



جامعة حضرموت
كلية العلوم الإدارية
تخصص نظم
المعلومات الإدارية



تطبيق أدوات الذكاء الاصطناعي لخدمة التعليم في جامعة حضرموت (EduAi)

مشروع مقدم لنيل درجة البكالوريوس في كلية العلوم الإدارية تخصص نظم معلومات

تحت إشراف:
د. فائز عبدالكريم بازنبور



المحتويات

01 المقدمة والفرضية

02 أهمية واهداف المشروع

03 نطاق وقيود المشروع

04 المنهجية وأدوات التحليل

05 تحليل النتائج والتعليق

06 قواعد البيانات والواجهات

07 مميزات وأدوات التطبيق

08 الاستنتاجات والتوصيات



01

المقدمة والفرضية

الباحث/ وليد طلال بن قبوس

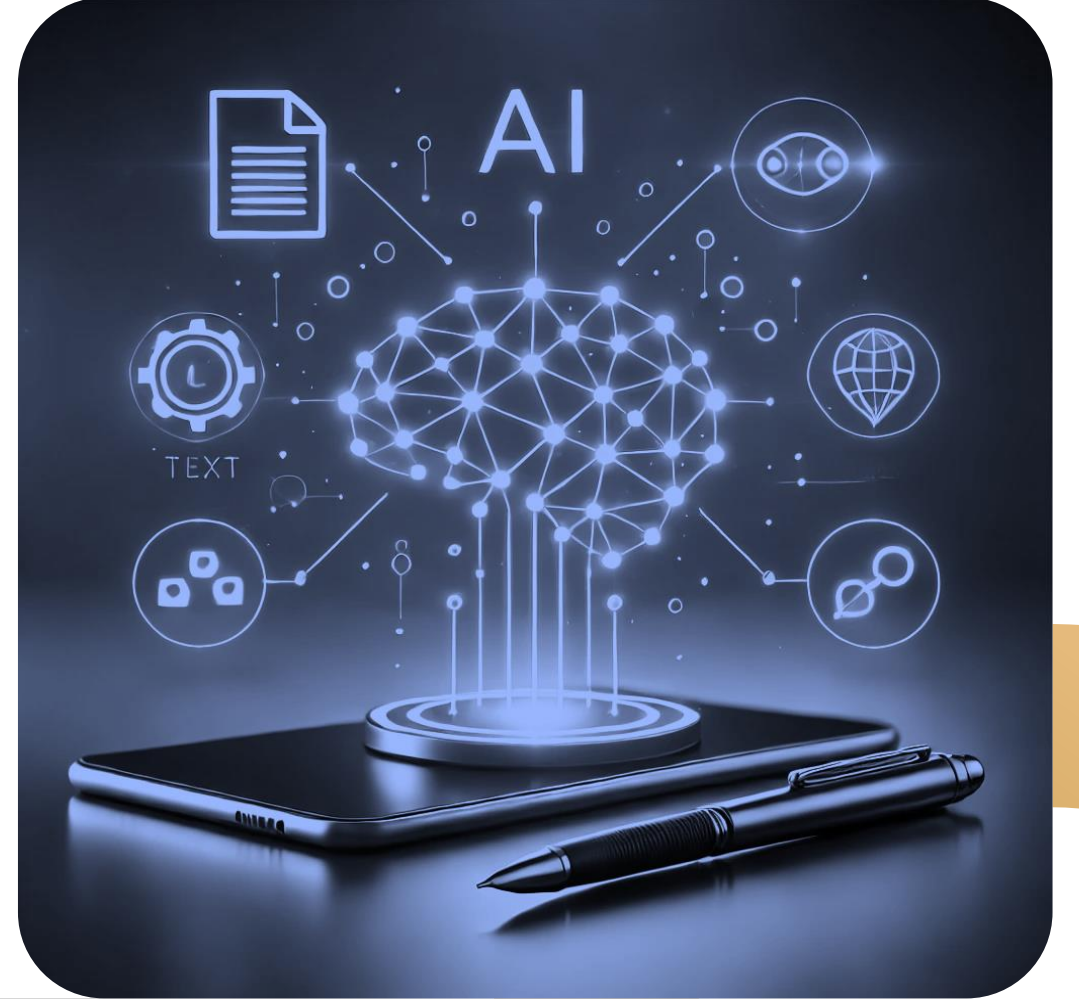


تطبيق (EduAi)



مقدمة عن المشروع وأهميته

شهد التعليم الرقمي تطوراً متسارعاً، خاصة مع التقدم التكنولوجي، وتزايد الاعتماد على المنصات والأدوات الإلكترونية في العملية التعليمية، هذا التطور فتح آفاقاً واسعة ولكنه أتى مصحوباً ببعض التحديات.





التحديات الحالية في بيئة التعلم الإلكتروني

01

تشلت الأدوات والموارد
التعليمية عبر منصات
متعددة مما يسبب إرباكاً
للطلاب والمعلمين



02

صعوبة الوصول إلى
حلول متكاملة وذكية
تلبّي الاحتياجات
المتنوعة بشكل فعال



03

غياب التخصيص
الفردى في تجربة
التعلم وضعف التفاعل
الذكي الذي يعزز الفهم



04

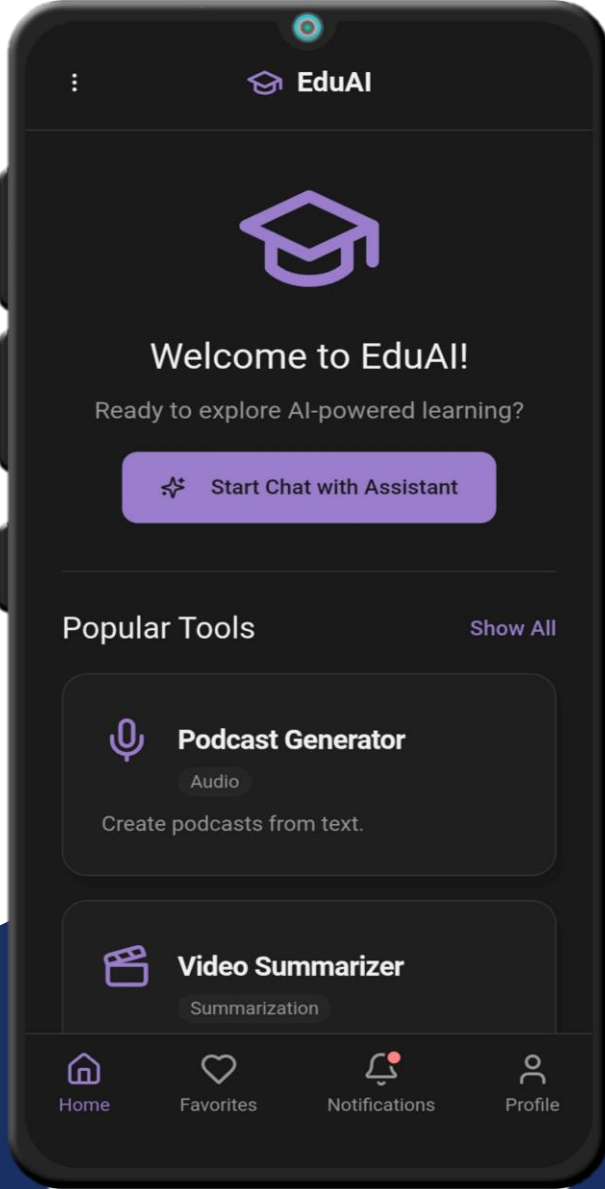
كثرة التطبيقات المنفصلة
التي تزيد من عبء
المستخدم وتشلت تركيزه
بدلاً من تيسير العملية
التعليمية.





