

THE EVOLUTION OF COMMUNICATION

JRF Media Academy by Rohit



CAVE PAINTINGS &
STONE CARVINGS
30,000 BCE
गुफा चित्रकला और
पत्थर की नक्काशी
30,000 BCE



MARATHON MAN
530 BCE
मैरेथॉन धावक
530 BCE



TELEPHONE
1876
टेलीफोन
1876



1927 TELEVISION
BROADCAST
1927 टेलीविजन
प्रसारण

INSTANT MESSAGING
1997
इंस्टेंट मैसेजिंग
1997



BLOGGING
1999
ब्लॉगिंग
1999



FACEBOOK
2004
फेसबुक
2004

COMMON ERA
ईसा पश्चात काल



CARRIER PIGEONS
776 BCE
कबूतर संदेशवाहक
776 BCE



TELEGRAPH
1840
टेलीग्राफ
1840



RADIO SIGNAL
1902
रेडियो सिग्नल
1902



WORLD WIDE WEB
1994
वर्ल्ड बाइड वेब
1994

INTERNET
1969
इंटरनेट
1969



TWITTER
2006
ट्विटर
2006

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



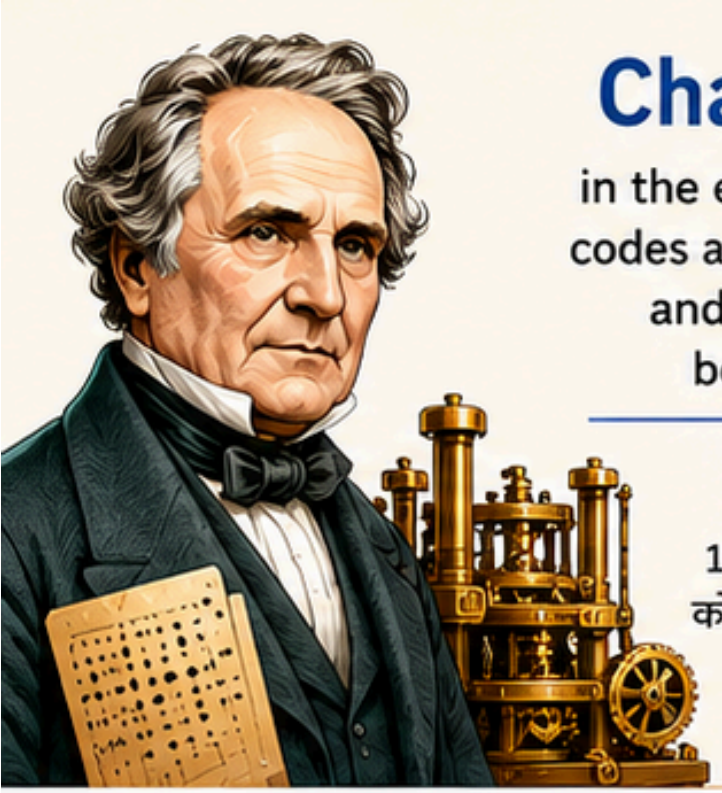
MASS COMMUNICATION
PAPER 2

FULL COURSE



UGC-NET by **Rohit**

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

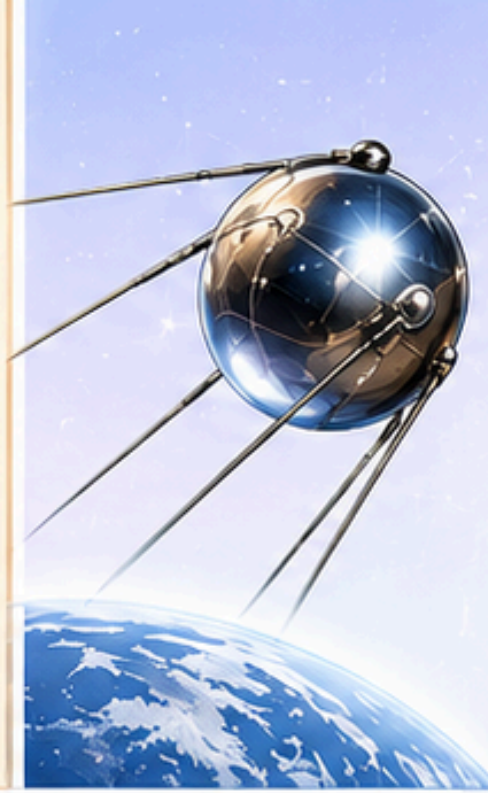


Charles Babbage

in the early 1800s, conceptualised codes and information by machines and Invention of computer between 1833 to 1871

चार्ल्स बैबेज

1800 के शुरुआती वर्षों में, मशीनों द्वारा कोड और जानकारी की अवधारणा की और 1833 से 1871 के बीच कंप्यूटर का आविष्कार किया।



1957

The Sputnik

The Soviet Union launched the world's first manmade satellite into orbit.

स्पुतनिक

सोवियत संघ ने दुनिया का पहला मानव निर्मित उपग्रह कक्षा में भेजा।



1969

ARPANET

Advanced Research Projects Agency Network

एआरपीएनेट

एडवांस्ड रिसर्च प्रोजेक्ट्स एजेंसी नेटवर्क



- ARPANet delivered its first message: a "node-to-node" communication from one computer to another.
- The message—"LOGIN"—was short and simple, but it crashed the fledgling ARPA network anyway.
- The Stanford computer only received the note's first two letters.
- एआरपीएनेट ने पहला संदेश भेजा: एक कंप्यूटर से दूसरे कंप्यूटर तक "नोड-टू-नोड" संचार।
- संदेश—"LOGIN"—छोटा और सरल था, लेकिन फिर भी इसने नव-नए एआरपीए नेटवर्क को क्रैश कर दिया।
- स्टैनफोर्ड कंप्यूटर को संदेश के केवल पहले दो अक्षर ही मिले।

1969

in 1969, ARPANET was developed by the Defence Advanced Research Projects Agency (DARPA)

1969 में, एआरपीएनेट का विकास डिफेंस एडवांस्ड रिसर्च प्रोजेक्ट्स एजेंसी (DARPA) द्वारा किया गया।

Floppy Disk

introduced by IBM in 1971

फ्लॉपी डिस्क

1971 में IBM द्वारा परिचित कराया गया।



1972

MAGNAVOX ODYSSEY

FIRST GAMING CONSOLE

मैग्नावॉक्स ओडिसी पहला गेमिंग कंसोल



1974

ISP

INTERNET SERVICE PROVIDER

An ISP (internet service provider) is a company that provides individuals and organizations access to the internet and other related services.



आईएसपी

इंटरनेट सर्विस प्रोवाइडर

आईएसपी (इंटरनेट सर्विस प्रोवाइडर) एक कंपनी है जो व्यक्तियों और संगठनों को इंटरनेट और अन्य संबंधित सेवाओं तक पहुंच प्रदान करती है।



JRF Media Academy by Rohit

1975

Microsoft

FOUNDED BY BILL GATES

बिल गेट्स द्वारा स्थापित



1979

FIRST CELLULAR PHONE

STARTED IN JAPAN

पहला सेलुलर फोन
जापान में शुरू हुआ



1989

WWW

Launched by
Tim Berners Lee

टिम बर्नर्स ली द्वारा लॉन्च किया गया



WWW



An internet that was not simply a way to send files from one place to another but was itself a "web" of information that anyone on the Internet could retrieve.

एक इंटरनेट जो केवल एक स्थान से दूसरे स्थान पर फाइलें भेजने का तरीका नहीं था, बल्कि यह स्वयं जानकारी का एक "वेब" था जिसे इंटरनेट पर कोई भी प्राप्त कर सकता था।



The idea was to merge the evolving technologies of computers, hypertext into a powerful global Information system

विचार उभरती हुई कंप्यूटर, हाइपरटेक्स्ट तकनीकों को एक शक्तिशाली वैश्विक सूचना प्रणाली में विलय करना था

1994



The US government released control of the Internet

अमेरिकी सरकार ने इंटरनेट पर से नियंत्रण हटा लिया

the World Wide Web (WWW) was brought in for public use which changed the media landscape considerably

वर्ल्ड वाइड वेब (WWW) को सार्वजनिक उपयोग के लिए लाया गया, जिससे मीडिया परिदृश्य में काफी बदलाव आया

