رواد مصر الرقمية

YAT LEARNING CENTERS

اسم التيم:

Tech Tinkeres

اعضاء التيم:

الاء محمد الهادي
انجي محمد رضا
مريم القصبي ابراهيم
هند محسن فهيم

تحت اشراف/ م.محمد قمر

دراسه حالة UI/UX Case study

فكرة عامة عن التطبيق:

Future coders
هو تطبيق تعليمي للاطفال لمساعدتهم في تعلم البرمجه بطريقه سهله وممتعه عن طريق الالعاب ويعتمد علي تقييم مبداي للطفل لمعرفه مستوى كل طفل و الحاقه بالمجموعه المناسبه له . ويوفر متابعه مستمره لولي الامر عن طريق تقرير اسبوعي و ينمي روح المنافسه بين الطلاب من خلال تحديات يوميه و اسبوعيه متعمده علي تجميع الطلاب للنقاط .

دوري

البحث · تحليل المستخدم · استبيان · التصميم الاولى · التصميم النهائي

المشاكل والحلول المقترحة

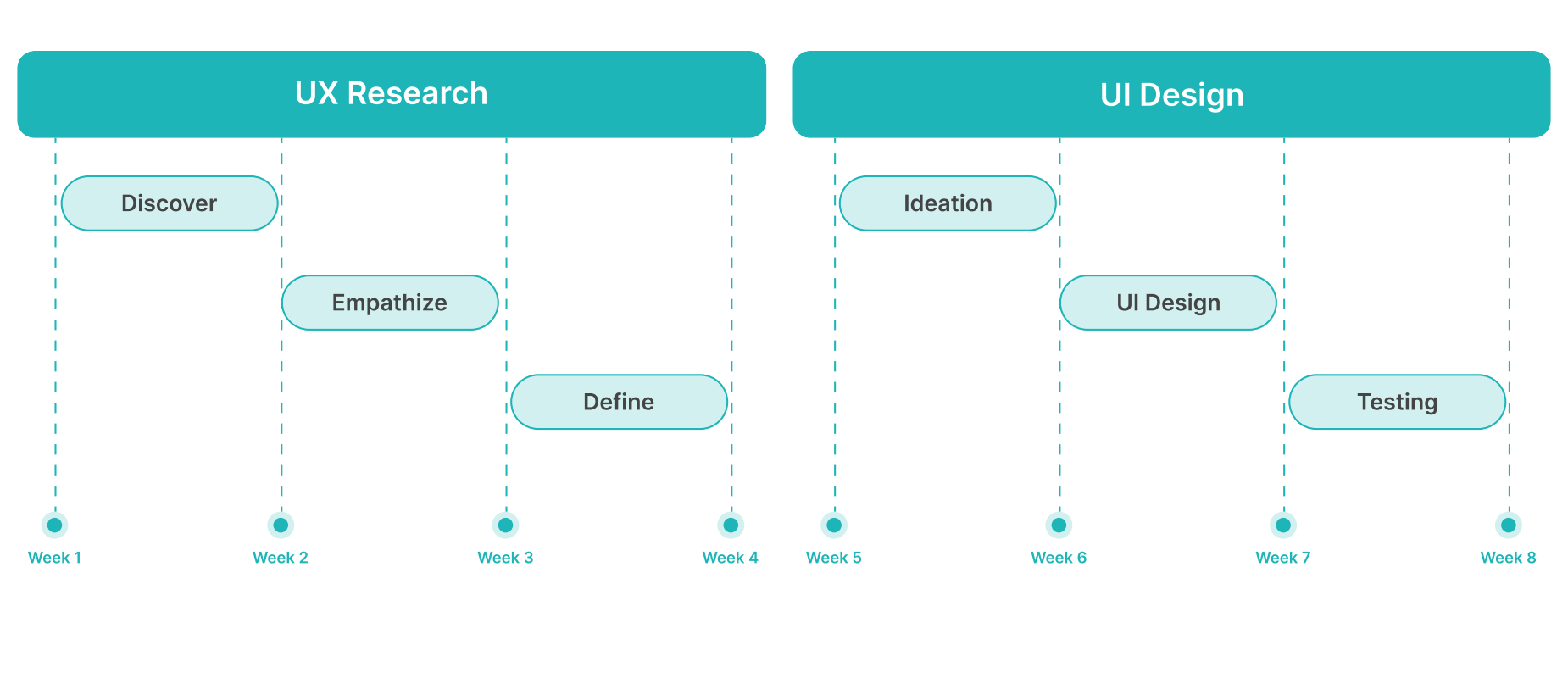
المشاكل:

- أغلب منصات تعلم البرمجة الموجودة حالياً موجهة للكبار أو المبتدئين من فئات عمرية أكبر، مما يجعلها معقدة وغير مناسبة للأطفال من حيث اللغة أو الأنشطة
- اغلب المنصات التعليميه لاتوفر تجربه مجانيه مما يشكل مخاوف لدي الاباء
- الكثير من المناهج التعليمية تعتمد على التلقين النظري دون تضمين أنشطة عملية ممتعة مثل الألعاب، المشاريع المصغرة، أو التحديات التفاعلية
- منصات تعليم البرمجة للأطفال تعتمد على اللغة الإنجليزية، مما يمثل عائقًا للأطفال الذين لا يجيدونها
- نظرا للتطور الرقمي والاتجاه نحو التكنولوجيا الرقمية يرغب العديد من الاهالي في تعليم اطفالهم البرمجه ولكنهم يواجهون العديد من الصعاب مثل صعوبه المحتوي بالنسبه للطفل و عدم معرفه كيفيه بدأ تعليم الاطفال و عدم معرفه الاهالي هل سيستجيب اطفالهم للمحتوي ام لا و ارتفاع اسعار الكورسات المخصصه لتعليم البرمجه

الحلول المقترحة:

- توفير مناهج تناسب الفئات العمريه الصغيره [6-14]
- اضافة مشاريع صغيره[مثل تصاميم الالعاب والمواقع الالكترونيه] وتحديات مما يؤدي الى تحفيز الاطفال الى حل المشكلات والتفكير الابداعي
- توفير محتوى تعليمي متوفر بالعربي والانجليزي
- توفير تجربه مجانية لمدة 14 يوما

الجدول الزمني للمشروع


UX Research
UI Design
Discover
Empathize
Define
Ideation
UI Design
Testing
Week 1
Week 2
Week 3
Week 4
Week 5
Week 6
Week 7
Week 8

Discover
- User Interviews
- User Research
- Competitive Analysis

Define
- User Persona
- Empathy Map

Ideate
- User Flow
- Card Sorting
- Information Architecture

Design
- Wireframe
- Visual Design

Test
- Usability Testing
- Implementing Feedback

مقابلة اصحاب التطبيق:

ما هو دورك؟
ما هي فكرتك؟
ما هو الهدف من منتجك؟
ما هي الأهداف التي تحتاج لتحقيقها من المشروع؟
من هي الفئة المستهدفة لهذا التطبيق (العمر، المهنة، المهارات التقنية، إلخ)؟
ما هي المعرفة أو المهارات المحددة التي ترغب في أن يكتسبها المتعلمون من خلال التطبيق؟
كيف سيقوم التطبيق بتقييم تقدم المتعلمين وتقديم التغذية الراجعة؟
من هم منافسوك؟
ما هي نقطة البيع الفريدة (Unique Selling Point) الخاصة بك؟
ما نوع التصميم البصري والجاذبية الجمالية المطلوبة؟
كيف يمكن جعل التطبيق متاحاً للمستخدمين من ذوي الاحتياجات الخاصة؟
ما هي الأجهزة والمنصات التي سيكون التطبيق متوافقاً معها (الهواتف المحمولة، أجهزة الكمبيوتر، الأجهزة اللوحية)؟
ما هي المتطلبات التقنية لاستخدام التطبيق (اتصال بالإنترنت، مساحة التخزين)؟
ما نوع الدعم والتدريب الذي سيتم تقديمه للمتعلمين والمدربين؟
ما هي أنواع الخدمات (المحتوى التعليمي) التي سيتضمنها التطبيق؟
ما هو أسلوب ونمط التعلم المرغوب للفئة المستهدفة؟
ما هي المواد الداعمة والموارد التي سيحتاجها المدربون؟
كيف سيتم تقييم فعالية التطبيق؟
ما هي الميزانية والجدول الزمني لتطوير وإطلاق التطبيق؟