فرضية المشروع

تطبيق EduAI سيساهم في تحسين تجربة التعليم والتعلم للطلاب والمعلمين، من خلال أدوات ذكية تعمل بالذكاء الاصطناعي، مما يوفر بيئة تعليمية أكثر كفاءة وتفاعلية.





02

الأهداف والأهمية

الباحث/ محمد عمر الهندي



تطبيق (EduAi)



تسهيل الوصول لأدوات تعليمية ذكية

توفير بيئة تعليمية متكاملة وسهلة الاستخدام تقلل من تشتت المستخدم.

A

توفير معلم افتراضي ومترجم ذكي

لتقديم الدعم الفوري والمساعدة اللغوية للطلاب والمعلمين، مما يعزز الفهم السريع

B

دعم اللغة العربية والإنجليزية

لضمان شمولية التطبيق وتلبية احتياجات جمهور أوسع من المستخدمين

C

تعزيز التعلم الذاتي وسرعة الإنجاز

لتمكين الطلاب من التعلم بفاعلية أكبر وتحقيق أهدافهم الأكاديمية بوتيرة تناسبهم

D



01

تحسين جودة التعليم

من خلال توفير أدوات تعليمية متقدمة وذكية، يساهم التطبيق في رفع مستوى الفهم والاستيعاب لدى الطلاب.

02

تعزيز الكفاءة التعليمية

يساعد المعلمين على إعداد المواد والاختبارات بكفاءة أعلى، ويوفر للطلاب مصادر تعلم منظمة ومتاحة بسهولة

03

تلبية احتياجات العصر الرقمي

يتواءم التطبيق مع التطورات التكنولوجية المتسارعة في مجال التعليم، ويقدم حلولاً مبتكرة لمواجهة تحديات التعلم عن بعد.

04

تخصيص تجربة التعلم

يتيح الذكاء الاصطناعي إمكانية تقديم محتوى ودعم مخصص لكل طالب بناءً على احتياجاته وأسلوب تعلمه

05

سد الفجوة اللغوية

دعم اللغتين العربية والإنجليزية يفتح آفاقاً أوسع للمتعلمين في المنطقة للوصول إلى المعرفة العالمية.



03

نطاق المشروع وقيوده

الباحثة/ فائق مهدي بن سميدع



تطبيق (EduAi)



01

عدد الأدوات

يركز الإصدار الحالي من التطبيق على تقديم ٢٠ أداة أساسية مدعومة بالذكاء الاصطناعي في مختلف المجالات، ومنها: أداة المعلم الافتراضي، أداة المساعد البرمجي، أداة إنشاء الاختبارات....

02

دعم اللغتين

يقتصر الدعم اللغوي حالياً على اللغة العربية والإنجليزية، ما إمكانية تطوير لغات أخرى مستقبلاً.

03

المرحلة الأولى

يعتبر هذا المشروع نموذجاً أولياً (Prototype) يهدف إلى إثبات الفكرة والجدوى، وليس منتجاً نهائياً جاهزاً للتسويق الشامل.



قيود المشروع



القيود البشرية

يستهدف التطبيق الطلاب في مختلف المستويات التعليمية.

يستهدف المعلمين والباحثين في مجال التعليم والبحث العلمي.



القيود المكانية

تتركز الدراسة في اليمن - جامعة حضرموت - كلية العلوم الإدارية كمرحلة أولى، مع إمكانية توسيع النطاق مستقبلاً ليشمل جامعات ومؤسسات تعليمية أخرى في اليمن وخارجها.



القيود الزمنية

طبقت هذه الدراسة في الفصل الثاني من مستوى رابع لعام (٢٠٢٥/٢٠٢٥)

تاريخ البدء: يناير ٢٠٢٥
تاريخ الانتهاء المتوقع : مايو ٢٠٢٥



بعض التحديات



الاعتماد على واجهات
برمجة التطبيقات (APIs)



جودة البيانات



الموارد المتاحة



التحديات التقنية

التحديات الأخرى



04

المنهجية وأدوات التحليل

الباحثة/ عائشة احمد باعشن

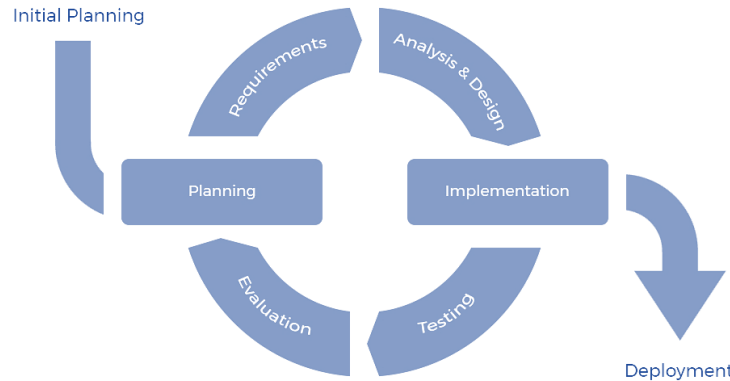


تطبيق (EduAi)



Iterative Development

في بداية عملية التطوير، تم تحديد الوظائف الأساسية والواجهات الرئيسية للتطبيق، مثل إنشاء حسابات المستخدمين، أدوات التلخيص والترجمة، وإدارة الملف الشخصي... الخ، بعد ذلك، تم تصميم نموذج أولي بسيط للتطبيق لعرض الفكرة العامة وجمع تعليقات أولية من الطلاب والمعلمين.



Iterative Development



Iterative Development

تم استخدام منهجية التطوير التكراري في تصميم وبناء تطبيق ذكائي تعتمد هذه المنهجية على تطوير النظام بشكل تدريجي عبر مجموعة من الإصدارات المتتابعة، بحيث يتم في كل إصدار إضافة ميزات جديدة أو تحسين الميزات الموجودة بناءً على الملاحظات والتجربة العملية للمستخدمين.





تحليل سلوك المستخدمين وبناء التطبيق بشكل مرحلي

فهم كيفية تفاعل المستخدمين مع الأدوات التعليمية الحالية وتصميم EduAI ليكون بديهيًا وسهل الاستخدام.



استخدام التطوير التكراري (Development Iterative)

نهج مرن يعتمد على البناء والتطوير المرحلي للتطبيق. يتم البدء بنماذج أولية، ثم جمع الملاحظات من المستخدمين، وإجراء التعديلات والتطوير بشكل مستمر لضمان أن المنتج النهائي يلبي التوقعات ويكون فعالاً.



المنهج المختلط (Mixed Methods)

دمج الأساليب الكمية (مثل الاستبيانات) والنوعية (مثل المقابلات ودراسات الحالة) لجمع بيانات شاملة ومتعمقة حول احتياجات المستخدمين وتحدياتهم.

