



# مشروع تطبيق عالم أنس



١٤٣٩ هـ - ٢٠١٨ م

# المقدمة

إطلاق موقع ( عالم أنس ) الإلكتروني على الويب وهي المرحلة الأولى والتي كان لكم مساهمة فاعلة في هذه الانطلاقة تشكرون عليها ، وللوصول إلى الشريحة المستهدفة والتي يتركز أغلب استخدامها على الأجهزة الذكية واللوحية تأتي المرحلة الثانية وهي تصميم وبرمجة تطبيق موقع ( عالم أنس ) .

وتكمن أهمية التواجد في عالم التطبيقات عن طريق تطبيق ( عالم أنس ) لتلبية حاجات الناشئة في المتعة والفائدة .



# فريق العمل





# الغاية الرئيسية للمشروع

تصميم وبرمجة  
وإدارة وتسويق  
تطبيق

( عالم أنس )

على الأندرويد والآيفون



تقييم التطبيق  
ومعرفة مؤشرات الأداء  
الأساسية وقياسها من  
قبل المستخدم.

ربط التطبيق  
بشبكات التواصل  
الاجتماعي.

تعدد  
خيارات الدخول  
للمستخدم.

التصفح أوفلاين  
«في حالة عدم  
وجود اتصال».

الأداء وسرعة  
الوصول إلى  
التطبيق.

السهولة  
في الاستخدام  
ووضوح التطبيق

التحديث  
والتطوير على  
التطبيق كل فترة.

توفر الحماية  
الكاملة للتطبيق.

إمكانية شراء  
التطبيق.

## مميزات التطبيق



# عناصر التطبيق







# قرآني

أيقونة تعليمية للناشئة كيف  
تقرأ القرآن الكريم بشكل صحيح.



# الأفلام الكرتونية



إنتاج ١٨ من الأفلام الكرتونية  
( كارتون مصباح - كارتون حديقة  
الخضروات - كارتون السيارة صفورة )







# الألعاب الإلكترونية

تنفيذ ١٢ لعبة إلكترونية تحمل الفائدة والمتعة  
والتعليم وتنوع مستويات المنافسة بين اللاعبين .



# قرية أذكاري



يعرض الأذكار الصحيحة الواردة عن النبي  
صلى الله عليه وسلم يجعل الناشئة  
يعيشون مع الذكر بشكل حقيقي عبر  
تصوير المكان المناسب للذكر والدخول فيه.





# القصص المصورة



إنتاج ٦ قصص مصورة يتم عرضها برسومات  
و جرافيكس عالي الجودة يستطيع النشء  
اختيار القصة التي يريد مشاهدتها بسهولة.





# السيرة النبوية



عرض لمواقف الصحابة من الفتیان والفتیات  
رضوان الله عليهم في فترة الناشئة مع النبي  
صلى الله عليه وسلم وربط هذه المواقف بالقيم  
التربوية عن طريق سرد قصصي شيق وممتع.



# الأناشيد



إنتاج ٢١ نشيد يقوم الناشئة بالتحكم  
بسماعها و الاختيار و التنقل و الذهاب  
للأناشيد الأخرى بالأسهم اليمين واليسار.





## مجلة أنس (النسخة الإلكترونية)



عرض المجلة كنسخة إلكترونية سيؤدي إلى  
انتشار أوسع وسهولة الوصول للمشاركين  
مع التحفيز من خلال المسابقات.



# لون معنا



التلوين من الأنشطة المحببة كثيرا لدى  
النشء مع دمج المتعة بالفائدة وإيصال  
رسائل تربوية غير مباشرة في الرسم.



جمع المتطلبات والتحليل

التصميم ( هوية التطبيق )

البرمجة والتنفيذ

الفحص والاختبار

إنتاج مواد جديدة

الإدارة

التسويق

# مراحل بناء التطبيق







# المخرجات

01	الوصول إلى الفئة المستهدفة من الفتيان والفتيات بيسر وسهولة وزيادة عدد المشتركين.
02	تلبية احتياجات الناشئة ويجد فيه المستخدم المتعة والفائدة.
03	انتشار النسخة الإلكترونية لمجلة أنس وبقية المواد الإعلامية الأخرى.
04	الاستفادة من منتجات مجلة أنس وتوظيفها للتطبيقات.
05	إنتاج مواد إعلامية جديدة ( أفلام كرتونية – أناشيد – قصص مصورة – ألعاب )
06	الاستدامة المالية.



# تكاليف تطبيق (عالم أنس)



# تحليل المخاطر وإدارتها





# مؤشرات أداء تقييم المشاريع



«وتعتبر هذه المؤشرات هي المحاور الرئيسية في  
إعداد التقرير الختامي للمشروع»



# أبرز إنجازات مؤسسة أنس التربوية



# أولاً: موقع (عالم أنس الإلكتروني)



[www.anasworld.net](http://www.anasworld.net)



# ثانياً: إصدارات مؤسسة أنس التربوية





## موازنة المشروع ( لمدة سنة )

الموازنة الكلية	الإجمالي	سعر الوحدة	البرنامج
إدارة التطبيق :			
66,000	36,000	3000	ميرمج
	30,000	2500	مصمم
تنفيذ التطبيق :			
195,000	150,000	150,000	تصميم وبرمجة لنظامي الأندرويد والآيفون
	45,000	45,000	صيانة وتحديث
إنتاج مواد جديدة للتطبيق :			
462,000	462,000	72,000	قصص مصورة
		90,000	أفلام كرتونية
		120,000	أناشيد
		180,000	ألعاب إلكترونية
التسويق			
160,000	100,000	100,000	خطة تسويقية
	60,000	5000	جوائز وهدايا
72,000	72,000	6000	مصاريف إدارية وتشغيلية
955,000	955,000		المجموع الكلي