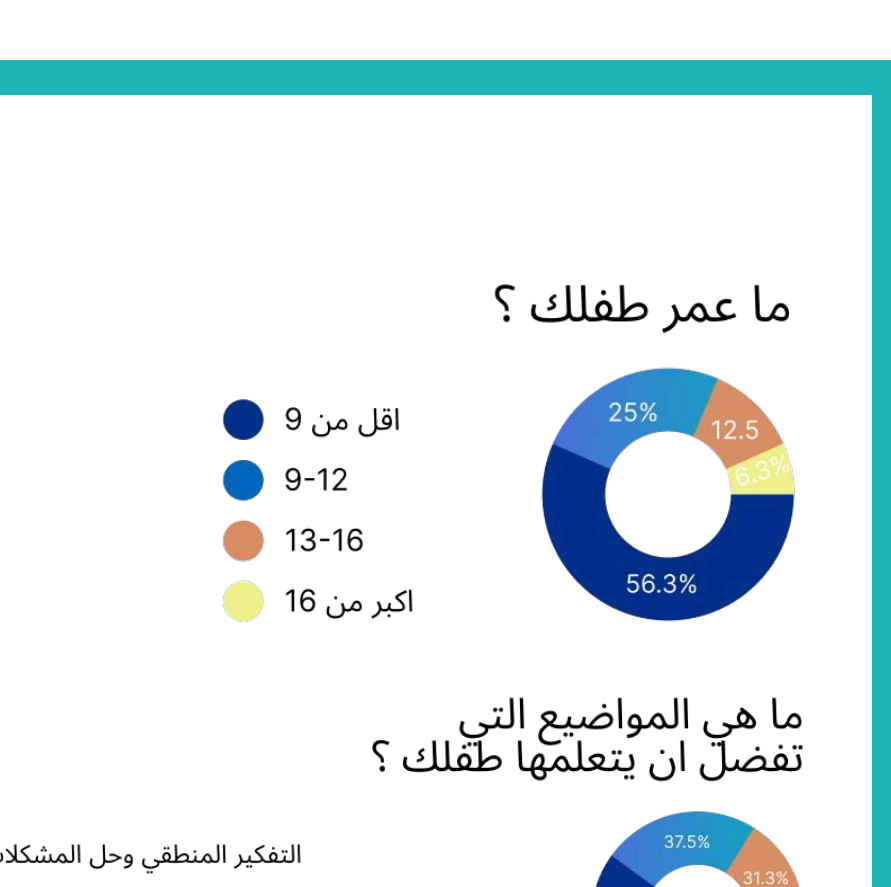
competitors

التطبيق	Codiska	Elmadrasah	CodeSpark	I school
الوصف	منصة لتعليم البرمجة عبر الإنترنت للأطفال توفر بيئة تعليمية ممتعة وجذابة تعتمد على الألعاب للأطفال لتطوير مهارات قيمة وتعلم مهارات البرمجة من الموجهين ذوي الخبرة.	أول مدرسة افتراضية متخصصة في دورات القبول الجامعي (TOEFL – IELTS) – القدرات – الإنجاز، – – SAT – AMAT ودورات تنمية الطفل في الوطن العربي.	هو التطبيق لتعلم البرمجة والذي يعلم الأطفال أبجديات البرمجة	هي منصة لتعليم البرمجة عبر الإنترنت للأطفال التي تقدم دروسًا مباشرة مع أفضل مدربي البرمجة في العالم
المميزات				
العمل على مشاريع حقيقية	✓	✓	✓	✓
تحديات ومسابقات	✗	✓	✓	✓
خطوات صغيرة وبسيطة	✓	✓	✓	✓
متابعة تقدم مستوى	✓	✓	✗	✓
اللغات	✓	✓	✗	✓
المجتمع	✓	✗	✗	✓
ui	✗ [schedule ,contrast]	✗	✓	✗
خصومات	✓	✓	✓	✓
محاضرات تفاعلية	✓	✓	✗	✓
تعدد طرق الدفع	✓	✓	✗	✓
ندوة عبر الإنترنت	✓	✗	✗	✗
مقالات	✓	✗	✗	✗

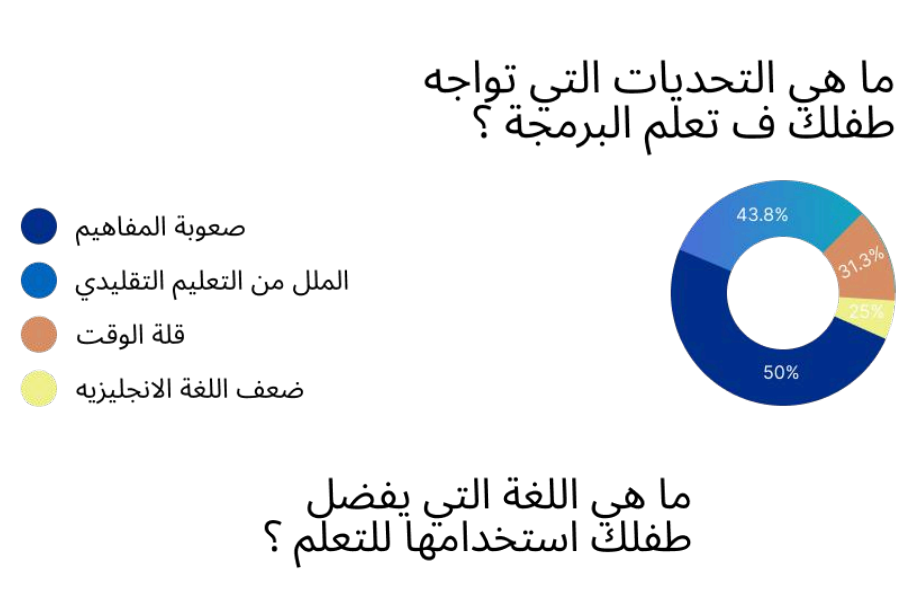
مقابلة المستخدمين:

- هل طفلك لديه أي خلفية سابقة عن البرمجة؟
- ما نوع الأنشطة التعليمية التي يفضلها طفلك؟
- هل طفلك يستخدم تطبيقات أو مواقع تعليمية أخرى؟
- ما هي أهم المهارات التي ترغب أن يكتسبها طفلك من خلال هذا التطبيق؟
- ما الذي سيجعل التطبيق جذابًا ومفيدًا لطفلك؟
- هل تفضل أن يكون التطبيق موجهًا أكثر نحو التعليم الفردي أم التفاعلي؟
- هل تفضل وجود تقارير أو إشعارات دورية حول تقدم طفلك في التعلم؟