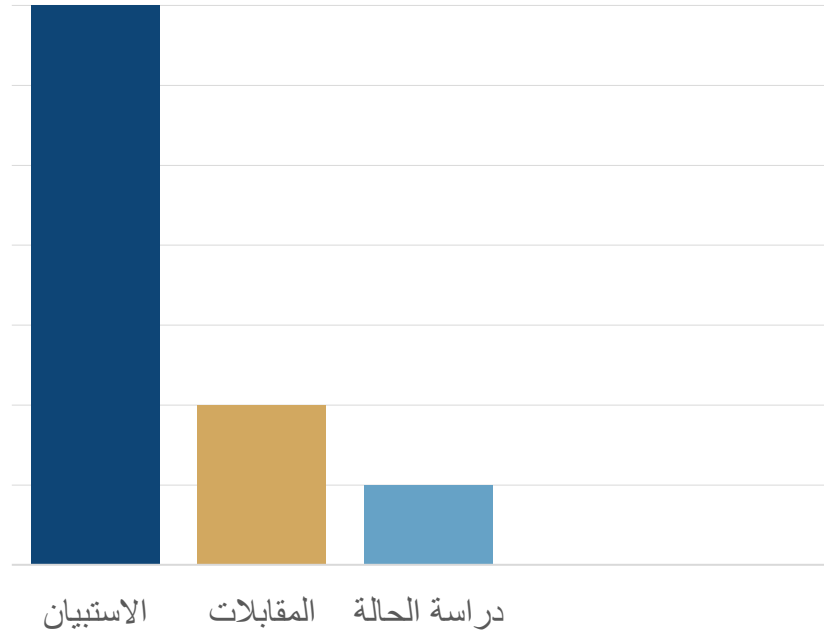


أدوات التحليل

أدوات التحليل

استخدام Google Forms لإنشاء وتوزيع الاستبيانات، و Excel لتحليل البيانات الكمية واستخلاص الإحصائيات، بالإضافة إلى التحليل النوعي لتفسير البيانات النصية.

رسم بياني يوضح الأساليب المستخدمة في جمع بيانات البحث



جمع البيانات

تم عبر استبيانات واسعة النطاق، ومقابلات متعمقة مع طلاب ومعلمين، ودراسات حالة لتحليل تجارب محددة.



05

تحليل النتائج والتعليق

الباحث/ وليد طلال بن قبوس

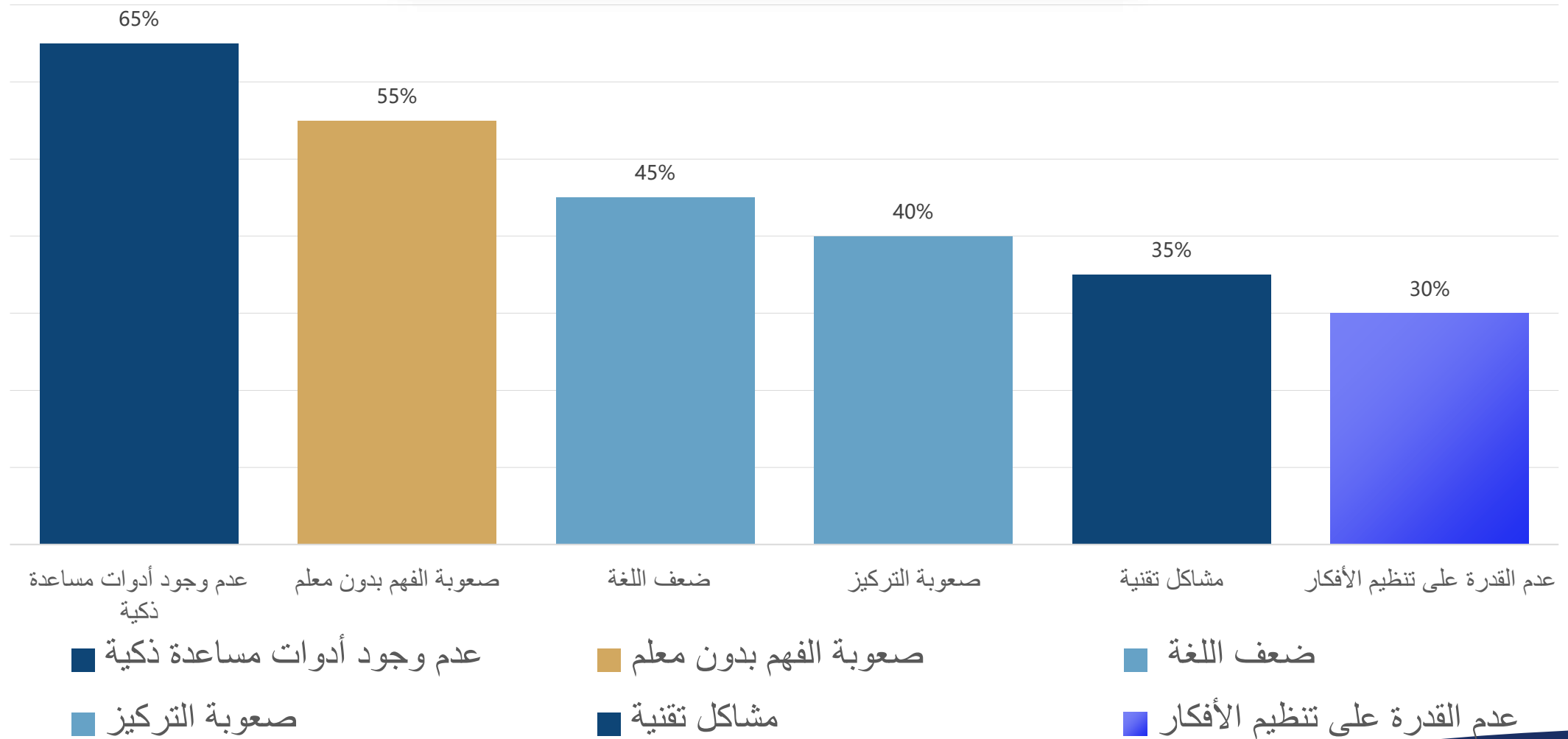


تطبيق (EduAi)



