مبادرة من

هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

مخيم CAMP



مقدمة في التفكير التصميمي

وحدة التدريب 1

فهم التفكير التصميمي

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مرحبا بعودتكم، أيها المستكشفون الرقميون!



في مهمتنا الأخيرة، قابلت بايت واكتشفت شيئا مهما:

الاختراع العظيم ليس مجرد فكرة إبداعية؛ الحل الناجح يبدأ بفهم الأشخاص الذين نرغب في مساعدتهم.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



روبوت جديد



تطبيق مدعوم بالذكاء الاصطناعي



حقيبة ظهر ذكية

اختراعات بايت



قد يبدو رائعا

لكن إذا لم يحل مشكلة حقيقية للناس الحقيقيين، فلن يخلق التأثير الذي نريده.

لذا اليوم، سنكتشف العمليات التي يستخدمها المبتكرون لتحويل المشكلات إلى حلول ذات معنى.

تسمى هذه العملية التفكير التصميمي.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال





لو كان بإمكانك اختيار واحد فقط...

- هل تبني شيئا مذهلا فورا؟

أو

- هل تقضي وقتا في فهم الناس أولا؟

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



صديقك يقول: "حقيبتي تؤلم كتفي"

- هل تبني شيئا مذهلا فورا ❌

أو

- اطرح الأسئلة.
  - متى يؤلم؟
  - هل الحقيبة ثقيلة جدا؟
  - هل الأحزمة غير مريحة؟ ✅
  - هل هو ثقيل بسبب الكتب؟

هذا هو التفكير التصميمي.

قبل حل مشكلة...

افهم الشخص أولا.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

ما هو التفكير التصميمي؟

نهج يركز على الإنسان: فهم احتياجات الناس قبل ابتكار الحلول.



يساعد المبتكرين على الإجابة:

- من نساعد؟
- ما هي التحديات التي يواجهونها؟
- ما هي الحلول التي يمكن أن تحسن حياتهم؟
- كيف يمكننا تحسين أفكارنا؟

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



فكر كمحقق

- تحقق من المشكلة قبل البناء.
- المبتكـــرون العظمـــاء لا يســـألون: "مـــاذا يمكنـني أن أبـني؟" يسـألون: "**مـا الـذي يحتاجه الناس حقا؟**"

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

رحلة الابتكار

كل مبتكر يتبع خمس خطوات لتحويل المشكلة إلى حل حقيقي.

1



تعاطف

كن محققا

اكتشف ما يحتاجه الناس حقا.

2



تعريف

حل القضية

ما هي المشكلة الحقيقية؟

3



أفكار

كن مخترعا

الآن فكر في الكثير من الأفكار.

4



النموذج الأولي

كن بناء

النسخة السريعة للبناء. ليس مثاليا، لكنه يكفي للتعلم.

5



اختبار

كن محسنا

اسأل: "ما الذي ينجح؟ ما الذي لا يفعل؟" ثم تطور.

خلال هذا البرنامج، ستصبح خبراء في كل مهمة — تستكشف كل خطوة وتتدرب على كيفية استخدام المبتكرين لها.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

يسأل الكابتن نور:

تقـوم المدرسـة بـتركيب لوحـات ذكيـة باهظـة الثمن في كـل فصـل دراسـي. لكن الطلاب لا يزالـون يواجهـون صـعوبة في التعلم. مـا هي المشكلة الحقيقية؟



1. الشاشات صغيرة جدا.
2. الطلاب لا يستطيعون رؤية اللوحة.
3. الدروس ليست مشوقة.
4. الإنترنت بطيء.

قد يكون هناك أكثر من إجابة جيدة!
التفكير التصميمي يساعدنا على الاستكشاف بدلا من التخمين.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

من مشكلة إلى تأثير

تماما كما يتبع المستكشفون خريطة لاكتشاف أماكن جديدة، يتبع المبتكرون عملية توجههم من المشاكل إلى حلول مؤثرة.

مشكلة يواجهها شخص ما ← فهم الشخص ← إنشاء حلول ممكنة ← بناء شيء مفيد ← ترك أثر

من اليوم، لن تشاهد المبتكرين، بل تصبح مبتكرين.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

TDRA | مخيم CAMP



مقدمة في التفكير التصميمي

وحدة التدريب 2

عقلية التفكير التصميمي

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

عقلية المستكشف الرقمي



معرفة مراحل التفكير التصميمي ليست كافية.

نحتاج أيضا إلى التفكير الصحيح كمستكشف رقمي!

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

عقلية المستكشف الرقمي

بصفتك مستكشفا رقميا، يجب أن تمتلكوا دائما السلوكيات التالية:

اطرح الأسئلة	*"لا نفترض أننا نعرف المشكلة."*
استمع للناس	*"المستخدمون يساعدوننا على فهم ما يهم."*
فكر بإبداع	*"نستكشف احتمالات مختلفة."*
التحسن المستمر	*"نتعلم من الملاحظات."*
العمل معا	*"الحلول العظيمة تأتي من التعاون."*

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

عقلية المستكشف الرقمي

عادة #1:



اطرح الأسئلة

"لا نفترض أننا نعرف المشكلة."

مثال: يقول أحدهم: "بطارية هاتفي تنفد بسرعة كبيرة."

يسأل المستكشف الرقمي:

- *متى؟ أثناء الألعاب؟ أثناء المدرسة؟*
- *هل البطارية قديمة؟*

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

عقلية المستكشف الرقمي

عادة #2:



استمع للناس

"المستخدمون يساعدوننا على فهم ما يهم."

مثال: يقول طفل: "أنا لا أستخدم هذا التطبيق التعليمي."

- *بدلا من أن تقول: "يجب أن تفعل."*
- *اسأل: "ما الذي يجعل الأمر صعبا؟"*

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

عقلية المستكشف الرقمي

عادة #3:



فكر بإبداع

"نستكشف احتمالات مختلفة."

مثال: منحدر الكراسي المتحركة ليس مفيدا فقط للكراسي المتحركة.

من يستفيد أيضا؟

- *أشخاص يحملون أمتعة*
- *شخص لديه ساق مصابة*

- *الآباء الذين يدفعون عربات الأطفال*
- *عمال توصيل*

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

عقلية المستكشف الرقمي

العادة #4:



التحسن المستمر *"تعلم من الملاحظات."*

مثال: نادرا ما تطير الطائرة الورقية الأولى بشكل مثالي.

- *هل نرميها بعيدا؟ ..... لا.*
- *نطيها بطريقة مختلفة. الابتكار يعمل بنفس الطريقة.*

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

عقلية المستكشف الرقمي

عادة #5:



العمل معا

"الحلول العظيمة تأتي من التعاون."

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

عقلية التفكير التصميمي

التفكير التصميمي ليس مجرد عملية—بل هو طريقة تفكير. المستكشفون الرقميون:

- ابق فضوليا
- اطرح الأسئلة
- استمع للآخرين
- جرب أفكارا جديدة
- تعلم من الأخطاء
- التحسن المستمر

تذكر: الهدف ليس الحل الأسرع—بل هو الحل المناسب للأشخاص المناسبين.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

تحديك الأول في الابتكار

مهمتك: إيجاد مشكلة تستحق الحل.

الآن جاء دورك: ابدأ بالإجابة على ثلاثة أسئلة:

1 من يواجه هذه المشكلة؟

الطلاب، المعلمون، العائلات، كبار السن، المجتمعات.

2 ما التحدي الذي يواجهونه؟

شيء صعب، بطيء، مربك، أو محبط.

3 ما الذي تحتاج أن تتعلمه أولا؟

تعرف على الأشخاص قبل أن تضع حلا.

تذكر: لا تتسرع إلى الحل بعد—أولا، كن محقق مشاكل.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

اكتملت المهمة

الابتكار لا يبدأ بالتكنولوجيا: **بل يبدأ بالإنسان.**

كل حل عظيم يبدأ بسؤال بسيط واحد

"ما الذي يحتاجه الناس حقا؟"

رحلتك الابتكارية تبدأ الآن!

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

TDRA | مخيم CAMP

شكراً لكم



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مخيم CAMP

مبادرة من
هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND



مرحلة التعاطف

وحدة التدريب 1

من هو المستخدم؟

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

الكابتن نور تفتح ملف المهمة.



ابتسمت الكابتن نور. "شخص أكثر أهمية."

"كل اختراع عظيم يبدأ بشخص واحد... المستخدم."

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

من هو المستخدم؟

المستخدم هو الشخص الذي يستخدم، أو يختبر، أو يستفيد من منتج أو خدمة أو تطبيق أو لعبة أو روبوت أو موقع إلكتروني أو نظام.

- **كل اختراع موجود لأنه يساعد شخصا ما** ، وهذا الشخص هو المستخدم.
- **المبتكرون لا يبنون لأن التكنولوجيا مثيرة؛** هم يبنون لأن شخصا ما يحتاج إلى حل.
- **يمكن أن يحتوي الحل الواحد على أكثر من مستخدم،** وقد يكون لكل مستخدم احتياجات مختلفة.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

اختبار سريع: من هو المستخدم؟

حقيبة ظهر مدرسية

من هو المستخدم؟

الطالب الذي يحملها ويستخدمها يوميا.

منصة تعليمية عبر الإنترنت

من هو المستخدم؟

الطلاب والمعلمون الذين يستخدمونه للتعلم والتعليم.

تطبيق توصيل الطعام

من هو المستخدم؟

الزبائن الذين يطلبون الطعام وعمال التوصيل الذين يستخدمون التطبيق.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

حل واحد، العديد من المستخدمين

تخدم نفس منصة التعلم مستخدمين مختلفين، لكل منهم احتياجات مختلفة.

المستخدم	لماذا يستخدمونه؟
الطلاب	أكمال الواجبات والتعلم
المعلمون	أنشا الدروس و مراقبة التقدم
الآباء	متابعة تعلم اطفالهم

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

نفس الحل، واحتياجات مختلفة

هل يستخدم الطلاب والمعلمون وأولياء الأمور نفس المنصة بنفس الطريقة تماما؟

لا

قد يكون الحل نفسه، لكن المستخدمين مختلفون.

تذكر دائما: لدى المستخدمين احتياجات مختلفة.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من
هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY
TDRA
صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND
ICTFUND
مخيم
CAMP
TDRA

تعرف على مستخدمنا: مايا



الآن بعد أن عرفنا ما هو المستخدم، دعونا نتعرف على الشخص وراء ملف المهمة 001.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

ملف المستخدم 001: مايا



مايا · العمر 10

مايا تحب:

- الرسم
- قراءة كتب المغامرات
- تجارب علمية
- قضاء الوقت مع أبناء عمومتها

مايا فضولية وتحب التعلم، لكنها مؤخرا واجهت تحديا .

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

تحدي مايا

كل بعد ظهر تقوم مايا بواجبها المنزلي، لكن الأمور لا تسير دائما كما هو مخطط:

- تنسى أي الواجبات يجب أن تكملها.
- تقضي وقتا طويلا تبحث عن دفاترها وأوراقها.
- هي غير متأكدة من أي مهمة تبدأ أولا.
- تشعر بالإحباط عندما تدرك أنها نسيت شيئا.



"أريد حقا أن أنهي في الوقت المحدد، لكن أحيانا لا أعرف من أين أبدأ."

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

مخيم CAMP

مجموعة أدوات محقق المستخدم

خمس أدوات يستخدمها المبتكرون للتحقيق وفهم الأشخاص الذين يصممون لهم.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مجموعة أدوات محقق المستخدم

المبتكرون العظماء لا يسألون أولا "ماذا يمكننا أن نبنيه؟" يسألون: **"لمن نصمم، وماذا نحتاج أن نفهم؟"**

1. المراقبة بدقة



2. استمع بتمعن



3. اطرح أسئلة



4. تجنب الافتراضات



5. تقبل الأفكار الجديدة

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

راقب جيدا

الملاحظة تعني الانتباه لما يفعله الناس، وليس فقط لما يقولونه.



المبتكرون يبحثون عن:

- ما يفعله الناس
- كيف يستخدمون الأشياء
- ما هي التحديات التي يواجهونها
- ما يحدث حولهم

فكر: *ماذا يمكنني أن أرى؟ ما هي السلوكيات التي ألاحظها؟ ما هي الأدلة التي يمكنني جمعها؟*

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

استمع جيدا

يساعد الاستماع المبتكرين على فهم تجارب الناس ومشاعرهم واحتياجاتهم.



المستمعون الجيدون:

- انتبه
- لا تقاطعوا
- لاحظ التفاصيل المهمة
- افهم قبل الرد

فكر: *ماذا يقول لي الشخص؟ ما هي المشاعر أو الاحتياجات وراء كلماتهم؟*

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



اطرح أسئلة مدروسة

الأسئلة الجيدة مفتوحة ، تساعد المستخدمين على شرح تجاربهم.