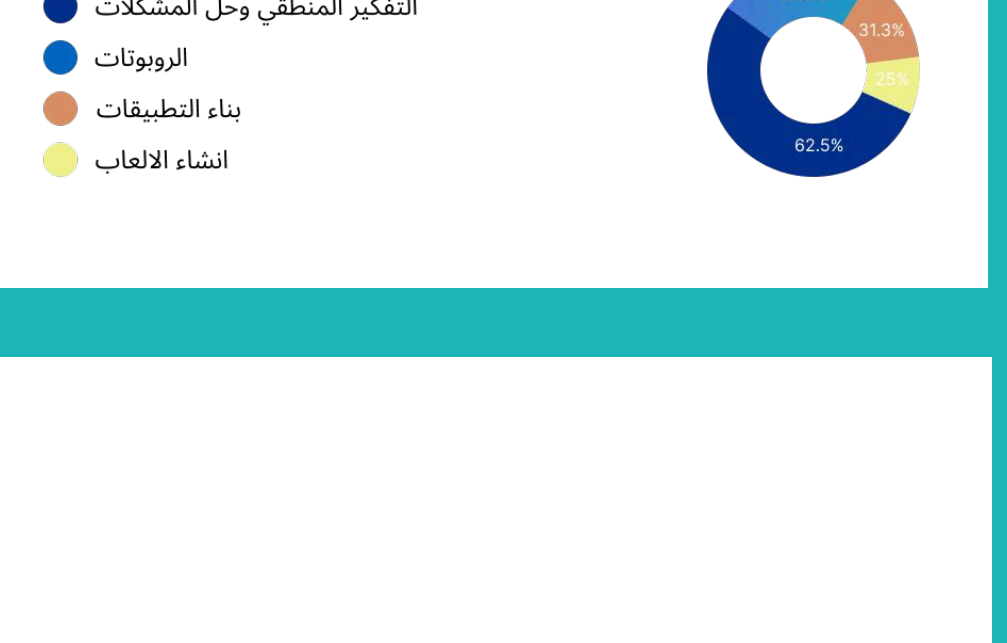
ما عمر طفلك ؟



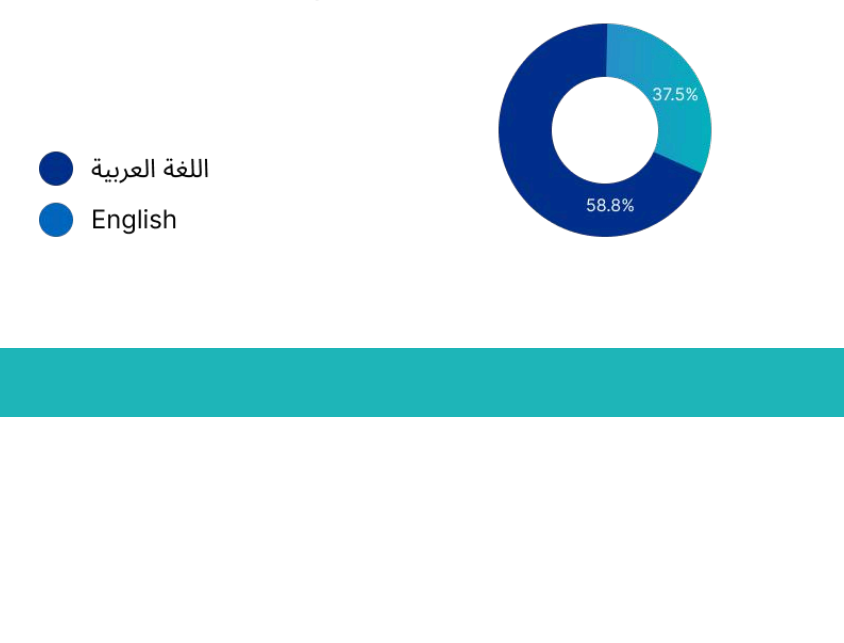
ما هي التحديات التي تواجه طفلك ف تعلم البرمجة ؟



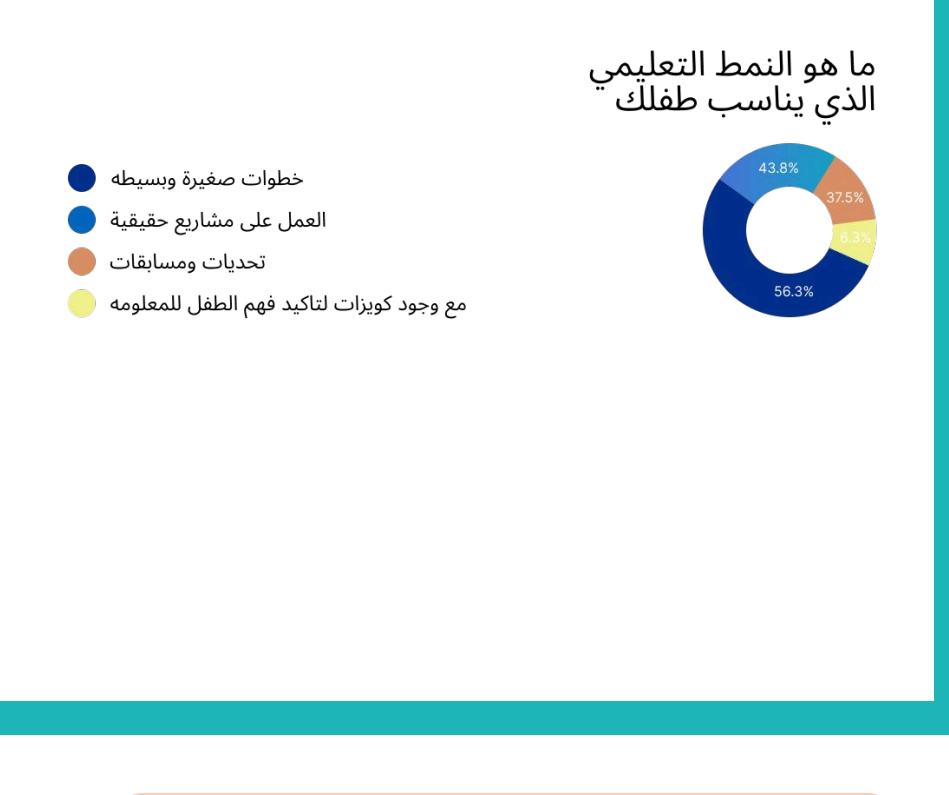
ما هي المواضيع التي تفضل ان يتعلمها طفلك ؟



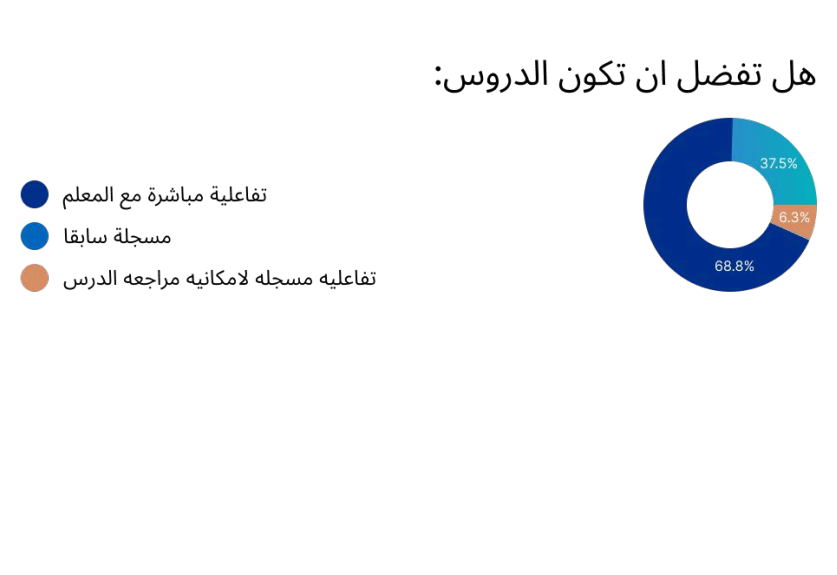
ما هي اللغة التي يفضل طفلك استخدامها للتعلم ؟



ما هو النمط التعليمي الذي يناسب طفلك



هل تفضل ان تكون الدروس:



SAYS & DOES
- يناقشون الفرص التعليمية مع أولياء الأمور الآخرين.
- يبحثون عبر الإنترنت عن موارد مخصصة للأطفال.
- يشجعوا أطفالهم على استكشاف اهتمامات جديدة.
- يشاركوا تقدم وإنجازات طفلهم مع من حولهم.

HEARS
- الأصدقاء والعائلة يتحدثون عن أهمية المهارات التقنية.
- آباء آخرون يشاركون قصص نجاح أطفالهم في البرمجة.
- أخبار عن الطلب المرتفع على وظائف البرمجة.
- توصيات من المدارس أو المعلمين.

FEEL & THINK
- يقلقون بشأن فرص العمل المستقبلية لطفلهم.
- يشعرون بعدم اليقين إذا كانت البرمجة هي المهارة المناسبة لطفلهم.
- القلق بشأن العثور على موارد مناسبة للعمر.
- الخوف من إرباك أو إرباك طفلهم بمفاهيم معقدة.

SEES
- دروس برمجة معقدة تبدو مخيفة.
- طفلهم فضولي بشأن التكنولوجيا أو الأجهزة.
- مجموعة واسعة من الأدوات والتطبيقات التعليمية دون توجيه واضح.
- أطفال آخرون يتفوقون في مسابقات البرمجة والروبوتات.