تحليل نتائج الاستبيان

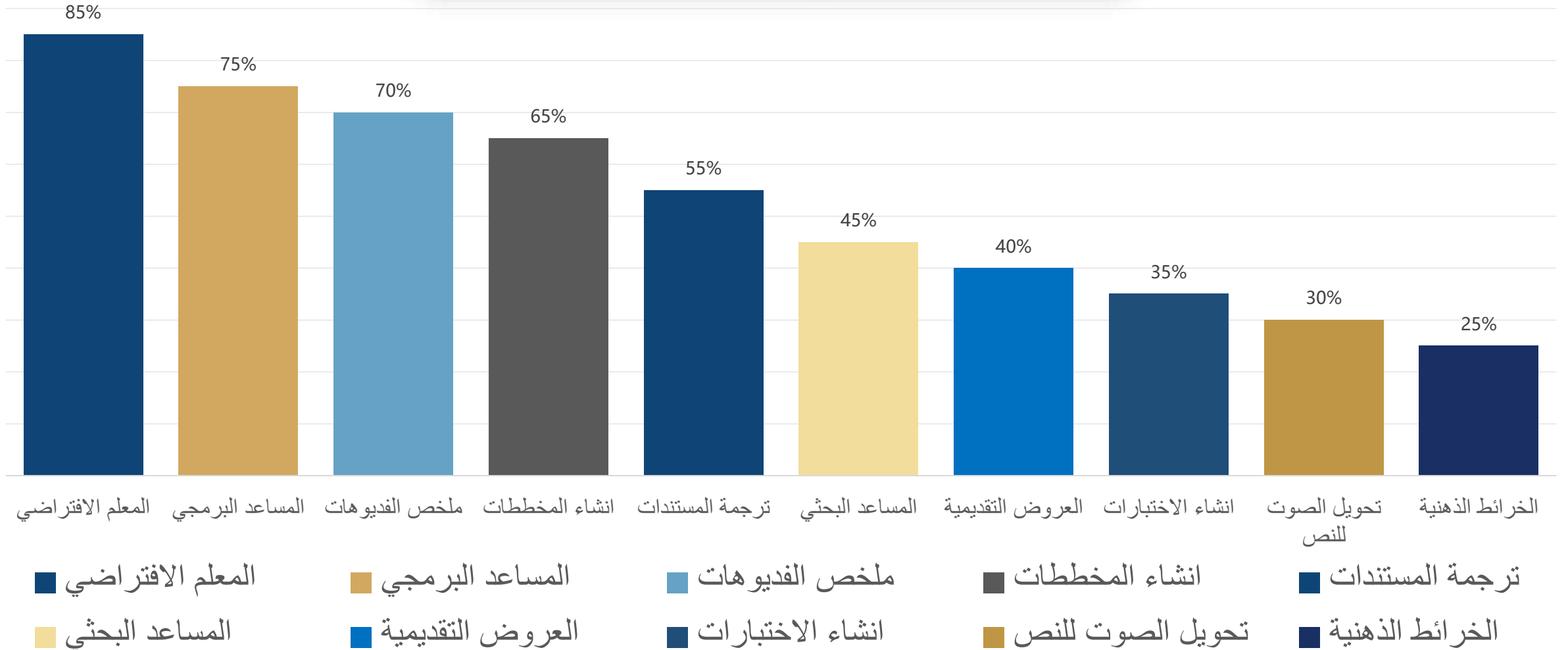
أبرز المشاكل التي يواجهها المستخدمون





تحليل نتائج الاستبيان

مدى تقبل المستخدمين لأدوات الذكاء الاصطناعي



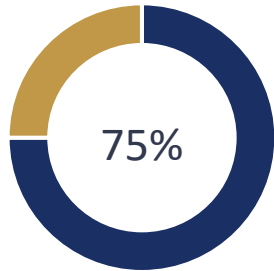


تحليل نتائج الاستبيان

معلومات عن الاستبيان



التطبيقات التعليمية
75%

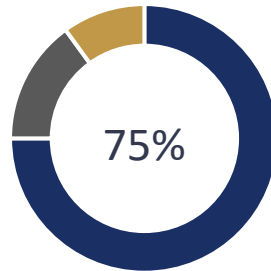


■ نعم ■ لا

الطلاب المستخدمين
للتطبيقات التعليمية



تجربة المستخدم
75%

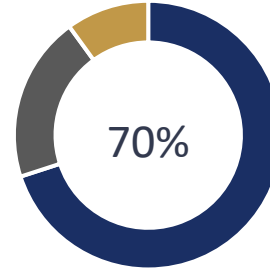


■ بالتأكيد ■ على الاغلب ■ ربما لاحقا

الاستعداد لتجربة
التطبيق عند إطلاقه



المستوى التعليمي
70%

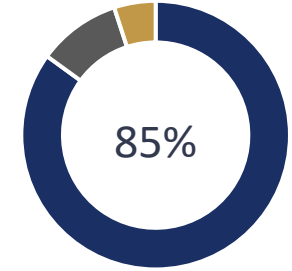


■ جامعيون ■ خريجين ■ اكاديميين

المستوى التعليمي
للمستجيبين



الفئات العمرية
85%



■ 24-18 ■ 34-25 ■ 35-فاكثر

الفئات العمرية الأكثر
مشاركة في الاستبيان

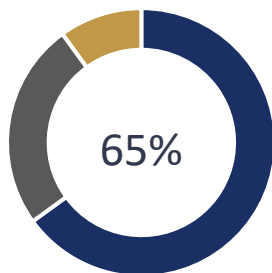


تحليل نتائج الاستبيان

معلومات عن التطبيق



تقبل التطبيق
65%

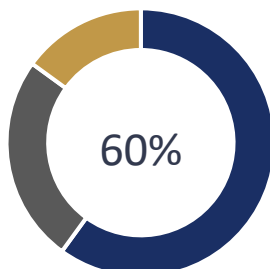


■ نعم ■ نعم الى حد ما ■ لا

مدى تقبّل
المستخدمين للتطبيق



التصميم المفضل
60%

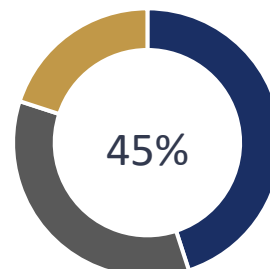


■ رسمي ■ مفعم بالألوان والحركة ■ بسيط

تصميم التطبيق
المفضل



نمط التعلم
45%



■ البصري ■ التفاعلي ■ السمعي

تفضيلات التعلم
(نمط التعلم المفضل)



تعليق على أهم النتائج

نتائج الاستبيان

01

أظهرت النتائج أن أكثر من ٧٠% من الطلاب يعانون من تشتت المصادر التعليمية وصعوبة الوصول لمعلومات متكاملة.

02

ما يقارب ٨٥% من الطلاب يستخدمون تطبيقات تعليمية متنوعة، لكنهم يبحثون عن حلول أكثر تكاملاً وذكاءً.

03

فاقت نسبة تقبل فكرة المعلم الذكي ٩٠% بين المشاركين، مما يعكس استعداداً كبيراً لتبني التقنيات الحديثة.

04

هناك طلب واضح على أدوات الذكاء الاصطناعي التي تسهل عمليات الترجمة، التلخيص، والحصول على مساعدة فورية.



06

قواعد البيانات والواجهات

الباحث/ محمود عمر حساني



تطبيق (EduAi)



Entity Relationship

هذا المخطط يستخدم لتصميم هيكل قاعدة البيانات، مبيناً الكيانات الرئيسية والحقول والعلاقات بين الكيانات.

E



U

Use Case

يوضح هذا المخطط التفاعلات الرئيسية بين المستخدمين (الجهات الفاعلة) والنظام، مبيناً الوظائف الأساسية التي يقدمها تطبيق

