التدريبية: التكنولوجيا والذكاء الاصطناعي
صناعة الترفيه لابتكار تجارب استثنائية الدورة
في

اغسطس ٢٠٢٦ ٠٧ - ٠٣

كوالالمبور

(للشخص الواحد) € ٥٢٠٠

Ref: #EL6565_355665

مقدمة الدورة التدريبية / لمحة عامة:

تجارب فريدة وجذابة المتسارعة في التكنولوجيا والذكاء الاصطناعي، مما يشهد قطاع الترفيه تحولا جذريًا بفضل التطورات إلى تمكين المشاركين من فهم للجمهور. يقدم BIG BEN Training Center هذه الدورة يتيح فرصًا غير مسبوقة لابتكار الواقع الافتراضي والواقع المعزز وصولا إلى وتطبيق أحدث التقنيات في صناعة الترفيه، بدءًا من المتخصصة التي تهدف الذكاء الاصطناعي سنتعلم كيفية دمج هذه الأدوات لإنشاء فعاليات أكثر استخدام البيانات الضخمة لتحليل سلوك الجمهور. من التخطيط الاستراتيجي إلى التنفيذ، مع لتحسين الكفاءة التشغيلية. تغطي الدورة كافة تفاعلية وشخصية، وكيفية استخدام يؤكد في كتابه "The أكاديمية من الخبير في تكنولوجيا الترفيه، الدكتور التركيز على الابتكار. تستند الدورة إلى رؤى الجوانب، ليست مجرد أداة، بل هي محرك أساسي أن "Entertainment Technology Revolution إريك غوردونEric Gordon ، الذي لإعادة تعريف تجربة الترفيه. التكنولوجيا

الفئات المستهدفة / هذه الدورة التدريبية مناسبة لـ:

- مديرو الفعاليات والترفيه.
- المتخصصون في التكنولوجيا والابتكار.
- المسؤولون عن التسويق الرقمي.
- أصحاب الشركات الناشئة في قطاع الترفيه.
- مديرو المنتزهات الترفيهية والمرافق الرياضية.
- الموظفون في الهيئات الحكومية المعنية بالتكنولوجيا.

القطاعات والصناعات المستهدفة:

- قطاع السياحة والترفيه.
- شركات الإنتاج الإعلامي.
- المرافق الترفيهية الكبرى.
- المنصات الرقمية.
- الجهات الحكومية وما في حكمها.

الأقسام المؤسسية المستهدفة:

- إدارة الابتكار.
- التخطيط الاستراتيجي.
- التسويق الرقمي.
- إدارة العمليات.
- إدارة الفعاليات.

أهداف الدورة التدريبية:

أتقن المهارات التالية: بنهاية هذه الدورة التدريبية، سيكون المتدرب قد

- فهم أحدث التكنولوجيات في صناعة الترفيه.
- دمج الواقع الافتراضي والمعزز في الفعاليات.
- استخدام الذكاء الاصطناعي لتحليل البيانات.
- تحسين تجربة الجمهور باستخدام التكنولوجيا.
- تخطيط وتنفيذ فعاليات تعتمد على التكنولوجيا.
- قياس أثر التكنولوجيا على أداء الفعالية.
- الابتكار في تصميم الأنشطة الترفيهية.

منهجية الدورة التدريبية:

تجربة عملية وتفاعلية تعتمد على ورش عمل ومحاكاة لمشاريع يقدم BIG BEN Training Center هذه الدورة بمنهجية خطة التنفيذ. ستشمل ترفيهية متكاملة تستخدم أحدث التقنيات، بدءًا من تكنولوجية. سيعمل المشاركون في فرق لتصميم من التكنولوجية، بالإضافة إلى جلسات عصف ذهني لتوليد المنهجية عرضًا لأحدث الأدوات والمنصات وضع المفهوم وصولا إلى وتكنولوجي في آن المدربين الخبراء لضمان أن يكتسب المشاركون القدرة أفكار مبتكرة. سيتم توفير تغذية راجعة مستمرة واحد، مما يؤهلهم لقيادة الابتكار في صناعة الترفيه. على التفكير بأسلوب استراتيجي

