ़ी से हल्के थे)

3 Third Generation: Integrated Circuits and magnetic disks | तृतीय पीढ़ी: इंटीग्रेटेड सर्किट और मैग्नेटिक डिस्क

4 Fourth Generation: Microprocessors. | चतुर्थ पीढ़ी: माइक्रोप्रोसेसर

5 Fifth Generation: Artificial Intelligence | पंचम पीढ़ी: कृत्रिम बुद्धिमत्ता



JRF Media Academy by Rohit

HISTORICAL EVOLUTION OF ICT

Between 4000 B.C.-3000 B.C

Invention of Writing Systems

लेखन प्रणालियों का आविष्कार

Earliest forms of writing, such as cuneiform in Mesopotamia and hieroglyphics in Egypt.

लेखन के प्रारंभिक रूप, जैसे मेसोपोटामिया की कीलाकार लिपि और मिस्र की चित्रलिपि।



1440s

Invention of the Printing Press

मुद्रण यंत्र का आविष्कार

Johannes Gutenberg's printing press revolutionizes mass communication by enabling the mass production of books.

जोहान्स गुटेनबर्ग के मुद्रण यंत्र ने पुस्तकों के बड़े पैमाने पर उत्पादन को संभव बनाया।



1830

Invention of the Telegraph

टेलीग्राफ का आविष्कार

Samuel Morse invents the telegraph, enabling long-distance communication via coded messages.

सैमुएल मॉर्स ने टेलीग्राफ का आविष्कार किया, जिससे कोडित संदेशों के माध्यम से दूरस्थ संचार संभव हुआ।



1876

Invention of the Telephone

टेलीफोन का आविष्कार

Alexander Graham Bell invents the telephone, allowing real-time voice communication over wires.

अलेक्जेंडर ग्राहम बेल ने टेलीफोन का आविष्कार किया, जिससे तारों के माध्यम से वास्तविक समय में आवाज़ संचार संभव हुआ।



1877

Invention of the Phonograph

फोनोग्राफ का आविष्कार

Thomas Edison invents the phonograph, the first device for recording and reproducing sound.

थॉमस एडिसन ने फोनोग्राफ का आविष्कार किया, जो ध्वनि रिकॉर्ड करने और पुनरुत्पन्न करने वाला पहला उपकरण था।



1895

Invention of the Cinematograph

सिनेमैटोग्राफ का आविष्कार

The Lumière brothers developed the cinematograph, an early motion picture camera and projector, marking the birth of cinema.

ल्युमियर भाईयों ने सिनेमैटोग्राफ का विकास किया, जो चलती तस्वीरें लेने और दिखाने वाला प्रारंभिक उपकरण था, जिससे सिनेमा की शुरुआत हुई।



1920s

Development of Radio Broadcasting

रेडियो प्रसारण का विकास

Radio became a popular mass communication medium, with regular broadcasts beginning in the 1920s.

रेडियो एक लोकप्रिय जनसंचार माध्यम बन गया, और 1920 के दशक में नियमित प्रसारण शुरू हुए।



1927

First Television Broadcast

पहला टेलीविजन प्रसारण

- John Logie Baird gave the world's first demonstration of Television.

जॉन लोगी बेयर्ड ने टेलीविजन का पहला प्रदर्शन किया।

- Philo Farnsworth makes the first successful long-distance television transmission.

फिलो फर्न्सवर्थ ने पहली सफल लंबे दूरी की टेलीविजन ट्रांसमिशन की।



JRF Media Academy by Rohit

1945

First Generation Computer Development of ENIAC

- The ENIAC, one of the first general-purpose computers, is completed, marking a significant milestone in computing.
- First-Generation Computers These computers were large and slow and used magnetic tapes and drums for memory.
- Based on vacuum tubes

प्रथम पीढ़ी कंप्यूटर ENIAC का विकास

- ENIAC, पहले सामान्य-उद्देश्य कंप्यूटरों में से एक, मिससूरी, युनाइटेड स्टेट्स, पूरा हुआ, जिसे कंप्यूटरों में एकमात्र या सैल्युलर में एक महत्वपूर्ण मील का पत्थर स्थापित किया।
- प्रथम पीढ़ी के कंप्यूटर बड़े और धीमे थे और मेमोरी के लिए मेग्नेटिक टेप और ड्रम का उपयोग करते थे।
- वैक्यूम ट्यूब पर आधारित



1947

Invention of the Transistor

Bell Labs invents the transistor, leading to smaller and more efficient electronic devices.

