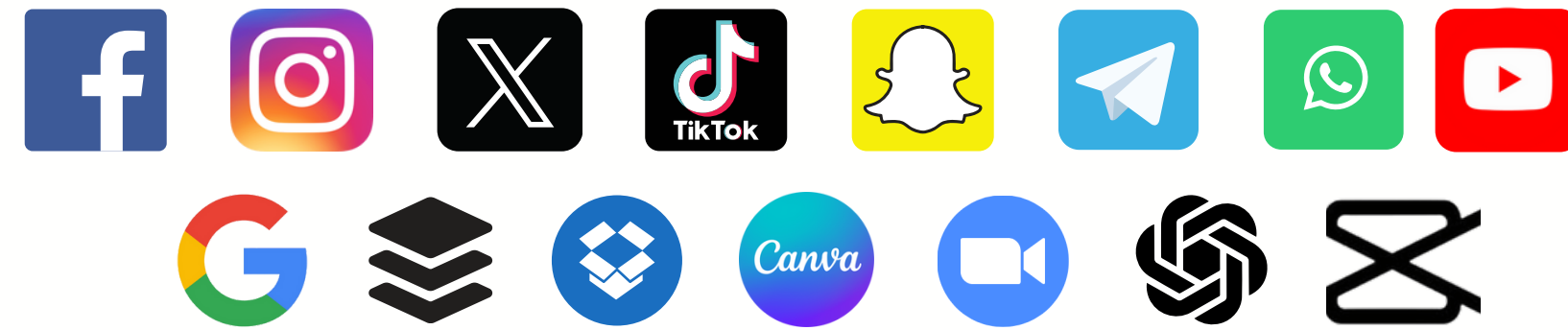




مشروع الطلاب الرقمي

لتمكين الطلاب المؤثرين من إدارة منصاتهم الرقمية باحترافية



أهم أدوات
البرنامج



تبرع بأمان



الملخص التنفيذي

في ظل التحول الرقمي المتسارع الذي يشهده العالم، وتنامي دور منصات التواصل الاجتماعي وتقنيات الذكاء الاصطناعي، يقدم مشروع **الطالب الرقمي من جمعية السراج** كخطوة استراتيجية لبناء جيل من صناع المحتوى الإيجابي والمؤثر. يركز المشروع على تزويد الشباب بالمهارات والأدوات التقنية الحديثة لإدارة منصاتهم الرقمية بفاعلية، مع تمكينهم من **توظيف الذكاء الاصطناعي** في تطوير محتوى **مبتكر وقيمي**. ويستهدف المشروع شريحتين رئيسيتين: طلاب المدارس والجامعات داخل المملكة و الطلاب الدوليين في الجامعات السعودية، باعتبارهم النواة الأساسية لصناعة التأثير الرقمي محليًا وعالميًا.



نبذة عن المشروع

صُمم مشروع **"الطالب الرقمي"** ليكون برنامجًا رائدًا يهدف إلى **تمكين المشاركين من مواكبة التحول الرقمي**. يركز المشروع على توظيف تقنيات **الذكاء الاصطناعي** كأداة أساسية لتطوير المحتوى وتعزيز الانتشار، ويهدف إلى تزويد المستهدفين بالقدرات والمهارات التقنية اللازمة لتقديم محتوى قيمى ومبتكر، دون الحاجة لخبرة تقنية مسبقة.



الفئة المستهدفة

يستهدف المشروع بشكل أساسي الشرائح الواعدة والطموحة التي تمثل مستقبل التأثير الرقمي، وهي:

طلاب المدارس والجامعات داخل المملكة:

يمثلون الجيل الواعد في عالم التقنية وصناعة المحتوى الرقمي. يزودهم برنامج الطالب الرقمي بالمهارات والأدوات الحديثة، مع توظيف تقنيات الذكاء الاصطناعي لابتكار محتوى مؤثر وقيمي .