✗ أسئلة ضعيفة

"هل تحب الواجبات المنزلية؟"

"هل تنظيم واجبك المنزلي صعب؟"

✓ أسئلة قوية

"هل يمكنك أن تخبرني ماذا يحدث عندما تبدأ واجبك المنزلي؟"

"ما هو أصعب جزء في متابعة واجباتك؟"

فكر: *هل أطلب أن أتعلم شيئا جديدا، أم أفترض الإجابة؟*

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

تجنب الافتراضات

الحقيقة — معلومات مدعومة بالملاحظة أو الأدلة الموثوقة.

الافتراض — شيء نعتقد أنه قد يكون صحيحا، لكننا لا نعرفه بعد.



المبتكرون لا يحكمون على المستخدمين — بل يحققون في الواقع.

اسأل: هل أعلم أن هذا صحيح؟ كيف يمكنني العثور على دليل؟

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

النشاط: هل ترى، تتساءل، أم تفترض؟

مايا لديها العديد من الأوراق على مكتبها. إلى أي فئة تنتمي كل جملة؟

انظر · ملاحظة وإثبات	تساؤل · سؤال أو فضول	الافتراض · اعتقاد قد لا يكون صحيحا
أ. مايا لديها العديد من الأوراق على مكتبها. — انظر	د. دفاتر وأوراق موضوعة بجانب جهاز الكمبيوتر الخاص بها. — انظر	
	ب. أتساءل إذا كان لدى مايا مشروع كبير. — تساؤل	هـ. لماذا تحتفظ مايا بكل هذه الأوراق. — تساؤل
		ج. مايا غير منظمة. — الافتراض
		و. مايا لا تهتم بمكان عمل مرتب. — الافتراض

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

حافظ على ذهنك منفتح



قد يواجه المستخدمون مشاكل بشكل مختلف عما نتوقع، لذا يبقى المبتكرون فضوليين.

تذكر:

- تجربة المستخدم أهم من فكرتنا الأولى.
- قد يكون هناك دائما تفسير آخر.
- تحقق قبل أن تقرر.

فكر: *هل أصمم لما يحتاجه المستخدم، أم لما أعتقد أنه يحتاجه؟*

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

تأمل المهمة: صحيح أم خطأ؟

1. نحن نعرف بالفعل لماذا تنسى مايا واجبها المنزلي. — خطأ
2. يجب على المبتكرين طرح الأسئلة لفهم المستخدم قبل بناء الحل. — صحيح
3. نعلم أن مايا أحيانا تقضي وقتا في البحث عن دفاتر وأوراق. — صحيح
4. لا بأس بتصميم حل دون معرفة خبرة مايا. — خطأ
5. "ما هو أصعب جزء في الواجبات المنزلية؟" يساعدنا على فهم مايا بشكل أفضل. — صحيح
6. يجب على المبتكرين فهم الاحتياجات قبل اتخاذ قرار بشأن الحل. — صحيح
7. نحن نعرف بالفعل أي حل سيكون الأنسب لمايا. — خطأ

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

TDRA | مخيم CAMP

شكراً لكم



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

TDRA | مخيم CAMP



مرحلة التعاطف

وحدة التدريب 2
التعاطف مقابل الشفقة

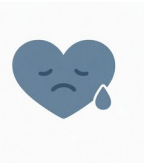
جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



يقول الكابتن نور: "هذه هي الشفقة"

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

الشفقة مقابل التعاطف



الشفقة

الشعور بالأسف على شخص ما

رد الفعل

"أوه لا، هذا محزن."

يركز على الشعور بالأسف تجاه الشخص الآخر.



التعاطف

فهم شخص آخر

رد الفعل

"هل يمكنك أن تخبرني المزيد؟"

يحاول فهم أفكارهم ومشاعرهم وتجاربهم.

المبتكرون العظماء يستخدمون التعاطف، فهم المستخدمين حيث يساعدهم على تصميم حلول أفضل.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

كيف يقارنون

	التعاطف	الشفقة
المعنى	فهم تجربة شخص آخر	الشعور بالأسف على شخص ما
رد الفعل	*"هل يمكنك أن تخبرني المزيد؟"*	*"هذا محزن."*
التركيز	مشاعر الشخص الآخر	الشعور بالأسف تجاه الشخص الآخر

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

لماذا يهم ذلك

التعاطف يقوى الابتكار



"قبل أن نفكر في حلا، نحتاج إلى فهم الشخص الذي يستخدمه."

— الكابتن نور

1

فهمت

تعرف على من هو المستخدم الحقيقي.

2

اطرح الأسئلة

استخدم أسئلة مفتوحة وفضولية.

3

تحديد الاحتياجات

ابحث عما يحتاجونه حقا.

4

إنشاء الحلول

مصممة لأشخاص حقيقيين.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مرحلة التعاطف

التعاطف يعني فهم الأشخاص الذين تصمم لهم، وتجاربهم، واحتياجاتهم، وأهدافهم، وتحدياتهم، قبل بناء أي شيء.

بدلا من سؤال "ماذا يمكننا أن نبنيه؟"، يسأل المبتكرون:



- لمن نصمم؟
- ماذا يحتاج هذا الشخص؟
- ما هي التحديات التي يواجهونها؟

ملحوظة مهمة: بدون التعاطف، قد يقدم الحل المشكلة الخاطئة، أو يغفل عن احتياجات المستخدم الحقيقية، أو ببساطة يكون غير مفيد.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

الخلاصة



التعاطف يعني تخصيص وقت لفهم الأشخاص الذين تصمم لهم قبل ابتكار الحلول.

تبدأ الابتكارات العظيمة بفهم الناس — وليس ببناء المنتجات.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

مخيم CAMP

عمل رائع، أيها المستكشفون!

انتقلت من الشعور بالأسف إلى الفهم الحقيقي وتعلمت أن تعرف مستخدمك قبل بناء الحلول.

التعاطف أولا
افهم الناس، وليس فقط المشاكل.

اسأل، لا تفترض
الأسئلة المفتوحة تكشف عن احتياجات حقيقية.

ثم ابني
صمم حلولا للمستخدمين الحقيقيين.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

TDRA | مخيم CAMP

شكراً لكم



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مخيم CAMP

مبادرة من
هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND



مرحلة تعريف المشكلة

وحدة التدريب 1:
من الأدلة إلى الشخصية

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

بالأمس، جمعت معلومات عن مايا.

اليوم، تتلقى أدلة جديدة.

لكن محققي المستخدمين العظماء يعرفون أن الأدلة مفيدة فقط عندما نفهم ما تخبرنا به.



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



ليس بعد.
أولا، نحتاج إلى تنظيم ما اكتشفناه

هل نقرأ الأدلة ونبحث عن الإجابة؟



كل دليل يخبرنا بشيء عن المستخدم

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

ما هو الدليل؟

كشف كواليس رحلة المستخدم

الأدلة هي أجزاء من المعلومات والملاحظات والحقائق التي نجمعها.

لكن تذكر نصيحة الكابتن نور: **الأدلة مفيدة فقط عندما نفهم ما تخبرنا به.**



هي اللبنات الأساسية التي نستخدمها لحل لغز كيفية مساعدة مستخدمينا على النجاح.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

صندوق أدوات المحقق: 5 فئات للأدلة

لتنظيم نتائجنا، نستخدم خمس فئات خاصة لفرز أدلتنا:

الأهداف
ماذا تريد مايا أن تحقق؟

الاحتياجات
ما الذي تحتاج مايا إلى المساعدة فيه؟

التحديات
ما الذي يجعل الأمور صعبة على مايا؟

المشاعر
كيف تشعر مايا؟

الاهتمامات
ما الذي تستمتع به مايا؟

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

نشاط عملي: فرز بطاقات الأدلة الثمانية لمايا

دعونا نلقي نظرة على بطاقات الأدلة الخاصة بمايا ونضع كل واحدة في الفئة الصحيحة:

🎯 الأهداف	🚧 التحديات	⭐ الاهتمامات	😊 المشاعر
مايا تريد إنهاء واجباتها مبكرا.	مايا تفقد أوراقها.	تستمتع مايا بالتعلم.	تشعر مايا بالإحباط عندما تنسى شيئا.

مايا تريد أن تكون منظمة.

💡 الاستراتيجيات

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

الخطوة 2: ربط النقاط لتحديد الأنماط

لكن المبتكرين لا يقتصرون على جمع الأدلة. يبحثون عن النمط.

يظهر نمط عندما ننظر إلى عدة أدلة معا ونسأل:

ماذا تخبرنا هذه الأدلة؟

من خلال تجميع الأدلة ذات الصلة، نبدأ في رؤية صورة أكبر بدلا من مجرد حقائق معزولة. هكذا ننتقل من مجرد جمع المعلومات إلى فهم وضع المستخدم فعليا.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

ممارسة الأنماط: عادات مايا في الواجبات المنزلية

دعونا نتدرب على اكتشاف النمط. انظر إلى هذه الأدلة الثلاثة المحددة:

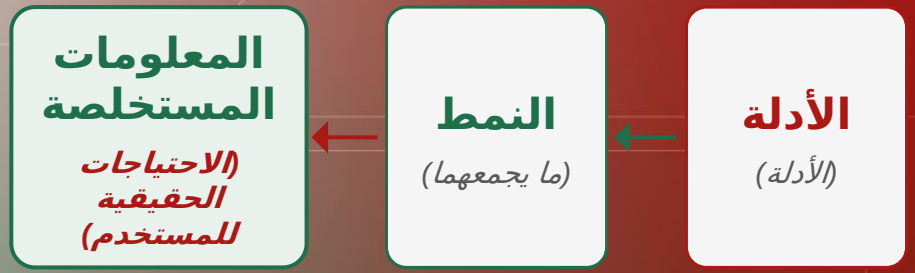
ما النمط الذي تلاحظه؟ عندما نربط هذه النقاط، يظهر النمط...

- مايا تفقد أوراقها.
- مايا تنسى الواجبات.
- تقضي مايا وقتا في البحث عن المواد.

← قد تجد مايا صعوبة في تنظيم واجباتها المنزلية.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

الخطوة 3
المعلومات المستخلصة لتقرير المحقق



ما هي المعلومات المستخلصة ؟

هي ما نتعلمه من ربط الأدلة المختلفة معا.

إنه الفهم العميق لما يحتاجه المستخدم حقا للنجاح.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

تحدي تقرير المحقق

اكتشاف الاحتياجات الحقيقية لمايا

حان الوقت لإكمال تقرير مايا المحقق! من خلال إكمال
الخطوات الثلاث، نحول الأدلة الخام إلى فهم واضح
مساعدتنا على تحقيق أهدافها.



الأدلة: ما هي الأدلة التي وجدناها من قبل؟ — **الأدلة**

القواسم المشتركة: ما القاسم المشترك بين هذه الأدلة؟ — **النمط**

حاجة: ما الذي تحتاجه مايا حقا؟ — **المعلومات المستخلصة**

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

TDRA | مخيم CAMP

مبادرة من
TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

شكراً لكم



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مخيم CAMP

مبادرة من
هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

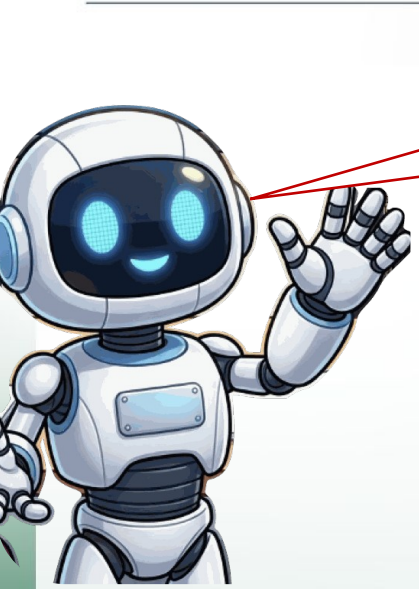
صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND



مرحلة تحديد المشكلة

الوحدة التدريبية 2:
اكتشاف احتياجات المستخدم

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال





جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

تشبيه الجبل الجليدي: الأعراض الظاهرة مقابل المشكلات الجذرية الخفية



فوق سطح الماء (العَرَض الظاهر): "أستمر في فقدان دفتري." هذا هو الجزء الظاهر من الجبل الجليدي.

تحت سطح الماء (المشكلة الجذرية الخفية): "ليس لدي طريقة جيدة لتنظيم واجباتي المنزلية." هذا هو التحدي الأكبر والخفي.



"أحيانًا ما نراه هو مجرد العَرَض. المشكلة الحقيقية تكمن في الأسفل."

من خلال فهم ذلك، يمكننا أن نبدأ بالنظر إلى ما وراء الواضح والبحث عن الأسباب الجذرية الخفية.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

تحديد أدواتنا

العرَض

ما نلاحظ حدوثه.

إنه الدليل المرئي، أو الإجراء الفوري، أو الحدث السطحي الذي يلفت انتباهنا.

المشكلة

الحاجة أو التحدي الكامن لدى المستخدم.

هذا هو السبب الجذري، أو الحاجز الخفي، أو النظام المفقود الذي يخلق فعلياً العرَض الذي لاحظناه.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

التحري: تحليل أمثلة شائعة من المدرسة والمنزل

المثال 1: الغرفة الفوضوية

العرض الملاحظ

"غرفة نومي فوضوية".