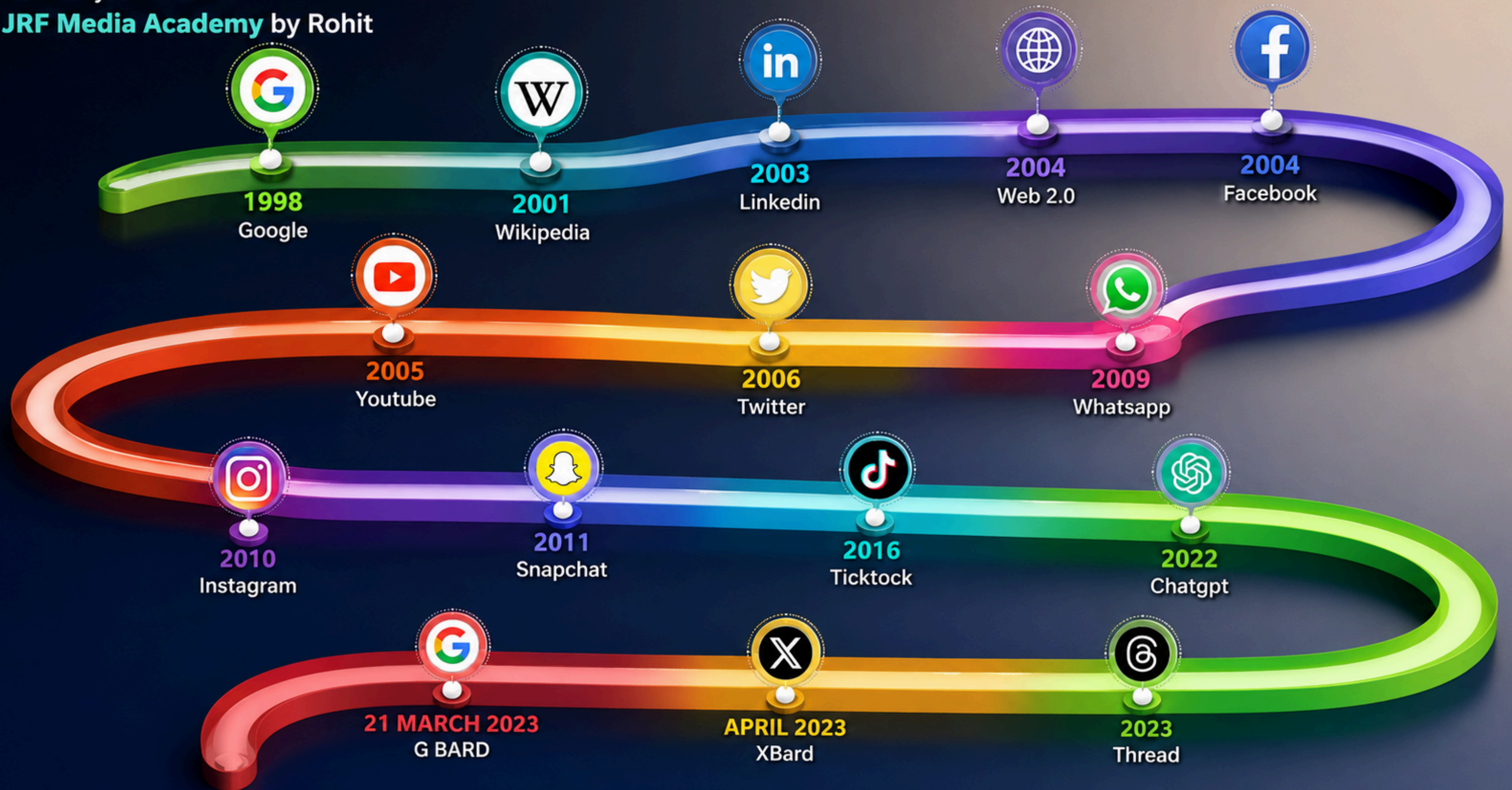


JRF Media Academy by Rohit

New Media Time Line

New Project Timeline

JRF Media Academy by Rohit



1998

Google

Google was founded on September 4, 1998, by American computer scientists Larry Page and Sergey Brin while they were PhD students at Stanford University in California.

गूगल की स्थापना 4 सितंबर, 1998 को अमेरिकी कंप्यूटर वैज्ञानिक लैरी पेज और सर्गेई ब्रिन ने की थी, जब वे कैलिफोर्निया स्थित स्टैनफोर्ड विश्वविद्यालय में पीएचडी छात्र थे।



2001

Wikipedia

Wikipedia was launched on January 15, 2001 as a single English-language edition at www.wikipedia.com

विकिपीडिया को 15 जनवरी, 2001 को www.wikipedia.com पर एकल अंग्रेजी-भाषा संस्करण के रूप में लॉन्च किया गया था।



2004

Web 2.0

Web 2.0 describes the current state of the internet, which has more user-generated content and usability for end-users compared to its earlier incarnation

वेब 2.0 इंटरनेट की वर्तमान स्थिति को वर्णित करता है, जिसमें पहले के संस्करण की तुलना में अधिक उपयोगकर्ता-निर्मित सामग्री और अंतिम उपयोगकर्ताओं के लिए अधिक उपयोगिता है।



JRF Media Academy by Rohit

2004

Facebook

Facebook is a social networking service originally launched as TheFacebook on February 4, 2004, before changing its name to simply Facebook in August 2005.

फेसबुक एक सोशल नेटवर्किंग सेवा है, जिसे मूल रूप से 4 फरवरी, 2004 को TheFacebook के रूप में लॉन्च किया गया था, बाद में इसका नाम बदलकर अगस्त 2005 में केवल फेसबुक कर दिया गया।



2005

Youtube

YouTube is an online video sharing and social media platform headquartered in San Bruno, California, United States. Accessible worldwide, it was launched on February 14, 2005. It is owned by Google and is the second most visited website in the world, after Google Search.

YouTube एक ऑनलाइन वीडियो साझा करने और सोशल मीडिया प्लेटफॉर्म है जिसका मुख्यालय सैन ब्रूनो, कैलिफोर्निया, संयुक्त राज्य अमेरिका में है। यह दुनिया भर में सुलभ है, और 14 फरवरी, 2005 को लॉन्च किया गया था। यह Google के स्वामित्व में है और Google सर्च के बाद दुनिया की दूसरी सबसे अधिक देखी जाने वाली वेबसाइट है।



2006

Twitter

- Twitter was created in March 2006 by Jack Dorsey, Noah Glass, Biz Stone, and Evan Williams.
- In April 2023, Twitter merged with X Holdings and ceased to be an independent company, becoming a part of **X Corp**



- ट्विटर की स्थापना मार्च 2006 में जैक डोर्सी, नोआ ग्लास, बिज स्टोन और इवान विलियम्स ने की थी।
- अप्रैल 2023 में ट्विटर का X Holdings के साथ विलय हो गया और यह एक स्वायत्त कंपनी के रूप में समाप्त हो गई, X Corp का हिस्सा बन गई।

2009

Whatsapp

- WhatsApp (officially WhatsApp Messenger) is a freeware, cross-platform, centralized instant messaging (IM) and voice-over-IP (VoIP) service owned by United States tech conglomerate **Meta Platforms**. It allows users to send text, voice messages and video messages, make voice and video calls, and share images, documents, user locations, and other content



- WhatsApp (आधिकारिक तौर पर WhatsApp Messenger) एक फ्रीवेयर, क्रॉस-प्लेटफॉर्म, केंद्रीकृत तत्काल संदेश (IM) और वॉइस-ओवर-IP (VoIP) सेवा है, जो संयुक्त राज्य अमेरिका की टेक कंपनी **Meta Platforms** के स्वामित्व में है। यह उपयोगकर्ताओं को टेक्स्ट, वॉइस मैसेज और वीडियो मैसेज भेजने, वॉइस और वीडियो कॉल करने, और इमेज, डॉक्यूमेंट, यूजर लोकेशन और अन्य कंटेंट साझा करने की अनुमति देता है।



JRF Media Academy by Rohit

2010

Instagram

- Instagram was launched on Oct. 6, 2010
- It is a photo and video sharing social networking service owned by American company **Meta Platforms**.



- इंस्टाग्राम को 6 अक्टूबर 2010 को लॉन्च किया गया था।
- यह एक फोटो और वीडियो शेयरिंग सोशल नेटवर्किंग सेवा है, जो अमेरिकी कंपनी **Meta Platforms** के स्वामित्व में है।

2011

Snapchat

- Snap Inc. is an American camera and social media company, founded on **September 16, 2011**

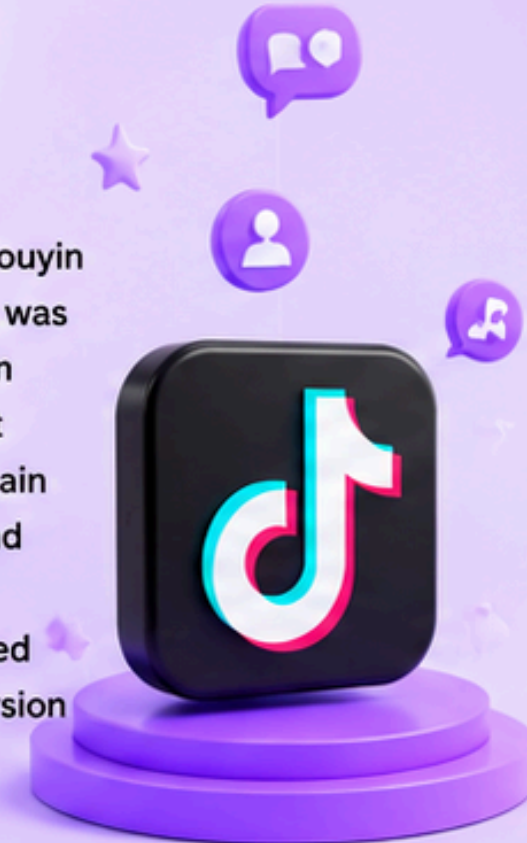


- Snap Inc. एक अमेरिकी कैमरा और सोशल मीडिया कंपनी है, जिसकी स्थापना 16 सितंबर 2011 को हुई थी।

2016

Tick Tock

- TikTok, known as Douyin in its home market, was launched in China in **September 2016**. It quickly started to gain traction in China and parent company **ByteDance** launched an international version the following year.



- TikTok, जिसे इसके घरेलू बाजार में **Douyin** के नाम से जाना जाता है, को **सितंबर 2016** में चीन में लॉन्च किया गया था। इसने तेजी से चीन में लोकप्रियता हासिल की और मूल कंपनी **ByteDance** ने अगले वर्ष अंतरराष्ट्रीय संस्करण लॉन्च किया।

ICT

It refers to the integration of information and communication technologies to manage and process information. It involves the use of hardware, software, telecommunications, and various digital technologies to handle and exchange data, enabling individuals and organizations to access, share, and utilize information more efficiently.