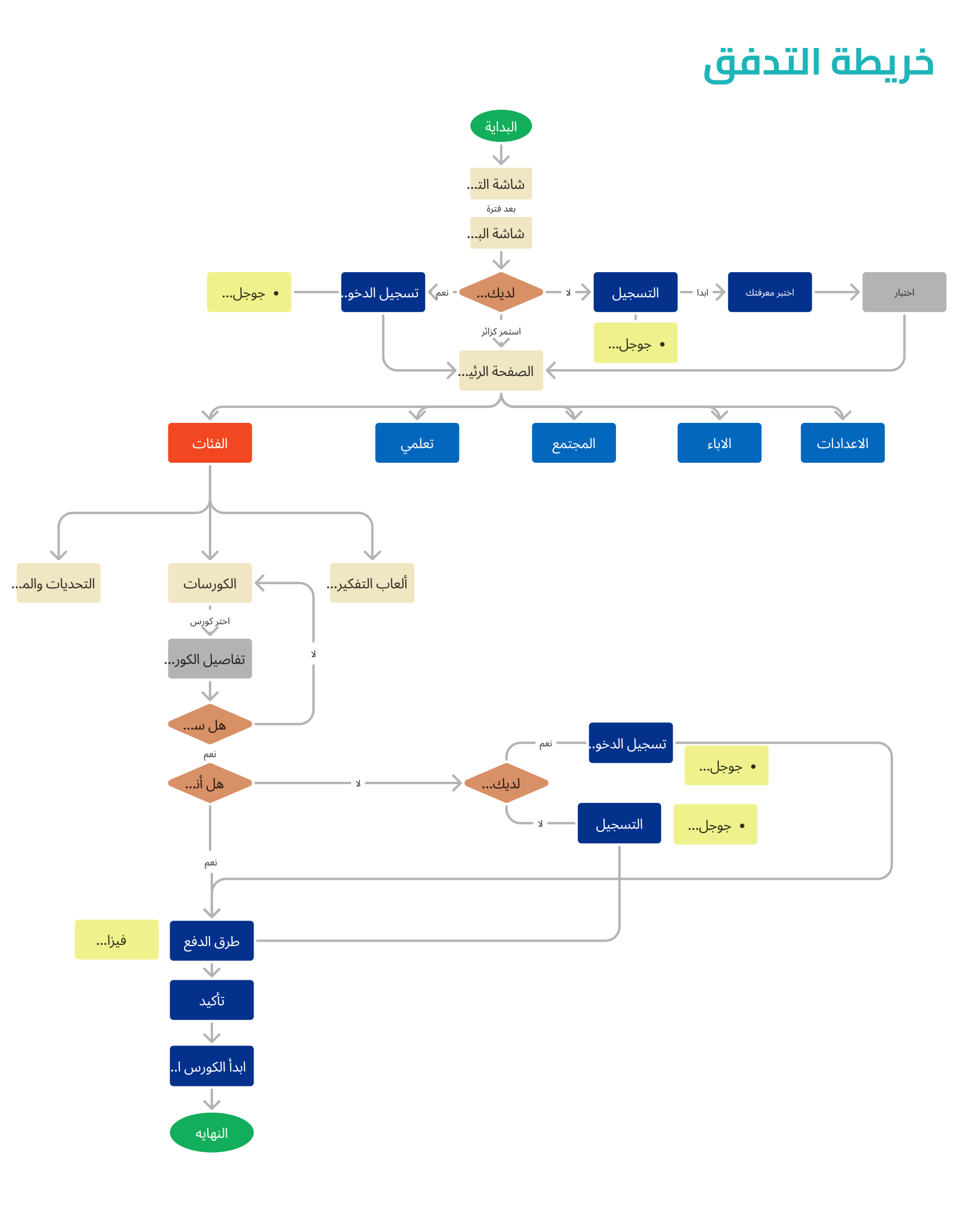
الاسم:	سارة خالد
العمر:	35عاما
النوع:	انثى
الحالة:	متزوجة
المهنة:	تعمل في وظيفة بدوام جزئي

خلفية عامة:
سارة، أم لطفل عمره 8 سنوات، تعمل بدوام جزئي أو تدير وقتها بين العمل والمنزل، مما يتيح لها متابعة تعليم ابنها. تهتم بتطوير مهاراته خاصة في حل المشكلات والتفكير المنطقي من خلال البرمجة، لكنها ليست خبيرة فيها، لذا تبحث عن تطبيقات سهلة الفهم والتفاعل.

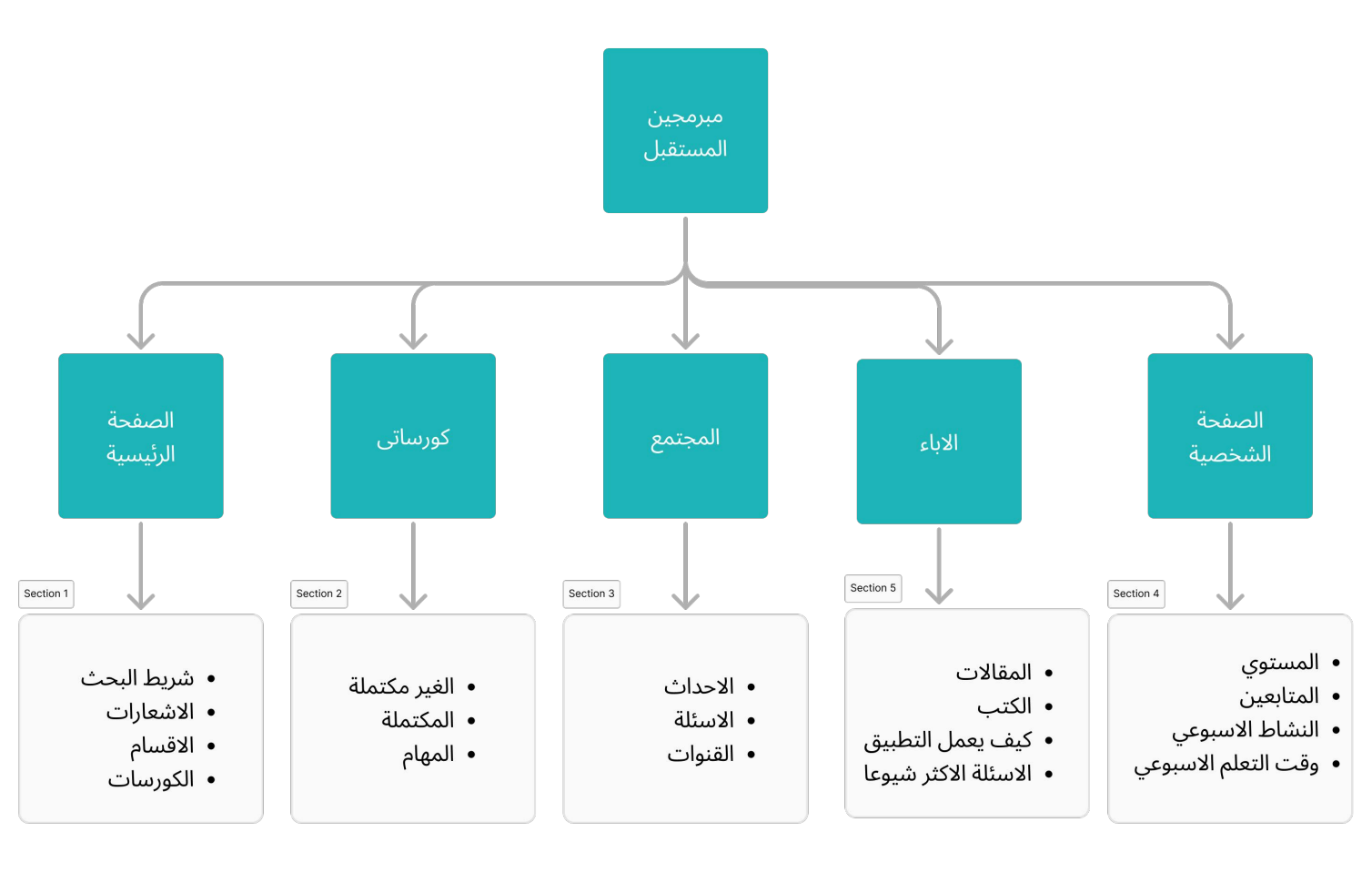
التحديات التي تواجهها:
- قلة خبرتها في البرمجة تجعلها تبحث عن تطبيقات تسهّل تعلم المفاهيم الأساسية لطفلها دون الحاجة إلى تدخل كبير منها.
- صعوبة العثور على تطبيق متكامل يجمع بين التعليم والمتعة، بحيث يكون مناسبًا لعمر طفلها ويحفزه على الاستمرار.
- الحاجة إلى متابعة دقيقة دون أن تصبح العملية التعليمية عبئًا إضافيًا عليها.

