

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة الشباب

الهاكاثون وطني للشباب والابتكار الرقمي والإعلامي

دفتر الشروط الرسمي

الهدف العام:

"رفع جاذبية المؤسسات الشبابية عبر حلول مبتكرة ورقمية ومستدامة لتقريبيها للشباب"

الإشكالية:

في العديد من الولايات الجزائرية، تعاني دور الشباب من ضعف الإقبال بسبب:

- بعدها الجغرافي عن أماكن تواجد الشباب؛
- ضعف التواصل الرقمي والترويج لأنشطتها؛
- قلة الأنشطة العصرية أو غير الملائمة لاهتمامات الشباب اليوم؛
- محدودية التحول الرقمي داخل هذه المؤسسات.

الأهداف الفرعية:

- تطوير منصة وتطبيق جوال نموذجي iOS / Android أو متعدد المنصات خاصة بالدار الشباب الإفتراضي.
- رقمنة عملية التسجيل ومتابعة الأنشطة داخل مؤسسات الشباب.
- تسهيل تسيير البرامج والنشاطات من قبل الإطارات والمشرفين.
- إشراك الشباب في عملية تسيير فضاءاتهم.
- تنمية مهارات المشاركين في مجالات البرمجة، التصميم، والإبداع التكنولوجي.

توجيهات وإقتراحات من طرف الوزارة:

- ✓ التقريب الجغرافي: حلول تسهيل الوصول إلى أقرب دار شباب (خرائط، خدمات متنقلة...).
- ✓ الرقمنة: منصات لتسيير الأنشطة والتفاعل مع المستخدمين.
- ✓ الأنشطة العصرية: تطوير محتوى وفعاليات رقمية تتناسب مع الشباب.
- ✓ الإفتراضية: تنظيم أنشطة وورشات رقمية عبر بيئات إفتراضية.

✓ الانخراط والمجتمع: خلق ديناميكية رقمية تشاركية لتحفيز الشباب.

المخرجات المنتظرة:

- عرض تقديمي،
- عرض تجرببي للحل،
- وصف تقني ووظيفي،
- خطة تطوير مستقبلية.

توجيهات واقتراحات من طرف الوزارة:

- إنشاء تطبيق هاتف متعدد المنصات (Android & iOS) يهدف إلى ربط الشباب بدار الشباب،
- رقمنة أنشطة دور الشباب:
- تصميم حلول رقمية تفاعلية وجذابة تعيد الثقة بين الشباب والمؤسسات المحلية
- اقتراح أنشطة عصرية قابلة للرقمنة أو الافتراض في العالم الافتراضي والرقمي:
 - دار شباب افتراضية تتبع حضور الأنشطة عن بعد.
 - ورش الواقع الافتراضي.
 - نوادي الذكاء الاصطناعي، الروبوتيك، والأمن السيبراني.
 - محتوى تعليمي تفاعلي على شكل فيديوهات قصيرة.

النطاق الوظيفي الأدنى للتطبيق

للمستخدم (الشاب / المشارك):

- إنشاء حساب أو تسجيل دخول (بريد إلكتروني / رقم هاتف).
- استعراض النشاطات والفعاليات المتاحة مع التقويم الزمني.
- التسجيل أو الحجز في الأنشطة إلكترونياً.
- تلقي الإشعارات والتنبيهات الخاصة بالأنشطة.
- المشاركة في النشاطات الافتراضية
- فضاء شخصي لعرض النشاطات السابقة والمشاركة الحالية.
- متعدد اللغات (عربية، فرنسية، إنجليزية).

للمشرف (إطار دار الشباب):

- إنشاء وتعديل الأنشطة (العنوان، الوصف، التاريخ، السعة، الرسوم إن وجدت).

- إدارة طلبات التسجيل وقوائم المشاركين.
- نشر الموارد (صور، ملفات، روابط).
- إرسال الإشعارات إلى المشاركين.

للإدارة المركزية / النظام الخلفي:

- واجهة إدارة (لوحة تحكم) لمتابعة البيانات والإحصائيات.
- نظام تتبع المراسلات والأنشطة.
- قاعدة بيانات موحدة لحفظ المعلومات بشكل آمن.
- تسجيل العمليات لأغراض التتبع والمراقبة.

المطلوبات التقنية:

- مصادقة آمنة رموز JWT أو آليات مكافئة.
- احترام متطلبات حماية المعلومات الشخصية.
- أداء سريع (زمن استجابة لا يتعدى ثانيةً ثانيةً للعمليات الرئيسية).
- إمكانية الوصول وسهولة الاستخدام.
- تصميم واجهات بسيطة وواضحة (UX/UI).
- إمكانية توسيع المنصة مستقبلاً لتشمل أنشطة أخرى للقطاع.

التقنيات الموصى بها:

- تطوير الواجهة الجوالة أو React Native أو Flutter.
- الخوادم (الجانب الخلفي): Node.js / Python / PHP (Laravel).
- قاعدة البيانات MySQL أو PostgreSQL.
- الاستضافة: المنصة السيادية أو خوادم داخلية.
- أدوات التصميم Figma أو Adobe XD.

معايير التقييم:

1. الأثر المجتمعي والفعالية(25%).
2. الجودة التقنية وقابلية التطبيق(20%).
3. الإبداع والابتكار(20%).
4. التصميم وتجربة المستخدم(15%).
5. الأمان وقابلية التطوير(10%).
6. العرض النهائي(10%).