الطلاب الدوليون في الجامعات السعودية:

• يمثلون نخبة من المواهب العالمية التي تستقطبها المملكة، ويعزز برنامج الطالب الرقمي دورهم كسفراء رقميين قادرين على إنتاج محتوى قيّم مبتكر ونقل التجربة السعودية إلى مجتمعاتهم حول العالم.

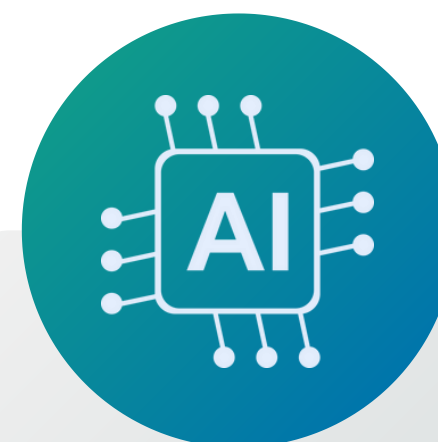


أهداف المشروع



تأهيل المشاركين
على مهارات التصوير
والمونتاج الاحترافي
باستخدام الجوال
والمعدات الأساسية

بناء المهارات العملية



تدريب المشاركين على
استخدام أدوات الذكاء
الاصطناعي في إعداد
وإنتاج وتعديل المحتوى
الإبداعي.

الريادة في توظيف AI



إكساب المشاركين
المهارات اللازمة
لتخطيط وإنتاج وإدارة
المحتوى الرقمي
باحترافية.

تمكين شامل



مساعدة المشاركين
على تأسيس وتنمية
منصات رقمية مؤثرة
ومستدامة

تعزيز الحضور الرقمي



التعرف على أدوات
إدارة المهام وجدولة
النشر واستخدام
الخدمات السحابية

إدارة احترافية



تأهيل قادة يمثلون قيم
المملكة العربية
السعودية ومنجزاتها
الحضارية، ليكونوا سفراء
للقيم وللوطن في
الفضاء الرقمي

بناء سفراء رقميين



خط سير المشروع في كل دورة

1

وضع الأساس: الاستراتيجية والهوية الرقمية



- SMART Goals
- The Content Funnel
- التخطيط والتنظيم

01

الإعداد

- استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي
- المختلفة للاعداد
- بطاقة البرنامج

2

فن صناعة المحتوى المؤثر

3

الحرفة الإنتاجية: التصوير والمونتاج

- إعدادات الهاتف
- الإضاءة
- المكان
- الجودة
- معدات التسجيل

03

التعديل

التسجيل

- برامج التعديل
- استخدام الذكاء الاصطناعي
- في التعديل

02

النشر

- منصات النشر
- تكتيكات النشر
- أدوات النشر

04

التفاعل

- أفكار للتفاعل الفعال

05

الترويج

- نبذة عن الترويج المدفوع
- نبذة عن الترويج غير المدفوع

06

4

النشر، النمو، والاحترافية

5



هدية المتدرب



مايكرفون احترافي

1

اضاءة واستاند جوال

2





للمراحل الرئيسية

خطة تنفيذ المشروع

خطة التدريب:

يعتمد التنفيذ على نموذج متكامل من مرحلتين رئيسيتين:

المرحلة الأولى (الاستقطاب)	أمسيات تعريفية (عن بعد)	تهدف إلى نشر الوعي الرقمي وتحفيز الشباب على خوض التجربة
المرحلة الثانية (التمكين)	برامج تدريبية متخصصة	تُمكن المشاركين من اكتساب مهارات عملية متقدمة في صناعة المحتوى الرقمي وتوظيف الذكاء الاصطناعي.