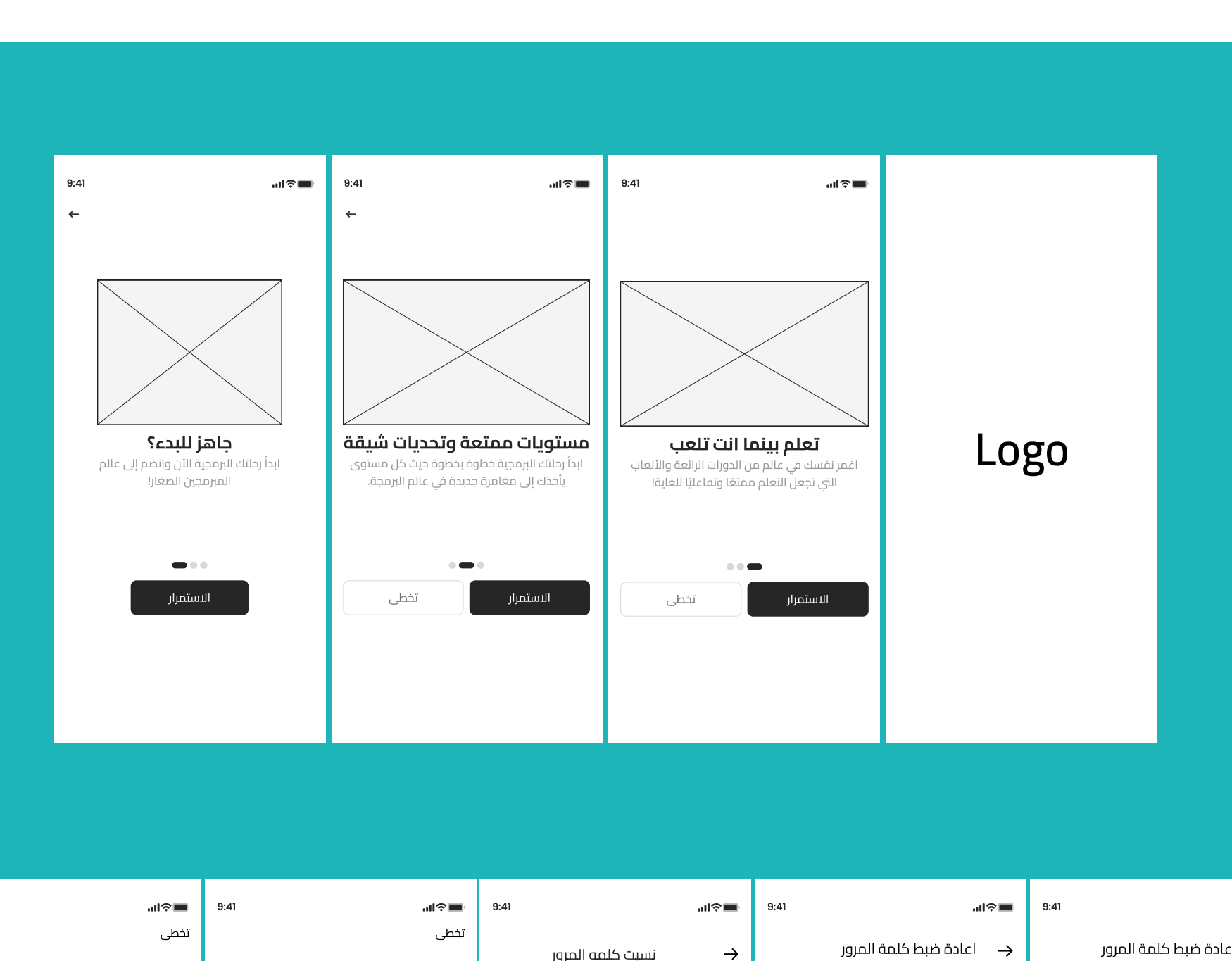
ما الذي تبحث عنه في التطبيق:
- متابعة تقدمه بشكل دقيق عبر تقارير واضحة تعرض مستواه في التعلم، وتُظهر تطوره بمقاييس رقمية مثل النسب المئوية.
- تعليم يوسف البرمجة بأسلوب شيق من خلال استخدام القصص كوسيلة رئيسية لجذب انتباهه وتحفيزه.
- توفير بيئة تفاعلية حيث يتمكن من تطبيق ما يتعلمه عمليًا بدلًا من الاعتماد على الشرح النظري فقط.

خريطة التدفق


البداية
شاشة التـ...
بعد فترة
شاشة البـ...
لديك...
نعم
لا
تسجيل الدخو...
جوجل...
التسجيل
ابدا
اختبر معرفتك
اختبار
جوجل...
استمر كزائر
الصفحة الرئيـ...
الفئات
تعلمي
المجتمع
الاباء
الاعدادات
التحديات والمـ...
الكورسات
ألعاب التفكير...
اختر كورس
تفاصيل الكور...
هل سـ...
لا
نعم
هل أنـ...
لا
لديك...
نعم
تسجيل الدخو...
جوجل...
لا
التسجيل
جوجل...
نعم
فيزا...
طرق الدفع
تأكيد
ابدأ الكورس ا...
النهاية

ترتيب البطاقات


مبرمجين المستقبل
الصفحة الرئيسية
كورساتى
المجتمع
الاباء
الصفحة الشخصية
Section 1
Section 2
Section 3
Section 5
Section 4
شريط البحث
الاشعارات
الاقسام
الكورسات
الغير مكتملة
المكتملة
المهام
الاحداث
الاسئلة
القنوات
المقالات
الكتب
كيف يعمل التطبيق
الاسئلة الاكثر شيوعا
المستوى
المتابعين
النشاط الاسبوعي
وقت التعلم الاسبوعي

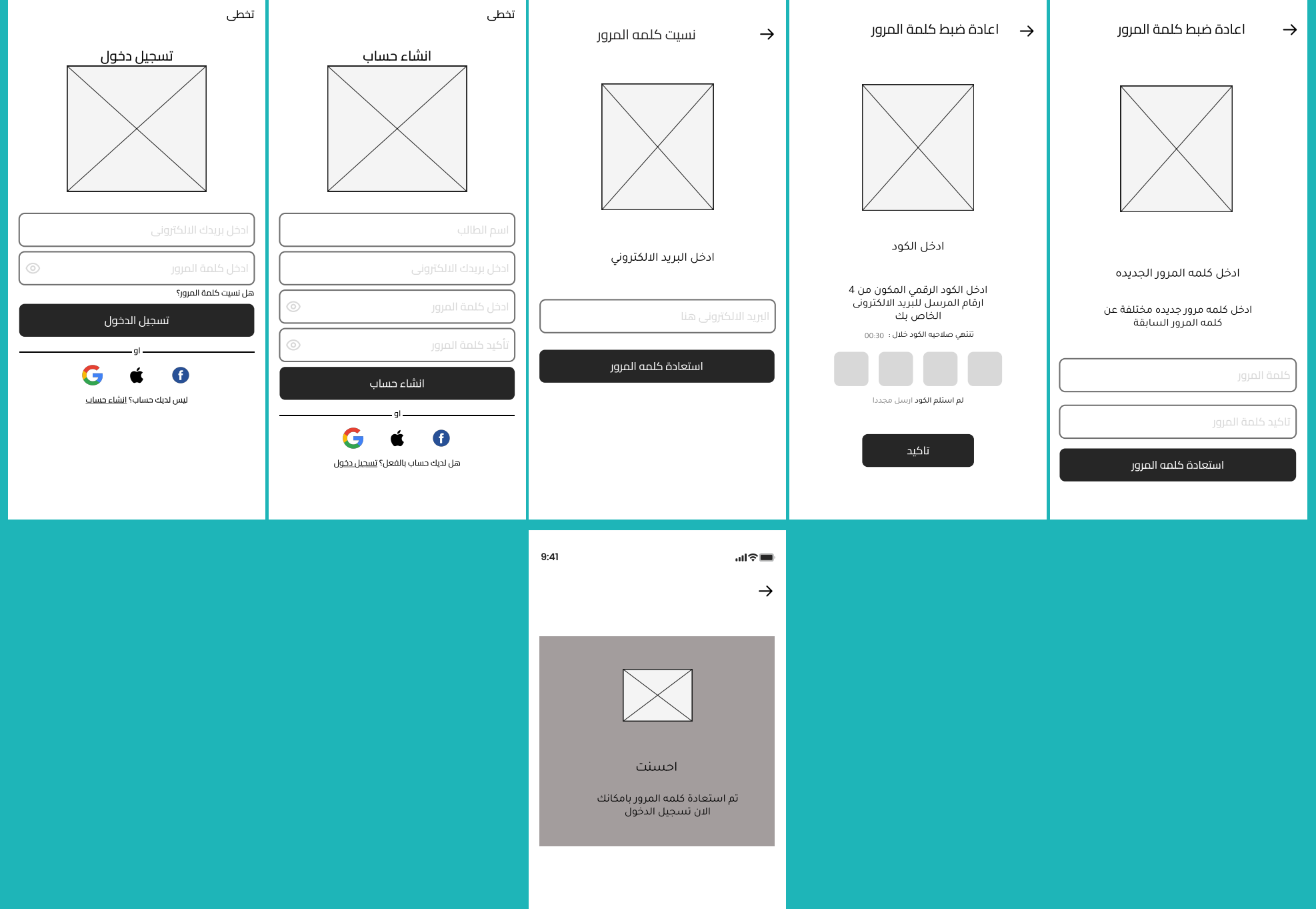


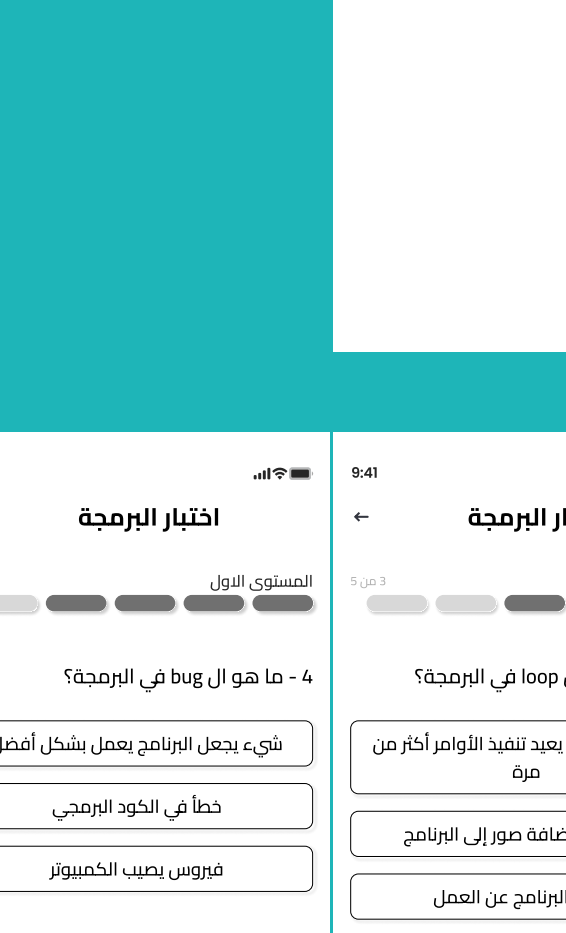
Logo

تعلم بينما انت تلعب
اغمر نفسك في عالم من الدورات الرائعة والألعاب التي تجعل التعلم ممتعا وتفاعليا للغاية!
الاستمرار
تخطى