ICT सूचना और संचार प्रौद्योगिकियों के एकीकरण को संदर्भित करता है जो सूचना को प्रबंधित और प्रसंस्करण में मदद करता है। इसमें हार्डवेयर, सॉफ्टवेयर, दूरसंचार और विभिन्न डिजिटल तकनीकों का उपयोग शामिल है जो डेटा को संभालने, आदान-प्रदान करने, साझा करने में सक्षम बनाता है, जिसे व्यक्ति और संगठन सूचना तक अधिक कुशलता से पहुँच सकते हैं और उसका उपयोग कर सकते हैं।

ICT has made the world smaller by enabling global connectivity

that allows people to communicate across continents in real time, fostering cultural exchange and global understanding.

ICT ने वैश्विक कनेक्टिविटी को सक्षम करके दुनिया को छोटा बना दिया है, जिससे लोग वास्तविक समय में महाद्वीपों के पार संवाद कर सकते हैं, सांस्कृतिक आदान-प्रदान को बढ़ावा मिलता है और वैश्विक समझ मजबूत होती है।



ICT Revolution

- The ICT (Information and Communication Technology) revolution began in the 1970s and refers to the rapid innovations in ICTs that disrupted business and economic models. These innovations include:

ICT (सूचना और संचार प्रौद्योगिकी) क्रांति 1970 के दशक में शुरू हुई और यह उन तेज़ नवाचारों को संदर्भित करती है जिन्होंने व्यापार और आर्थिक मॉडलों को बदल दिया। इन नवाचारों में शामिल हैं:

- 1 Convergence between computing and telecommunication
कंप्यूटिंग और दूरसंचार के बीच अभिसरण



- 2 Convergence between text, images, voice, and sound
पाठ, छवियों, आवाज़ और ध्वनि के बीच अभिसरण

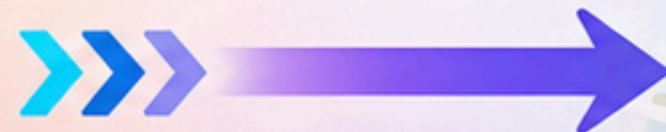


- 3 Convergence in the ways information is delivered
जानकारी वितरित करने के तरीकों में अभिसरण



ICT has led to the transition from Fordism to Post Fordism

ICT ने फ़ोर्डवाद से पोस्ट फ़ोर्डवाद में परिवर्तन की दिशा में महत्वपूर्ण भूमिका निभाई है।



JRF Media
Academy by Rohit

What are the Components of an ICT System?

आईसीटी सिस्टम के घटक क्या हैं?

- 1**  **Hardware:** Physical devices essential for technology operations, such as computers, servers, routers, and peripherals.
हार्डवेयर: कंप्यूटर, सर्वर, राउटर और अन्य भौतिक उपकरण।
- 2**  **Software:** Programs and operating systems that instruct hardware on what tasks to perform, including applications and databases.
सॉफ्टवेयर: प्रोग्राम और ऑपरेटिंग सिस्टम जो हार्डवेयर को कार्य करने के निर्देश देते हैं।
- 3**  **Network:** Infrastructure and protocols that enable devices to connect and communicate, including the Internet, intranets, and extranets.
नेटवर्क: इंटरनेट, इंट्रानेट और एक्स्ट्रानेट सहित कनेक्टिविटी और संचार के लिए अवसंरचना और प्रोटोकॉल।
- 4**  **Data:** Digital information processed or stored by computers, crucial for decision making and operations.
डेटा: कंप्यूटर द्वारा प्रोसेस या स्टोर की गई डिजिटल जानकारी।
- 5**  **People:** Users and IT professionals who interact with the ICT system and utilize it to achieve their goals.
लोग: आईसीटी सिस्टम से जुड़ने वाले उपयोगकर्ता और आईटी प्रोफेशनल्स।
- 6**  **Processes:** Procedures and rules that govern the use and management of ICT resources to ensure effective and efficient operations.
प्रक्रियाएँ: आईसीटी संसाधनों के उपयोग और प्रबंधन के नियम और प्रक्रियाएँ।
- 7**  **Storage:** Technologies and media used to save data and information, such as hard drives, SSDs, cloud storage solutions, and databases.
स्टोरेज: डेटा और जानकारी को सुरक्षित रखने की तकनीक जैसे हार्ड ड्राइव, SSD, क्लाउड स्टोरेज और डेटाबेस।
- 8**  **Security:** Measures and protocols put in place to protect data, networks, and systems from unauthorized access, harm, or attacks.
सुरक्षा: डेटा, नेटवर्क और सिस्टम को अनधिकृत पहुँच, नुकसान या हमलों से बचाने के उपाय और प्रोटोकॉल।

Media Convergence

मीडिया कन्वर्जेंस



- Media convergence is the process of combining different media technologies into one device, such as a smartphone.

- मीडिया कन्वर्जेंस विभिन्न मीडिया तकनीकों को एक डिवाइस, जैसे स्मार्टफोन, में समाहित करने की प्रक्रिया है।

- It's the result of the digitization of media content and the popularity of the internet.

- यह मीडिया कंटेंट के डिजिटलीकरण और इंटरनेट की लोकप्रियता का परिणाम है।

- Media convergence has changed industries, services, and work practices, and has also led to new forms of content.

- मीडिया कन्वर्जेंस ने उद्योगों, सेवाओं और कार्यप्रणालियों को बदल दिया है और नई प्रकार की सामग्री को जन्म दिया है।



JRF Media Academy by Rohit

Fordism

फोर्डवाद

- Fordism is a term derived from the mass production methods pioneered by Henry Ford in the early 20th century.

फोर्डवाद एक शब्द है जो प्रारंभिक 20वीं सदी में हेनरी फोर्ड द्वारा शुरू की गई जन उत्पादन विधियों से लिया गया है।

- It's characterized by large-scale mechanized manufacturing technology and a socio-economic system that relies on mass production and mass consumption.

इसे बड़े पैमाने पर यंत्रीकृत विनिर्माण तकनीक और एक सामाजिक-आर्थिक प्रणाली द्वारा परिभाषित किया जाता है जो जन उत्पादन और जन उपभोग पर निर्भर करती है।



Fordism फोर्डवाद



ECONOMIC MODEL | आर्थिक मॉडल

mass production | जन उत्पादन



strong hierarchy | कठोर पदानुक्रम



unskilled workers | अल्प-कुशल श्रमिक



mass consumption | जन उपभोग



regulated labor | नियोजित/नियमित श्रम



traditional family / gender roles
पारंपरिक परिवार / लैंगिक भूमिकाएँ



affordable individual mobility
सुलभ व्यक्तिगत गतिशीलता

VS

Postfordism उत्तर-फोर्डवाद



ECONOMIC MODEL | आर्थिक मॉडल

individualised products | व्यक्तिगत उत्पाद



complex hierarchical networks | जटिल पदानुक्रम नेटवर्क



knowledge-intensive production | ज्ञान-आधारित उत्पादन



polarisation of incomes | आय का ध्रुवीकरण



atypical employment | असामान्य रोजगार



smaller households | छोटे परिवार



mobility less affordable | गतिशीलता कम सुलभ



Fordism (फोर्डिज़्म)

- Fordism is a term derived from the mass production methods pioneered by Henry Ford in the early 20th century.

फोर्डिज़्म शब्द 20वीं सदी की शुरुआत में हेनरी फोर्ड द्वारा शुरू की गई बड़े पैमाने पर उत्पादन की विधियों से लिया गया है।

- It's characterized by large-scale mechanized manufacturing technology and a socio-economic system that relies on mass production and mass consumption.

यह बड़े पैमाने की यांत्रिक उत्पादन तकनीक और एक सामाजिक-आर्थिक प्रणाली द्वारा विशेषित है जो बड़े पैमाने पर उत्पादन और बड़े पैमाने पर उपभोग पर निर्भर करती है।



Fordism (फोर्डिज़्म)



ECONOMIC MODEL (आर्थिक मॉडल)

- mass production (बड़े पैमाने पर उत्पादन)
- strong hierarchy (मजबूत पदानुक्रम)
- unskilled workers (अकुशल श्रमिक)



SOCIAL MODEL (सामाजिक मॉडल)

- mass consumption (बड़े पैमाने पर उपभोग)
- regulated labor (नियमित श्रम)
- traditional family / gender roles (पारंपरिक परिवार / लिंग भूमिकाएँ)
- affordable individual mobility (सस्ती व्यक्तिगत गतिशीलता)

Postfordism (पोस्टफोर्डिज़्म)



ECONOMIC MODEL (आर्थिक मॉडल)

- individualised products (व्यक्तिगत उत्पाद)
- complex hierarchical networks (जटिल पदानुक्रम नेटवर्क)
- knowledge-intensive production (ज्ञान-गहन उत्पादन)



SOCIAL MODEL (सामाजिक मॉडल)

- polarisation of incomes (आय का ध्रुवीकरण)
- atypical employment (अपरंपरागत रोजगार)
- smaller households (छोटे परिवार)
- mobility less affordable (गतिशीलता कम सुलभ)



- Privatization of the internet, new software development, and advanced telecommunication systems contribute to globalization.

इंटरनेट का निजीकरण, नए सॉफ्टवेयर विकास और उन्नत दूरसंचार प्रणालियों वैश्वीकरण में योगदान करती हैं।



- Digital technology is expanding in developing countries.

डिजिटल प्रौद्योगिकी विकासशील देशों में विस्तार कर रही है।



- Various devices provide internet access.

विभिन्न उपकरण इंटरनेट एक्सेस प्रदान करते हैं।



- New technology enables interactive communication, unlike traditional mass media.