D

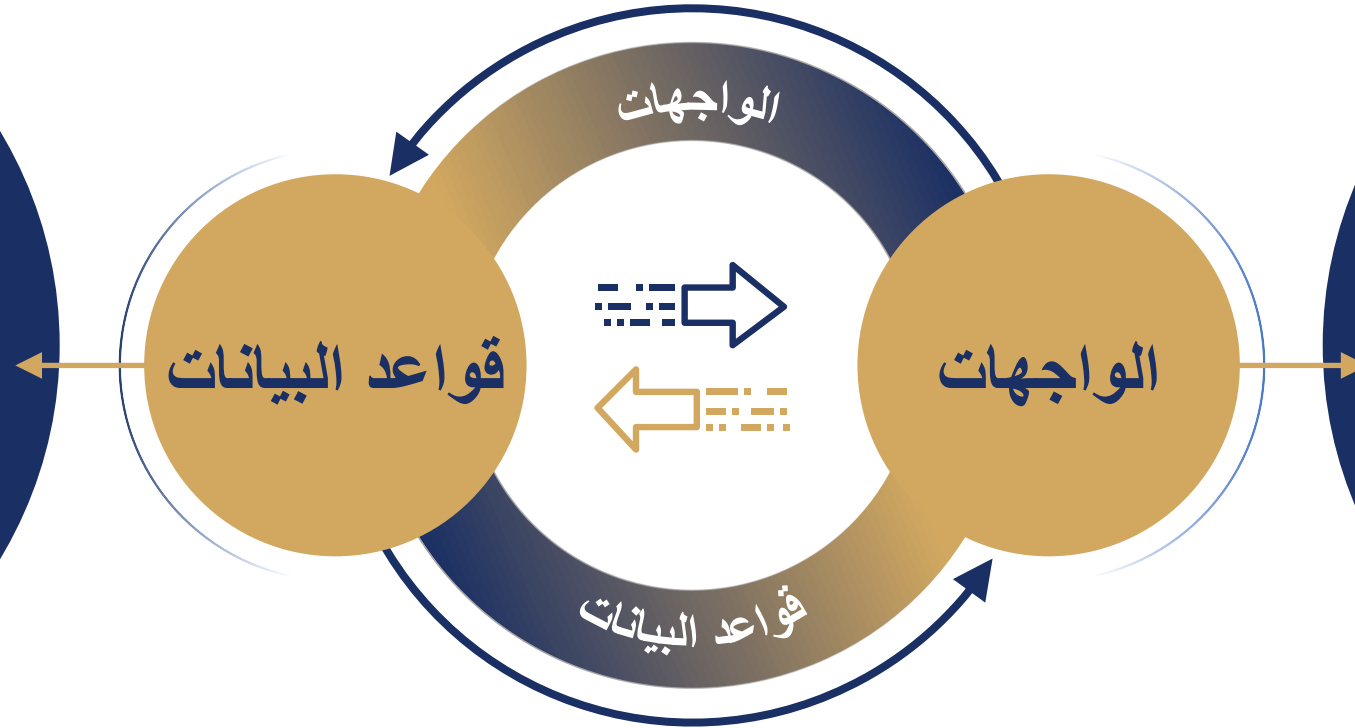
Data Flow Diagram

هو مخطط يُستخدم لتمثيل كيفية تدفق البيانات داخل النظام بين العمليات المختلفة والمخازن والمصادر الخارجية. يوضح المدخلات والمخرجات والعمليات التي تُجرى على البيانات وأماكن تخزين البيانات المؤقتة أو الدائمة.



تصميم الواجهات وقواعد البيانات

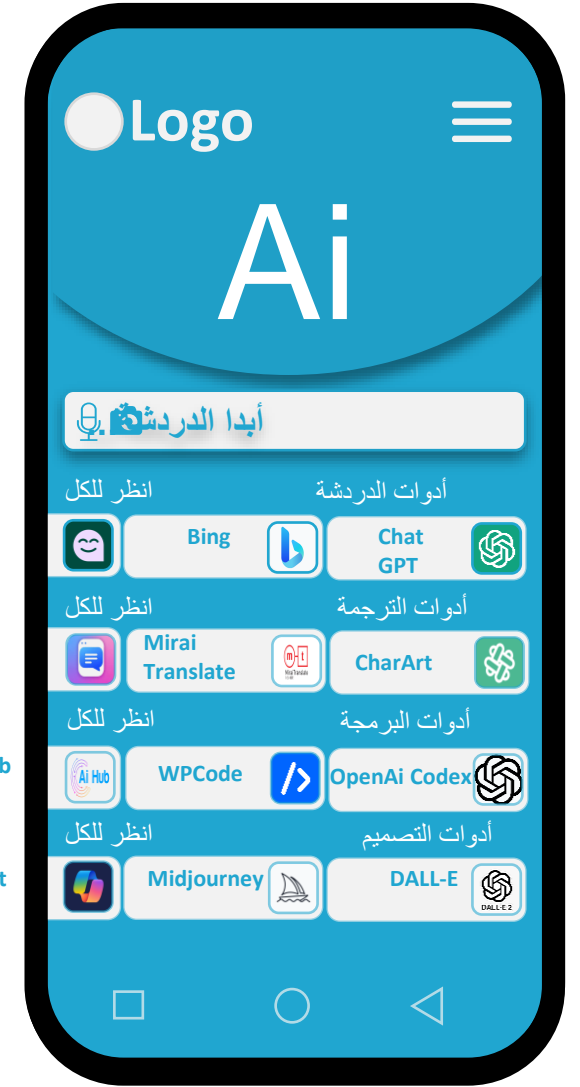
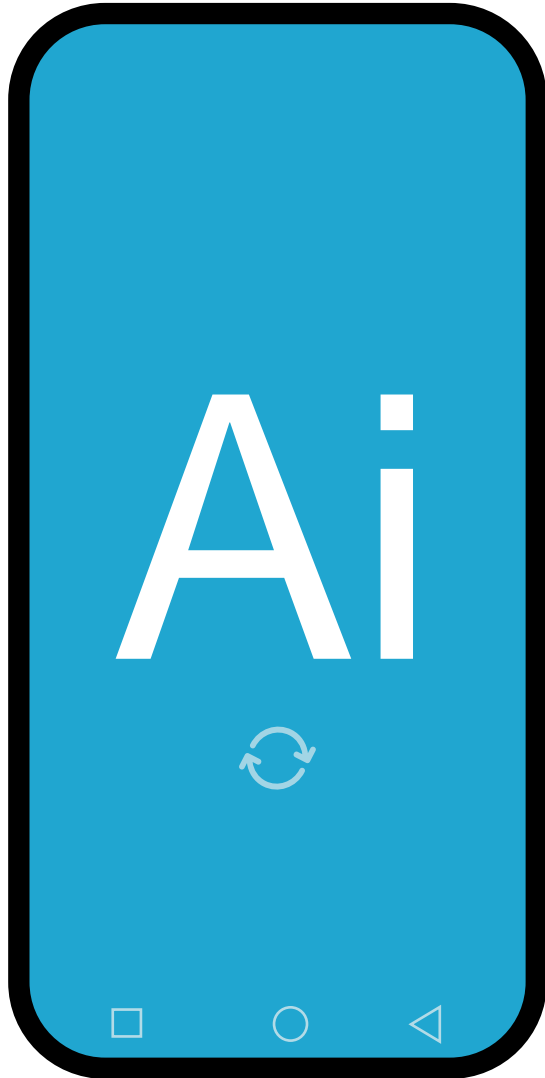
تم تصميم قاعدة بيانات قوية ومنظمة لضمان تخزين البيانات بكفاءة واسترجاعها بسرعة. يضمن التصميم السليم لقاعدة البيانات تكامل البيانات وأمنها، وهو أمر حيوي لأداء التطبيق.



تم التركيز على تصميم واجهات مستخدم بسيطة وجذابة، تضمن سهولة التنقل والوصول إلى جميع الأدوات. الهدف هو توفير تجربة مستخدم سلسة وممتعة، مع مراعاة مبادئ تصميم UI/UX الحديثة.