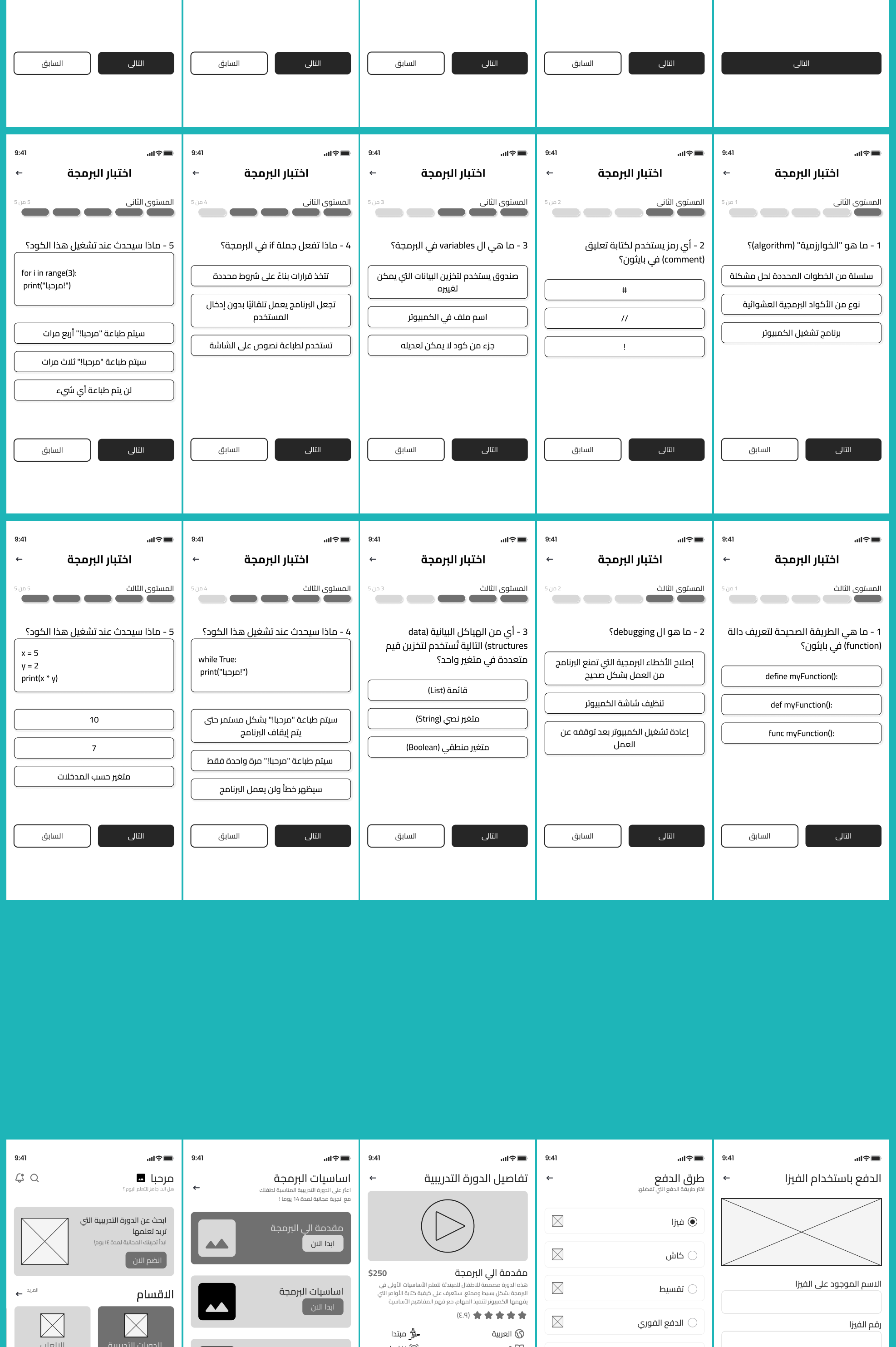
مستويات ممتعة وتحديات شيقة
ابدأ رحلتك البرمجية خطوة بخطوة حيث كل مستوى يأخذك إلى مغامرة جديدة في عالم البرمجة.
الاستمرار
تخطى

جاهز للبدء؟
ابدأ رحلتك البرمجية الآن وانضم إلى عالم المبرمجين الصغار!
الاستمرار


تخطى
تسجيل دخول
تسجيل الدخول
انشاء حساب
نسيت كلمه المرور
استعادة كلمة المرور
اعادة ضبط كلمة المرور
تأكيد
استعادة كلمة المرور



احسنت
تم استعادة كلمة المرور بامكانك الان تسجيل الدخول



اختبار البرمجة

المستوى الاول

1 - ما هو استخدام الكمبيوتر؟
طهي الطعام
تشغيل الألعاب، الكتابة، وحل المشكلات
النوم

2 - أي مما يلي هو لغة برمجة؟
بايثون
إنجليزي
جوجل

3 - ماذا يفعل ال loop في البرمجة؟
يجعل الكمبيوتر يعيد تنفيذ الأوامر أكثر من مرة
يستخدم لإضافة صور إلى البرنامج
يوقف البرنامج عن العمل

4 - ما هو ال bug في البرمجة؟
شيء يجعل البرنامج يعمل بشكل أفضل
خطأ في الكود البرمجي
فيروس يصيب الكمبيوتر

5 - ماذا يحدث عند كتابة print("مرحبا بالعالم!") في بايثون؟
يتم إرسال رسالة نصية
يتم طباعة "مرحبا بالعالم!" على الشاشة
يتم إيقاف تشغيل الكمبيوتر

المستوى الثاني

1 - ما هو "الخوارزمية" (algorithm)؟
سلسلة من الخطوات المحددة لحل مشكلة
نوع من الأكواد البرمجية العشوائية
برنامج تشغيل الكمبيوتر

2 - أي رمز يستخدم لكتابة تعليق (comment) في بايثون؟
#
//
!

3 - ما هي ال variables في البرمجة؟
صندوق يستخدم لتخزين البيانات التي يمكن تغييره
اسم ملف في الكمبيوتر
جزء من كود لا يمكن تعديله

4 - ماذا تفعل if في البرمجة؟
تتخذ قرارات بناء على شروط محددة
تجعل البرنامج يعمل تلقائيًا بدون إدخال المستخدم
تستخدم لطباعة نصوص على الشاشة

5 - ماذا سيحدث عند تشغيل هذا الكود؟

```
for i in range(3):
print("مرحبا")
```

سيتم طباعة "مرحبا" أربع مرات
سيتم طباعة "مرحبا" ثلاث مرات
لن يتم طباعة أي شيء

المستوى الثالث

1 - ما هي الطريقة الصحيحة لتعريف دالة (function) في بايثون؟
define myFunction():
def myFunction():
func myFunction():

2 - ما هو ال debugging؟
إصلاح الأخطاء البرمجية التي تمنع البرنامج من العمل بشكل صحيح
تنظيف شاشة الكمبيوتر
إعادة تشغيل الكمبيوتر بعد توقفه عن العمل

3 - أي من الهياكل البيانية (data structures) التالية تُستخدم لتخزين قيم متعددة في متغير واحد؟
قائمة (List)
متغير نصي (String)
متغير منطقي (Boolean)