إذا توقفنا عند هذا الحد، قد نكتفي بإخبار شخص ما بتنظيف غرفته.

المشكلة الحقيقية المحتملة

"ليس لدي مكان لتنظيم أشيائي"

المثال 2: نسيان الواجب المنزلي

العرض الملاحظ

"أنسى الواجب المنزلي"

المشكلة الحقيقية المحتملة

"ليس لدي نظام لتتبع المهام"

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

إطار التفكير كتحري

ما نعرفه مقابل ما نتساءل عنه

المحققون البارعون لا يكتفون بما يرونه، بل يتساءلون: ما الذي قد يجري في الأعماق؟

ما نعرفه ✓

الحقائق والأعراض

هذه هي الحقائق والأعراض الملموسة التي لا يمكن إنكارها.

ما نتساءل عنه ?

الأسئلة والفرضيات

هذه هي الأسئلة التي نطرحها عن الأسباب الكامنة والأنظمة الغائبة.

المشكلة الأعمق

بتدويننا الصريح لما نعرفه مقابل ما نتساءل عنه، نُنشئ جسرًا منطقيًا يقودنا مباشرةً إلى تحديد **المشكلة الأعمق المحتملة**.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

TDRA | مخيم CAMP

مبادرة من
TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

شكراً لكم



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

مخيم CAMP



تحديد المشكلة

وحدة التدريب 3:
اكتشاف احتياجات المستخدم

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

نحن نعرف تحديات مايا.
الآن نحتاج لاكتشاف شيء مهم

تطبيق واجبات منزلية!





ما الذي تحتاجه مايا حقا؟

ابتسمت الكابتن نور. "ربما. لكن التطبيق هو الحل. قبل اختيار الحل، علينا أن نفهم الحاجة"

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

الحاجة مقابل الحل

الحاجة

الحاجة هي الاحتياج الجذري أو الهدف الذي يحاول المستخدم تحقيقه.

قبل أن نقرر ما إذا كان تطبيق الواجبات المنزلية صحيحا، يجب أن نفهم بعمق القضايا التنظيمية الأساسية لمايا.

الحل

شيء نصنعه لمساعدة المستخدم.

تطبيق "الواجبات المنزلية" المقترح من بايت هو حل.

يجب على المبتكرين دائما التوقف وسؤال "لماذا" قبل اتخاذ قرار "ماذا" نقدم كَحل.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

أمثلة على الاحتياجات والحلول

الحاجة

المثال 1: "أحتاج أن أبقى منظما."
(هذا هو الهدف الذي يريد المستخدم تحقيقه)

المثال 2: "أحتاج إلى تذكيرات."
(هذا هو الشرط الأساسي لتجنب نسيان الأشياء)

الحل

المثال 1: "مخطط واجبات منزلية."
(هذه هي الأداة المحددة التي تم إنشاؤها للمساعدة في تحقيق هذا الهدف)

المثال 2: "تطبيق تذكير."
(هذه تقنية محددة تم بناؤها لتوفير تلك التنبيهات)

لاحظ كيف تصف الحاجة النتيجة المرجوة،
بينما الحل يصف عنصرا أو طريقة محددة تستخدم للوصول إلى تلك النتيجة.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

لنختبر فهمنا!

اقرأ العبارات عن مايا وقرر ما إذا كانت تصف حاجة أساسية أم حلاً محدداً.

العبارة 1: *"تحتاج مايا إلى طريقة لتذكر واجباتها"*

حاجة

الإجابة: هذه حاجة، لأنها تصف هدفاً تحاول تحقيقه.

العبارة 2: *"تحتاج مايا إلى مخطط رقمي"*

حل

الإجابة: هذا حل، لأن المخطط الرقمي هو منتج محدد صُمم لمساعدتها على التنظيم.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

TDRA | مخيم CAMP

مبادرة من
TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

شكراً لكم



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

TDRA | مخيم CAMP



تحديد المشكلة

وحدة التدريب 4:
إنشاء بيان المشكلة

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

الآن لدينا أدلة كافية لتحديد مشكلة مايا أخيرا

- **بيان المشكلة هو وصف واضح وموجز للمشكلة يحتاج إلى معالجته من قبل فريق حل المشكلات.**
- كتابةبيان المشكلة يشبه رسم خريطة قبل الانطلاق في رحلة. هذا يبقيك مركزا على الطريق الصحيح.

بدلا من التخمين عما قد يساعد مايا، سنستخدم الأدلة التي جمعناها لبناء بيان محدد يشرح وضعها بالضبط. هذا يمنعنا من التشتت بأفكار لا تحل مشكلتها الأساسية فعليا.



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

كل بيان مشكلة قوي مبني على ثلاثة أعمدة هيكلية بسيطة

للتأكد من أن بيان المشكلة لدينا قوي ومفيد، نستخدم بنية بسيطة مكونة من ثلاثة أجزاء. يضمن هذا الإطار أننا لا نفوت أي تفاصيل عن الوضع.

الأعمدة الثلاثة الأساسية هي:

1. المستخدم

من يواجه هذا التحدي؟

يجب أن نبدأ دائما بالشخص في مركز القصة.

2. الحاجة

ما الذي يحتاجه المستخدم فعليا؟

هذا يركز على القدرة أو الأداة المفقود، وليس على منتج محدد.

3. السبب

لماذا هذا مهم؟

هذا يكشف الدافع الأعمق والسبب العاطفي أو العملي وراء الحاجة.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



مثال: قضية مايا

1. المستخدم

من يواجه هذا التحدي؟

مايا التي تعاني كثيرا في تنظيم واجباتها المنزلية

2. الحاجة

ما الذي يحتاجه المستخدم فعليا؟

طريقة أفضل لتنظيم وتذكر الواجبات المنزلية.

3. السبب

لماذا هذا مهم؟

بالنسبة لمايا، هذا مهم لأنها تريد إنهاء واجباتها في الوقت المحدد دون أن تشعر بالإحباط.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

يمكننا دمج الأعمدة الثلاثة لصياغة بيان المشكلة النهائي لمايا.

الآن بعد أن حللنا المستخدم، الحاجة، والسبب، دعونا نجمعها في جملة واحدة قوية.

"مايا طالبة تبلغ من العمر 10 سنوات وتواجه صعوبة في الواجبات المنزلية، تحتاج إلى طريقة أفضل لتنظيم واجباتها وتذكرها. هذا مهم لأنها تريد إنهاء عملها في الوقت المحدد دون أن تشعر بالإحباط."

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

نشاط مقارن

حدّد أي عبارة تُمثّل صياغة جيدة للمشكلة:

العبارة أ

«تحتاج مايا إلى تطبيق للواجبات المنزلية لتتذكّر المهام.»

العبارة ب

«تحتاج مايا إلى طريقة أفضل لتنظيم المهام وتذكّرها لأنّها ترغب في إنجاز الواجبات المنزلية بسهولة أكبر.»

العبارة ب أفضل لأنّها تركّز على حاجة مايا بدلاً من اختيار الحل.

قد تحدّنا الحلول: عندما نكتب "تحتاج مايا إلى تطبيق للواجبات"، نقفز مباشرة إلى الحل. ماذا لو لم يكن لديها هاتف؟ باتخاذ القرار مبكراً، نُعمي أنفسنا عن حلول رائعة أخرى.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

TDRA | مخيم CAMP

مبادرة من
TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

شكراً لكم



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

TDRA | مخيم CAMP



تحديد المشكلة

الوحدة التدريبية 5:
سؤال " كيف يمكننا"..

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



تقريبًا!
قبل إنشاء
الأفكار، يطرح
المبتكرون سؤالًا
قويًا واحدًا

إذًا الآن نبني؟



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

سؤال "كيف يمكننا"

يحوّل سؤال "كيف يمكننا" المشكلة إلى فرصة لاستكشاف الأفكار.

- **"كيف"** تشير إلى وجود طرق متعددة لحل المشكلة.
- **"يمكن"** تعني أن أفكارنا مجرد احتمالات، مما يزيل الضغط لإيجاد حل مثالي فورًا.
- **"نا"** تؤكد أن الابتكار جهد تعاوني.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

دراسة حالة: تحدي واجبات مايا المنزلية

الملف الشخصي للمستخدم: مايا

"تحتاج مايا إلى طريقة أفضل لتنظيم واجباتها المنزلية وتذكرها"



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

تحويل المشكلة إلى فرصة

مشكلة ثابتة

"تحتاج مايا إلى طريقة أفضل لتنظيم وتذكر واجباتها المدرسية"

عند تركها كعبارة، فإنها ببساطة تذكر حقيقة دون دعوة إلى الحلول.

إنها لا تثير الابتكار أو تدعو إلى حل المشكلات بفاعلية.

فرصة ديناميكية

"كيف يمكننا مساعدة مايا في تنظيم واجباتها المدرسية بسهولة أكبر؟"

يعالج سؤال "كيف يمكننا" الجديد التحدي الأساسي الذي تواجهه مايا بشكل مباشر مع فتح الباب أمام الاستكشاف، ودعوة الفريق إلى التفكير في العديد من المسارات المحتملة.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

القواعد الثلاث لسؤال "كيف يمكننا" الجيد

- **القاعدة 1: إمكانية وجود إجابات متعددة:** لا تعطي إجابة واحدة فقط (تتجنب الحلول الواضحة).
- **القاعدة 2: قُمع الأفكار:** تشجع على قُمع واسع من الأفكار المتنوعة المستمدة من العصف الذهني.
- **القاعدة 3: التركيز على المستخدم:** تبقي المستخدم (مايا) في المركز المطلق للاستفسار.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

نشاط تفاعلي: اختر السؤال الأفضل

قارن الخيارين أدناه وفقًا لقواعدنا.

أيهما يتيح فرصًا أكثر لتوليد الأفكار؟

الخيار الأول

«كيف يمكننا إنشاء تطبيق لتذكير مايا بواجباتها المدرسية؟»

الخيار الثاني

«كيف يمكننا مساعدة مايا على تذكّر وتنظيم مهام واجباتها المدرسية؟»

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

TDRA | مخيم CAMP

مبادرة من
TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

شكراً لكم



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

TDRA | مخيم CAMP



مرحلة الأفكار

وحدة التدريب 1:
ما هي الفكرة؟

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مرحبا بكم في مرحلة الأفكار!



الابتكارات هي المرحلة التي ينتج فيها المبتكرون العديد من الأفكار الممكنة قبل اختيار واحدة منها (العصف الذهني).

أثناء الفكر:

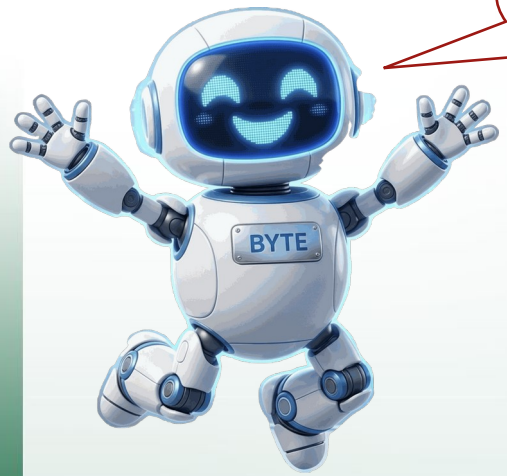
- نستكشف العديد من الاحتمالات.
- لا نختار الفكرة الأولى فورا.
- نحسن الأفكار من خلال البناء على تفكير بعضنا البعض.

خلال العصف الذهني، لا نبحث عن الفكرة المثالية فورا.

الهدف أولا هو خلق العديد من الأفكار. ثم نحسنها ونختار الأقوى.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

بدأ بايت يفكر في تحدي مايا، وبما أن لديه خيالا واسعا، بدأ يصرخ بأفكاره بحماس:





جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

القاعدة #1: كل فكرة مرحب بها



لا فكرة صغيرة جدا أو غريبة جدا.
كل فكرة تعطينا شيئا لنستكشفه ونحقق فيه أكثر.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



القاعدة #2 :لا تحكم على الأفكار

- حافظ على جو إيجابي وبناء.
- بدلا من رفض الأفكار بعبارة *"هذا لن ينجح أبدا"*...

"مثير للاهتمام... كيف يمكننا تحسينه؟"

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

القاعدة #3: البناء على أفكار الآ



- الابتكار هو جهد جماعي.
- بدلا من إيقاف الأفكار، ساعدها على النمو بقول: "أعجبني فكرتك. ماذا لو أضفنا أيضا...؟"

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

القاعدة #4: فكر بشكل كبير!



لا تحد من خيالك.
الأفكار غير المعتادة، مثل روبوت الواجب الطائر من بايت أو حقيبة ظهر بأجنحة، غالبا ما تؤدي إلى حلول إبداعية للغاية.