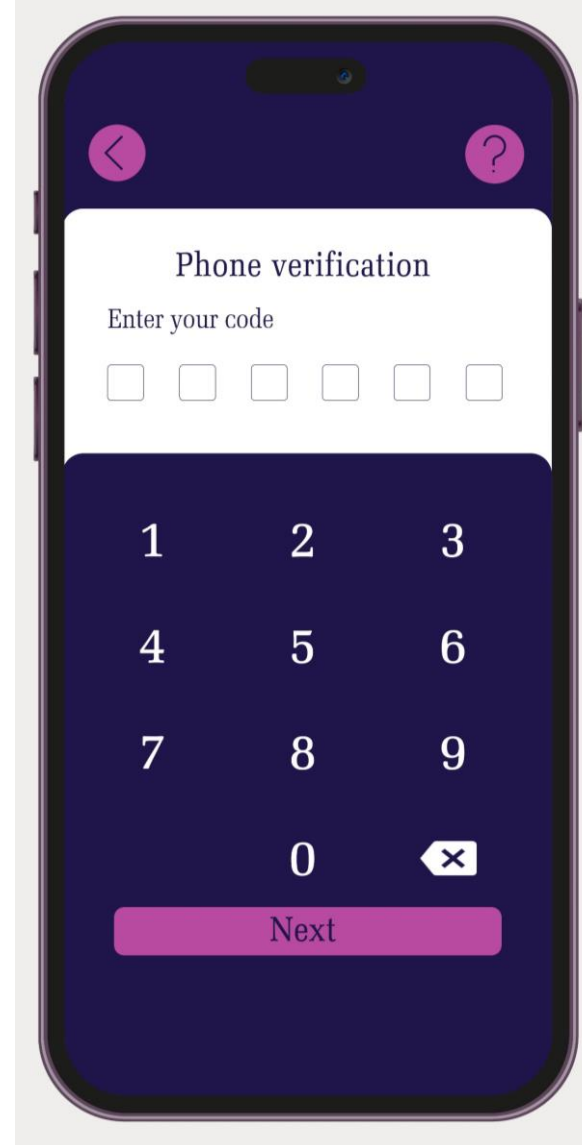


المرحلة الاولى



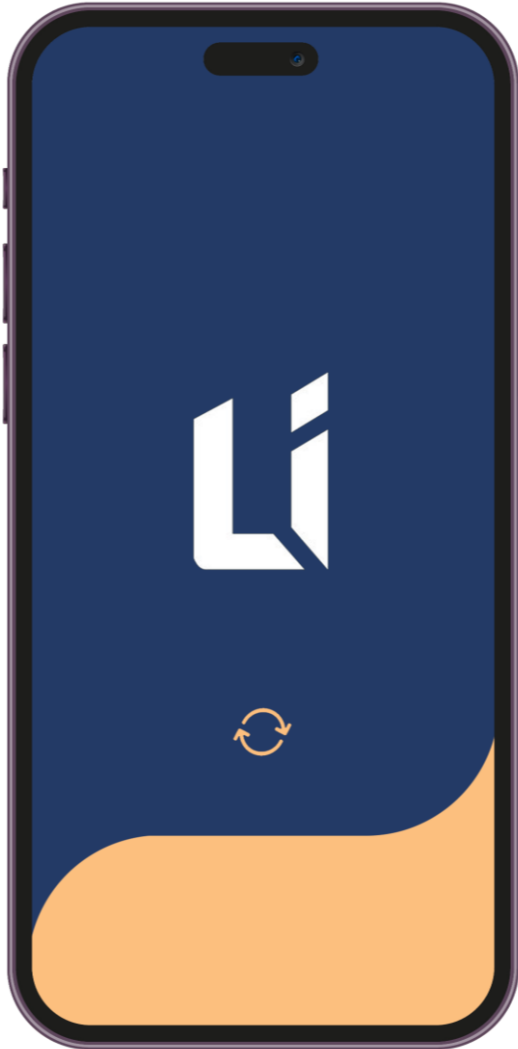


المرحلة الثانية



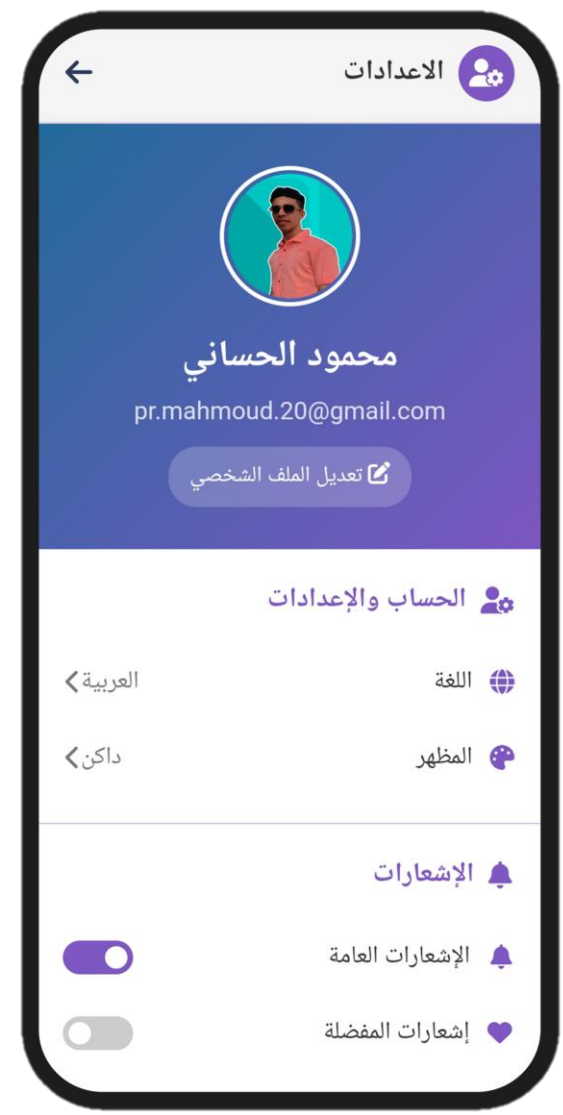
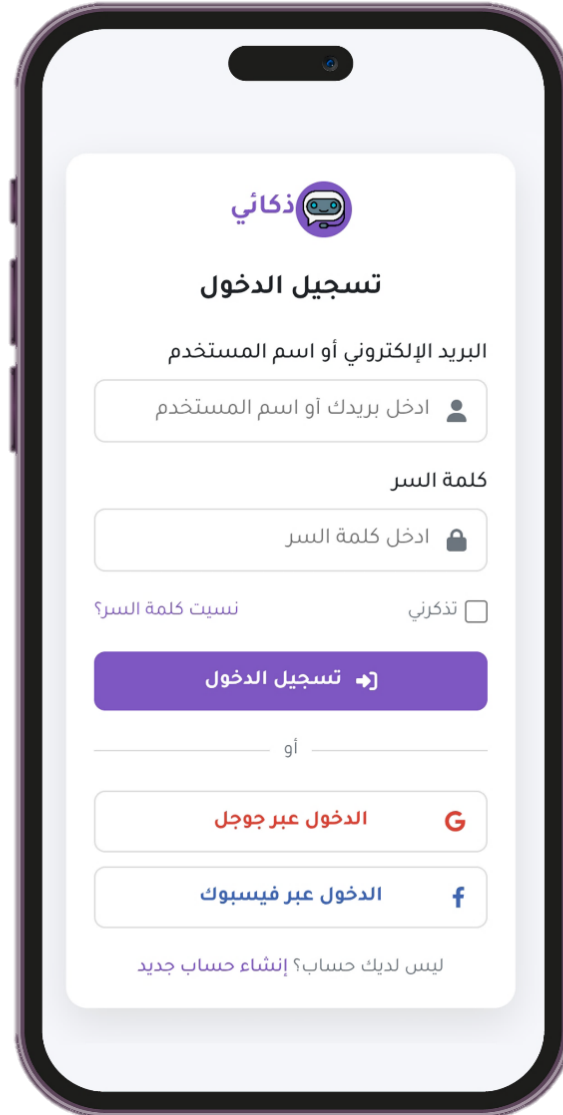