4 - ماذا سيحدث عند تشغيل هذا الكود؟

```
while True:
print("مرحبا")
```

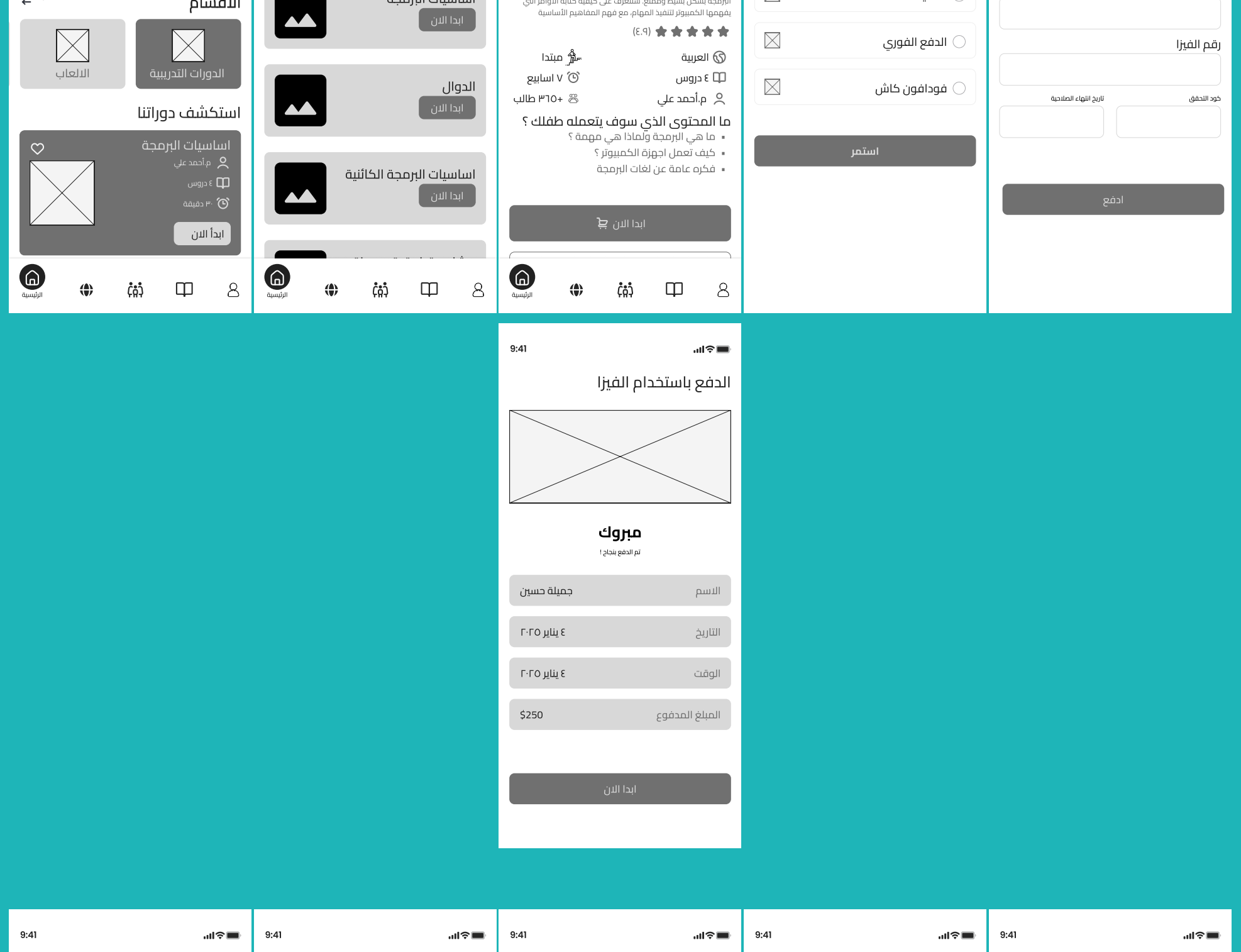
سيتم طباعة "مرحبا" بشكل مستمر حتى يتم إيقاف البرنامج
سيتم طباعة "مرحبا" مرة واحدة فقط
سيظهر خطأ ولن يعمل البرنامج

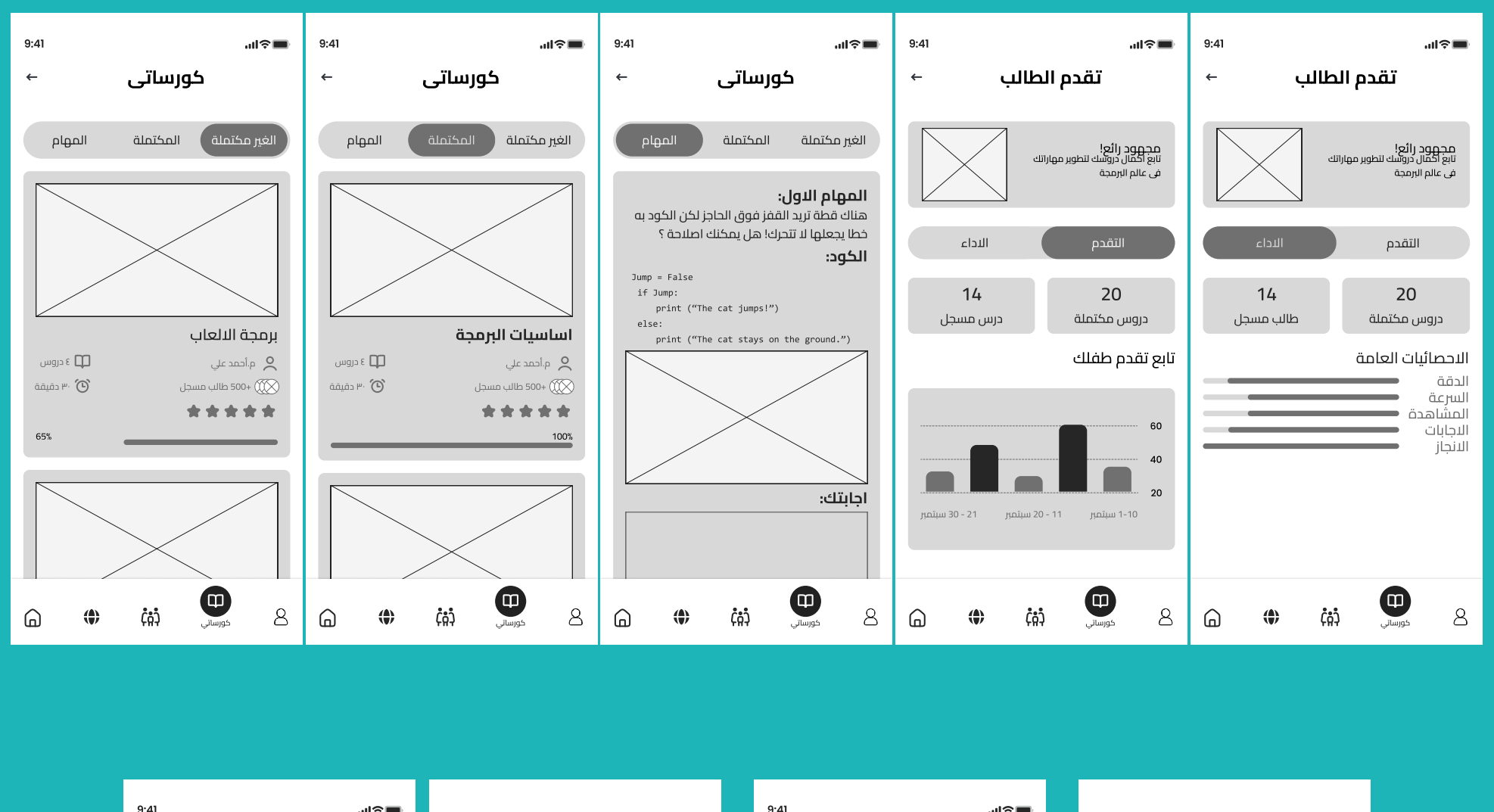
5 - ماذا سيحدث عند تشغيل هذا الكود؟

```
x = 5
y = 2
print(x * y)
```