غالبا ما تبدأ الأفكار العظيمة كأفكار صغيرة أو غير عادية.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

النشاط: محقق العصف الذهني



قرر ما إذا كان كل بيان يتبع القواعد:

- "هذه فكرة سيئة" **(يحكم/يؤلم)**
- "ماذا لو حسّنا فكرتك؟" **(يبني/يساعد)**
- "لقد جرّبنا ذلك بالفعل، فتوقّف" **(يتوقّف/يؤلم)**

تذكّر: المبتكرون لا يحكمون على الأفكار أثناء العصف الذهني، ولا يوقفون الأفكار؛ بل يساعدونها على النمو ويبحثون عن طرق لتحسينها.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

TDRA | مخيم CAMP

مبادرة من
TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

شكراً لكم



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مخيم CAMP

مبادرة من
هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND



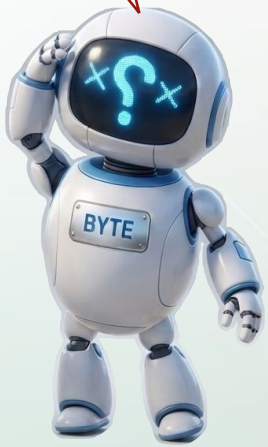
مرحلة الأفكار

وحدة التدريب 2:
مشكلة واحدة، والعديد من الحلول

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

كم عدد الحلول التي
تعتقد أنها موجودة؟

واحد؟





جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

بدلا من البحث عن إجابة واحدة صحيحة، دعونا نكتشف ذلك.

نفتح عقولنا أمام إمكانيات ومسارات لا نهاية لها.



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



سوار للتذكير بالواجبات



مجلدات مرمزة بالألوان



دفتر ذكي



مخطط الواجبات المدرسية



لوحة الواجبات المغناطيسية



مساعد الذكاء الاصطناعي للواجبات



بطاقات التحقق من الواجبات المدرسية



أداة التذكير الصوتي

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

أي من الحلول التالية صحيح؟

في الواقع، العديد منها قد ينجح.

في التفكير التصميمي، لا نبحث عن إجابة واحدة فقط. نستكشف إمكانيات مختلفة ثم نختار الفكرة التي تساعد المستخدم بأفضل شكل.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

هناك العديد من الطرق لحل مشكلة واحدة!

دعونا نطابق الحلول مع الفوائد!

الحلول	الفوائد
1. قائمة الواجبات المنزلية	أ. يساعد مايا على تذكر المهام المهمة
2. مجلد ملون	ب. تساعد مايا في تنظيم المواد
3. أداة التذكير	ج. يساعد مايا على رؤية المهام بوضوح

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

سؤال عن التأمل

هل نحل التحديات بنفس الطريقة؟

هل تحل هذه الحلول نفس التحدي بنفس الطريقة؟

☐ نعم

☒ لا

لكل شخص احتياجات وتفضيلات وطرق عمل مختلفة!

بعض الناس يحتاجون إلى إنذارات عالية، بينما يحتاج آخرون فقط إلى ملف هادئ وملون. لهذا السبب بالضبط يتطلب التفكير التصميمي منا ابتكار العديد من الحلول، حتى نجد التوافق المثالي لكل مستخدم فريد.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

تذكروا أيضا، أثناء العصف الذهني:

01 الكمية على الجودة

حاليا، وجود 20 فكرة جيدة أفضل من وجود فكرة واحدة مثالية. نريد الكمية

02 تأجيل الحكم

لا توجد أفكار سيئة في العصف الذهني. لا تنتقد أفكارك أو أفكار زملائك.

03 شجع الأفكار الجامحة

فكر بجنون! ماذا لو قام روبوت بالتنظيم؟ ماذا لو كان الواجب المنزلي لعبة فيديو؟ الأفكار الجامحة غالبا ما تؤدي إلى أفضل الحلول الحقيقية.

04 البناء على الآخرين

استخدم عبارة 'نعم، و...'. إذا قال أحدهم 'لنستخدم تقويما'، تقول 'نعم، ولنجعله تقويما ضخما يغطي الجدار بأكمله!'

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

TDRA | مخيم CAMP

مبادرة من
TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

شكراً لكم



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

TDRA | مخيم CAMP



مرحلة الأفكار

وحدة التدريب 3:
تقنيات التفكير الإبداعي

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

أحيانا يكون لدى المبتكرين أفكار، لكنهم لا يعرفون كيف يجعلونها أفضل.

المفكرون المبدعون يستخدمون أدوات تساعد أفكارهم على نمو افكارهم.



المبتكرون العظماء لا يتوقفون عند الفكرة الأولى. يطرحون الأسئلة، ويحسنون الأفكار، ويساعدون على نمو الفرص. من

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



أداة الإبداع 1: سكامبر

الفلسفة الأساسية

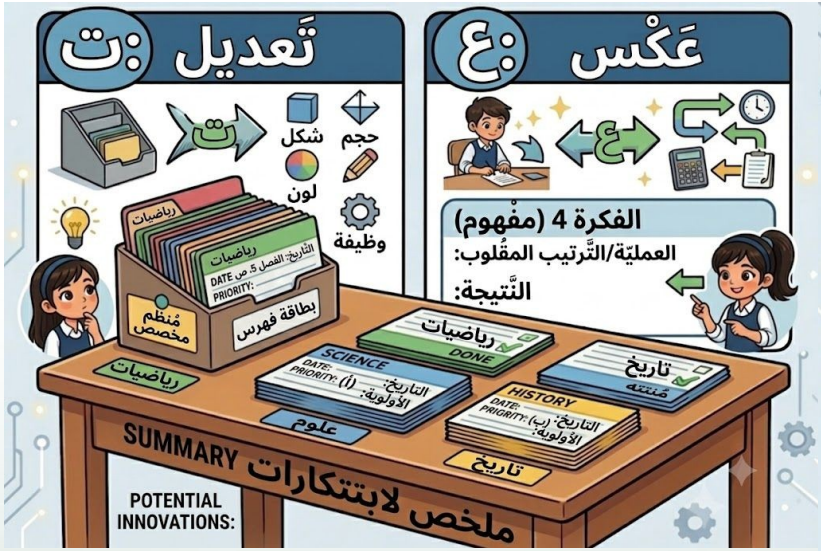
الأفكار الإبداعية لا تظهر دائما من العدم.

غالبا ما نحسن فكرة موجودة من خلال تغيير أجزائها بشكل منهجي لتحفيز طرق تفكير جديدة.

تشمل الأسئلة المنهجية:

- **الاستبدال والدمج:** تبديل أو دمج المكونات.
- **تعديل وعكس التعديل:** تغيير المقاييس أو التصاميم أو الترتيبات.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال





جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



سكامبر: الاستبدال

هل يمكننا استبدال شيء ما؟

الخطوة الأولى في تقنية سكامبر هي أن تسأل:

هل يمكننا استبدال شيء؟

يتضمن ذلك النظر في المواد أو العمليات أو المكونات الحالية واستبدالها ببدائل لمعرفة ما إذا كان ذلك سيحسن النتيجة.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال





سكامبر: الاستبدال

هل يمكننا استبدال شيء ما؟

متتبع المهام الخاص بمايا:

بدلا من دفتر ملاحظات ورقي تقليدي، ماذا لو استبدلته مايا ببطاقات فهرسة؟

هذا التغيير المادي البسيط يوفر طريقة أكثر مرونة وفعالية لتنظيم المهام اليومية.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



سكامبر: دمج الأفكار

هل يمكننا دمج فكرتين؟

دمج مفـاهيم أو أدوات أو مـيزات منفصـلة يمكن أن يخلـق حلا واحـدا أكثر قوة يلبي احتياجات متعددة في آن واحد.

مثال: منظم الواجبات المنزلية الذكي

- **المخطط التقليدي:** يوفر إمكانيات الجدولة.
- **تذكيرات نشطة:** يوفر إشعارات فورية.

الحل المدمج : أداة شاملة ومحسنة بشكل كبير لإدارة مهام الطلاب.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



سكامبر: تعديل وعكس

تعديل: هل يمكننا تغيير أو تحسين شيء ما؟

عكس : هل يمكننا أن نفعل شيئا مختلفا؟

تدفع خطوات التعديل والعكس في تقنية سكامبر المبتكرين لتغيير الطبيعة الأساسية لأفكارهم.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

سكامبر : تعديل وعكس

تعديل: هل يمكننا تغيير أو تحسين شيء ما؟

عكس: هل يمكننا أن نفعل شيئا مختلفا؟

تعديل: هل يمكننا تغيير أو تحسين شيء ما؟

على سبيل المثال، عند تقييم مخطط قياسي، يمكننا أن نسأل كيف نجعل المخطط أسهل في الاستخدام، ربما عن طريق تعديل تخطيطه أو واجهته.



عكس: هل يمكننا أن نفعل شيئا مختلفا؟

يتضمن ذلك قلب التسلسل أو الأدوار العادية. على سبيل المثال، بدلا من أن تتحقق مايا بنشاط من قائمة واجباتها المنزلية، هل يمكن للقائمة أن تذكرها؟ هذا الانقلاب في الدور يحول أداة سلبية إلى مساعد نشط.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



أداة الإبداع 2: "نعم، و..."

الطالب أ (مفهوم البداية)
"ماذا لو كان لدى مايا دفتر ذكي؟"

الطالب ب (يبني على الفكرة)
"نعم، وقد يذكرها بالواجب المنزلي الذي تحتاج لإكماله."

الطالب ج (يضيف قيمة أكبر)
"نعم، وقد يظهر المهام المهمة باستخدام ألوان مختلفة."

من خلال هذه العملية خطوة بخطوة من القبول والإضافة، ساعد كل شخص الفكرة الأولية على أن تصبح أقوى وأكثر تفصيلا.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

TDRA | مخيم CAMP

مبادرة من
TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

شكراً لكم



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مخيم CAMP

مبادرة من
هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND



مرحلة الأفكار

وحدة التدريب 4:
اختيار أفضل الأفكار

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

بايت ينظر إلى لوحة الأفكار العملاقة.



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

المبتكرون العظماء لا يختارون الأفكار لمجرد أنها تبدو مثيرة.
يقومون بتقييم الأفكار واختيار تلك التي تدعم المستخدم بشكل أفضل



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

كيف يختار المبتكرون الأفكار؟

للانتقال من قائمة ضخمة من 42 احتمالا إلى نموذج أولي واحد قابل للتنفيذ، يعتمد المبتكرون على عملية تقييم منظمة. يجب أن تأخذ في الاعتبار ثلاثة أسئلة تقييم مهمة لتوجيه اختيارك.

فائدة للمستخدم

التأكد من أن الفكرة المختارة مفيدة للمستخدم المحدد.

الجدوى العملية

التأكد من أن الفكرة عملية ليبنيها الفريق.

مرغوبة من المستخدم

ضمان أن تكون الفكرة مرغوبة للمستخدم لتبنيه.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

السؤال 1: هل يساعد المستخدم؟



حل المشكلة الأساسية للمستخدم

يركز بالكامل على المشكلة الأساسية للمستخدم: هل يساعده؟

مثال: في حالة مايا، يجب أن تسأل ما إذا كانت الفكرة تعالج فعلا الحاجة المباشرة لمايا، لضمان أن الحل يعالج التحدي المطروح بدلا من إدخال ميزات غير مرتبطة.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

السؤال 2: هل يمكننا بناؤه أو اختباره؟

الجدوى والموارد

حدد ما إذا كان بإمكانك إنشاء نسخة بسيطة من الفكرة باستخدام المواد التي لديك حاليا.

قد تكون الفكرة عبقرية، لكن إذا تطلبت موارد مستحيلة، فلن تتقدم للأمام.

***مثال**: يمكن اختبار قائمة التحقق من الواجبات المنزلية بسرعة وسهولة باستخدام المواد الأساسية، مما يضمن أن المفهوم قابل للتطبيق في النموذج الأولي في العالم الحقيقي.*



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

السؤال 3: هل سيرغب المستخدم في اس



الاستعداد للاستخدام

هل سيرغب المستخدم في استخدامه؟ حتى لو حلت الفكرة الحاجة ويمكن بناؤها، يجب أن تسأل إذا كان الحل سيكون مفيدا وممتعا حقا لمايا للتفاعل معه يوميا.

إذا كان الحل محبطا جدا، سيتخلى عنه المستخدم.

يضمن هذا السؤال أن تكون الفكرة النهائية سهلة الاستخدام وجذابة.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من
TDRA هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY
ICTFUND صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

TDRA مخيم CAMP

الخلاصة الرئيسية

الابتكار الحقيقي هو الفعالية والعملية

أفضل فكرة ليست دائما الأكبر أو الأكثر تعقيدا. المفهوم الفائز هو ببساطة الفكرة التي تساعد المستخدم بشكل أفضل وتستحق التجربة.