خطة التحفيز "سفراء الطالب الرقمي" :

لضمان استمرارية الأثر، نطلق برنامج جوائز للمتميزين من خريجي الدورات التخصصية:

المستوى	الفكرة	الجائزة
الأول (المشارك الفعّال)	لكل خريج ينشر 15 منشورًا عالي الجودة خلال شهرين.	اشتراكات سنوية في برامج تخدمه (CANVA, PRO, أدوات مونتاج وذكاء اصطناعي)
الثاني (صانع المحتوى المؤثر)	لكل خريج يحقق 100 ألف مشاهدة/تفاعل على محتواه	حقيبة تصوير متقدمة (مايكروفون احترافي، إضاءة متطورة).
الثالث (النجم الرقمي)	لأفضل 3 خريجين تحقيقًا للانتشار والتأثير	جهاز جوال ذكي من الفئة العليا، أو كاميرا احترافية



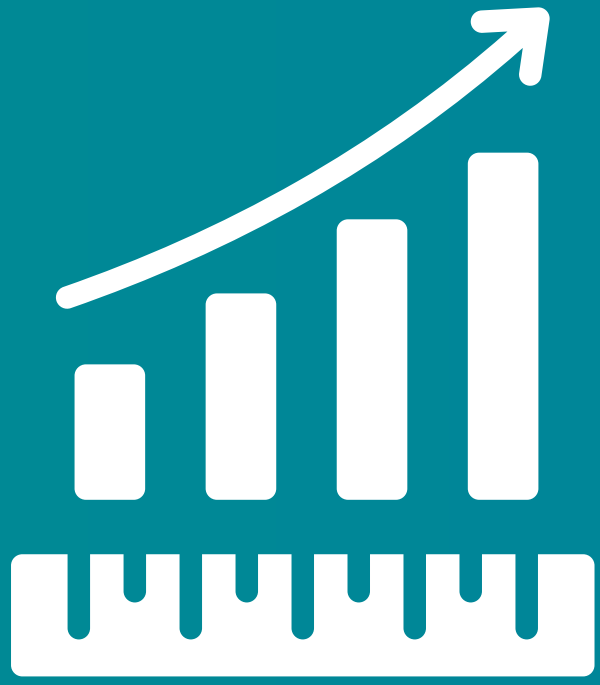
آلية تقييم وقياس المشروع

المحور	المؤشر (INDICATOR)	الهدف (TARGET)	أداة القياس (TOOL)
1. الوصول والمشاركة (REACH & PARTICIPATION)	عدد الحاضرين الفاعلين في الأمسيات التعريفية السبع.	استقطاب ما بين 100 إلى 200 مشاركاً	سجلات الحضور الإلكترونية من المنصة الرقمية.
	نسبة إتمام الدورات التخصصية.	تخريج 200 صانع محتوى محترف أتموا البرنامج التدريبي .	بيانات نظام إدارة التعلم (LMS) في المنصة.
2. اكتساب المهارات (SKILLS ACQUISITION)	متوسط رضا المتدربين عن جودة البرنامج (المحتوى، المدربون، التطبيق العملي).	90% من الخريجين	تقييم المشاريع النهائية من قبل لجنة مختصة.
	نسبة الخريجين الذين اجتازوا الاختبار النهائي أو المشروع التطبيقي بنجاح.	60% من الخريجين (144 مشروعاً)	نماذج متابعة تُرسل للخريجين عبر المنصة الرقمية.



آلية تقييم وقياس المشروع

المحور	المؤشر (INDICATOR)	الهدف (TARGET)	أداة القياس (TOOL)
2. اكتساب المهارات	اكتمال تطوير مراحل المنصة الرقمية.	إنجاز مراحل تطوير المنصة الثلاث (التأسيس، التفاعل، عرض الإنجازات) ضمن الخطة الزمنية للمشروع.	تقارير إنجاز المشروع وتقييم وظائف المنصة.
3. التطبيق العملي وإنشاء المحتوى (APPLICATION & CREATION)	عدد الخريجين المشاركين في برنامج "سفراء الداعية الرقمي".	وصول 100 خريجاً (50% من الإجمالي) للمستوى الأول (المشارك الفعّال) عبر نشر 15 منشوراً نوعياً.	نماذج متابعة تُرسل للخريجين عبر المنصة الرقمية.
	إجمالي عدد المواد الرقمية (فيديو، مقال، تدوينة صوتية) المنشورة من قبل الخريجين خلال فترة المتابعة.	900 مادة كحد أدنى	تقارير ذاتية من الخريجين يتم التحقق منها عشوائياً.



