وزارة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات
Ministry of Communications and Information Technology
State of Qatar • دولة قطر

ستوديو 5
STUDIO 5

تصاميم مستقبلية للرفاهية الرقمية

—

خطة درس

www.studioaq.5

تصاميم مستقبلية للرفاهية الرقمية

خطة درس

المنطقة: منطقة الإبداع **العمر:** ١١–١٤ **المعدات:** الوصول إلى الإنترنت وجهاز كمبيوتر، حساب على Figma، منصة Krea.ai، أجهزة كمبيوتر، قوالب جاهزة، جهاز iPad **الوحدة:** ٦ ساعات

الوصف:

تتناول هذه الجلسة تأثير التكنولوجيا على تركيزنا ومشاعرنا، وتستكشف كيف يمكن للتصميم أن يعزز عادات رقمية صحية. سيعمل المشاركون على تحديد تحدٍ مرتبط بالرفاهية الرقمية، ثم رسم خريطة مبسطة لرحلة المستخدم، وصولًا إلى ابتكار فكرة تطبيق باستخدام أدوات إبداعية وتقنيات مدعومة بالذكاء الاصطناعي

أهداف التعلّم:

بنهاية هذه الجلسة، سيتمكّن المشاركون من:

- فهم مفهوم الرفاهية الرقمية والتعرّف على كيفية تأثير التكنولوجيا بشكل إيجابي وسلبي على التركيز والمشاعر والعادات اليومية.
- تعلّم كيفية تطوير فكرة تطبيق من خلال تحديد مشكلة رقمية حقيقية (نقطة ألم) وتحويلها إلى حل بسيط.
- استكشاف أدوات التصميم الرقمي الأساسية، بما في ذلك إنشاء واجهات تطبيق بسيطة باستخدام Figma وتوليد عناصر بصرية باستخدام Krea.ai.

تحدي التصميم:

سيعمل المشاركون على تحديد مشكلة واقعية مرتبطة بالرفاهية الرقمية، ثم ابتكار حل عملي لمعالجتها. يتضمن ذلك تعريف التحديات الأساسية ورسم خريطة مبسطة لرحلة المستخدم، وتطوير فكرة تطبيق تعزز العادات الرقمية الصحية. سيتم دعم الفكرة من خلال رسومات أولية وصور مولَّدة بالذكاء الاصطناعي لإضفاء الحيوية على التصور

ستوديو5 STUDIO5

Classification: Public - عام

خطة الدرس // اليوم 01

المدة	النشاط	المواد / المتطلبات
15 دقيقة	• وصول المشاركين. • تعبئة استبيان تقييم المعرفة.	جهاز عرض / شاشة أجهزة كمبيوتر
25 دقيقة 20 دقيقة	• مقدمة عن ستوديو 5 • نظرة عامة على الموضوع: فهم الرفاهية الرقمية • استعراض مجموعة من دراسات الحالة المرتبطة بالموضوع • جلسة ملهمة يقدمها خبير (فريق Sync – اختياري).	جهاز عرض / شاشة أجهزة كمبيوتر
ساعة واحدة	توزيع ورقة العمل الخاصة بالتمرين الأول يبدأ المشاركون بتحديد فكرتهم باستخدام القوالب المقدمة: ١. إنشاء سيناريو مستخدم بسيط ٢USP( ). تحديد القيمة المميزة لفكرتهم	قالب للتعبئة

Classification: Public - عام

تصاميم مستقبلية للرفاهية الرقمية

خطة الدرس // اليوم 02

المدة	النشاط	المواد / المتطلبات
دقيقة 15	• وصول المشاركين. • مراجعة سريعة للجلسة السابقة. • عرض فيديو قصير لكسر الجمود.	جهاز عرض / شاشة أجهزة كمبيوتر
١٥ دقيقة ساعة واحدة ٢٠ دقيقة	• مقدمة حول الرسم التخطيطي ومعنى الـ Wireframe • توزيع ورقة العمل الخاصة بالتمرين الثاني • يبدأ المشاركون برسم شاشات تطبيقهم على الورق: ١ .التحدي :إنشاء شاشتين على الأقل ٢ .يمكنهم استخدام الكمبيوتر للبحث وتطوير فكرتهم بشكل أفضل • يحدد المشاركون أهم الميزات ويكتبونها على الورقة.	جهاز عرض / شاشة أجهزة كمبيوتر قالب للتعبئة
١٠ دقائق	انشاء حسابات على منصتي Krea.aiو Figma	جهاز عرض / شاشة أجهزة كمبيوتر قالب للتعبئة

Classification: Public - عام

خطة الدرس // اليوم 03

المدة	النشاط	المواد / المتطلبات
1h	• وصول المشاركين. • مراجعة سريعة للجلسة السابقة. • استعراض نتائج الجلسة السابقة. • تسجيل الدخول إلى حساب Figma	جهاز عرض / شاشة أجهزة كمبيوتر
ساعة و30 دقيقة	توليد أفكار لبعض الشاشات ولوحات الإلهام (Moodboards)والأزرار. مقدمة إلى Figma: • كيفية إضافة شاشة واختيار المقاس المناسب • كيفية إضافة الصور • كيفية إنشاء الأشكال وتعديل اللون والحواف والأبعاد • كيفية استيراد الأيقونات • يقوم المشاركون باستيراد الصور المُولَّدة باستخدام Krea.aiوالبدء في تصميم الشاشات. إضافة تفاعل بسيط بين الشاشتين.	جهاز عرض / شاشة أجهزة كمبيوتر قالب للتعبئة
١٠ دقائق	تقييم بعد انتهاء التدريب	جهاز عرض / شاشة أجهزة كمبيوتر قالب للتعبئة

Classification: Public - عام

وزارة الاتصـــــالات وتكنولوجيـــــا المعلومـــــات
Ministry of Communications and Information Technology
State of Qatar • دولـــة قطـــر

ستوديو 5
STUDIO 5

شكراً لكم

www.studioaq.5