النهج

المبتكرون لا يبحثون عن فكرة مثالية منذ البداية؛ بدلا من ذلك، يختارون فكرة تحل مشكلة حقيقية، ثم يلتزمون باختبارها وتحسينها مع مرور الوقت من خلال نماذج أولية بسيطة.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

TDRA مخيم CAMP

مبادرة من
TDRA هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

شكراً لكم



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

TDRA | مخيم CAMP



النموذج الأولي

إلى الهاتف الورقي، والروبوت

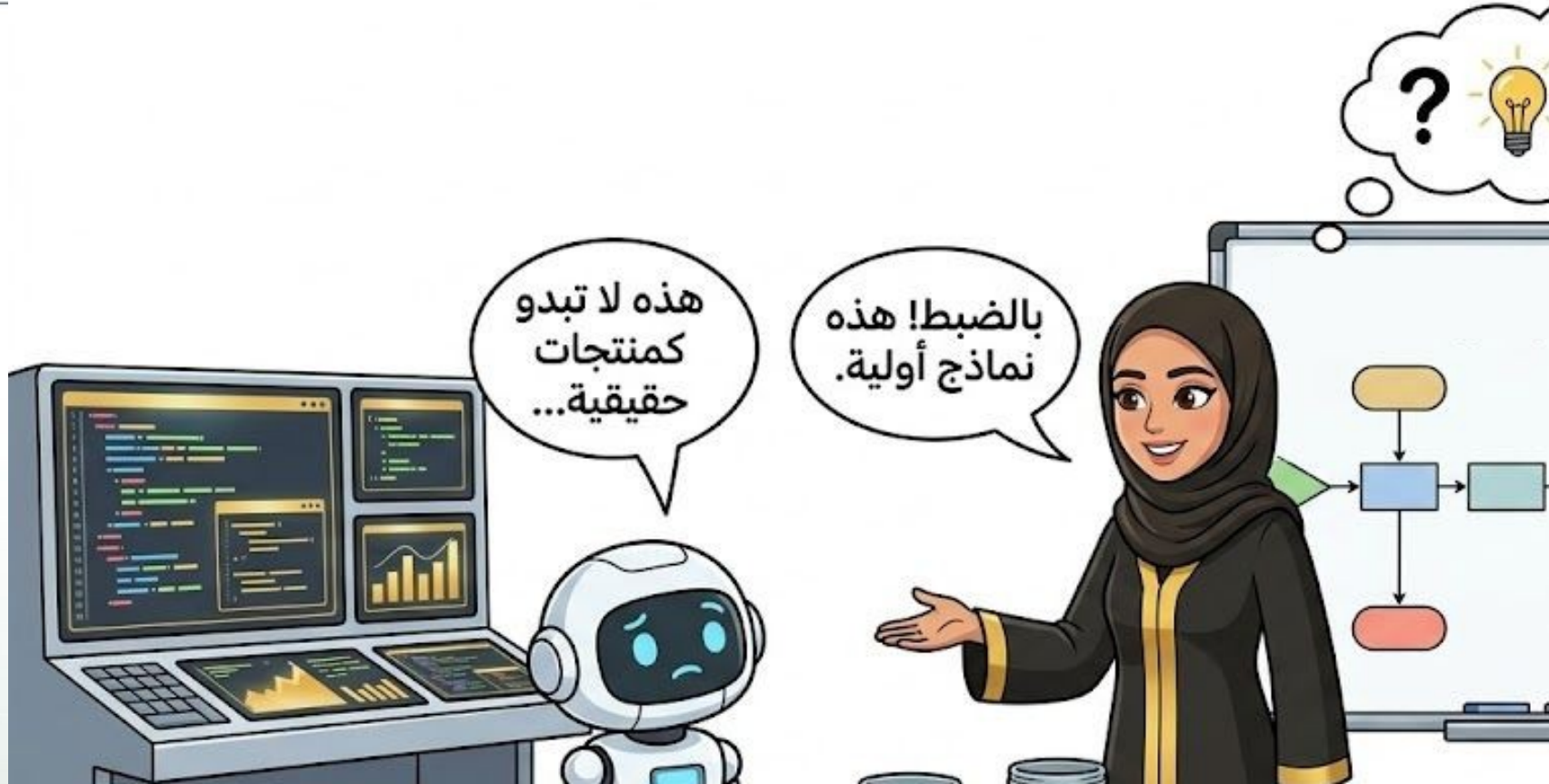
ويشعر بحيرة شديدة.

ى هذه النماذج الخشنة المصنوعة








?
بالضبط! هذه نماذج أولية.
هذه لا تبدو كمنتجات حقيقية...

جميع المنتجات تبدأ بنموذج أولي.



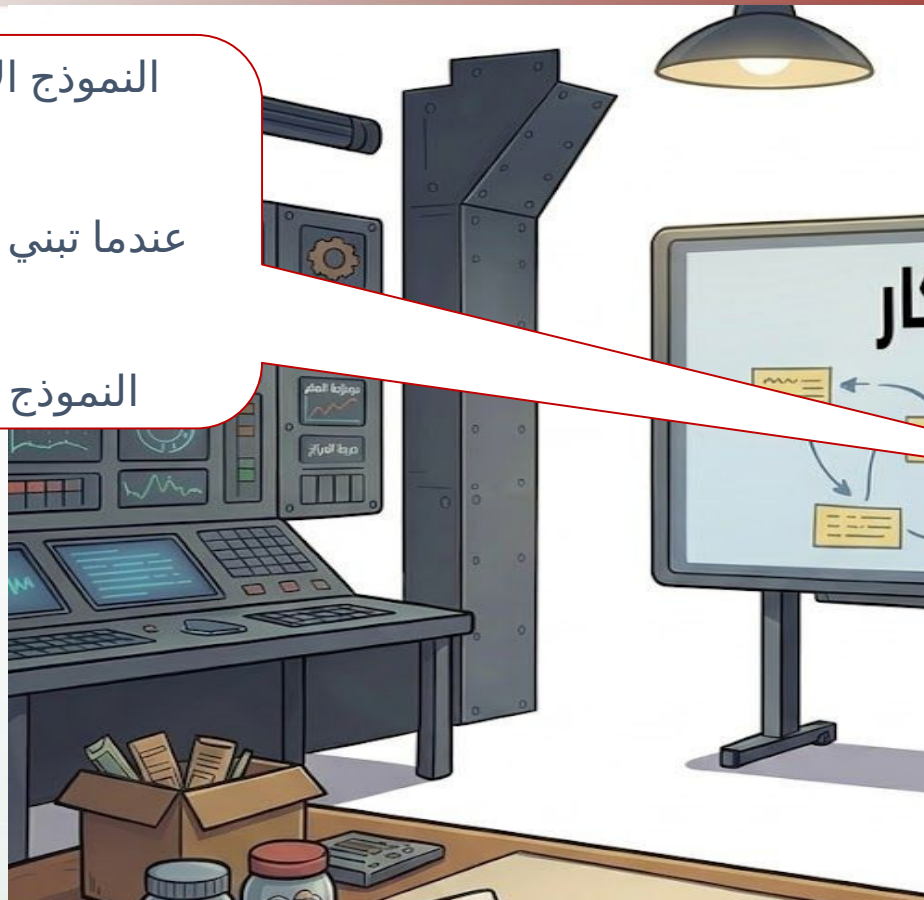




النموذج الأولي هو **نسخة بسيطة** من فكرة تتيح للمبتكرين عرض **حلهم واختباره وتحسينه** .

عندما تبني نموذجا أوليا، هدفك هو جمع المعلومات بأسرع وقت ممكن.

النموذج الأولي ليس من المفترض أن يكون تحفة مكتملة!



النموذج الأولي يساعدنا في الإجابة على الأسئلة:

هل يفهم الناس ذلك؟

هذا يتحقق مما إذا كان بإمكان المستخدمين بسهولة معرفة كيفية استخدام المنتج دون أن يشعروا بالارتباك أو الحاجة إلى دليل.

هل يحل مشكلة المستخدم؟

هذا يتحقق مما إذا كان المنتج يساعد المستخدم فعلا في احتياجه الخاص ويجعل حياته أسهل.

ما الذي يمكننا تحسينه؟

هذا يحدد نقاط الضعف أو الأخطاء أو الأفكار الجديدة لجعل النسخة القادمة من المنتج أفضل.

النموذج:

A منتج نهائي يباع في المتاجر

B نموذج بسيط يستخدم لاختبار فكرة

C رسم عشوائي بلا هدف

TDRA مخيم CAMP

مبادرة من

TDRA هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY



شكرا لك!

مخيم TDRA CAMP

مبادرة من
هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية TDRA TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات ICTFUND INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND



النموذج الاولي

وحدة التدريب 2:
أنواع النماذج الأولية

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

ما هو النموذج الأولي السريع؟



- عملية لإنشاء نسخة مبسطة ومبكرة بسرعة من اختراع أو فكرة.
- بدلا من قضاء شهور أو سنوات في محاولة بناء منتج نهائي مثالي فورا، يقوم المصممون والمهندسون ببناء نماذج سريعة وأولية لمعرفة ما إذا كانت فكرتهم منطقية فعلا في العالم الحقيقي.
- الأمر كله يتعلق بإخراج الأفكار غير المرئية من رأسك وتحويلها إلى شيء ملموس يمكنك رؤيته أو لمسه أو التفاعل معه.
- إنه جزء أساسي من عملية التفكير التصميمي.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

نماذج أولية تخطيطية

شرح الأفكار بسرعة



- أبسط وأسرع الطرق لبدء عملية التصميم.
- يتكون من رسم بسيط لفكرة على الورق أو السبورة البيضاء.
- يستغرق الأمر وقتا شبه معدوم ولا مهارات أو مواد خاصة للصنع.
- *مثال: رسم لتطبيق منظم الواجبات المنزلي الخاص بمايا.*

مفيد عندما نريد شرح فكرة بسرعة.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

نماذج أولية ورقية

اختبار كيفية عمل الأشياء



- نسخة ورقية وظيفية من المنتج.
- بدلا من مجرد النظر إلى الرسم، يمكن للمستخدمين فعليا "استخدام" نموذج الورق.
- *مثال: شاشات تطبيقات الرسم على الورق والتظاهر بالنقر على الأزرار.*

مفيد عند اختبار كيفية عمل شيء ما ومراقبة كيفية تنقل المستخدم عبر النظام.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

نماذج أولية مجسمة

عرض الشكل والتصميم

- عندما تكون فكرتك كائن ملموس وليس برنامجا برمجيا، فأنت بحاجة إلى نموذج أولي مادي.
- مصنوع من مواد بسيطة يومية يمكنك حملها بيديك مثل الورق المقوى، الورق، الليجو ، والمواد المعاد تدويرها
- *مثال: منظم مكتب مصنوع من الكرتون وقطع الليجو ليظهر كيف كانت مايا تفرز وتخزن واجباتها المنزلية فعليا.*



مفيد عندما تحتاج إلى إظهار شكل أو حجم أو التصميم الفيزيائي العام للاختراع.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

نماذج أولية للعب الأدوار

تجارب وخدمات الاختبار

- ليست كل الاختراعات أشياء مادية أو تطبيقات رقمية؛ أحيانا، أنت تصمم خدمة أو تجربة إنسانية.
- في هذه الحالات، يكون نموذج تمثيل الأدوار هو أفضل أداة. يتضمن ذلك تمثيلا ماديا لكيفية عمل الحل أو الخدمة في الوقت الفعلي.
- *مثال: أحد الطلاب يتصرف كمايا. وآخر يعمل كمساعد في الواجبات المنزلية.*



مفيد عند اختبار التجارب والخدمات لأنه يساعد المصممين على بناء التعاطف، وفهم المشاعر الإنسانية، وتحديد الخطوات الدقيقة اللازمة لجعل التفاعل سلسا ومساعدا وسهل الاستخدام.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



١. النموذج الأولي التخطيطي

رسم بسيط لفكرة. يستخدم لـ: شرح الفكرة بسرعة.



٢. النموذج الأولي الورقي

نسخة ورقية من المنتج. يستخدم لـ: اختبار تدفق الشاشات والتفاعلات.



٣. النموذج الأولي المجسم

نموذج مصنوع من مواد بسيطة (كرتون، ورق، ليغو، مواد معاد تدويرها).
يستخدم لـ: إظهار الشكل والتفاعل



٤. النموذج الأولي لتمثيل الأدوار

تمثيل وظيفة الحل. يستخدم لـ: اختبار التجارب والخدمات.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

النماذج الأولية الرقمية

التصميم للشاشة



- تم إنشاؤه باستخدام برامج حاسوبية لمحاكاة كيف سيبدو المنتج الرقمي النهائي وكيف يتصرف على الشاشة.
- *تشمل أمثلة النماذج الرقمية فيجما (مخطط رقمي للتخطيط)، أو نموذج ويب (صورة ملونة ومفصلة للموقع)، أو تصميم شاشة قابلة للنقر بالكامل حيث يمكن للمستخدمين التنقل بين الصفحات باستخدام الفأرة أو شاشة اللمس.*

مفيد عند تصميم الشاشة لاختبار الألوان والخطوط وأماكن الأزرار و حركة التنقل الرقمي قبل تسليم المشروع لمطوري البرمجيات للبرمجة الفعلية.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مقارنة النماذج الأولية

النماذج المادية مقابل النماذج الرقمية

- **النماذج المادية** (مثل تلك المصنوعة من الكرتون أو الليجو) ضرورية عندما يكون الحل مجرد جسم ملموس. تساعدك على اختبار العلاقات المكانية، والوزن، وبيئة الجسم، وكيفية تفاعل اليد البشرية مع الجهاز.
- على النقيض من ذلك، **النماذج الرقمية** (مثل شاشات التطبيقات القابلة للنقر) ضرورية عندما يكون الحل موجودا على الكمبيوتر أو الهاتف الذكي. يساعدونك في اختبار التخطيطات البصرية، والتنقل الرقمي، ومنطق واجهة المستخدم.
- أحيانا، تتطلب المشاريع المعقدة كلا الأمرين!