خريطة المحتوى التدريبي (محاور الدورة التدريبية):

الوحدة الأولى: ثورة التكنولوجيا في قطاع الترفيه

- مفهوم الترفيه الرقمي.
- التحولات الكبرى في الصناعة.
- الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR).
- الذكاء الاصطناعي والتعلم الآلي.
- البيانات الضخمة في تحليل الجمهور.
- أخلاقيات استخدام التكنولوجيا.
- تطبيق عملي على تحليل حالات استخدام.

الوحدة الثانية: تصميم تجارب ترفيهية مبتكرة

- تصميم تجربة المستخدم (UX).
- القصص التفاعلية.
- الفعاليات الهجينة (Hybrid Events).
- الألعاب الإلكترونية (Gamification).
- تخصيص التجربة للجمهور.
- استخدام الحواس المتعددة.
- ورشة عمل حول تصميم تجربة.

الفعاليات الوحدة الثالثة: الذكاء الاصطناعي في إدارة

- استخدام الذكاء الاصطناعي في التخطيط.
- تحليل الجمهور المستهدف.
- التسويق الشخصي المعتمد على الذكاء الاصطناعي.
- الروبوتات في خدمة العملاء.
- تحسين العمليات التشغيلية.
- التنبؤ بالاتجاهات.
- تطبيق عملي على استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي.

الترفيه الوحدة الرابعة: الواقع المعزز والافتراضي في

- مفهوم الواقع المعزز (AR) والافتراضي (VR).
- تطبيقات الواقع الافتراضي في الفعاليات.
- الواقع المعزز في الترويج والتفاعل.
- إنشاء محتوى تفاعلي.
- استخدام الميتافيرس (Metaverse).
- تحديات التطبيق.
- تطبيق عملي على إنشاء محتوى AR.

الوحدة الخامسة: مستقبل الترفيه والابتكار المستمر

- الاتجاهات المستقبلية في التكنولوجيا.
- الابتكار المفتوح.
- التعاون مع الشركات الناشئة.
- التحسين المستمر.
- بناء مجتمع حول التجربة.
- التأثير الاجتماعي للتكنولوجيا.
- جلسة نقاش حول مستقبل الترفيه.

الأسئلة المتكررة:

التسجيل في الدورة؟ ما هي المؤهلات أو المتطلبات اللازمة للمشاركين قبل

لا توجد شروط مسبقة.

الإجمالي لساعات الدورة التدريبية؟ كم تستغرق مدة الجلسة اليومية، وما هو العدد

المدة إلى ٢٠٢٥- بمعدل يومي يتراوح بين ٤ إلى ٥ ساعات، تشمل فترات تمتد هذه الدورة التدريبية على مدار خمسة أيام،

ساعة تدريبية. راحة وأنشطة تفاعلية، ليصل إجمالي

سؤال للتأمل:

وتخلق تجارب الاصطناعي في الترفيه، كيف يمكن للمؤسسات أن تضمن في ظل الاعتماد المتزايد على التكنولوجيا والذكاء

والواقع؟ ذات مغزى، بدلاً من أن تصبح حاجزًا بين الجمهور أن هذه الأدوات تعزز التواصل الإنساني

ما الذي يميز هذه الدورة عن غيرها من الدورات؟

أن التكنولوجيا هي لتكنولوجيا الترفيه، وهو ما يضعها في مكانة فريدة. تتميز هذه الدورة بتركيزها على الجانب الابتكاري عملية في دمج الواقع الافتراضي، أداة قوية للابتكار وليس مجرد إضافة. نركز على يدرك BIG BEN Training Center صناعة تصميم تجارب ترفيهية لا تُنسى. هذه الدورة هي والذكاء الاصطناعي، والبيانات الضخمة، مما يمكنك من استراتيجيات الترفيه. استثمار في قدرتك على قيادة المستقبل في