

"مبادرة التمكين الرقمي للشباب"

راكان عبدالله معيض العنزي

التمكين الرقمي للشباب	اسم المبادرة
تهدف المبادرة إلى تدريب وتمكين الشباب في المجتمعات المحلية على استخدام التكنولوجيا الحديثة والمهارات الرقمية المتقدمة، بما في ذلك البرمجة، التصميم الرقمي، والأمن السيبراني، لتوفير فرص عمل جديدة وتطوير المهارات اللازمة للمستقبل الرقمي	فكرة المبادرة

<p>1- تمكين الشباب من تطوير مهارات رقمية متقدمة</p> <p>2- توفير فرص عمل جديدة للشباب في قطاع التكنولوجيا</p> <p>3- تعزيز قدرات الشباب في الابتكار وتطوير المشاريع الرقمية</p> <p>4- رفع مستوى الوعي بأهمية التحول الرقمي في المجتمع</p>	الأهداف التفصيلية
<p>طلاب الجامعات والمعاهد التقنية</p> <p>الشباب العاطلون عن العمل</p>	الفئة المستهدفة
<p>1- التحول الرقمي السريع في العالم</p> <p>2- البطالة وتحديات سوق العمل</p> <p>3- نقص المهارات الرقمية بين الشباب</p> <p>4- دعم الابتكار وريادة الأعمال الرقمية</p>	مبررات المبادرة
<p>1- عدد المشاركين في البرامج التدريبية</p> <p>2- معدل إتمام الدورات التدريبية</p> <p>3- نسبة الشباب الذين حصلوا على فرص عمل أو تم توظيفهم بعد التدريب</p>	مؤشرات النجاح
<p>1- ورش عمل تدريبية في مجالات التكنولوجيا:</p> <ul style="list-style-type: none"> الأنشطة: تنظيم ورش عمل تدريبية متخصصة في مجالات مثل البرمجة، تطوير التطبيقات، التصميم الرقمي، الأمن السيبراني، التسويق الرقمي، والذكاء الاصطناعي. <p>2- دورات تدريبية عبر الإنترنت:</p>	أنشطة المبادرة

<ul style="list-style-type: none"> • الأنشطة: توفير دورات تعليمية عبر الإنترنت في مختلف المهارات الرقمية. هذه الدورات يمكن أن تكون مدفوعة أو مجانية، وتتيح للمشاركين التعلم وفقًا لجدولهم الزمني. <p>3- مسابقات وتحديات تقنية:</p> <ul style="list-style-type: none"> • الأنشطة: تنظيم مسابقات تحدي في البرمجة، تصميم المواقع، أو مشاريع الابتكار الرقمي، حيث يتمكن المشاركون من تطبيق مهاراتهم في بيئة تنافسية. • الهدف: تحفيز الابتكار والإبداع بين الشباب وتشجيعهم على استخدام المهارات الرقمية في حل المشكلات الواقعية 	
<p>1- المرحلة التحضيرية: التخطيط والإعداد</p> <p>2- المرحلة الترويجية: التوعية وجذب المشاركين</p> <p>3- المرحلة التدريبية: تقديم الدورات وورش العمل</p>	<p>مراحل المبادرة</p>
<p>6-9 أشهر</p>	<p>مدة المبادرة</p>
<p>1- تمكين الشباب من المهارات الرقمية الحديثة</p> <p>2- تقليل الفجوة بين التعليم وسوق العمل</p> <p>3- دعم الشباب في المناطق النائية والمحرومة</p>	<p>القيمة المضافة</p>
<p>1- المتطلبات البشرية:</p> <ul style="list-style-type: none"> • المدربون والموجهون: 	<p>متطلبات التنفيذ</p>

<ul style="list-style-type: none"> ○ الحاجة إلى خبراء ومدربين في مجالات التكنولوجيا مثل البرمجة، الأمن السيبراني، التحليل البياني، وتطوير التطبيقات. ○ توفير موجهين لتقديم الدعم المهني والإرشادي للمشاركين. <p>2- المتطلبات المالية:</p> <ul style="list-style-type: none"> • تمويل المبادرة: ○ تخصيص ميزانية لتغطية جميع الأنشطة مثل الدورات التدريبية، ورش العمل، الترويج، والأنشطة التطبيقية. ○ الحاجة إلى دعم مالي من الشركاء أو الجهات المانحة لتوفير الدعم المستدام للمبادرة. <p>3- المتطلبات التقنية:</p> <ul style="list-style-type: none"> • منصات تدريب عبر الإنترنت: ○ منصات تعليمية رقمية) مثل (LMS – Learning Management System) لتقديم الدورات التدريبية عن بُعد. ○ توفير أدوات تفاعلية للمشاركين مثل منتديات نقاش، اختبارات تقييم، ومقاطع فيديو تعليمية. 	
<p>1- مدير المبادرة (Project Manager)</p> <p>2- منسق المحتوى التعليمي (Content Coordinator)</p> <p>3- المدربون المتخصصون (Subject Matter Experts/Trainers)</p>	فريق المبادرة
<p>تكلفة تصميم الدورات التدريبية، ورش العمل، والمواد التعليمية (كتب إلكترونية، مقاطع فيديو، برامج تدريبية).</p> <p>التقدير: من 10,000 إلى 30,000 دولار أمريكي حسب عدد المواد التدريبية والتقنيات المستخدمة.</p>	التكلفة التقديرية
<p>1- التمويل الحكومي</p> <p>2- الشركات الكبرى</p>	مصادر التمويل

3-المؤسسات الأكاديمية والجامعات	
1-الحملاط على وسائل التواصل الاجتماعي 2-التعاون مع المؤثرين والمشهورين 3-إنشاء موقع إلكتروني مخصص	أفكار تسويقية
شباب مؤهلين رقمياً: • مشاركون مدربون ومؤهلون: ○ مجموعة من الشباب الذين اكتسبوا مهارات رقمية متقدمة في مجالات مثل البرمجة، تصميم المواقع، تحليل البيانات، الأمن السيبراني، وتطوير التطبيقات. ○ هؤلاء الشباب سيكونون قادرين على الدخول إلى سوق العمل أو بدء مشاريعهم الخاصة في مجال التكنولوجيا. • شهادات معتمدة: ○ منح المشاركين شهادات معتمدة من قبل جهات تعليمية أو شركات تكنولوجيا معروفة بعد إتمام الدورات التدريبية. مشاريع رقمية مبتكرة: • مشاريع تخرج أو ابتكارات تقنية: ○ المشاريع التي ينفذها المشاركون باستخدام المهارات المكتسبة، مثل تطبيقات، منصات تعليمية، أو حلول تكنولوجية مبتكرة. يمكن عرض هذه المشاريع في معرض خاص أو من خلال منصات الإنترنت. • حاضنات مشاريع:	المخرج النهائي

- بعض المشاركين قد يتابعون تطوير مشاريعهم ويقومون بتقديمها إلى مسرعات الأعمال أو حاضنات الشركات الناشئة للحصول على دعم مالي أو استثماري.