نموذج أولي فيزيائي
(مجسم من الكرتون)



هيكل رقمي
(تراكب التصميم بمساعدة الحاسوب)



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مخيم CAMP

مبادرة من
هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

شكراً لكم



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

TDRA | مخيم CAMP

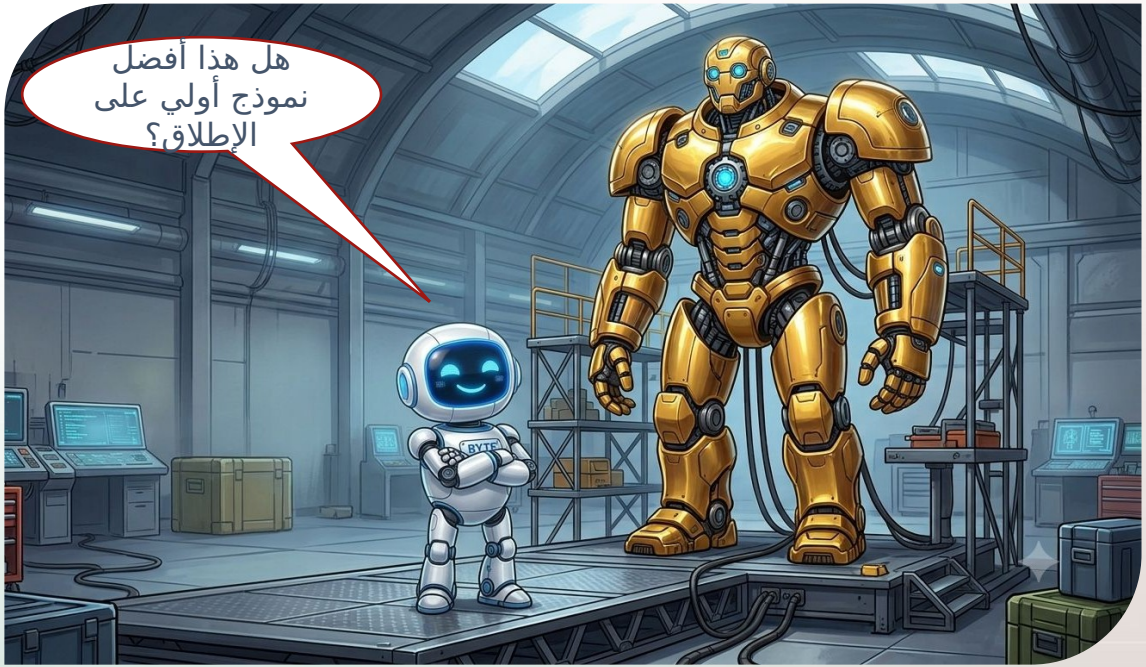


النموذج الاولي

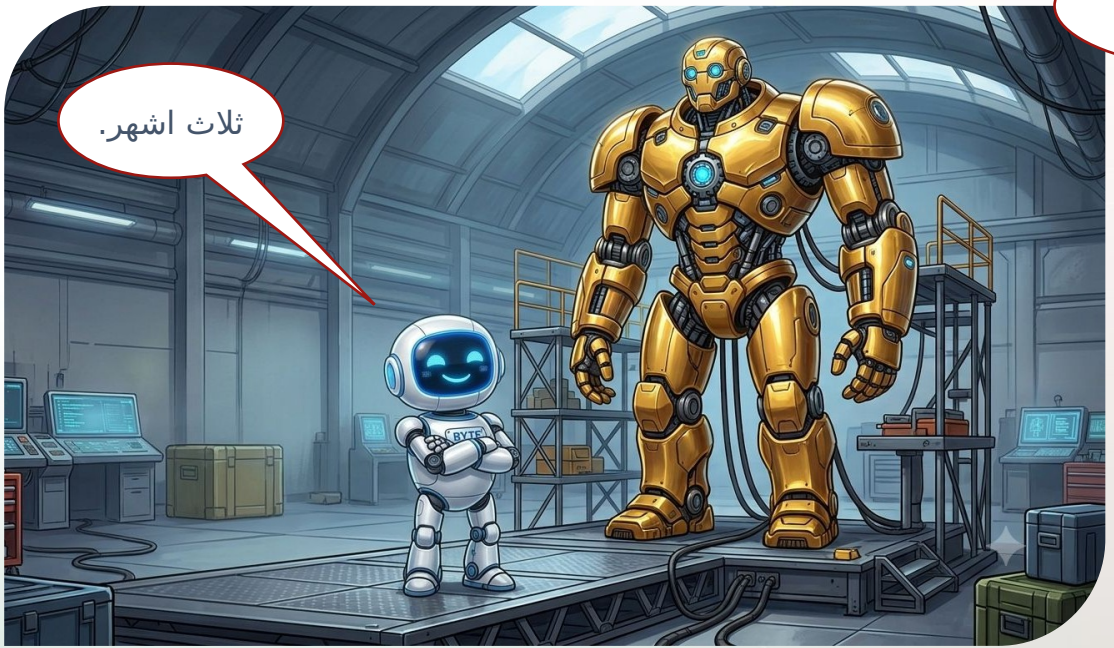
وحدة التدريب 3:
قواعد النماذج الأولية

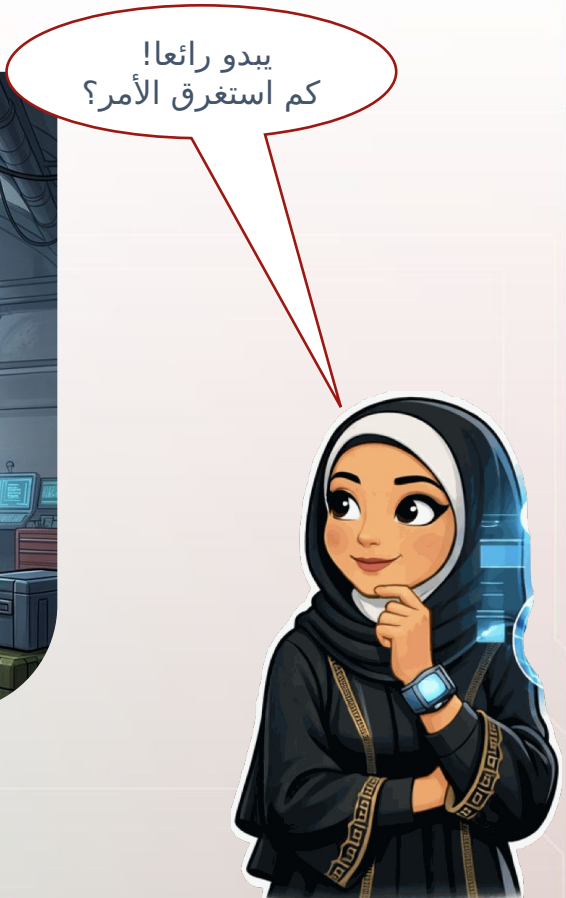
جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

يقدم بايت بفخر روبوتا ذهبيا عملاقا.



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال





جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

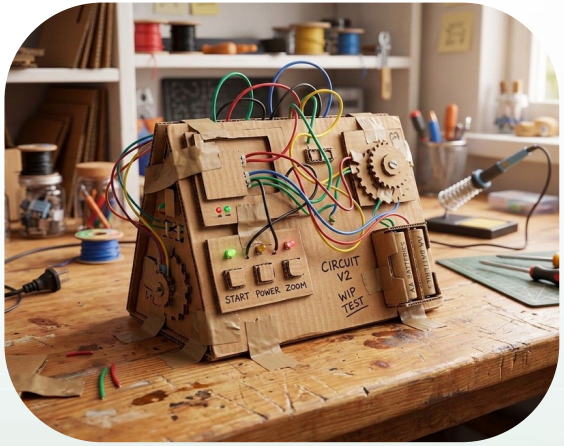
هذا وقت طويل جدا لنموذج أولي!

تذكر، النموذج الأولي ليس مصمما ليكون مثاليا. تم إنشاؤه لمساعدتنا على التعلم.



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

النماذج الأولية مصممة للتعلم، وليس لتكون مثالية



- النموذج الأولي ليس من المفترض أن يكون تحفة فنية مكتملة. النموذج الأولي الجيد غالبا ما يكون فوضويا، مصنوعا من الكرتون أو الشريط ، وهذا بالضبط ما يجب أن يكون عليه.
- عندما تبني نموذجا أوليا، هدفك هو جمع المعلومات بأسرع وقت ممكن. *هل تدور هذه العجلة؟ هل هذا القماش ثقيل جدا؟ هل سيفهم الناس فعلا كيفية استخدام هذا الزر؟*
- من خلال بناء شيء تقريبي واختباره فورا، تتعلم ما الذي يعمل وما يفشل قبل أن تقضي الوقت والموارد على النسخة النهائية.

قاعدة الكابتن نور الذهبية
*"**خفض** توقعاتك للكمال **وارفع** توقعاتك للتعلم"*

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

القواعد الذهبية الأربع للنمذجة الأولية

01
اجعلها بسيطة
تأكد من أنك لا تغرق في تفاصيل أو زينة غير ضرورية.

02
انتصارات السرعة
يعلمك كيف تبني أفكارك بأسرع وقت ممكن حتى تتمكن من البدء في اختبارها فورا.

03
حلقة التغذية الراجعة
يبرز الحاجة المطلقة لعرض عملك على الآخرين لاكتساب وجهات نظر جديدة واكتشاف العيوب الخفية.

04
احتضن الأخطاء
يحول الطريقة التي تنظر بها إلى الفشل، محولا كل نموذج معطل أو اختبار فاشل إلى بيانات قيمة.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

01
اجعلها بسيطة

إذا كنت تصمم لعبة فيديو جديدة، فلا تقلق بشأن الرسومات أو الموسيقى أولا؛ فقط استخدم مربعات ودوائر بسيطة لترى إذا كانت قواعد اللعبة ممتعة فعلا.

إذا كنت تخترع أداة جديدة، استخدم مواد رخيصة وسهلة الوصول مثل الكرتون، ومشابك الورق، والأربطة المطاطية، والشريط اللاصق. لا تحتاج إلى طابعات ثلاثية الأبعاد أو معادن باهظة الثمن لاختبار مفهوم ما.

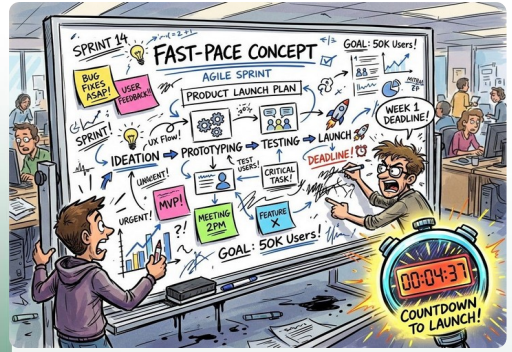
الهدف هو إنشاء نموذج **"منخفض الدقة".** هذا يعني أنها تبدو خشنة لكنها تعمل بما يكفي لاختبار فرضيتك الرئيسية.



مثال: وحدة تحكم ألعاب كرتونية منخفضة الدقة

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

02
انتصـــــــارات السرعة



في عالم الابتكار، الوقت هو أثمن مواردك. كلما أسرع في إخراج فكرة من رأسك ووضعها في العالم الحقيقي، كلما اكتشفت بسرعة ما إذا كانت فكرة جيدة فعلا.

يعرف هذا المفهوم **باسم "النمذجة الأولية السريعة".** يتضمن ذلك تحديد حد زمني صارم، مثل 30 دقيقة أو ساعة واحدة، لبناء نموذج عملي لمفهومك.

إذا بنيت بسرعة، يمكنك الاختبار بسرعة. وإذا اختبرت بسرعة، يمكنك معرفة ما هو معطل وإصلاحه قبل انتهاء اليوم!

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

النموذج الأولي عديم الفائدة تماما إذا كنت الشخص الوحيد الذي يراه أو يستخدمه. بصفتك المنشئ، أنت بطبيعتك غافل عن عيوب تصميمك لأنك تعرف بالفعل كيف يفترض أن تعمل.