ट्रांजिस्टर का आविष्कार

बेल लैब्स ने ट्रांजिस्टर का आविष्कार किया, जिससे छोटे और अधिक कुशल इलेक्ट्रॉनिक उपकरण संभव हुए।



1951

UNIVAC I

- First commercial computer.
- It used Magnetic tape for storage.



UNIVAC I

- पहला व्यावसायिक कंप्यूटर।
- इसमें स्टोरेज के लिए मैग्नेटिक टेप का उपयोग किया गया।

1956

Hard Drive

The first commercial hard disk drive (HDD), the IBM 350 RAMAC, was invented and shipped in June 1956.

हार्ड ड्राइव

पहली व्यावसायिक हार्ड डिस्क ड्राइव (HDD), IBM 350 RAMAC, का आविष्कार हुआ और इसे जून 1956 में भेजा गया।



1957

Sputnik

Sputnik 1 was the first artificial Earth satellite. It was launched into an elliptical low Earth orbit by the Soviet Union on 4 October 1957.

स्पुतनिक

स्पुतनिक 1 पहला कृत्रिम पृथ्वी उपग्रह था। इसे सोवियत संघ द्वारा 4 अक्टूबर 1957 को पृथ्वी की दीर्घवृत्ताकार निचली कक्षा में प्रक्षेपित किया गया था।



1969

ARPANET

Foundation of Internet

ARPANET was the first wide-area packet-switched network with distributed control and one of the first computer networks to use the TCP/IP protocol suite.

ARPANET इंटरनेट की नींव

ARPANET पहला व्यापक पैकेट-स्विचिंग नेटवर्क था, जिसमें वितरित नियंत्रण था और यह TCP/IP प्रोटोकॉल सूट का उपयोग करने वाले पहले कंप्यूटर नेटवर्कों में से एक था।



1971

Floppy Disk

IBM introduces the floppy disk for data storage, marking a shift towards portable storage media.

फ्लॉपी डिस्क

IBM ने डेटा स्टोरेज के लिए फ्लॉपी डिस्क पेश की, जिससे पोर्टेबल स्टोरेज मीडिया की ओर बदलाव आया।



1977

VHS

The VHS format for home video recording is introduced, revolutionizing the home entertainment industry.

VHS

होम वीडियो रिकॉर्डिंग के लिए VHS प्रारूप की शुरुआत हुई, जिसने होम एंटरटेनमेंट उद्योग में क्रांति ला दी।



HISTORICAL EVOLUTION OF ICT

1979

Compact Disc (CD) कॉम्पैक्ट डिस्क (CD)

The CD, developed by Sony and Philips, revolutionizes music storage with its digital format.

CD को सोनी और फिलिप्स द्वारा विकसित किया गया, जिसने अपने डिजिटल फॉर्मेट के साथ संगीत संग्रह में क्रांति ला दी।



1989

World Wide Web वर्ल्ड वाइड वेब

Tim Berners-Lee invents the World Wide Web, making the internet accessible to the general public.

टिम बर्नर्स-ली ने वर्ल्ड वाइड वेब का आविष्कार किया, जिससे इंटरनेट सार्वजनिक के लिए सुलभ हुआ।



1990

First Web Browser पहला वेब ब्राउज़र

The first web browser is released, allowing users to access the World Wide Web.

पहला वेब ब्राउज़र रिलीज़ हुआ, जिससे उपयोगकर्ताओं ने वर्ल्ड वाइड वेब को एक्सेस करना शुरू किया।



1996

DVD डीवीडी

DVDs combine the quality of CDs with the capacity for storing video, becoming the standard for digital video.

डीवीडी ने सीडी की गुणवत्ता और वीडियो स्टोरेज क्षमता को जोड़ा, और डिजिटल वीडियो का मानक बन गया।



2000's

Rise of Social Media Platforms सोशल मीडिया प्लेटफॉर्म का उदय

- Platforms like Facebook (2004) and YouTube (2005) change how people share and consume media globally.
- फेसबुक (2004) और यूट्यूब (2005) जैसे प्लेटफॉर्म ने वैश्विक स्तर पर मीडिया साझा करने और उपभोग करने के तरीके को बदल दिया।