नई तकनीक पारस्परिक संचार को सक्षम बनाती है, पारंपरिक मास मीडिया के विपरीत।



- Mass-self communication involves interacting with many individuals without traditional mass media.

मास-सेल्फ संचार में पारंपरिक मास मीडिया के बिना कई व्यक्तियों के साथ बातचीत करना शामिल है।






Didactic education
for work
काम के लिए
निदेशात्मक शिक्षा


Unsubtle human
conformity
अस्पष्ट मानव
अनुरूपता


Authoritarian
management
सत्तावादी प्रबंधन


Authentic education
for work
काम के लिए प्रामाणिक
शिक्षा


Automated
production
स्वचालित उत्पादन


Multiskilled
workers
बहु-कुशल
कर्मचारी


Mass consumption
जन उपभोग

Fordism
फोर्डवाद




Mostly unskilled
labour
मुख्यतः अशिक्षित
श्रम


Mass production
जन उत्पादन


Industry drives
the economy
उद्योग अर्थव्यवस्था
को चलाता है

ICT Revolution
आईसीटी क्रांति


Shared values
साझा मूल्य

Post-Fordism
उत्तर-फोर्डवाद




Flattened
hierarchy
समतलित
पदानुक्रम


Corporate vision,
mission and
culture
कॉर्पोरेट दृष्टि, मिशन
और संस्कृति


Teamwork and
worker
empowerment
टीमवर्क और कर्मचारी
सशक्तिकरण





Arrange the following developments in the history of the internet and new media in chronological order:

- a) ARPANET
- b) Floppy Disk
- c) Internet Service Provider (ISP)
- d) World Wide Web (WWW)
- e) Blog

Select the correct order:

- a) b, c, e, d, a
- b) a, b, c, d, e** ✓
- c) a, d, b, c, e
- d) a, b, c, d, e

Select the events associated with the development of computer on the basis of factual position.

- 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:

1. A, B and D only

2. B, A, C only

3. A, C and E only ✓

4. B, C, D only



In post-Fordist era describes social structure as-



1. The information society

2. The network society ✓

3. Technical society

4. Liberal society



MANUEL CASTELLS

● Manuel Castells is a renowned Spanish sociologist recognized for his trilogy of works titled **"The Information Age: Economy, Society, and Culture."**

● मैनुअल कैस्टेल्ल्स एक प्रसिद्ध स्पेनिश समाजशास्त्री हैं जिन्हें उनकी त्रयी कृतियों "द इनफॉर्मेशन एज: इकॉनमी, सोसाइटी एंड कल्चर" के लिए जाना जाता है।



According to Castells, three processes led the emergence of this new social structure in the late 20th century:

कैस्टेल्ल्स के अनुसार, तीन प्रक्रियाओं ने 20वीं सदी के उत्तरार्ध में इस नई सामाजिक संरचना के उदय को जन्म दिया:

1



The restructuring of industrial economies to accommodate an open market approach

औद्योगिक अर्थव्यवस्थाओं का पुनर्गठन ताकि खुले बाजार के दृष्टिकोण को अपनाया जा सके।

2



The freedom-oriented cultural movements of the late 1960s and early 1970s, including the civil rights movement, the feminist movement and the environmental movement

1960 के उत्तरार्ध और 1970 के प्रारंभिक वर्षों के स्वतंत्रता-केंद्रित सांस्कृतिक आंदोलन, जिनमें नागरिक अधिकार आंदोलन, नारीवादी आंदोलन और पर्यावरण आंदोलन शामिल हैं।

3



The revolution in information and communication technologies

सूचना और संचार प्रौद्योगिकियों में क्रांति।



The Information Age: Economy, Society and Culture द इनफॉर्मेशन एज: इकॉनमी, सोसाइटी एंड कल्चर



- The Rise of the Network Society (1996)
द राइज ऑफ द नेटवर्क सोसाइटी (1996)
- The Power of Identity (1997)
द पावर ऑफ आइडेंटिटी (1997)
- End of Millennium (1998)
एंड ऑफ मिलेनियम (1998)



The Information Age: Economy, Society and Culture is a trilogy of books by sociologist Manuel Castells

द इनफॉर्मेशन एज: इकॉनमी, सोसाइटी एंड कल्चर समाजशास्त्री मैनुअल कैस्टेल्ल्स की तीन पुस्तकों की त्रयी है।



The Rise of the Network Society (1996)
द राइज ऑफ द नेटवर्क सोसाइटी (1996)



The Power of Identity (1997)
द पावर ऑफ आइडेंटिटी (1997)



End of Millennium (1998)
एंड ऑफ मिलेनियम (1998)

The network society is a society where the social structure is made up of **networks** that are powered by **information and communication technologies (ICTs)**.

नेटवर्क सोसाइटी एक ऐसा समाज है जिसमें सामाजिक संरचना नेटवर्क्स से बनी होती है, जो सूचना और संचार प्रौद्योगिकियों (ICTs) द्वारा संचालित होती है।



NETWORK SOCIETY

These networks are made up of interconnected nodes, and have **no center**. Castells argues that the network society is more than just technology, and that **cultural, economic, and political factors** also play a role.

ये नेटवर्क आपस में जुड़े नोड्स से बने होते हैं, और इनका कोई केंद्र नहीं होता। कास्टेल्ल्स का कहना है कि नेटवर्क सोसाइटी केवल प्रौद्योगिकी ही नहीं, बल्कि सांस्कृतिक, आर्थिक और राजनीतिक कारक भी भूमिका निभाते हैं।



- Networks in a Network Society include **social media, global supply chains, telecommunication, financial systems, academic collaborations, and cultural exchange platforms.**

नेटवर्क सोसाइटी में नेटवर्क्स शामिल हैं: सोशल मीडिया, वैश्विक सप्लाय चैन, टेलीकम्युनिकेशन, वित्तीय प्रणालियों, अकादमिक सहयोग, और सांस्कृतिक आदान-प्रदान प्लेटफॉर्म।



NETWORK SOCIETY

नेटवर्क सोसाइटी



- Networks have the ability to **extend beyond national and cultural boundaries**, blurring clear distinctions.

नेटवर्क्स राष्ट्रीय और सांस्कृतिक सीमाओं से परे जाने की क्षमता रखते हैं, जिससे स्पष्ट भेद धुंधले हो जाते हैं।



INDUSTRIAL SOCIETY

औद्योगिक समाज



- Hierarchical structure
- Centralized authority
- Limited communication
- Mass production
- Strong workplace boundaries
- श्रेणीबद्ध संरचना
- केंद्रीकृत अधिकार
- सीमित संचार
- बड़े पैमाने पर उत्पादन
- मजबूत कार्यस्थल सीमाएँ

NETWORK SOCIETY

नेटवर्क सोसाइटी



- Networked structure
- Decentralized connections
- Instant communication
- Customized services
- Flexible and mobile work
- नेटवर्क आधारित संरचना
- विकेंद्रीकृत कनेक्शन
- त्वरित संचार
- अनुकूलित सेवाएँ
- लचीला और मोबाइल कार्य

- They are linked with **multiple other networks.**

ये कई अन्य नेटवर्क्स से जुड़े होते हैं।



- Identifying the **center of power** within networks can be challenging.

नेटवर्क्स के भीतर शक्ति के केंद्र की पहचान करना चुनौतीपूर्ण हो सकता है।



- The presence of **horizontal connections** in networks can impede the enforcement of hierarchical authority.

नेटवर्क्स में क्षैतिज कनेक्शन श्रेणीबद्ध अधिकार के प्रवर्तन में बाधा डाल सकते हैं।



- Social change can also happen **more smoothly within networks.**

सामाजिक परिवर्तन भी नेटवर्क्स के भीतर अधिक सुगमता से हो सकते हैं।



SPACE AND TIME

अंतरिक्ष और समय

- The development of new technologies has brought about globalization, leading to a significant shift in the human perception of space and time.
नई प्रौद्योगिकियों के विकास ने वैश्वीकरण को जन्म दिया है, जिससे मानव के अंतरिक्ष और समय के प्रति धारणा में महत्वपूर्ण बदलाव आया है।
- Space, according to him, is now more about experience rather than physical reality.
उनके अनुसार, अंतरिक्ष अब भौतिक वास्तविकता से अधिक अनुभव से संबंधित है।
- Cities have emerged as locations where physical closeness aids in organizing human activities effectively.
शहर ऐसे स्थान बन गए हैं जहाँ भौतिक निकटता मानव गतिविधियों को प्रभावी ढंग से संगठित करने में मदद करती है।

SPACE OF FLOWS

प्रवाहों का अंतरिक्ष

- Physical space is not the sole means of engaging in simultaneous interactions with other individuals.
भौतिक अंतरिक्ष एकमात्र साधन नहीं है जिसके द्वारा अन्य व्यक्तियों के साथ एक साथ संपर्क किया जा सके।
- With the advent of digital communication, one can feel a sense of closeness through messaging, Skype, and similar platforms.
डिजिटल संचार के आगमन के साथ, संदेश, स्काइप और समान प्लेटफार्मों के माध्यम से निकटता का एहसास किया जा सकता है।
- This concept is referred to by Castells as the "Space of Flows."
इस अवधारणा को कास्टेल्ल्स ने "प्रवाहों का अंतरिक्ष" कहा है।



TIMELESS TIME

कालातीत समय

- Castells argue that the experience of time changes in network society.
कास्टेल्ल्स का तर्क है कि नेटवर्क समाज में समय के अनुभव में बदलाव आता है।
- In the industrial age, the clock was dominant as employers regulated employees' working hours.
औद्योगिक युग में, घड़ी प्रमुख थी क्योंकि नियोक्ता कर्मचारियों के कार्य घंटे नियंत्रित करते थे।
- However, in the network society, Timeless Time is gaining importance.
हालांकि, नेटवर्क समाज में, कालातीत समय अधिक महत्वपूर्ण हो रहा है।
- With Timeless Time, the importance of time diminishes.
कालातीत समय के साथ, समय का महत्व कम हो जाता है।
- People have to adapt to Flexi-Time, transitioning between various time frameworks to manage conflicting time demands.
लोगों को फ्लेक्सी-टाइम के अनुकूल होना पड़ता है, संघर्षरत समय की मांगों को प्रबंधित करने के लिए विभिन्न समय ढाँचों के बीच संक्रमण करना पड़ता है।





Name the author of the book, 'Rise of Network Society' from the following :

निम्नलिखित में से 'राइज ऑफ नेटवर्क सोसाइटी' पुस्तक के लेखक का नाम बताइए :

(A) Rupert Murdoch
रुपर्ट मर्डोक

(B) Steve Jobs
स्टीव जॉब्स

(C) Manuel Castells
मैनुएल कैस्टेल्ल्स

(D) Bill Gates
बिल गेट्स



Manuel Castelles belongs to a school of
मैनुएल कैस्टेल्ल्स निम्नलिखित किस विचारधारा से संबंधित हैं?