المرحلة الثالثة



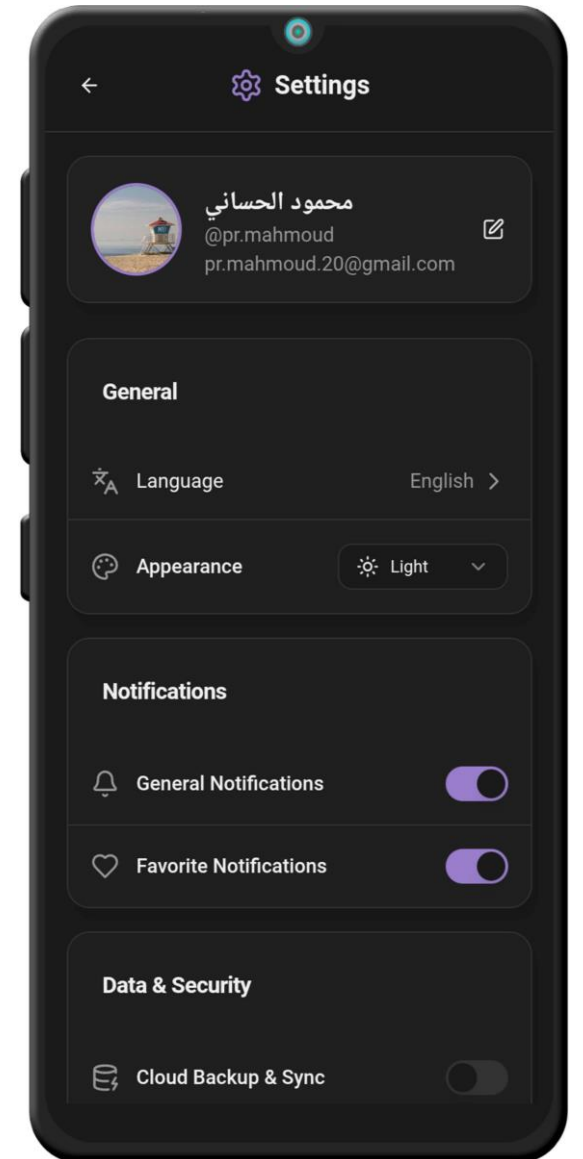
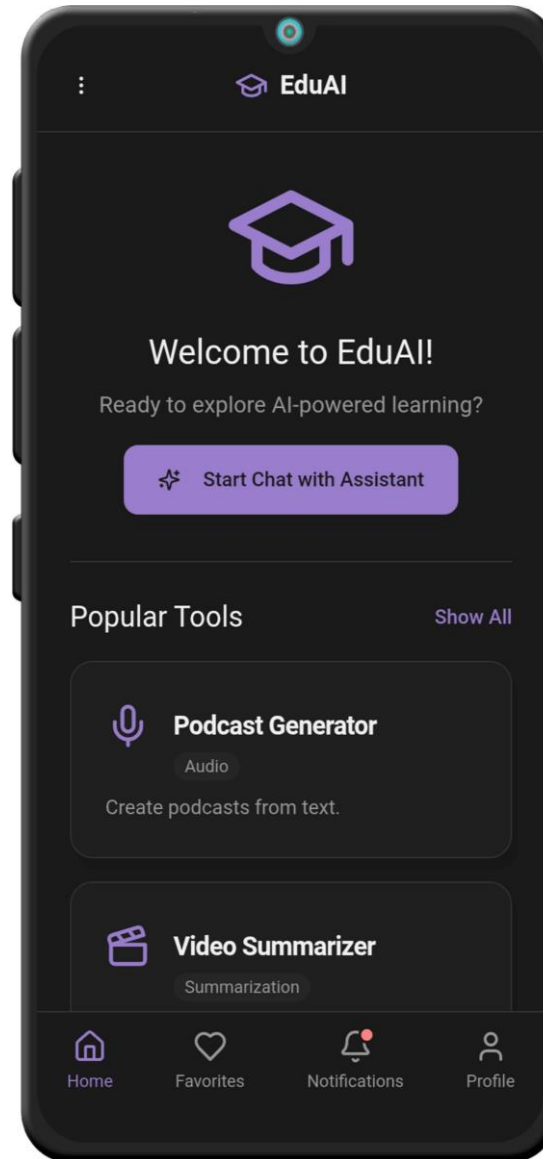
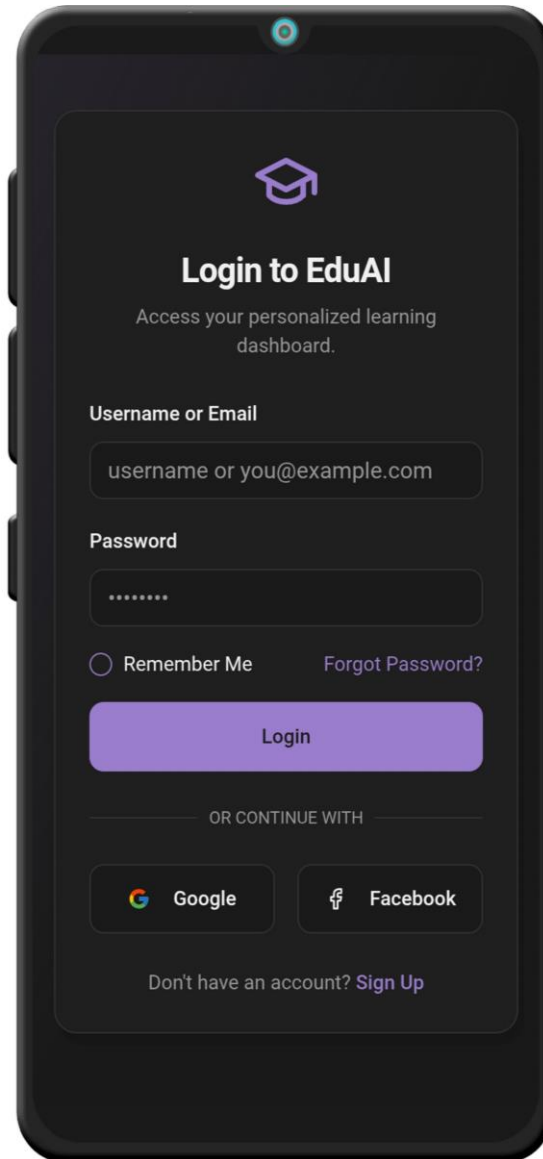
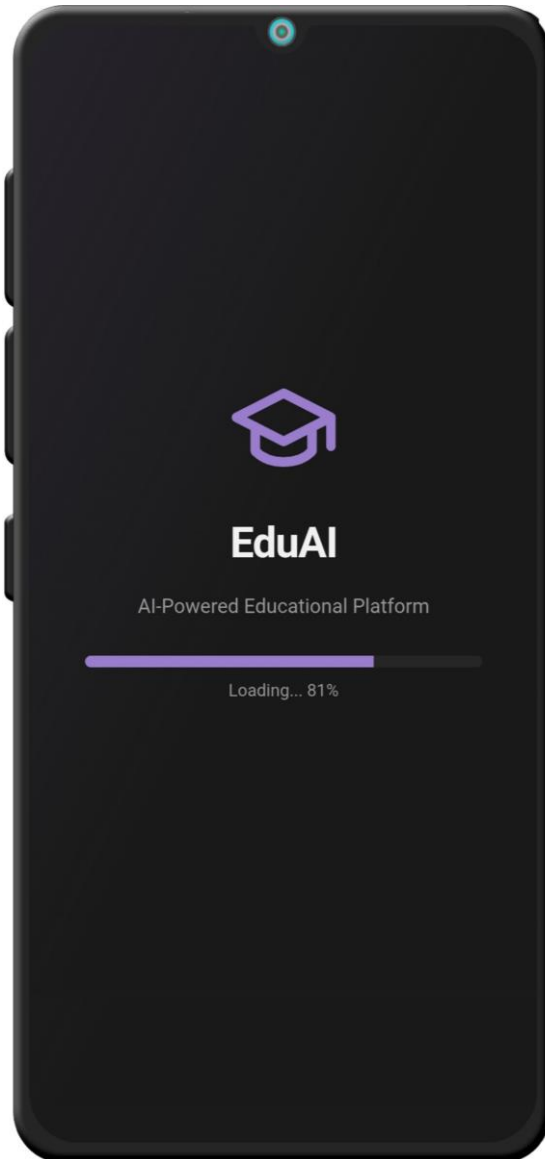


