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



26 - 30 اكتوبر 2026
لندن
5900 € (للشخص الواحد)
Ref: #EL6565_346103

مقدمة الدورة التدريبية / لمحة عامة:

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

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:

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

- 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:

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

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.

الوحدة الثالثة: الذكاء الاصطناعي في إدارة الفعاليات

- 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.

الوحدة الرابعة: الواقع المعزز والافتراضي في الترفيه

- 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:

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

لا توجد شروط مسبقة.

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

تمتد هذه الدورة التدريبية على مدار خمسة أيام، بمعدل يومي يتراوح بين 4 إلى 5 ساعات، تشمل فترات راحة وأنشطة تفاعلية، ليصل إجمالي المدة إلى 20-25 ساعة تدريبية.

سؤال للتأمل:

في ظل الاعتماد المتزايد على التكنولوجيا والذكاء الاصطناعي في الترفيه، كيف يمكن للمؤسسات أن تضمن أن هذه الأدوات تعزز التواصل الإنساني وتخلق تجارب ذات مغزى، بدلاً من أن تصبح حاجزًا بين الجمهور والواقع؟

ما الذي يميز هذه الدورة عن غيرها من الدورات؟

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