(A) Semiotics
सेमियोटिक्स

(B) Development media
डेवलपमेंट मीडिया

(C) Positivism
प्रत्यक्षवाद (पॉज़िटिविज़्म)

(D) Critical Theory
आलोचनात्मक सिद्धांत



Three essential characteristics of the Information Society are:

सूचना समाज की तीन आवश्यक विशेषताएँ हैं:



(a) Increased supply of information
सूचना की आपूर्ति में वृद्धि



(b) Information poverty in society
समाज में सूचना की गरीबी



(c) Growth of information consumption
सूचना उपभोग में वृद्धि



(d) Information suppression in society
समाज में सूचना का दमन



(e) Information application and effect
सूचना का अनुप्रयोग और प्रभाव



Choose the correct option:
सही विकल्प चुनें:

(A) (a), (b) and (c)

(B) (b), (d) and (e)

(C) (a), (c) and (e)

(D) (a), (d) and (e)



Manuel Castells argues that social organization of global society is organized as
मैनुएल कैस्टेल्ल्स का तर्क है कि वैश्विक समाज की सामाजिक संगठन इस प्रकार संगठित है



1. Groups
समूह

2. Communities
समुदाय

3. Networks
नेटवर्क

4. Societies
समाज



01

Pre-Industrial Age (Before 1700s)

पूर्व-औद्योगिक युग (1700 के पहले)

- Characterized by the use of oral traditions and manuscripts as primary means of communication. Technology was limited to hand-copied books and spoken word.

मुख्य रूप से मौखिक परंपराओं और पांडुलिपियों के उपयोग द्वारा संचार को परिभाषित किया गया। तकनीक हाथ से लिखी पुस्तकों और मौखिक शब्द तक सीमित थी।



02

Industrial Age (18th-20th Century)

औद्योगिक युग (18वीं-20वीं शताब्दी)

- Marked by the advent of mechanical inventions like the steam engine, printing press, which revolutionized the production and distribution of printed material. This era saw the rise of newspapers and magazines as mass media.

भाप इंजन, मुद्रण प्रेस जैसी यांत्रिक खोजों के आगमन से चिह्नित, जिसने मुद्रित सामग्री के उत्पादन और वितरण में क्रांति ला दी। इस युग में समाचार पत्रों और पत्रिकाओं का उदय हुआ।



03

Electronic Age (1930s)

इलेक्ट्रॉनिक युग (1930 का दशक)

- Defined by the development of electronic technology, including radio, television, and early computers. Media became more widely accessible and began to influence public opinion and culture extensively.

रेडियो, टेलीविजन और प्रारंभिक कंप्यूटर सहित इलेक्ट्रॉनिक तकनीक के विकास द्वारा परिभाषित। मीडिया अधिक व्यापक रूप से सुलभ हो गया और जनमत और संस्कृति को व्यापक रूप से प्रभावित करने लगा।



New Media न्यू मीडिया



- New media are communication technologies that enable or enhance **interaction** between users and between users and content.
न्यू मीडिया वे संचार तकनीकें हैं जो उपयोगकर्ताओं के बीच और उपयोगकर्ताओं तथा सामग्री के बीच इंटरैक्शन को सक्षम या बढ़ाती हैं।
- It refers to computational media that share material online and through computers.
यह कंप्यूटर के माध्यम से ऑनलाइन सामग्री को साझा करने वाले कंप्यूटेशनल मीडिया को संदर्भित करता है।
- The term "media" is described as **means** of communication for people which includes newspaper, radio, televisions, and the internet.
"मीडिया" शब्द को लोगों के लिए संचार के साधन के रूप में वर्णित किया गया है जिसमें समाचार पत्र, रेडियो, टेलीविजन और इंटरनेट शामिल हैं।

New Media is Comprised of न्यू मीडिया में शामिल हैं

- Websites | वेबसाइट्स
- Online video/audio streams | ऑनलाइन वीडियो/ऑडियो स्ट्रीम
- Email | ईमेल
- Online social platforms | ऑनलाइन सामाजिक प्लेटफॉर्म
- Online communities | ऑनलाइन समुदाय
- Online forums, blogs, Internet telephony, Web advertisements, online education and much more.
ऑनलाइन फोरम, ब्लॉग, इंटरनेट टेलीफोनी, वेब विज्ञापन, ऑनलाइन शिक्षा और बहुत कुछ।



Digitality डिजिटलिटी

New media content is created, distributed, and consumed on digital devices, such as computers, smartphones, and tablets. Digitality allows for the manipulation and transformation of media content in ways that analog media cannot achieve.

न्यू मीडिया की सामग्री डिजिटल उपकरणों, जैसे कंप्यूटर, स्मार्टफोन और टैबलेट पर बनाई, वितरित और उपभोग की जाती है। डिजिटलिटी मीडिया सामग्री के हेरफेर और परिवर्तन की अनुमति देती है जिस तरह से एनालॉग मीडिया प्राप्त नहीं कर सकता।

101
010

- Digital media is translated and stored as code.
- डिजिटल मीडिया को कोड के रूप में अनुवादित और संग्रहीत किया जाता है।



- Analog media is stored the same as it is.
- एनालॉग मीडिया को उसी रूप में संग्रहीत किया जाता है जैसा कि वह है।



JRF Media Academy by Rohit

01

Interactivity (इंटरएक्टिविटी)

Interactivity can range from simple functions like clicking on a hyperlink to more complex interactions such as participating in an online game or modifying content within a video. This feature fundamentally changes the user's role from a passive receiver of information to an active participant, potentially influencing the content itself.

इंटरएक्टिविटी साधारण हाइपरलिंक पर क्लिक करने जैसे सरल कार्यों से लेकर ऑनलाइन गेम में भाग लेने या वीडियो के भीतर सामग्री को संशोधित करने जैसे अधिक जटिल इंटरैक्शन तक हो सकती है। यह सुविधा उपयोक्ता की भूमिका को जानकारी के निष्क्रिय प्राप्तकर्ता से सक्रिय प्रतिभागी में बदल देती है, जो संभावित रूप से स्वयं सामग्री को प्रभावित करती है।



02

New media is interactive, (नया मीडिया इंटरएक्टिव है,)

allowing users to engage, participate, and interact with media in ways that traditional media does not allow.

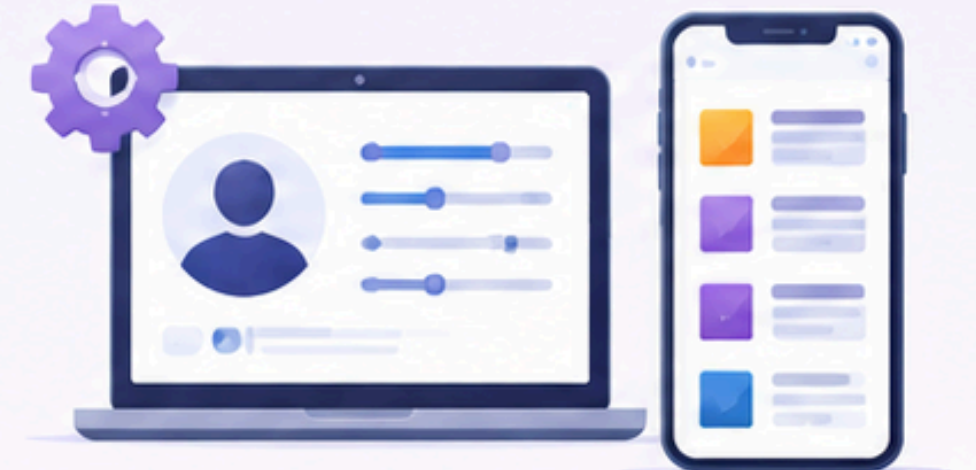
यह उपभोक्तों को पारंपरिक मीडिया द्वारा अनुमत नहीं तरीकों से मीडिया के साथ जुड़ने, भाग लेने और इंटरैक्ट करने की अनुमति देता है।



03

Customization (कस्टमाइज़ेशन)

- New media technologies often provide options for personalization and customization, allowing users to modify content and choose how they experience media according to their preferences.
- This can include personalizing news feeds, selecting themes and layouts in apps, or setting preferences for content recommendations on streaming platforms.
- नया मीडिया तकनीकें अक्सर व्यक्तिगतकरण और कस्टमाइज़ेशन के विकल्प प्रदान करती हैं, जिन्हें उपयोगकर्ता अपनी पसंद के अनुसार सामग्री को संशोधित कर सकते हैं।
- इसमें न्यूज़ फीड को व्यक्तिगत बनाना, ऐप्स में थीम और लेआउट का चयन करना, या स्ट्रीमिंग प्लेटफॉर्म पर सामग्री अनुशंसाओं के लिए प्राथमिकताएँ सेट करना शामिल हो सकता है।



Immersion (इमर्शन)



Immersion in new media refers to the experience of being deeply engaged or absorbed in a media environment. This can be achieved through various technologies such as virtual reality (VR), augmented reality (AR), and rich multimedia content.