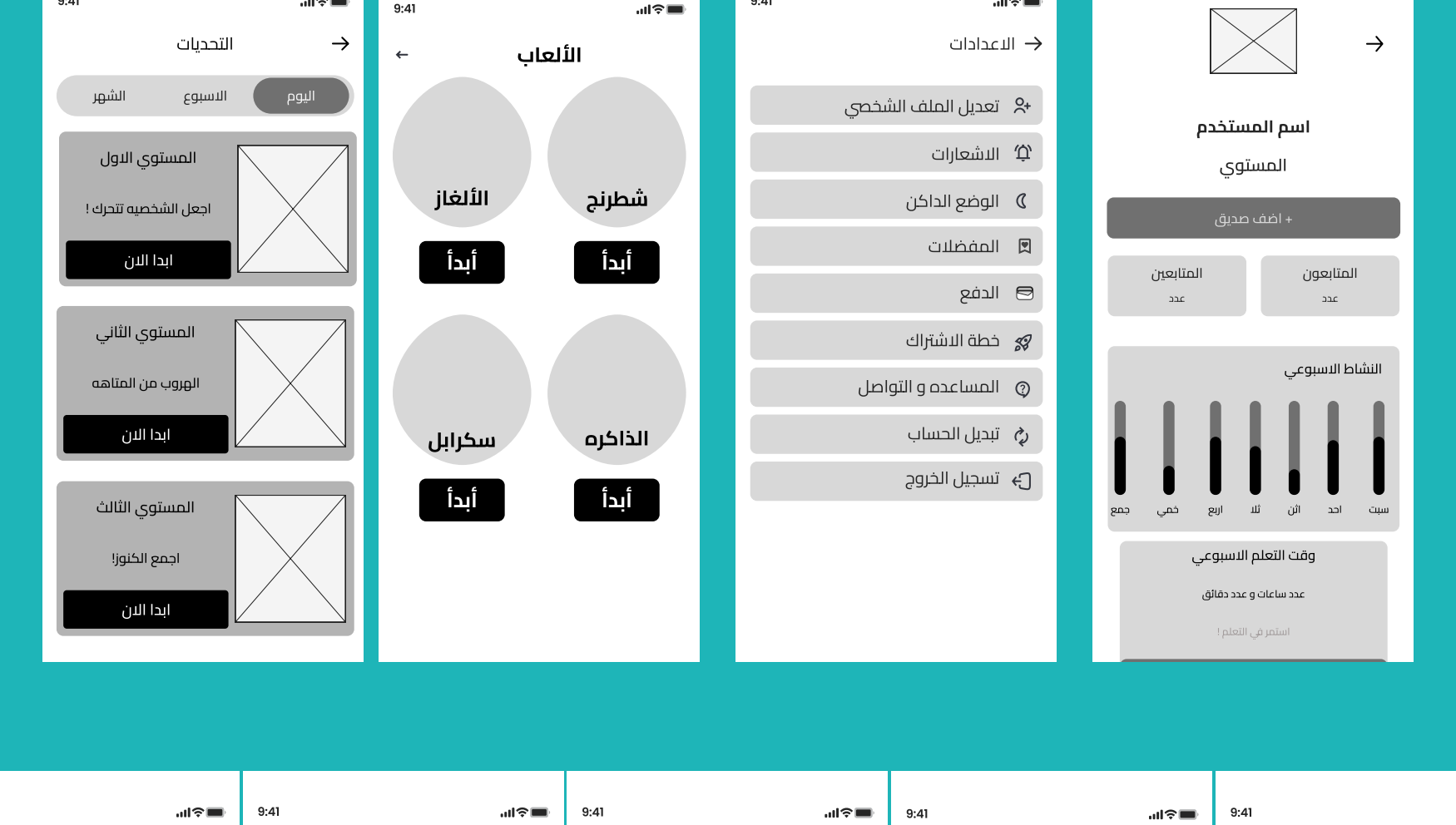
10
7
متغير حسب المدخلات

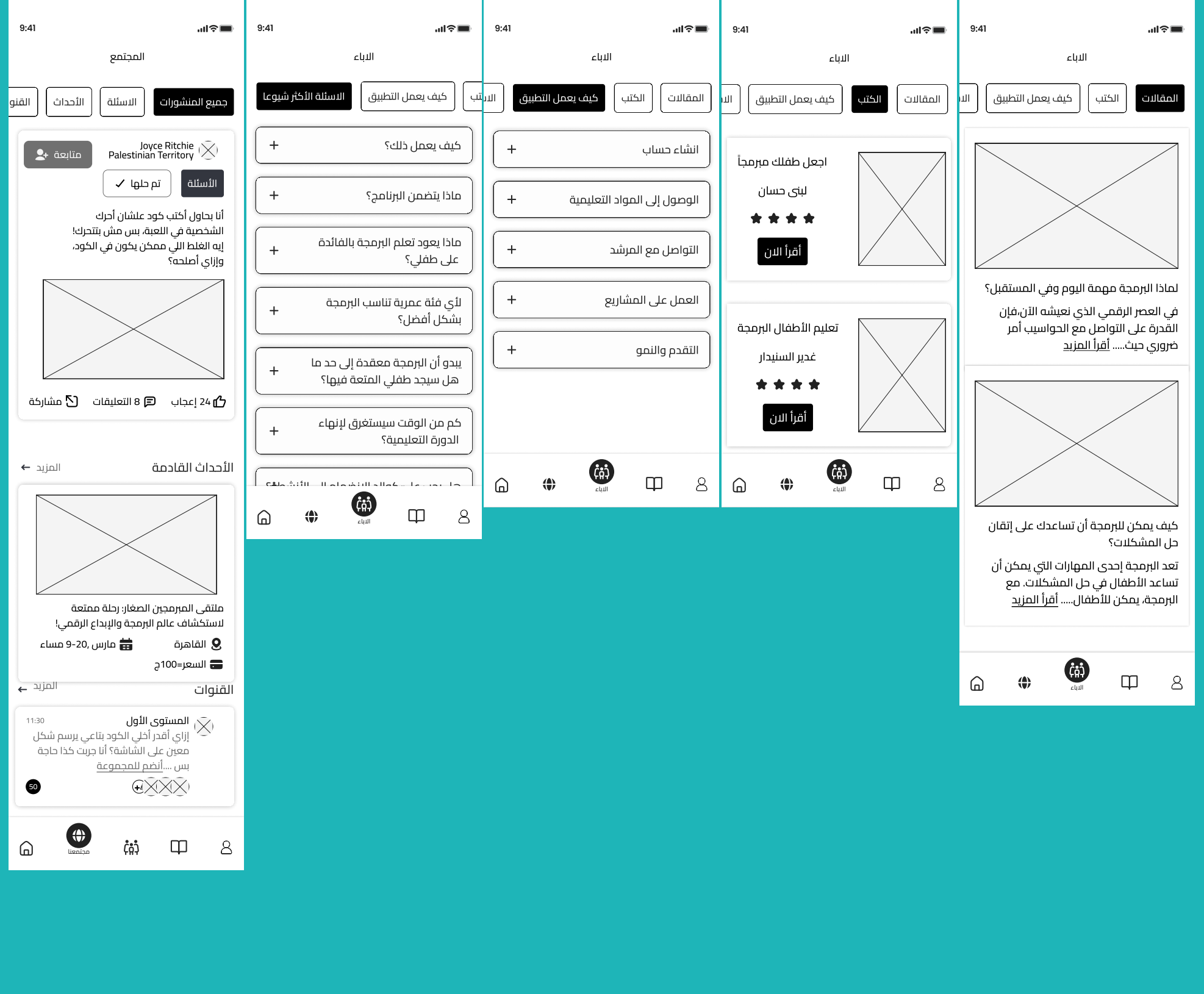
السابق
التالي


مرحبا
الاقسام
الألعاب
الدورات التدريبية
استكشف دوراتنا
اساسيات البرمجة
ابدأ الان
مقدمة الي البرمجة
الدوال
اساسيات البرمجة الكائنية
تفاصيل الدورة التدريبية
$250
العربية
مبتدأ
ما المحتوى الذي سوف يتعلمه طفلك ؟
طرق الدفع
فيزا
كاش
تقسيط
الدفع الفوري
فودافون كاش
استمر
الدفع باستخدام الفيزا
الاسم الموجود على الفيزا
رقم الفيزا
ادفع
مبروك
الاسم
جميلة حسن
التاريخ
الوقت
المبلغ المدفوع
$250
ابدا الان


كورساتى
الغير مكتملة
المكتملة
المهام
برمجة الالعاب
اساسيات البرمجة
المهام الاول:
الكود:
اجابتك:
تقدم الطالب
مجهود رائع!
التقدم
الاداء
14
20
دروس مكتملة
تابع تقدم طفلك
الاحصائيات العامة

```
Jump = False
if Jump:
print ("The cat jumps!")
else:
print ("The cat stays on the ground.")
```


التحديات
اليوم
الاسبوع
الشهر
المستوى الاول
المستوى الثاني
المستوى الثالث
ابدا الان
الألعاب
شطرنج
الألغاز
الذاكرة
سكرابل
ابدأ
الاعدادات
تعديل الملف الشخصي
الاشعارات
الوضع الداكن
المفضلات
الدفع
خطة الاشتراك
المساعده و التواصل
تبديل الحساب
تسجيل الخروج
اسم المستخدم
المستوى
المتابعين
المتابعون
النشاط الاسبوعي
وقت التعلم الاسبوعي


المجتمع
جميع المنشورات
الاسئلة
الاحداث
القنوات
Joyce Ritchie
Palestinian Territory
متابعة
الاحداث القادمة
الاباء
كيف يعمل التطبيق
الاسئلة الأكثر شيوعا
المقالات
الكتب
كيف يعمل ذلك؟
ماذا يتضمن البرنامج؟
انشاء حساب
الوصول إلى المواد التعليمية
التواصل مع المرشد
العمل على المشاريع
التقدم والنمو
اجعل طفلك مبرمجا
تعليم الأطفال البرمجة
أقرأ الان
أقرأ المزيد

Thank You