2005

Blu-ray Disc ब्लू-रे डिस्क

- Blu-ray Disc (BD) was invented in 2005 and released worldwide on June 20, 2006.
- The digital optical disc data storage format was designed to replace the DVD format and could store several hours of high-definition video (HDTV 720p and 1080p).
- ब्लू-रे डिस्क (BD) का आविष्कार 2005 में हुआ और 20 जून, 2006 को इसे विश्वभर में जारी किया गया।
- यह डिजिटल ऑप्टिकल डिस्क डेटा स्टोरेज फॉर्मेट DVD फॉर्मेट को बदलने के लिए बनाया गया था और इसमें कई घंटों का हाई-डेफिनिशन वीडियो (HDTV 720p और 1080p) स्टोर किया जा सकता है।



2010

Proliferation of Streaming Services स्ट्रीमिंग सेवाओं का विस्तार

- YouTube was the first popular video-streaming site, founded in 2005.
- यूट्यूब 2005 में स्थापित पहली लोकप्रिय वीडियो-स्ट्रीमिंग साइट थी।



JRF Media Academy by Rohit

1 Harold Innis published the work
हेराल्ड इनिस ने निम्नलिखित में से कौन-सा कार्य प्रकाशित किया

(A) Mass Communication Theory
जनसंचार सिद्धांत

(B) Introduction to Mass Media
जन मीडिया का परिचय

(C) Power Elite
शक्ति अभिजात्य

(D) **The Bias of Communication**
संचार का पूर्वाग्रह



3 Q. Automation is critical to make online media :
ऑनलाइन मीडिया को बनाने के लिए ऑटोमेशन महत्वपूर्ण है :

(A) Convertible परिवर्तनीय

(B) **Personalised** व्यक्तिगत



(C) Traceable अनुसरणीय

(D) Impersonal अव्यक्तिगत



5 Meta is a new name of _____
मेटा एक नया नाम है _____

1. Twitter ट्विटर

2. **Facebook** फेसबुक



3. Linked-In लिंकड-इन

4. Instagram इंस्टाग्राम

 **Meta**



2 With which technology Robot and Smart Machines are working?
किस तकनीक की मदद से रोबोट और स्मार्ट मशीनें काम कर रही हैं?

1. Industry 3.0 technology
इंडस्ट्री 3.0 तकनीक

2. Industry 4.0 technology
इंडस्ट्री 4.0 तकनीक

3. **Industry 5.0 technology**
इंडस्ट्री 5.0 तकनीक



4. Industry 6.0 technology
इंडस्ट्री 6.0 तकनीक



4 A Metaphoric abstraction for the online world of computer network, especially the Internet is:
कंप्यूटर नेटवर्क की ऑनलाइन दुनिया के लिए, विशेष रूप से इंटरनेट के लिए, रूपकात्मक अमूर्तता है:

1. **Cyberspace** साइबरस्पेस



2. Cyber security साइबर सुरक्षा

3. Cyber Booting साइबर बूटिंग

4. Cybernetics साइबरनेटिक्स



6 Who coined the term cyberspace?
साइबरस्पेस शब्द किसने दिया?

1. Michael Eisner माइकल आइज़नर

2. **William Gibson** विलियम गिब्सन



3. G. Dominik जी. डोमिनिक

4. Lehman Hilzig लेहमैन हिलज़िग



JRF Media Academy by Rohit

JRF Media Academy by Rohit

1 Features of web 3.0 are वेब 3.0 की विशेषताएँ हैं

- A. Social Networking
सोशल नेटवर्किंग
- B. AI
एआई
- C. Metaverse Worlds
मेटावर्स वर्ल्ड्स
- D. Centralized
सेंट्रलाइज्ड
- E. Decentralized
डिसेंट्रलाइज्ड



Choose the correct answer from the options given below:
नीचे दिए गए विकल्पों में से सही उत्तर चुनें:

1. A, B and D only
केवल A, B और D
2. A, B and C only
केवल A, B और C
3. B, C and E only
केवल B, C और E
4. B, C and D only
केवल B, C और D



2 Cloud computing is a system delivering different types of services over क्लाउड कंप्यूटिंग एक सिस्टम है जो निम्न के माध्यम से विभिन्न प्रकार की सेवाएँ प्रदान करता है

- 1 The Internet
द इंटरनेट
- 2 The non-commercial space
द नॉन-कमर्शियल स्पेस
- 3 Identified networks of telephone
आइडेंटिफाइड नेटवर्क्स ऑफ टेलीफोन
- 4 Public corporation's non-cyber platforms
पब्लिक कॉर्पोरेशन के नॉन-साइबर प्लेटफार्स