नए मीडिया में इमर्शन का अर्थ है मीडिया वातावरण में गहराई से डूबना या पूरी तरह से तल्लीन हो जाना। यह वर्चुअल रियलिटी (VR), ऑगमेंटेड रियलिटी (AR), और समृद्ध मल्टीमीडिया सामग्री जैसी विभिन्न तकनीकों के माध्यम से प्राप्त किया जा सकता है।



Immersive technology that creates or improves an environment, either by simulating the physical world or creating something new.

इमर्सिव तकनीक जो किसी वातावरण को बनाती या बेहतर बनाती है, चाहे वह भौतिक दुनिया का अनुकरण हो या कुछ नया निर्माण करना हो।

Immersive Technologies (इमर्सिव टेक्नोलॉजीज़)



Virtual reality (VR)
वर्चुअल रियलिटी (VR)



Virtual reality (VR) वर्चुअल रियलिटी (VR)



Augmented reality (AR) ऑगमेंटेड रियलिटी (AR)



Mixed reality (MR) मिक्स्ड रियलिटी (MR)



Extreme reality (XR) एक्सट्रीम रियलिटी (XR)



360 degree videos 360 डिग्री वीडियोस



360 degree images 360 डिग्री इमेजेस



Augmented reality (AR)
ऑगमेंटेड रियलिटी (AR)



JRF Media Academy by Rohit

Cost per mille (CPM)

कॉस्ट पर mille (CPM)

Cost Per Thousand

CPM refers to the total ad spend for every 1,000 impressions an ad receives.

CPM का मतलब है हर 1,000 इम्प्रेसन पर किए गए कुल विज्ञापन खर्च से।



$$\text{1000} \times \text{Cost} / \text{Impressions} = \text{CPM}$$

Creative Commons

क्रिएटिव कॉमन्स

Creative Commons (CC) is an internationally active non-profit organisation that provides free licences for creators to use when making their work available to the public. These licences help the creator to give permission for others to use the work in advance under certain conditions.

क्रिएटिव कॉमन्स (CC) एक अंतरराष्ट्रीय गैर-लाभकारी संस्था है जो रचनाकारों को उनके कार्य को सार्वजनिक रूप से उपलब्ध कराने पर उपयोग के लिए मुफ्त लाइसेंस प्रदान करती है। ये लाइसेंस रचनाकार को कुछ शर्तों के तहत पहले से दूसरों को उपयोग की अनुमति देने में मदद करते हैं।



Emojis

इमोजीस

Emojis are small cartoonish images that can be sent along with text in social media and private messages.

इमोजी छोटे कार्टूननुमा चित्र होते हैं जिन्हें सोशल मीडिया और निजी संदेशों में टेक्स्ट के साथ भेजा जा सकता है।

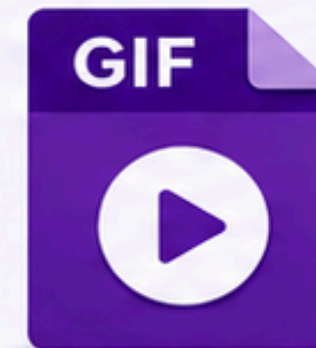


GIF

Graphics Interchange Format

GIFs serve as small-scale animations and film clips.

GIFs छोटे आकार की एनिमेशन और फिल्म क्लिप के रूप में काम करते हैं।



Hashtag

हैशटैग

A hashtag is a word or keyword phrase preceded by a hash symbol (#). It's used within a post on social media to help those who may be interested in your topic to be able to find it when they search for a keyword or particular hashtag.

हैशटैग एक शब्द या कीवर्ड फ्रेज होता है जिसके पहले हैश सिंक्सल (#) होता है। इसे सोशल मीडिया पोस्ट में वीडियो व फोटो की मदद बनाता है जो आपके विषय में रुचि रखते हैं, ताकि ये सर्व करते समय इसे खोज सकें।



AI Chatbot

AI चैटबॉट

An AI chatbot is a program embedded in a website or application that utilizes machine learning (ML) and natural language processing (NLP) to engage in human-like dialogues.

AI चैटबॉट एक प्रोग्राम है जो वेबसाइट या एप्लिकेशन में एम्बेड होता है और जो मशीन लर्निंग (ML) तथा प्राकृतिक भाषा प्रसंस्करण (NLP) का उपयोग करके मानव जैसी बातचीत करता है।



Avatar

अवतार

An avatar is a visual representation or username that typically symbolizes an individual on the internet, commonly used in forums and social networks.

अवतार एक दृश्य प्रतिनिधित्व या यूजरनेम होता है जो आमतौर पर इंटरनेट पर व्यक्ति को दर्शाता है, जो फोरम और सोशल नेटवर्क में उपयोग होता है।



Bitmoji

बिटमोजी

A Bitmoji is an avatar or emoji that users can create to look like them. Bitmojis can then be added to your personal or Snapchat keyboards so you can send them to friends or use them in place of profile pictures.

बिटमोजी एक अवतार या इमोजी होता है जिसे यूजर्स अपने वीसा दिखाने के लिए बना सकते हैं। इसे अपने पर्सनल या Snapchat कीवोर्ड में जोड़कर दोस्तों को भेज सकते हैं या प्रोफाइल पिक्चर की जगह उपयोग कर सकते हैं।





Boost बूस्ट

Boosting on social media means playing a platform to amplify one of your posts for more reach.

सोशल मीडिया पर बूस्ट करना मतलब आपके पोस्ट को ज्यादा लोगों तक पहुँचाने के लिए प्रमोट करना।



CSS सीएसएस

Cascading Style Sheets (CSS) is a simple mechanism for adding style (e.g., fonts, colors, spacing) to Web documents.

Cascading Style Sheets (CSS) वेब दस्तावेज़ों में स्टाइल (जैसे फॉन्ट, कलर, स्पेसिंग) जोड़ने का एक आसान तरीका है।



Lurker लरकर

A lurker online is a person who reads discussions on a message board, newsgroup, social network, or other interactive system, but rarely or never participates in the discussion.

लरकर ऑनलाइन वह व्यक्ति होता है जो किसी मैसेज बोर्ड, न्यूजग्रुप, सोशल नेटवर्क या अन्य इंटरैक्टिव सिस्टम पर चर्चाएं तो पढ़ता है, लेकिन उनमें शायद ही कभी हिस्सा लेता है।



Wordpress वर्डप्रेस

WordPress is an open-source content management system (CMS). It's a popular tool for individuals without any coding experience who want to build websites and blogs. The software doesn't cost anything

WordPress एक ओपन-सोर्स कंटेंट मैनेजमेंट सिस्टम (CMS) है। यह बिना कोडिंग अनुभव वाले लोगों के लिए वेबसाइट और ब्लॉग बनाने का एक लोकप्रिय टूल है। यह सॉफ्टवेयर बिल्कुल मुफ्त है।



HTML एचटीएमएल

HTML is a programming language for web pages. Think of HTML as the brick-and-mortar of pages on the web. It provides content and structure while CSS supplies style.

HTML वेब पेज के लिए एक प्रोग्रामिंग भाषा है। इसे वेब पर पेजों की ईंट और गारे की तरह समझें। यह कंटेंट और स्ट्रक्चर देता है जबकि CSS स्टाइल प्रदान करता है।

Listed लिस्टेड

Being "listed" on X (Twitter) refers to when a user curates a custom list of X users to more easily keep tabs on their tweets.

X (Twitter) पर "listed" होने का मतलब है जब कोई यूजर X यूजर्स की कस्टम लिस्ट बनाता है ताकि उनके ट्वीट्स पर आसानी से नज़र रख सके।



PPC पीपीसी

Pay per click is an online advertising model in which advertisers display ads on various websites or search engines and pay when a visitor clicks through.

पे पर क्लिक एक ऑनलाइन विज्ञापन मॉडल है जिसमें विज्ञापनदाता विभिन्न वेबसाइटों या सर्च इंजनों पर ऐड दिखाते हैं और जब कोई विज़िटर क्लिक करता है तब भुगतान करते हैं।

Streaming स्ट्रीमिंग

Refers to the act of watching video or listening to audio content over the internet in real-time, without having to download it

स्ट्रीमिंग का मतलब है इंटरनेट पर रियल-टाइम में वीडियो या ऑडियो कंटेंट देखना या सुनना, बिना उसे डाउनलोड किए।



JRF Media Academy by Rohit

01



URL – Uniform Resource Locator

URL – यूनिफॉर्म रिसोर्स लोकेटर

It is the address used to access a specific resource on the internet. It's like the digital equivalent of a street address for websites and other content accessible online.

यह इंटरनेट पर किसी विशिष्ट संसाधन (रिसोर्स) तक पहुँचने के लिए उपयोग किया जाने वाला पता है। यह वेबसाइटों और अन्य ऑनलाइन सामग्री के लिए डिजिटल स्ट्रीट एड्रेस के समान होता है।



02



SEO – Search Engine Optimization

SEO – सर्च इंजन ऑप्टिमाइजेशन

Search engine optimization is the process of improving the volume or quality of unpaid traffic to a website from search engines.