المرحلة الرابعة





المرحلة الخامسة



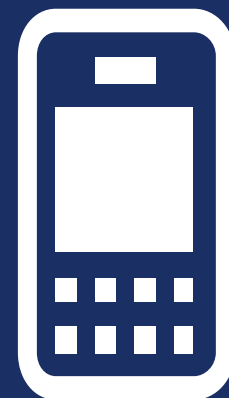


تطبيق (EduAi) 

تسغیل التطبيق



تحت إشراف:
د. فائز عبدالکريم بازنبور





07

مميزات وأدوات التطبيق

الباحثة/ ندى طارق العمودي



تطبيق (EduAi)



واجهات سهلة وسريعة

تصميم بديهي يضمن سهولة الاستخدام والوصول السريع للميزات، مما يعزز تجربة المستخدم.



أدوات ذكية مترابطة

تكامل سلس بين جميع الأدوات لتجربة مستخدم موحدة وفعالة، لا مزيد من التشتت.

STEP
02

STEP
01

STEP
03

STEP
04



دعم اللغتين (العربية والإنجليزية)
توسيع نطاق الاستفادة ليشمل متحدثي اللغتين بشكل كامل.



اكتشاف المهارات وتوجيه الطالب
تقديم تحليل لمهارات الطالب وتوجيهه نحو مساره التعليمي الأمثل.



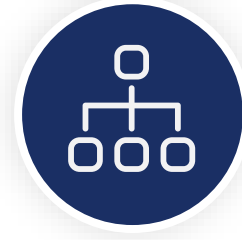
منتج البودكاست



المعلم الافتراضي



انشاء الاختبارات



انشاء المخططات



مساعد البرمجة



تلخيص الفيديو



المترجم الذكي



توليد أفكار التصميم



الأدوات الأساسية داخل التطبيق



انشاء الصور



المساعد البحثي



العروض التقديمية



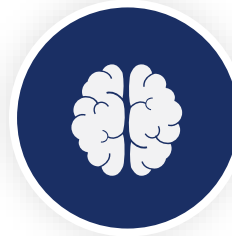
تصحيح الاختبارات



تذكير بالواجبات



التحويل في الملفات



الخارطة الذهنية



كتابة المقالات



08

الاستنتاجات والتوصيات

الباحث/ سلطان عمر باهيري



تطبيق (EduAi)

الاستنتاجات الرئيسية التي توصلت إليها الدراسة

يلبي احتياجات المستخدمين

1 أثبتت الدراسة أن هناك حاجة ماسة لمنصة تعليمية ذكية ومتكاملة (EduAi) لسد الفجوة الحالية في الأدوات المتاحة.

الأدوات مطلوبة بشدة

2 أظهرت النتائج إقبالاً كبيراً واهتماماً واضحاً من قبل الطلاب والمعلمين باستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي المقترحة في التطبيق.

الاستنتاجات الرئيسية

نسبة تقبل المستخدمين عالية

3 المجتمع التعليمي (طلاب ومعلمون) مستعد ومتحمس لتبني حلول مبتكرة تعتمد على الذكاء الاصطناعي لتحسين تجربتهم التعليمية.

فرصة حقيقية لتطبيق ذكي ناجح

4 تشير كافة البيانات إلى أن تطبيق EduAI يمتلك إمكانات هائلة ليصبح منصة رائدة ومؤثرة في مجال التعليم الرقمي.



ما نوصي بتطويره مستقبلاً

الربط بمنصات تعليمية رسمية

توسيع نطاق أدوات الذكاء الاصطناعي

دعم لغات إضافية

تطوير ميزات التخصيص المتقدمة

إجراء تقييم شامل بعد الاستخدام الفعلي

تحسين تجربة المستخدم

تطوير نسخة تجريبية حقيقية

التوصيات



فريق العمل



يقف خلف هذا المشروع فريق من الطلاب المتميزين تحت إشراف أكاديمي متخصص.

1 محمود عمر علي عمر حساني

1

5 عائشة أحمد محمد باعشن

5

2 سلطان عمر أبوبكر باهيري

2

6 فائق مهدي عبود بن سميدع

6

3 محمد عمر محمد الهندي

3

7 ندى طارق عبد الرحمن العمودي

7

4 وليد طلال عاشور بن قبوس

4



شكر وتقدير

مشرفنا

نتوجه بخالص الشكر والتقدير إلى مشرفنا
الفاضل: الدكتور فائز عبد الكريم بازنبور،
على توجيهاته القيمة ودعمه المستمر الذي
كان له الأثر الأكبر في إنجاح هذا
المشروع.





نشكر كل الحاضرين وكل من آمن بنا، وساندنا،
وها نحن اليوم لا لتقول انتهينا، بل لنقول:
"نحن جاهزون لنبدأ التغيير"

**THANK
YOU**

EduAi ليس مجرد تطبيق، بل حلم تعليمي ذكي، صنعناه
بالإرادة، وطورناه بالتعاون، ونعرضه اليوم بكل فخر.



جامعة حضرموت
كلية العلوم الإدارية
تخصص نظم
المعلومات الإدارية



تطبيق أدوات الذكاء الاصطناعي لخدمة التعليم في جامعة حضرموت (EduAi)

مشروع مقدم لنيل درجة البكالوريوس في كلية العلوم الإدارية تخصص نظم معلومات

تحت إشراف:
د. فائز عبدالكريم بازنبور

