



كلية الاعلام والتسويق

اسم ورمز المساق: قضايا إعلامية DGM335

مدرس المساق: د. منى المصري

عنوان التكليف: إطلاق تطبيق زوزو

اسم الطالب: سارة كمال تلاليني

الرقم الجامعي: 233000385

رقم التكليف/ الأسبوع: التكليف الثامن

الفصل الدراسي والعام الجامعي: الفصل الدراسي التاسع



إطلاق تطبيق زوزو لأطفال ذو متلازمة داون بالتعاون مع السفارة السعودية ومؤسسة اليونسكو

1. فكرة التطبيق

في إطار تعزيز الدبلوماسية الرقمية، تستخدم السفارات منصات التواصل الاجتماعي لنشر الرسائل الإنسانية والثقافية. عمل طلاب في جامعة ميدأوشن على تطوير مشروع تعزيز التعليم الرقمي الدامج للأطفال من ذوي متلازمة داون. واثبات ان التعليم الرقمي العربي قادر على التطور والتقدم.

تستلهم هذه الحملة مشروع زوزو الذي طوّره طلاب جامعة ميدأوشن خلال مشاركتهم في هاكاثون اليونسكو، بهدف دعم الأطفال من ذوي متلازمة داون من خلال التعليم الرقمي. يستند المشروع إلى توفير منصة تعليمية تفاعلية تجمع بين التعلم والترفيه، مع نظام للمكافآت والشهادات الرقمية لتعزيز ثقة الأطفال بأنفسهم.



2. المنشور

إطلاق حملة إعلانية تحت اسم "التعلم حق للجميع". قام طلاب ميدأوشن بإنتاج فيديو احترافي لتعزيز الحملة الالكترونية ونشره على مواقع التواصل الاجتماعي وجمع التخصصات التالية:

- منسق عام
- مصمم تجربة المستخدم وواجهة المستخدم والهوية البصرية
- منتج فيديو ومونتير
- كاتب المحتوى والسيناريو



يرجى تحميل الفيديو ومشاهدته بأعلى جودة
رابط تحميل الفيديو: [UNESCO Hackathon](#)

3. الهدف من المنشور

يهدف المنشور إلى:

- نشر الوعي بأهمية التعليم الشامل.
- إبراز دور التكنولوجيا في دعم الأطفال من ذوي متلازمة داون.
- تعزيز صورة السفارة كجهة تدعم المبادرات الإنسانية والتعليمية.
- تشجيع التعاون الدولي في تطوير الحلول الرقمية لخدمة المجتمع.



4. الفئة المستهدفة

- أولياء الأمور.
- المعلمون.
- المؤسسات التعليمية.
- المهتمون بالتقنية والعمل الإنساني.
- الجمهور العام.

5. محتوى منشور الفيديو

📺 لأن كل طفل يستحق فرصة للتعلم والنجاح.

نفخر بدعم المبادرات الرقمية التي تعزز التعليم الدامج وتمكّن الأطفال من ذوي متلازمة داون من اكتشاف قدراتهم في بيئة تعليمية ممتعة وآمنة.

استلهمت هذه المبادرة من مشروع زوزو الذي عمل عليه طلاب جامعة ميدأوشن خلال مشاركتهم في هاكاثون اليونسكو، حيث صُمم تطبيق يجمع بين الدروس التفاعلية، والأنشطة الترفيهية، وإبراز مواهب الأطفال، مع نظام للشهادات الرقمية الذي يعزز ثقتهم بأنفسهم ويشجعهم على الاستمرار في التعلم .

لأن التعليم حق للجميع، فلنعمل معًا من أجل مستقبل أكثر شمولاً.