सर्च इंजन ऑप्टिमाइजेशन वह प्रक्रिया है जिसमें सर्च इंजन से वेबसाइट पर आने वाले निःशुल्क ट्रैफिक की मात्रा या गुणवत्ता में सुधार किया जाता है।



03



GPS – Global Positioning System

GPS – ग्लोबल पोजिशनिंग सिस्टम

GPS stands for Global Positioning System, a space-based radio-navigation system that provides accurate information on position, velocity, and time.

GPS का अर्थ ग्लोबल पोजिशनिंग सिस्टम है, यह एक अंतरिक्ष-आधारित रेडियो-नेविगेशन सिस्टम है जो स्थिति, गति और समय की सटीक जानकारी प्रदान करता है।



04



Thread – A series of comments

Thread – टिप्पणियों की श्रृंखला

A series of comments or discussion posts on a post or in a subreddit.

किसी पोस्ट या सबरेडिट में की गई टिप्पणियों या चर्चाओं की एक श्रृंखला को थ्रेड कहा जाता है।



05



UGC – User Generated Content

UGC – यूज़र जेनरेटेड कंटेंट

User-generated content is content – blogs, videos, photos, quotes, etc. – consumers create. Marketers typically tap into their audience online to collect this type of content to support a campaign or initiative.

यूज़र-जेनरेटेड कंटेंट वह सामग्री है जैसे – ब्लॉग, वीडियो, फोटो, कोट्स आदि – जो उपभोक्ता स्वयं बनाते हैं। मार्केटर्स आमतौर पर अभियान या पहल के समर्थन के लिए ऐसी सामग्री एकत्र करने के लिए अपनी ऑनलाइन ऑडियंस का उपयोग करते हैं।



06



Vlogging – A video blog

Vlogging – वीडियो ब्लॉग

Vlogging or a vlog is a piece of content that employs video to tell a story or report on information. Vlogs are common on video-sharing networks like YouTube.

व्लॉगिंग या वीडियो ब्लॉग वह सामग्री है जिसमें वीडियो का उपयोग करके किसी कहानी या जानकारी को बताया जाता है। व्लॉग्स आमतौर पर YouTube जैसे वीडियो-शेयरिंग नेटवर्क पर पाए जाते हैं।



RSS Feed आरएसएस फ़ीड Really Simple Syndication



RSS feeds serve as a personal news ticker for users. If you subscribe to the RSS feed of a website, you get automatic updates whenever new content is posted. This means you don't have to visit the website to check for new posts.

आरएसएस फ़ीड उपयोगकर्ताओं के लिए व्यक्तिगत समाचार टिकट की तरह काम करती है। यदि आप किसी वेबसाइट की आरएसएस फ़ीड की सदस्यता लेते हैं, तो जब भी नई सामग्री पोस्ट होती है, आपको स्वचालित अपडेट मिलते हैं। इसका मतलब है कि नए पोस्ट देखने के लिए आपको वेबसाइट पर जाने की ज़रूरत नहीं है।

Webinar वेबिनार

A webinar is an online seminar or presentation hosted by an individual or a company. Most often, the host requires attendees to fill out a form before granting them access to stream the audio and slides. In marketing, webinars are held to educate audiences about a particular topic while opening up the floor for a discussion to occur on social media using the webinar's unique hashtag.

वेबिनार एक ऑनलाइन सेमिनार या प्रस्तुति है जो किसी व्यक्ति या कंपनी द्वारा आयोजित की जाती है। आमतौर पर, ऑडियो और स्लाइड्स तक पहुँच देने से पहले प्रतिभागियों को एक फ़ॉर्म भरना होता है। मार्केटिंग में, किसी विशेष विषय के बारे में दर्शकों को शिक्षित करने के लिए वेबिनार आयोजित किए जाते हैं, साथ ही चर्चा को सोशल मीडिया पर वेबिनार के अनूठे हैशटैग का उपयोग करके आगे बढ़ाया जाता है।



A

Marketplace - Facebook मार्केटप्लेस - फ़ेसबुक



Facebook Marketplace is a platform within the Facebook app for buying and selling items locally.

फ़ेसबुक मार्केटप्लेस, फ़ेसबुक ऐप के अंदर एक प्लेटफ़ॉर्म है जहाँ आप स्थानीय स्तर पर वस्तुएं खरीद और बेच सकते हैं।

B

Lists - Twitter लिस्ट्स - ट्विटर



Lists on Twitter allow users to organize accounts they follow into specific groups for easier content tracking.

ट्विटर पर लिस्ट्स उपयोगकर्ताओं को उनके द्वारा फ़ॉलो किए जाने वाले अकाउंट्स को विशिष्ट समूहों में व्यवस्थित करने में मदद करती है, ताकि कंटेंट ट्रैक करना आसान हो।

C

Boomerang - Instagram बूमरैंग - इंस्टाग्राम



Boomerang is a feature on Instagram that creates short, looping videos.

बूमरैंग इंस्टाग्राम का एक फ़ीचर है जो छोटी, लूपिंग (बार-बार चलने वाली) वीडियो बनाता है।

D

RSS - WordPress आरएसएस - वर्डप्रेस



WordPress allows the use of Really Simple Syndication (RSS) feeds to automatically share content updates.

वर्डप्रेस वास्तव में सिंपल सिंडिकेशन (आरएसएस) फ़ीड्स का उपयोग करके सामग्री अपडेट को स्वचालित रूप से साझा करने की सुविधा देता है।

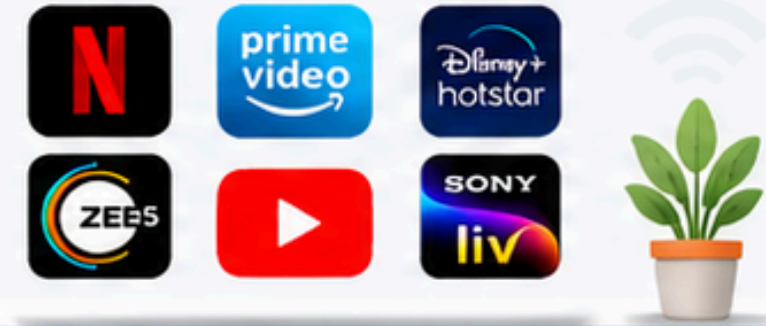


JRF Media Academy **by Rohit**



OTT

Over The Top Media Services ओवर द टॉप मीडिया सेवाएँ



01



OTT Media Services, also known as **streaming platforms**, deliver media content directly to viewers via the Internet, bypassing traditional cable, broadcast, and satellite television platforms.

OTT मीडिया सेवाएँ, जिन्हें स्ट्रीमिंग प्लेटफॉर्म भी कहा जाता है, इंटरनेट के माध्यम से दर्शकों तक सीधे मीडिया कंटेंट पहुंचाती हैं, पारंपरिक केबल, ब्रॉडकास्ट और सैटेलाइट टीवी प्लेटफॉर्म को बायपास करते हुए।



02



It is associated with subscription-based **video-on-demand** services like Netflix and Amazon Prime Video, OTT services offer access to a wide range of films and television shows by acquiring rights from content owners.

यह सब्सक्रिप्शन-आधारित वीडियो-ऑन-डिमांड सेवाओं जैसे Netflix और Amazon Prime Video से जुड़ी हैं, जो कंटेंट ओनर्स से अधिकार प्राप्त करके फिल्मों और टीवी शो की एक विस्तृत श्रृंखला तक पहुंच प्रदान करती हैं।



03



They also produce **original content** for their platforms.

वे अपने प्लेटफॉर्म के लिए ओरिजिनल कंटेंट भी प्रोड्यूस करती हैं।



04



In addition to SVoD services, OTT platforms offer "**skinny television**" packages that include live streams of specialized linear channels. While these services resemble traditional cable or satellite TV, the content is transmitted over the public Internet instead of a closed network using specialized equipment.

SVoD सेवाओं के अलावा, OTT प्लेटफॉर्म "स्किनी" टेलीविजन पैकेज भी प्रदान करते हैं जिनमें विशेष चैनलों के लाइव स्ट्रीम शामिल होते हैं। जबकि ये सेवाएं पारंपरिक केबल या सैटेलाइट TV जैसी होती हैं, लेकिन कंटेंट विशेष उपकरणों वाले बंद नेटवर्क के बजाय पब्लिक इंटरनेट पर ट्रांसमिट किया जाता है।



05



Viewers access OTT services through **various means**, websites on computers, and on mobile devices like smartphones and tablets, digital media players, Smart TVs, and streaming devices such as Amazon Fire TV and Roku.

दर्शक OTT सेवाओं का एक्सेस विभिन्न माध्यमों से करते हैं, जैसे कंप्यूटर पर वेबसाइट, स्मार्टफोन और टेबलेट पर मोबाइल ऐप्स, डिजिटल मीडिया प्लेयर्स, स्मार्ट TVs और स्ट्रीमिंग डिवाइस जैसे Amazon Fire TV और Roku।





OTT Vs Traditional T.V



- In critical media studies, the shift from traditional television to OTT platforms represents a **profound transformation** in media ecology.

- क्रिटिकल मीडिया स्टडीज में, पारंपरिक टेलीविजन से OTT प्लेटफॉर्म की ओर बदलाव मीडिया पारिस्थितिकी तंत्र में एक गहरा परिवर्तन दर्शाता है।



- Echoing McLuhan's "The medium is the message," this transition underscores **changes in content consumption, cultural production, and technological interaction**, highlighting the nuanced dynamics of digital convergence and audience empowerment.

