

هاكاثون وطني للشباب والإبتكار الرقمي

دفتر الشروط الرسمي

الهدف العام

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

الإشكالية :

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

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

يهدف هذا الهاكاثون إلى ابتكار حلول رقمية وتقنية ومجتمعية تجعل دار الشباب أكثر قرباً، جاذبية، وفعالية في خدمة الشباب.

الأهداف

- خلق منصات أو تطبيقات تربط الشباب بدار الشباب الأقرب إليهم.
- رقمنة أنشطة دور الشباب (تسجيل، حجز، بث مباشر، تتبع الأنشطة...).
- تصميم حلول تفاعلية وجذابة تعيد الثقة بين الشباب والمؤسسات المحلية.
- اقتراح أنشطة عصرية قابلة للرقمنة أو الافتراض (e-sport، الواقع الافتراضي، ورش رقمية...).
- تعزيز دور دار الشباب كمركز تكنولوجي وثقافي حديث.
- تشجيع التعاون بين الشباب والفاعلين المحليين (بلديات، جمعيات، مدارس...).

الموضوعات الفرعية المقترنة

- التقرير الجغرافي: حلول لتسهيل الوصول إلى أقرب دار شباب (خرائط، خدمات متنقلة...).
- الرقمنة: منصات لتسهيل الأنشطة والتفاعل مع المستخدمين.
- الأنشطة العصرية: تطوير محتوى وفعاليات رقمية تتناسب مع الشباب.

· الافتراضية: تنظيم أنشطة وورشات رقمية عبر بيئات ثلاثة الأبعاد.

· الانخراط والمجتمع: خلق ديناميكية رقمية تشاركية لتحفيز الشباب.

المخرجات المنتظرة

· عرض تفصيلي (Pitch deck).

· فيديو أو عرض تجريبي للحل.

· وصف تفصيلي ووظيفي.

· خطة تطوير مستقبلية.

· رابط [github](#)

توجيهات و إقتراحات من طرف الوزارة

إنشاء تطبيق هاتف متعدد المنصات (Android & iOS) يهدف إلى ربط الشباب بدار الشباب الأقرب إليهم عبر:

- خريطة تفاعلية لجميع دور الشباب في الجزائر.
- نظام تحديد الموقع (GPS) لتحديد أقرب دار شباب واقتراح الأنشطة المتاحة.
- نظام تسجيل وإنشاء حساب للمستخدمين.
- إشعارات فورية بالأحداث والأنشطة الجديدة.
- مساحة تفاعلية للنقاش التفاعل مع إداريي دار الشباب.
- إمكانية تقييم الأنشطة وإرسال اقتراحات مباشرة.
- تكامل مع موقع التواصل الاجتماعي لمشاركة الفعاليات.

رقمنة أنشطة دور الشباب وتحويلها إلى تجربة رقمية شاملة

- التسجيل والจอง الإلكتروني في الدورات والفعاليات.
- بث مباشر للورشات والمنافسات.
- تقويم رقمي يعرض البرامج اليومية والأسبوعية لكل دار شباب.
- نظام تتبع الحضور والمشاركة.
- بوابة للمشرفين لتسهيل البرامج والمتطوعين.
- أرشيف رقمي للأنشطة السابقة.
- لوحة تحكم لتقدير الأداء وتقديم التقارير.
- الدفع الإلكتروني في الأنشطة المدفوعة.
- نظام نقاط ومكافآت للمشاركين النشطين.
- منصة لتبادل الموارد التعليمية (دروس، وثائق، فيديوهات).

تصميم حلول رقمية تفاعلية وجذابة تعيد الثقة بين الشباب والمؤسسات المحلية

- منصات تتيح الحوار المباشر بين الشباب ومديري دار الشباب.
- نظام مقتراحات رقمي لتطوير البرامج.
- أدوات تحليل تفاعلية لقياس المشاركة والاهتمام.
- واجهات استخدام شبابية حديثة.

اقتراح أنشطة عصرية قابلة للرقمنة أو الافتراض في العالم الافتراضي والرقمي:

- دار شباب افتراضية تتيح حضور الأنشطة عن بعد.
- ورش الواقع الافتراضي والمعزز.
- مسابقات البرمجة والتقنيات الحديثة.
- نوادي الذكاء الاصطناعي، الروبوتيك، والأمن السيبراني.
- محتوى تعليمي تفاعلي على شكل فيديوهات قصيرة.

في مجال الترفيه والإبداع الرقمي:

- بطولات e-sport محلية ووطنية.
- مسابقات التصميم الجرافيكى والموشن ديزاين.
- نوادي صناعة الألعاب.
- ورش إنتاج محتوى رقمي وتدريب على استعمال شبكات التواصل.

في مجال التعليم والتكوين:

- أكاديميات داخل دار الشباب لتعليم البرمجة، التصميم، والمهارات الرقمية.
- دورات في ريادة الأعمال، التسويق الرقمي، والذكاء الاصطناعي.
- برامج دعم الفتيات في مجالات التكنولوجيا.
- فضاءات تعلم ذاتي رقمية.

في المجال الاجتماعي والبيئي:

- حملات بيئية رقمية وتطبيقات توعوية.
- أنشطة تطوع شبابية عبر المنصات.
- مبادرات رقمية لخدمة المجتمع المحلي.

تعزيز دور دار الشباب كمركز تكنولوجي وثقافي حديث

- إنشاء مختبرات ابتكار (Innovation Labs) داخل دور الشباب.
- تنظيم مهرجانات رقمية سنوية حول الإبداع التكنولوجي.
- دعم التعاون مع الشركات الناشئة.
- تحويل دار الشباب إلى مراكز احتضان للمشاريع الطلابية.

تشجيع التعاون بين الشباب والجمعيات الشبابية والنادي العلمية

- إنشاء شبكة وطنية رقمية لتبادل الخبرات بين دور الشباب.
- تنسيق الأنشطة بين الجامعات والجمعيات ودور الشباب.
- دعم المشاريع المشتركة بين الجمعيات العلمية والثقافية.
- منصة للإعلان عن فعاليات الجمعيات والمشاركة فيها.
- نظام رقمي لإدارة التطوع وتوزيع المتطوعين حسب التخصص.