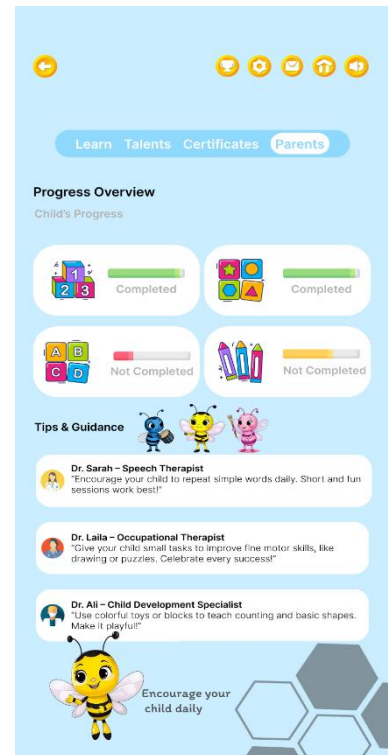
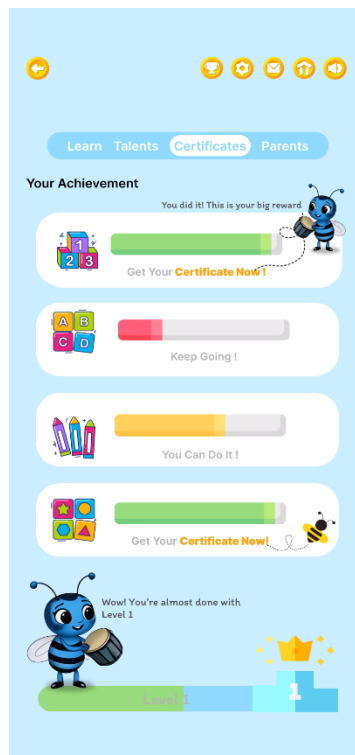
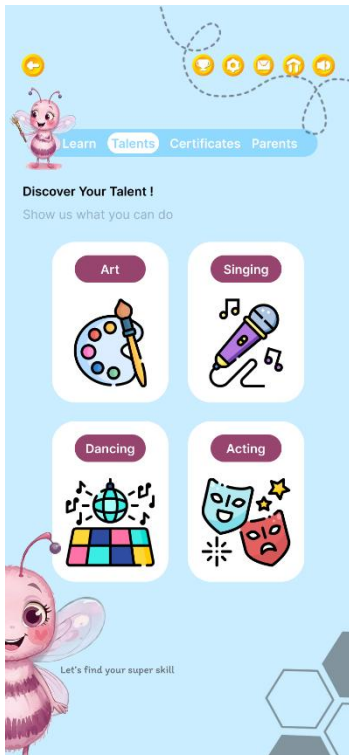
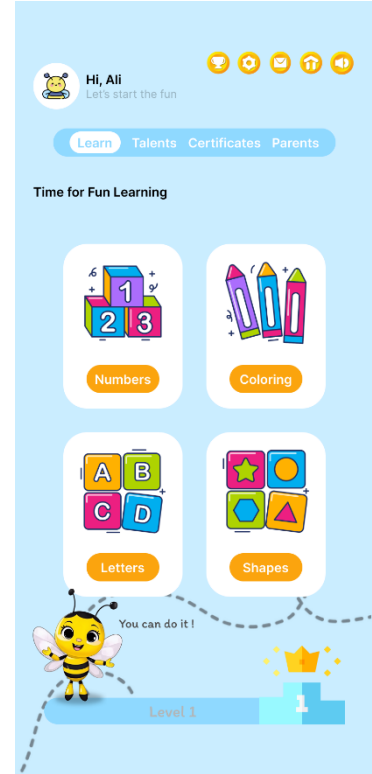
#التعليم_لجميع
#DownSyndrome
#DigitalDiplomacy
#UNESCO

6. علاقة النشاط بالدبلوماسية الرقمية

يعكس هذا المحتوى مفهوم الدبلوماسية الرقمية من خلال استخدام منصات التواصل الاجتماعي لنشر رسالة إنسانية وتعزيز التعاون الدولي حول قضية تعليمية. كما يُظهر كيف يمكن للسفارات توظيف وسائل التواصل الاجتماعي لدعم مبادرات عالمية، وبناء صورة إيجابية للدولة، وتشجيع الحوار والتعاون مع مختلف فئات المجتمع.



7. واجه التطبيق





إوثائق المشروع



ZUZU Project Document

➤ **Team Members**

- Laila Al-Shehimi – General Coordinator
- Senaa Ahmed – Educational Advisor
- Bayan Adnan – UI/UX & Branding Designer
- Sara Talalini – Video Production & Editing
- Marya Samer – Script Writer

➤ **Problem/Challenge**

- In some Arab countries, children with Down syndrome face a shortage of interactive educational tools that are appropriate for their needs.
- Despite the existence of specialized schools and centers, there is still a significant gap in digital educational applications, which leads to the marginalization of children's talents and makes it difficult for them to integrate into society.

➤ **Objectives**

1. Provide a simplified and enjoyable educational platform that suits the abilities of children with Down syndrome.
2. Enable children to express their talents in a safe space.
3. Boost children's self-confidence through digital certificates and badges.
4. Support families and teachers with practical tools that help them track children's progress.

➤ **Target Audience**

- Children with Down syndrome (ages 6–12).
- Parents.
- Teachers and specialized educational centers.

➤ **Idea / Prototype**

➤ ZUZU is an educational-entertainment app that offers:

- Short interactive lessons (colors, shapes, numbers, letters).
- A talent section where children can share their work.
- A reward system (digital certificates, badges, rewards).
- A simple and colorful interface that takes into account their special needs.
- During the hackathon, UI/UX designs and a short video illustrating the user's journey within the app will be presented, rather than programming the entire app due to time constraints.

➤ **Sustainability**

- Developing app content in collaboration with special education centers.
- Expanding to include children with autism and learning difficulties.
- Add multiple languages to cover different communities.
- Build partnerships with ministries of education and non-profit organizations to support continuity.
- The sustainability of the project can also be enhanced through future partnerships with educational and community organizations.

➤ **Creativity**

- An innovative idea that focuses on education and talent together, not just education.
- Combining simple lessons with a safe artistic space.
- Using interactive design to make learning more appealing to children.
- The project also focuses on bridging the gap in digital educational tools for children in Arab countries.

➤ **Feasibility**

- Short term: Launch a beta version of the interface + basic content (lessons + talents).
- Medium term: Software development of the application with progressive content.
- Long term: International expansion with support for multilingual communities.

➤ **Future Vision**

- “For ZUZU to become a comprehensive platform that gives every child the opportunity to shine in their own way.”



Best regards, Team ZUZU...