3 The term 'broadcasting' was borrowed from 'ब्रॉडकास्टिंग' शब्द किससे उधार लिया गया है

- A Radio
रेडियो
- B Television
टेलीविजन
- C Agriculture
कृषि
- D Banking
बैंकिंग



4 ----- is a simultaneous real-time distribution of any media. ----- किसी भी मीडिया का समकालिक रियल-टाइम वितरण है।



- A Networking
नेटवर्किंग
- B Broadcasting
ब्रॉडकास्टिंग
- C Protocol
प्रोटोकॉल
- D Transferring
ट्रांसफरिंग



5 In frequency modulation फ्रीक्वेंसी मॉड्यूलेशन में

- A Frequency of carrier wave varies according to the frequency of signal.
कैरियर वेव की आवृत्ति, सिग्नल की आवृत्ति के अनुसार बदलती है।
- B Frequency of carrier wave varies according to the amplitude of the signal.
कैरियर वेव की आवृत्ति, सिग्नल के आयाम के अनुसार बदलती है।
- C Frequency of signal varies according to the amplitude of carrier wave.
सिग्नल की आवृत्ति, कैरियर वेव के आयाम के अनुसार बदलती है।
- D Frequency of signal varies according to the frequency of carrier wave.
सिग्नल की आवृत्ति, कैरियर वेव की आवृत्ति के अनुसार बदलती है।



1 Which of the following is NOT Video software:
निम्नलिखित में से कौन वीडियो सॉफ्टवेयर नहीं है:

(A) final cut pro

(B) permier pro

(C) Pinnacle

(D) Protools



2 Identify the software that is not applied for the page layout of magazines or newspapers.
पत्रिकाओं या समाचार पत्रों के पेज लेआउट के लिए कौन सा सॉफ्टवेयर उपयोग में नहीं लाया जाता है।

(A) InDesign

(B) PageMaker

(C) QuarkExpress

(D) Protocol



3 Choose the correct option from the following:
निम्नलिखित में से सही विकल्प चुनें:

List-1
(Software)

List-11
(Usage in media)

(A) InDesign

(i) Photo editing

(B) Lightroom

(ii) Websites development

(c) Dream weaver

(iii) Audio editing

(d) Nuendo

(iv) Newspaper designing

(C) (iv), (i), (ii), (iii)



4 Select the events associated with the development of computer on the basis of factual position.
तथ्यात्मक स्थिति के आधार पर कंप्यूटर के विकास से जुड़े घटनाओं का चयन करें।

- A. Computer was first made by using vacuum tube circuit (1951-58).
- B. Second generation computer was comparative by heavier and occupied work space (1959-1964).
- C. In third generation computer magnetic disk was used as secondary storage (1965-71).
- D. In fourth generation, the size of computer became very large (1972-1985).
- E. Modern time computers have been made lighter and portable with the help of using organic chip (1986 to till date).

Choose the most appropriate answer from the options given below:
दिए गए विकल्पों में से सबसे उपयुक्त उत्तर चुनें:

1. B and D only

2. A, C only



3. C and E only

4. C, D only



5 Digital Video discs (DVDs), which combine the quality and durability of CDs with the popularity of Videotapes, are introduced in)
डिजिटल वीडियो डिस्क (DVDs), जो CDs की गुणवत्ता और Videotapes की लोकप्रियता को मिलाकर प्रस्तुत किये गए थे, किस वर्ष में शुरू की गईं?

1. 1976

2. 1996



3. 2006

4. 2016



6 When was the first web browser released in the world? (December 2023)
पहला वेब ब्राउज़र दुनिया में कब रिलीज हुआ था?

1. 1990



2. 1991

3. 1992

4. 1995



7 Meta is a new name of _____
Meta एक नया नाम है _____ का

1. Twitter

2. Facebook



3. Linked-In

4. Instagram

Meta



8 Who coined the term cyberspace?
साइबरस्पेस शब्द किसने दिया?

1. Michael Eisner

2. William Gibson



3. G. Dominik

4. Lehman Hilzig



(A) Mass Communication Theory
जनसंचार सिद्धांत



(B) Introduction to Mass Media
जन मीडिया का परिचय



(C) Power Elite
शक्ति अभिजात्य



(D) The Bias of Communication
संचार का पूर्वाग्रह



JRF Media Academy by Rohit