آلية تقييم وقياس المشروع

المحور	المؤشر (INDICATOR)	الهدف (TARGET)	أداة القياس (TOOL)
4. قياس الأثر والتفاعل (IMPACT & ENGAGEMENT)	متوسط نسبة نمو المتابعين (FOLLOWERS) في منصات الخريجين بعد 6 أشهر من التخرج.	تحقيق نمو لا يقل عن 25%	تحليل بيانات المنصات لعينة من مشاريع الخريجين المتميزة.
	متوسط نسبة التفاعل (ENGAGEMENT RATE) مع المحتوى المنشور من قبل الخريجين.	تحقيق متوسط تفاعل يتماشى مع معايير المنصات الرقمية المستهدفة.	أدوات تحليل وسائل التواصل الاجتماعي (ANALYTICS TOOLS).



(20 متدرب - 4 أيام)

التكلفة التقديرية لدورة واحدة

البند الرئيسي	التفصيل	التكلفة ₪
1. الموارد البشرية	أجور المدرب الرئيسي للدورة الواحدة وعدد 20 متدرب ولمدة 4 أيام	6000
	فريق العمل: رواتب شهرية (منسق برنامج + مسؤول تقني وإعلامي) لكل شهر	2000
2. تشغيل البرامج	حقيبة المتدرب (المعدات): (مايك، إضاءة، ستاند) لعدد 20 متدرب ولمدة 4 أيام	6000
	القاعات والخدمات اللوجستية: استئجار قاعات مجهزة للتصوير والتدريب العملي والمواصلات ولمدة 4 أيام .	2000
4. الجوائز والحوافز	التسويق والترويج: حملات إعلانية للوصول للفئات المستهدفة لمدة شهر .	3000
	جوائز خطة "الطالب الرقمي": تشمل اشتراكات في اهم المنصات ذات الصلة، ومعدات تصوير احترافية ، وأجهزة ذكية لأميز المشاركين .	3500
الإجمالي		22,500 ₪



التكلفة التقديرية (ملاحظات)

- تكلفة تدريب 200 متدرباً تبلغ 200,000 ريال سعودي، وتشمل كافة البنود المدرجة سابقاً.
- يُشترط ألا يقل عدد المستفيدين في كل دورة تدريبية عن 20 متدرباً.
- تبلغ تكلفة تطوير الموقع الإلكتروني مبلغاً قدره 6,000 ريال سعودي سنوياً، وهو بند مستقل خارج نطاق التكلفة الأساسية للمشروع.

• تُعد هذه الأرقام تقديرية، وتتميز الميزانية بالمرونة، إذ يمكن خفض بعض التكاليف مثل استئجار القاعات والخدمات اللوجستية في حال تم توفيرها من قبل الجهات الشريكة أو المستضيفة للبرامج، مما يُسهم في تقليل إجمالي التمويل المطلوب من الجهة الداعمة.

■ إحصائيات الدورات ■



مستفيد



يوم



ساعة



دورات





صور من دورات الطالب الرقمي



الرياض - جامعة الملك سعود (الدورة الأولى)



الرياض - جامعة الملك سعود (الدورة الثانية)



الرياض - جمعية الاعاقة السمعية





جمعية السراج
ALSERAJ SOCIETY

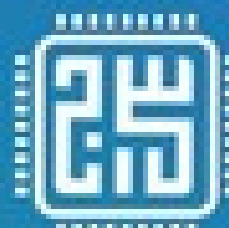


KACST
مدينة الملك عبدالعزيز
للعلم والتكنولوجيا

المركز الوطني لتنمية
القطاع غير الربحي
National Center for
Non-Profit Sector



info@alseraj.sa
www.alseraj.sa
+966533990307



المملكة العربية السعودية - الرياض - الربوة
ALSERAJ SOCIETY
IBAN SA2980000 454608014648449