الدورة : البناء المشاركة الاستماع تحسين التكرار

03
التغذية الراجعة

- ✓ **ضعه في أيد أخرى:** اختبر إبداعك مع الأصدقاء أو المعلمين أو أفراد العائلة.
- ✓ **راقب جيدا:** لا تشرح كيفية استخدامه. إذا اختلط عليهم الأمر، فتصميمك يحتاج إلى تحسين.
- ✓ **التعلم النشط:** ابحث عن نقد صادق وبناء لتخطيط تحسيناتك القادمة.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

04
احتضـــــــن الأخطاء



القاعـدة الذهبيـة الأخـيرة والأهم هي **"احتضـان الأخطـاء".** في الاختبارات المدرسية العادية، الخطأ يعني أنك تحصل على درجة أقل. لكن في عــالم النمذجــة الأوليــة، الخطــأ هــو في الواقــع انتصارا، لأنه يـزودك ببيانـات جديـدة وقيمـة. في كل مـرة يتعطل فيهـا النمـوذج الأولي أو ينهـار أو يفشـل في العمـل، فإنـه يعلمـك بالضبط ما لا تفعله في المرة القادمة.

النمـوذج الأولي الأول سـيكون سـيئا جـدا على الأرجح، ويجب أن نكون بخير مع ذلك!

احتفل بالإخفاقات لأن كل فشل يقضي على خيار سيء ويدفعهم نحـو الحـل الصـحيح. إذا كنت خائفـا من ارتكـاب خطـأ، فسـتكون خائفا جدا من تجربة أفكار جامحة ومبدعة ومبتكرة.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

السيناريو 1: أسبوع من العمل المثالي ضد المتعاون السريع

أي من هذه هي السلوك النموذجي الجيد؟

المخترع أ (المثالي)

"قضيت أسبوعا كاملا أجعل نموذجي الأولي يبدو مثاليا تماما، وأطليته وأخفي كل الشريط، قبل أن أريه أخيرا لأي أحد."

المخترع ب (المتعاون السريع)

"قضيت ساعة واحدة فقط في صنع نسخة بسيطة وأولية من الورق المقوى، ثم طلبت فورا من ثلاثة من أصدقائي تجربتها وإعطائي ملاحظات."

أي من هذه هي السلوك النموذجي الجيد؟

المخترع أ وقع في فخ إضاعة الوقت على الكمال، مما يعني أنه إذا كانت الفكرة الأساسية خاطئة، فقد أضاع أسبوعا كاملا. اتبع المخترع ب **القاعدة 2 (السرعة تكسب)** والقاعدة **3 (حلقة التغذية الراجعة)** من خلال إنشاء شيء بسرعة والتعاون مع الآخرين لتعلم ما يحتاج إلى تحسين فوري.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

السيناريو 2: التحول التكراري مقابل الخوف من الاختبار

أي من هذه هي السلوك النموذجي الجيد؟

المخترع ج

"انهار أول نموذج أولي لي تماما عندما اختبرته. لم ينجح ذلك على الإطلاق، لذا استخدمت ما تعلمته لتغيير فكرتي بالكامل وتجربة نهج جديد."

المخترع ج هو الفائز الواضح! المخترع ج يتبع **القاعدة 4 (احتضان الأخطاء)** بالفشل في التقدم للأمام. أخذوا نموذجا أوليا معطلا واستخدموه كبيانات للتحول إلى فكرة أفضل.

المخترع د

"لدي نموذج أولي، لكنني حقا لا أريد لأحد أن يختبره لأنني أخشى أن يجدوا مشاكل أو يخبروني أنه معطل."

المخترع د يسمح للخوف أن يعيقهم، متجاهلا حلقة **التغذية الراجعة** الحيوية لأنهم مرتبطون جدا بأن يكونوا 'على حق' بدلا من تعلم ما هو عملي فعليا.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

اعتمد دائما على القواعد الذهبية الأربع:



- **اجعل الأمر بسيطا:** استخدم مواد رخيصة وركز على الفكرة الأساسية.
- **السرعة تكسب:** ابن بسرعة حتى تتمكن من الاختبار بسرعة.
- **حلقة التغذية الراجعة:** شارك أعمالك الصعبة مع الآخرين واستمع إلى نصائحهم.
- **احتضن الأخطاء:** عامل كل فشل كبيانات قيمة توجهك إلى الإجابة الصحيحة.

أنت الآن مستعد لأخذ أفكارك الأكثر جنونا، وبناؤها بسرعة، وتحطيمها بسعادة، وتحسينها باستمرار. الآن، اخرج وابدأ بالبناء!

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

TDRA | مخيم CAMP

شكراً لكم



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

TDRA | مخيم CAMP



النموذج الاولي

وحدة التدريب 4:
إنشاء نموذج أولي للمستخدم

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

تعود الكابتن نور إلى تحدي مايا.

المشكلة: مايا تحتاج إلى طريقة أفضل لتنظيم واجباتها وتذكرها.

اليوم، ستحول تلك الفكرة إلى شيء يمكن لمايا رؤيته أو استخدامه أو تجربته.

لكن تذكر...

النموذج الأولي ليس الحل النهائي.

إنها نسخة بسيطة تساعدنا على التعلم



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

الأسئلة الثلاثة الحاسمة قبل البدء

1. ما هي الفكرة التي أبنيها؟

حدد بوضوح الحل المحدد الذي تحاول بناءه. لا تحاول بناء كل شيء دفعة واحدة.

2. ما نوع النموذج الأولي؟

اختر التنسيق: رسم تخطيطي، شاشة ورقية، نموذج فعلي، أو سيناريو تمثيل أدوار.

3. ماذا نريد أن نتعلمه؟

هل نختبر ما إذا كانت الفكرة ممتعة، سهلة الاستخدام، أم أنها تساعد مايا على تذكر الواجبات المنزلية؟

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

المثال 1: تطبيق تذكير الواجبات المنزلية



إذا كانت فكرتك تطبيق تذكير الواجبات المنزلية، فلا تحتاج إلى معرفة كيفية البرمجة لبناء نموذج أولي. يمكنك استخدام الورق!

- **الشاشة 1:** صمم عرضا يظهر "واجب اليوم" حتى تعرف مايا مهامها الفورية.
- **الشاشة 2:** صمم عرضا يبرز "المواعيد النهائية المهمة" للواجبات القادمة.
- **الشاشة 3:** صمم عرضا يعرض "المهام المنجزة" ليمنح مايا شعورا بالإنجاز.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



المثال 2: مجلد الواجبات الذكية

إذا كانت فكرتك نموذج مادي، يجب أن يكون النموذج الأولي نموذجا ملموسا يمكن لمايا الاحتفاظ به والتفاعل معه.

أنشئ نموذجا **بسيطا ومنخفض الجودة** باستخدام أدوات الحرف الأساسية: استخدم الكرتون لتمثيل الهيكل الرئيسي، وأضف أقساما أو علامات تبويب محددة بوضوح لمواد مدرسية مختلفة (مثل الرياضيات، العلوم، القراءة). هذا يسمح لمايا بممارسة وضع الأوراق في الأقسام المخصصة وتخبرك إذا كان ذلك ينجح!

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من
TDRA هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY
ICTFUND صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

TDRA مخيم CAMP



قاعدة الكابتن نور الذهبية

النموذج الأولي لا يجب أن يكون مثاليا.
ركز على التعلم، وليس على الكمال!

التركيز على التعلم

تذكر، النموذج الأولي ليس هو الجواب النهائي. إنها ببساطة طريقة لطرح سؤال مهم على مايا حول فكرتك. ركز على التعلم، وليس على الكمـال. ابنيـه بسـرعة، اختـبره، وتعلم كيف تجعله أفضل!

نصيحة الكابتن نور

لا تقلـق بشـأن جعلـه يبـدو جميلا أو مثاليـا. يكفي أن تظهـر فكرتك بوضوح كاف لتجربتها وإخبارك برأيها.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

TDRA | مخيم CAMP

شكراً لكم



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مخيم CAMP

مبادرة من
هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND



مرحلة الاختبار

وحدة التدريب 1:
ما هو الاختبار؟

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

الكابتن نور تدخل غرفة مراجعة المستخدمين.

لقد أنشأت نموذجا أوليا.

حان الوقت الآن لتتعلم من الشخص الذي صممته له.

لكن تذكر... الاختبار ليس لإثبات أن فكرتك مثالية.

الأمر يتعلق باكتشاف كيفية تحسينه.



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



ما هو الاختبار؟

يعرف الاختبار رسميا بأنه عملية مشاركة النموذج الأولي مع المستخدمين وجمع الملاحظات بنشاط لتحسين فكرتك.

لكي تكون محققا ناجحا، يجب أن تفهم أولا بالضبط ما تتضمنه مهمتك.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

ما يكتشفه المبتكرون

- **ما الذي يعمل بشكل جيد:** اكتشف بالضبط ما الذي يعمل جيدا، حتى يتمكنوا من الاحتفاظ بتلك العناصر الناجحة.
- **ما الذي لا ينجح:** حدد ما لا ينجح، مما يبرز المجالات التي تحتاج إلى اهتمام فوري.
- **احتياجات المستخدم:** كشف ما يحتاجه المستخدمون فعلا، والذي قد يختلف عن الافتراضات الأصلية.
- **التحسينات التالية:** وضح بالضبط ما الذي يجب تحسينه في النسخة القادمة.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

كيف يختبر المبتكرون أفكارهم؟

الاختبار أكثر من مجرد طرح أسئلة. يتعلم المبتكرون العظماء من خلال الانتباه الدقيق لتجربة المستخدم. خلال الاختبارات

- 👀 **راقب** ما يفعله المستخدم، وراقب تفاعلاته عن كثب.
- 👂 **استمع** لما يقوله المستخدم، مع الانتباه لأفكاره ومحبطاته التي يتحدث عنها.
- ❓ **اطرح** أسئلة مدروسة لفهم تجربتهم وأسباب تصرفاتهم حقا.
- 📝 **دون ملاحظات** عما تكتشفه، وتأكد من عدم نسيان أي دليل قيم.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



أحيانا يخبرنا المستخدمون بالضبط ما يفكرون فيه.

لكن أحيانا، يظهرون لنا أشياء لا يقولونها أبدا.

لهذا السبب مراقبة المستخدم أمر بالغ الأهمية.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

ماذا يجب أن نلاحظ؟

مثال: قضية مايا

بينما تختبر مايا النموذج الأولي، قد يلاحظ المبتكرون:

- هل تتردد مايا قبل استخدامه؟
- أي جزء تستخدم أولا؟
- هل تبدو مشوشة في أي لحظة؟
- أي ميزة تبدو الأكثر فائدة؟
- هل تتخطى أو تتجاهل أي شيء؟

كل فعل هو دليل.

كلما راقبنا بعناية، تعلمنا أكثر.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

TDRA | مخيم CAMP

شكراً لكم



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

TDRA | مخيم CAMP



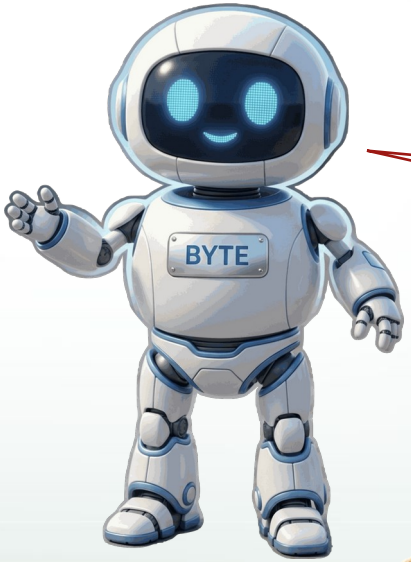
مرحلة الاختب

وحدة التدريب

لقاء المستخدم، وطرح أسئلة

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

الكابتن نور تجهز الطلاب.



اليوم، مايا ستقوم بتجربة النموذج الأولي الخاص بك.

رائع! سأسألها إذا أعجبها





جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

إذا سألنا فقط، "هل أعجبك؟" قد لا نتعلم الكثير.

المبتكرون الجيدون يطرحون أسئلة تساعد

المستخدمين على شرح تجاربهم.



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

ما الذي يجعل أسئلة الاختبار جيدة؟



الأسئلة الجيدة تساعدنا على فهم أفكار المستخدم وتجاربه واحتياجاته.

يشجعون المستخدم على شرح ما حدث، وكيف شعر، وما يمكن تحسينه.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

أربعة محاور لأسئلة الاختبار الجيد

فضولي
يجب أن ينبع السؤال من رغبة حقيقية في فهم وجهة نظر المستخدم واكتشاف كيف يتفاعل مع التصميم.

مفتوح النهاية
يجب أن يدعو السؤال إلى إجابة مفصلة بدلا من مجرد "نعم" أو "لا".

يركز على التعلم
يجب أن يكون كل سؤال موجها بشكل استراتيجي لاكتشاف معلومات جديدة يمكن استخدامها لتحسين النموذج الأولي.

محترمة
يجب أن يحترم السؤال وقت المستخدم وآرائه الصادقة دون أن يشعر بأنه محكوم عليه.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

التعمق في التفاصيل: أسئلة مفتوحة مقابل محدودة

فهم الفرق بين الأسئلة المفتوحة والمحدودة أمر حيوي لنجاح اختبار المستخدم.

أسئلة مفتوحة النهايات

تعمل هذه الأسئلة كبوابة للاكتشاف. يشجعون المستخدم بنشاط على شرح ما حدث خلال تفاعلهم، وكيف شعر، وما هي العناصر المحددة التي يمكن تحسينها.