- मार्शल मैकलुहान के "माध्यम ही संदेश है" कथन को दोहराते हुए, यह संक्रमण सामग्री उपभोग, सांस्कृतिक उत्पादन और तकनीकी अंतःक्रिया में बदलाव को रेखांकित करता है, और डिजिटल अभिसरण व दर्शक सशक्तिकरण की सूक्ष्म गतिशीलताओं को उजागर करता है।



- OTT platforms, through their technological capabilities are redefining how audiences engage with media, emphasizing **individual choice and control over content and viewing times**, in contrast to the collective viewing schedules of traditional TV.

- OTT प्लेटफॉर्म, अपनी तकनीकी क्षमताओं के माध्यम से यह पुनर्परिभाषित कर रहे हैं कि दर्शक कैसे मीडिया के साथ जुड़ते हैं, व्यक्तिगत चयन और सामग्री तथा देखने के समय पर नियंत्रण को पारंपरिक टीवी के सामूहिक देखने के कार्यक्रमों के विपरीत प्राथमिकता देते हैं।



VOD वीडोडी



- VOD stands for **video on demand** and refers to video content you can watch whenever you want with the push of a button. VOD can be streaming content, DVRs, or even the content you watch on an airplane.

- VOD का मतलब **video on demand** है और यह उस वीडियो सामग्री को संदर्भित करता है जिसे आप जब चाहें, एक बटन दबाकर देख सकते हैं। VOD स्ट्रीमिंग सामग्री, DVRs या यहां तक कि हवाई जहाज में देखी जाने वाली सामग्री भी हो सकती है।

VOD वीडोडी

Within VOD, there are three subgroups: **SVOD**, **AVOD**, and **TVOD**

VOD के भीतर, तीन उपसमूह हैं:
SVOD, **AVOD**, और **TVOD**



SVOD एसवीओडी



SVOD services like Netflix, HBO Max, and Disney+ offer ad-free content for a monthly fee, with some platforms starting to introduce ad-supported tiers.

SVOD सेवाएं जैसे Netflix, HBO Max और Disney+ मासिक शुल्क पर विज्ञापन-मुक्त सामग्री प्रदान करती हैं, और कुछ प्लेटफॉर्म विज्ञापन-समर्थित टियर भी शुरू कर रहे हैं।

AVOD एवॉडीडी



Ad-supported video on demand (AVOD) refers to services that allow you to watch free content with ads. YouTube and Tubi are players in the AVOD space.

Ad-supported video on demand (AVOD) उन सेवाओं को संदर्भित करता है जो आपको विज्ञापनों के साथ निःशुल्क सामग्री देखने की अनुमति देती हैं। YouTube और Tubi AVOD स्पेस के प्रमुख खिलाड़ी हैं।

TVOD टीवीओडी



Transactional video on demand (TVOD) is a video service where customers pay for each VOD content piece they access.

Transactional video on demand (TVOD) एक वीडियो सेवा है जहां ग्राहक प्रत्येक VOD कंटेंट पीस के लिए भुगतान करते हैं जिसे वे एक्सेस करते हैं।

Zippping ज़िपिंग



- zippping refers to fast-forwarding through commercials when watching recorded shows.

- ज़िपिंग का मतलब रिकॉर्ड किए गए शोज़ देखते समय विज्ञापनों को तेज़ी से आगे बढ़ाना है।

Zapping जैपिंग



- Zapping refers to changing TV channels to avoid advertisements,
- Advertisers are concerned about how these behaviours may impact advertising effectiveness, but the actual effects are still unclear.

- जैपिंग का मतलब विज्ञापनों से बचने के लिए टीवी चैनल बदलना है।
- विज्ञापनदाता इन व्यवहारों के विज्ञापन प्रभावशीलता पर क्या प्रभाव पड़ सकता है, लेकिन वास्तविक प्रभाव अभी भी स्पष्ट नहीं है।

Skipping ads

स्किपिंग एड्स



- Viewers can skip the ad and proceed to their desired content. This is usually done by clicking or clicking on a link that says "skip ad" after a few seconds of the ad playing.

- दर्शक विज्ञापन को स्किप करके अपनी चाही गई सामग्री पर जा सकते हैं। यह आमतौर पर विज्ञापन प्ले होने के कुछ सेकंड बाद "skip ad" लिखे लिंक पर क्लिक करके किया जाता है।

PPC पीपीसी

Pay Per View

Pay-per-view (PPV) is a television or webcast service that allows viewers to pay for individual events to be broadcast privately. PPV is a video monetization model that lets viewers pay only for the content they want to watch.



Pay-per-view (PPV) एक टीवी या वेबकास्ट सेवा है जो दर्शकों को व्यक्तिगत इवेंट्स के लिए भुगतान करने के निजी रूप से प्रसारित करने की अनुमति देती है। PPV एक वीडियो मोनेटाइजेशन मॉडल है जो दर्शकों को केवल वही कंटेंट के लिए भुगतान करने देता है जो वे देखना चाहते हैं।

There are other ways to avoid commercials while videotaping, such as:
वीडियोटेपिंग करते समय विज्ञापनों से बचने के अन्य तरीके भी हैं, जैसे:



JRF Media Academy **by Rohit**



Streaming

Refers to the act of watching video or listening to audio content over the internet in real-time, without having to download it

स्ट्रीमिंग से तात्पर्य इंटरनेट पर रीयल-टाइम में वीडियो या ऑडियो सामग्री देखने या सुनने की क्रिया से है, बिना उसे डाउनलोड किए



TVOD

Transactional video on demand (TVOD) is a video service where customers pay for each VOD content piece they access. Simply put, viewers are charged separately for every TV show or movie they choose to watch. TVOD examples include buying video content from platforms like Amazon Prime Video and the Google Play store, or renting VODs through cable providers.

ट्रांजैक्शनल वीडियो ऑन डिमांड (TVOD) एक वीडियो सेवा है जहाँ ग्राहक प्रत्येक VOD कंटेंट के लिए भुगतान करते हैं जिसे वे एक्सेस करते हैं। सरल शब्दों में, दर्शकों से वे **दृश्य TV** शो या मूवी देखने के लिए अलग से शुल्क लिया जाता है। TVOD के उदाहरणों में Amazon Prime Video और Google Play Store जैसे प्लेटफॉर्म से वीडियो कंटेंट खरीदना, या केवल प्रदाताओं के माध्यम से VODs किराए पर लेना शामिल है।



Cord-cutters

They are people who cancel their traditional cable subscriptions in favor of streaming services. This group continues to gain ground against traditional cable subscriptions

कॉर्ड-कटर्स वे लोग हैं जो स्ट्रीमिंग सेवाओं के पक्ष में अपने पारंपरिक केबल सब्सक्रिप्शन को रद्द कर देते हैं। यह समूह पारंपरिक केबल सब्सक्रिप्शन के मुकाबले लगातार बढ़त बना रहा है।



Cord-shavers

- Cord-shavers are people who downgrade – but don't completely cancel – their cable subscriptions in favor of streaming services.
- **कॉर्ड-शेवर्स** वे लोग हैं जो **स्ट्रीमिंग सेवाओं** के पक्ष में अपनी केबल सब्सक्रिप्शन को कम करते हैं – लेकिन पूरी तरह से रद्द नहीं करते।



Cord-nevers

- Cord-nevers are people who have never signed up for cable.
- **कॉर्ड-नेवर्स** वे लोग हैं जिन्होंने कभी केबल के लिए साइन अप नहीं किया है।



The performance-based advertising is specific to

1. Print
- 2. Online**
3. Radio
4. Television



What is the process of gaining higher visibility in an organic way?

1. MMP (Multi Media Processing)
2. MSG (Multi-Segment Gaining)
- 3. SEO (Search Engine Optimization)**
4. CEO (Central Efficiency Optimization)



Q. A series of recorded audio episodes to which the audience can subscribe is known as:

- (A) Vodcast
- (B) Podcast**
- (C) Sound forge
- (D) Voice-over Internet protocol



Q. Personal, real-time and customised online media with a 3-D mode are called

- (A) Multi-media
- (B) Digital media
- (C) Online media
- (D) Immersive media**



Q. Analog media is the term used for:

- (A) Folk media
- (B) Social media
- (C) Non-digitised media**
- (D) Non-broadcast media



JRF Media Academy by Rohit

1 Avoiding Commercials while videotaping by using the pause button, known as (December 2023)

1. Zipping

- 2. Zapping
- 3. Zimes
- 4. Admonition



2 Which of the following terms is NOT related to OTT platform?

- A. Streaming
- B. Bleed
- C. Pay Per View
- D. Equalizer
- E. Decibel



- 1. B, C and D only
- 2. A, B and D only
- 3. B, D and E only**
- 4. A, C and D only

3 Emoji is:

- 1. Big Images on the Digital platform
- 2. Little images used in digital platform**
- 3. Text and images used in digital platform
- 4. None of the above



4 What is the process of gaining higher visibility in an organic way?

- 1. MMP (Multi Media Processing)
- 2. MSG (Multi-Segment Gaining)
- 3. SEO (Search Engine Optimization)**
- 4. CEO (Central Efficiency Optimization)



JRF Media Academy by Rohit

List 1

- A.** Market Place
- B.** Lists
- C.** Boomrang
- D.** RSS

List 2

- 1.** Instagram 
- 2.** Twitter 
- 3.** Facebook 
- 4.** Word Press 

1. A1, B3, C4, D2

2. **A3, B2, C1, D4** 

3. A4, B1, C2, D3

4. A2, B1, C4, D3

Q. Immersive media have emerged from

1. Print media 

2. **Online media**  

3. Audio media 

4. Video media 

Q. An example of immersive media is:

A **360° photography**  

B EPGs 

C CRT 

D FM broadcasting 