هذا يمكن المبتكرين من جمع الأفكار الكاملة والتجارب التفصيلية، مقدمين الملاحظات الغنية والقابلة للتنفيذ اللازمة لإتقان التصميم.

أسئلة محدودة

سؤال شخص ما إذا كان يحب فكرة أو إذا كان النموذج الأولي جيدا عادة ما يؤدي إلى إجابات من كلمة واحدة.

تغلق المحادثة وتمنع المستخدم من مشاركة رؤى أعمق.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

دليل تحويل الأسئلة

مفتوح النهاية (جرب هذا!) ✓

- ✓"ما الذي يعجبك في هذه الفكرة؟"
- ✓ "ما هو الجزء الأسهل في الاستخدام؟"
- ✓"هل كان هناك شيء مربك؟"
- ✓"ما الذي ستغيره لجعله أفضل؟"
- ✓"أي جزء ستستخدمه أكثر؟ لماذا؟"

مغلق النهاية (تجنب) ✗

- ✗"هل أعجبك فكرتي؟"
- ✗"هل هو سهل الاستخدام؟"
- ✗"هل نجح كل شيء؟"
- ✗"هل النموذج الأولي الخاص بي جيد؟"
- ✗"هل ستستخدمه؟"

تشجع هذه الأسئلة المتحولة على الردود التفصيلية والرؤى العملية بدلا من الموافقة المهذبة البسيطة.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

الهدف ليس أن نسمع، "عمل رائع!"؛ الهدف هو تعلم شيء جديد.

ابحث عن الآراء ، ليس المجاملات
وأفضل طريقة للتعلم هي الاستماع بعناية.



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

TDRA | مخيم CAMP

شكرا لك



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مخيم CAMP

مبادرة من
هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND



مرحلة الاختبار

وحدة التدريب 3:
فهم التغذية الراجعة

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

يتلقى بايت ملاحظات مايا.

أحب منظم الواجبات المنزلية، لكنني أتمنى لو أستطيع رؤية أهم مهامي أولا.



هي لا تحب فكرتي!



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

ابتسمت الكابتن نور.

هذا ليس ما قالته مايا.

مايا أعطتنا معلومات يمكن أن تساعدنا على التحسن.

التغذية الراجعة ليست فشل. التغذية الراجعة هي معلومات.



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

عندما يقدم المستخدمون ملاحظاتهم، يساعدون المبتكرين على اكتشاف:

- ما الذي يعمل بشكل جيد.
- ما هو المربك.
- ما يحتاجه المستخدمون.
- ما الذي يجب تحسينه.



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

لماذا التعليقات العامة لا تساعد على التعمق في التفاصيل

البيان هو **نقص التفاصيل القابلة للتنفيذ**.

الملاحظـات من المفـترض أن تكـون **دليلا**. العبـارة "هذا سيء" لا تشرح **ما يجب تغييره**.

بدون معرفـة مـا هـو المربـك أو المفقـود أو المعطـل تحديدا، **لا يمكن** للمبتكر تحويل التعليق إلى تحسين ذي معنى.

✕ **بيان غير مفيد**

"هذا سيء"

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال



"المبتكرون العظماء لا يدافعون عن أفكارهم.

يستمعون، ويتعلمون، ويحسنون.

الغريزة الدفاعية
الجدال أو تبرير سبب تصميمك له بطريقة معينة يمنعك من استيعاب الرؤى.

الاستماع النشط
المبدعون الناجحون يتبنون موقفا "
يستمعون، يتعلمون، ويحسنون"

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

التغذية الراجعة ليست فشل. التغذية الراجعة هي معلومات.



- ✓ **ما الذي يعمل بشكل جيد:** تحديد الأجزاء الناجحة من المشروع التي يجب الاحتفاظ بها.
- ✗ **ما هو محير:** تحديد المناطق التي يواجه فيها المستخدم صعوبة في فهم التصميم أو التعليمات.
- ✓ **ما يحتاجه المستخدمون:** الكشف عن الميزات أو المتطلبات المفقودة اللازمة لنجاح المستخدم.
- ✗ **ما يجب تحسينه:** إبراز عناصر محددة تحتاج إلى تعديل لتحسين التجربة بشكل عام.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

تحويل التغذية الراجعة إلى تحسينات

ملاحظات المستخدمين	ما يمكننا تعلمه	تحسين محتمل
"الأزرار مربكة"	المستخدمون لا يفهمون الخيارات	أضف تسميات أوضح أو أزرار أبسط
"لا أستطيع إيجاد واجب اليوم"	المعلومات المهمة صعبة العثور عليها	أضف قسم مهام اليوم
"أريد أن أعرف ماذا أفعل أولا"	يحتاج المستخدمون إلى إرشاد أفضل	تسليط الضوء على المهام ذات الأولوية

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

TDRA | مخيم CAMP

شكرا لكم



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مبادرة من

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

ICTFUND | صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

TDRA | مخيم CAMP

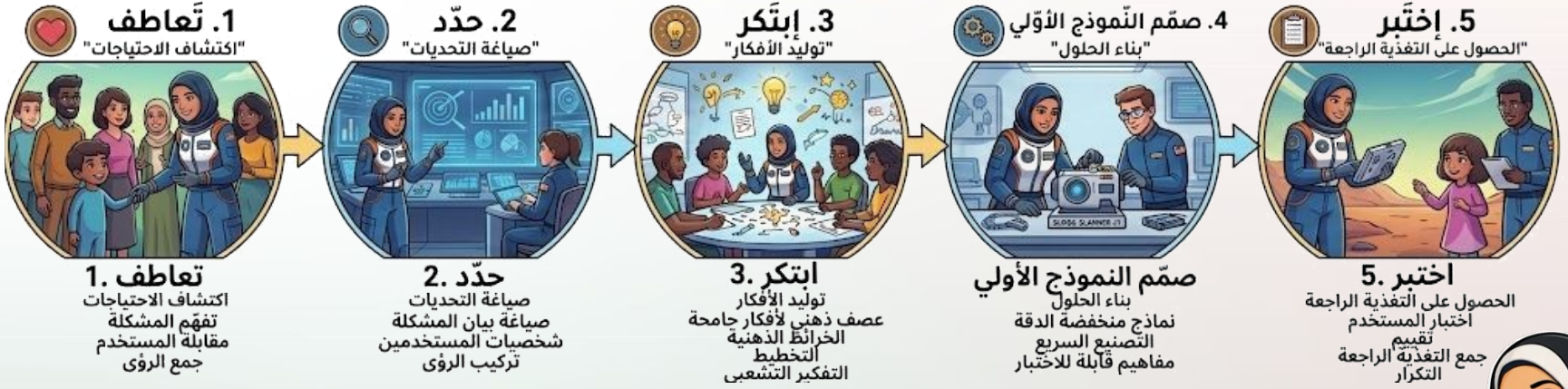


مرحلة الاختبار

وحدة التدريب 4:
تحسين وتكرار

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

عرضت الكابتن نور دورة التفكير التصميمي.





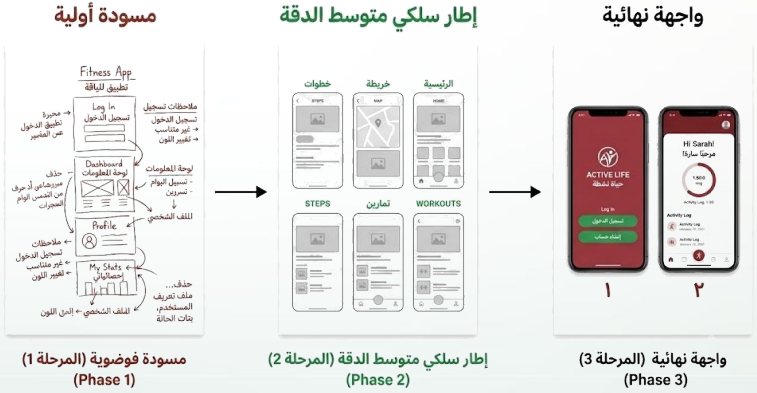
جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

بايت يبدو مندهشا...



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

تعريف التكرار: التحسين خطوة بخطوة



ما هو التكرار؟

التكرار يعني تحسين الفكرة بشكل نشط من خلال إنشاء نسخة محددة منها، واختبار تلك النسخة مع المستخدمين، والتعلم من ملاحظاتهم المباشرة، ثم إجراء التغييرات اللازمة بناء على ما تم تعلمه.

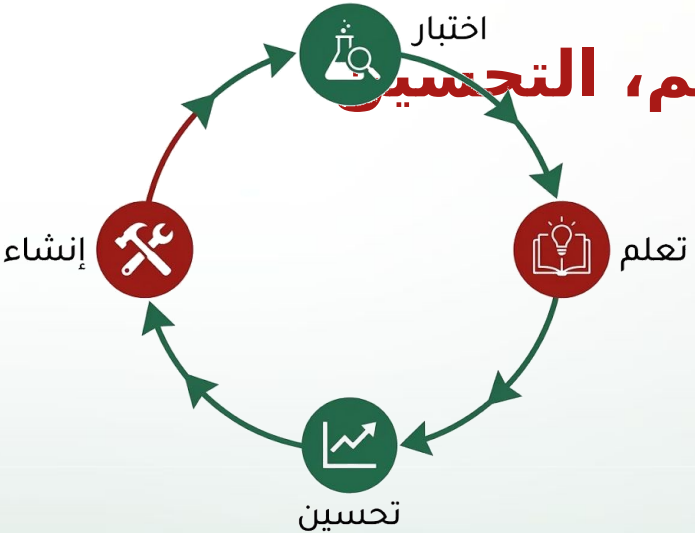
عقلية الفشل في التقدم

لا يتوقع المبتكرون أن تكون فكرتهم الأولى مثالية.

يتحسنون خطوة بخطوة.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

حلقة التكرار: الإنشاء، الاختبار، التعلم، التحسين



1. أولا، تقوم **بإنشاء** نموذج أولي أو نسخة أولية من فكرتك.
2. بعد ذلك، **تختبر** هذا النموذج مع مستخدمين حقيقيين لترى كيف يتفاعلون معه.
3. ثم **تتعلم** من ردود أفعالهم، وتجمع ملاحظات محددة حول ما ينجح وما يفشل.
4. بعد ذلك، **تحسن** التصميم من خلال إجراء تغييرات مباشرة بناء على تلك الدروس.
5. وأخيرا، تقوم **باختبار مرة أخرى**، وتعيد تشغيل الدورة للتأكد من أن التغييرات الجديدة فعلا حلت المشكلة.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

دراسة حالة: تحليل أول منظم واجبات منزلية لمايا

دراسة حالة: رحلة تصميم مايا — النموذج الأولي للإصدار 1

- **النمـوذج الأولي الأول (الإصـدار 1):** **مخطـط الواجبـات**



ملاحظات المستخدمين الحيوية:
"هناك الكثير من الأقسام. يشعرني الأمر بالحيرة".

التعلم: يجب أن يكون المنظم أبسط.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

دراسة حالة: تحليل أول منظم واجبات منزلية لمايا

دراسة حالة: رحلة مايا في التصميم — النموذج الأولي للإصدار 2

- **النموذج الأولي الثاني (الإصدار 2):** مخطط الواجبات المنزلي المبسط



ملاحظات المستخدمين الحيوية:

"ما زلت بحاجة للمساعدة في تذكر المواعيد النهائية"

التعلم: يحتاج المستخدمون إلى تذكيرات.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

دراسة حالة: تحليل أول منظم واجبات منزلية لمايا

دراسة حالة: رحلة تصميم مايا — النموذج الأولي للإصدار 3



- **النموذج الأولي الثاني (الإصدار 3): مخطط الواجبات المنزلية مع تذكيرات**

التحسين: الحل الآن يناسب احتياجات مايا بشكل أفضل.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

عقلية المبتكرين العظماء: تعلم وحاول من جديد



منظم الواجبات المنزلية

الملاحظات: "هناك أقسام كثيرة جدًا. إنه يبدو مربكًا."
التعلم: يجب أن يكون المنظم أبسط.

منظم واجبات منزلية مبسط

الملاحظات: "ما زلت بحاجة إلى المساعدة في تذكر المواعيد النهائية."
التعلم: يحتاج المستخدمون إلى تذكيرات.

منظم الواجبات المنزلية مع تذكيرات P3

التحسين: الحل الآن يطابق احتياجات مايا بشكل أفضل.

مقياس الحل: تم تقليل الفوضى، تم الالتزام بالمواعيد النهائية

الخلاصة الأساسية: المبتكرون العظماء لا يتوقعون الكمال من المحاولة الأولى. يرون نقد المستخدمين ليس كفشل بل كمصدر أساسي لدفع التحسين خطوة بخطوة.

جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال

مخيم CAMP

مبادرة من
هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

صندوق الاتصالات وتقنية المعلومات
INFORMATION & COMMUNICATION TECHNOLOGY FUND

شكرا لكم



جميع الحقوق محفوظة © 2026 الشركة الدولية للابتكار وريادة الأعمال