

نموذج إقرار وتصريح باستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي التوليدي (GenAI)
(مخصص لطلبة مساقات د. منى المصري)
أولاً: معلومات عامة وبيانات التكليف

- اسم الطالب الثلاثي: سارة كمال تلاليني
- الرقم الجامعي: 233000385
- اسم المساق / النشاط: قضايا اعلامية DGM335
- عنوان التكليف / الواجب: منصة تريب... ومستخدم يتأثر: تحليل نموذج اقتصادي لخوارزمية رقمية
- تاريخ التسليم: 2026 / 6 / 28 م
- رقم المحاضرة: الأسبوع الثالث

ثانياً: مصفوفة تتبع مراحل العمل ونطاق استخدام الأدوات
يرجى تعبئة الجدول التالي بدقة لتوضيح كيفية توزيع الجهد بين تفكيرك الشخصي والأدوات المساعدة في كل مرحلة من مراحل إنجاز النشاط:

م	مراحل العمل الأكاديمي والنشاط	الموقع / الأداة المستخدمة (ChatGPT, Canva, Claude)	درجة الاعتماد والمساعدة (منخفضة / متوسطة / عالية)	عدد مرات التكرار (عدد المحاولات / Prompts)	طبيعة المساعدة المقدمة وشرح دور الأداة بدقة (تنظيم أفكار، تحسين صياغة، تدقيق، تصميم)
1	مرحلة التخطيط والعصف الذهني (توليد أفكار، اقتراح عناوين، هيكلية مبدئية)	لا يوجد	لا يوجد	0	لا يوجد
2	مرحلة البحث وتجميع المادة العلمية (تلخيص نصوص طويلة، فهم مفاهيم معقدة)	ChatGPT	متوسطة	2	تقديم المساعدة في البحث عن المصادر المعتمدة
3	مرحلة الصياغة والتحرير (إعادة صياغة جمل، تدقيق لغوي، ترجمة)	ChatGPT	متوسطة	1	اعتماد البحث باللغة الإنجليزية وترجمة بعض المصطلحات للعربية
4	مرحلة الإنتاج البصري أو الإخراج الرقمي (تصميم شعار، إنتاج صور، تنسيق عرض)	لا يوجد	لا يوجد	0	لا يوجد

ثالثاً: التقييم والتحليل النقدي (الزامي)

يرجى الإجابة عن الأسئلة التالية بوضوح لإظهار مهارات التفكير النقدي لديك والمقارنة بين مخرجات الآلة وجهدك الشخصي:

س1: ما هو الأمر أو التوجيه الرئيسي (Prompt) أو السؤال الأهم الذي وجهته للأداة للحصول على أفضل نتيجة؟

• الإجابة: Would you assist me with the best references for the topic please?

• What are the best theories related to this topic?

• What're the best translations for the following definitions in Arabic?

س2: اذكر خطأ واحداً أو معلومة غير دقيقة أو فكرة قاصرة (Hallucination) قدمتها الأداة وقمت أنت بتعديلها أو تصحيحها بناءً على جهدك ومصادرك؟

• الإجابة: عدم السؤال بوضوح عن ذكر المصادر

س3: كيف تظهر بصمتك ورأيك الشخصي المستقل في هذا العمل بعد الاستعانة بالأداة؟ أين تكمن الإضافة الفكرية الخاصة بك؟

• الإجابة: تحسين النموذج المعتمد بما يتناسب مع التقرير

• قراءة المصادر وتحليلها ثم صياغة الجمل اعتماداً على نفسي

• إضافة جماليات ولاعتماد على نفسي في تنسيق التقرير بالكامل

رابعاً: تعهد النزاهة الأكاديمية والمسؤولية الفكرية

"أقر أنا الطالب المذكور أعلاه بأنني المسؤول الأول والأخير عن صحة ومحتوى هذا العمل، وأن دور أدوات الذكاء الاصطناعي لم يتجاوز الدعم المذكور في هذا النموذج. كما أتعهد بأن العمل يعبر عن فهمي الشخصي وصياغتي الفكرية المستقلة، ولم يتم نسخ المخرجات الجاهزة دون فحص أو تدقيق نقدي."

• الطالبة سارة كمال تلاليني

• تاريخ: 2026 / 6 / 28 م

كلية الاعلام والتسويق

اسم ورمز المساق: قضايا اعلامية DGM335

مدرس المساق: د. منى المصري

عنوان التكليف: منصة تربح... ومستخدم يتأثر: تحليل نموذج اقتصادي لخوارزمية رقمية

اسم الطالب: سارة كمال تلايني

الرقم الجامعي: 233000385

رقم التكليف/ الأسبوع: الأسبوع الثالث

الفصل الدراسي والعام الجامعي: الفصل الدراسي التاسع

جدول المحتويات:

1.	تحليل نموذج العمل	3
أ.	ما هي مصادر الدخل الرئيسية للمنصة؟	3
ب.	من هي الفئة المستهدفة؟	3
2.	تحليل الخوارزمية وتأثيرها	3
أ.	كيف توصي المنصة بالمحتوى؟	3
ب.	ما أثر الخوارزمية على جودة المحتوى؟	4
3.	التقاطع مع التسويق والعلاقات العامة	4
أ.	كيف تستخدم Netflix المنصة في الترويج؟	4
ب.	هل أصبحت الإعلانات جزءاً من المحتوى الأصلي؟	4
4.	مثال واقعي	5
5.	خلاصة وتوصية	6
6.	المصادر	6

تحليل منصة NETFLIX

1. تحليل نموذج العمل

أ. ما هي مصادر الدخل الرئيسية للمنصة؟

تعتمد Netflix على عدة مصادر للدخل أهمها:

- الاشتراكات الشهرية (المصدر الأساسي)
- الاشتراكات المدعومة بالإعلانات (Ad-supported plan)
- ترخيص المحتوى لشركات أخرى في بعض الحالات
- بيع حقوق إنتاج بعض الأعمال
- التعاون مع شركات الاتصالات لتقديم الاشتراكات ضمن الباقات

ب. من هي الفئة المستهدفة؟

Netflix تستهدف:

- الشباب والبالغين
- العائلات
- الأطفال
- عشاق الأفلام والمسلسلات
- مستخدمي الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية والتلفزيون الذكي
- جمهور عالمي بأكثر من لغة وثقافة

2. تحليل الخوارزمية وتأثيرها

أ. كيف توصي المنصة بالمحتوى؟

تعتمد Netflix على الذكاء الاصطناعي وتحليل بيانات المستخدم مثل:

- سجل المشاهدة
- مدة مشاهدة كل عمل
- الأعمال التي تم إكمالها
- التقييمات والإعجابات
- نوع المحتوى المفضل

- وقت المشاهدة
 - اللغة والمنطقة الجغرافية
- كلما زادت تفاعلات المستخدم أصبحت الاقتراحات أكثر دقة.

ب. ما أثر الخوارزمية على جودة المحتوى؟

الإيجابيات:

- تسهل اكتشاف محتوى يناسب اهتمامات المستخدم.
- توفر تجربة شخصية لكل مستخدم.
- تقلل الوقت المستغرق في البحث

السلبيات:

- قد تجعل المستخدم يشاهد نفس الأنواع باستمرار.
- تقلل من تنوع المحتوى الذي يكتشفه.
- قد تشجع على المشاهدة المتواصلة (Binge Watching).

3. التقاطع مع التسويق والعلاقات العامة

أ. كيف تستخدم Netflix المنصة في الترويج؟

تعتمد Netflix على:

- الحملات الإعلانية عبر وسائل التواصل الاجتماعي.
- المقاطع الترويجية (Trailers).
- التسويق بالمؤثرين.
- الإعلانات الرقمية.
- إنشاء حملات تفاعلية قبل إصدار الأعمال الجديدة.
- التسويق عبر البريد الإلكتروني والإشعارات داخل التطبيق.

ب. هل أصبحت الإعلانات جزءاً من المحتوى الأصلي؟

نعم، ظهر ذلك من خلال:

- خطة الاشتراك المدعومة بالإعلانات.
- الإعلانات التي تظهر أثناء المشاهدة للمشتركين في الخطة الإعلانية.
- دمج الحملات التسويقية داخل تجربة الاستخدام دون أن تكون منفصلة بالكامل، وهو ما يشبه مفهوم Native Advertising.

4. مثال واقعي

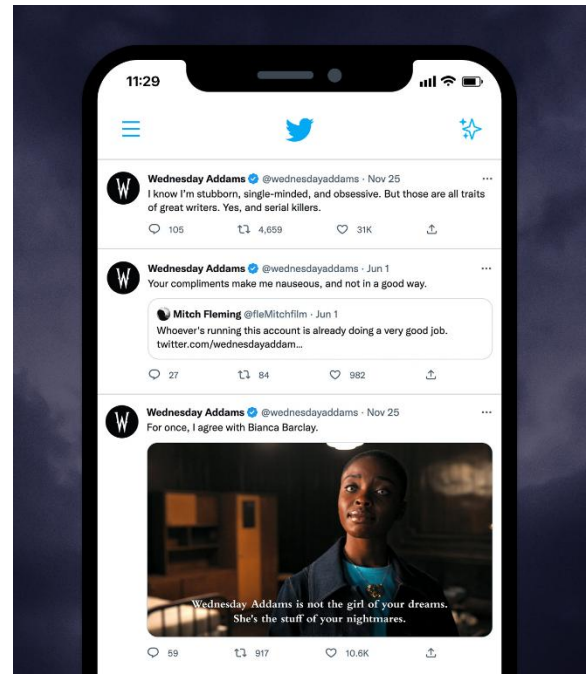
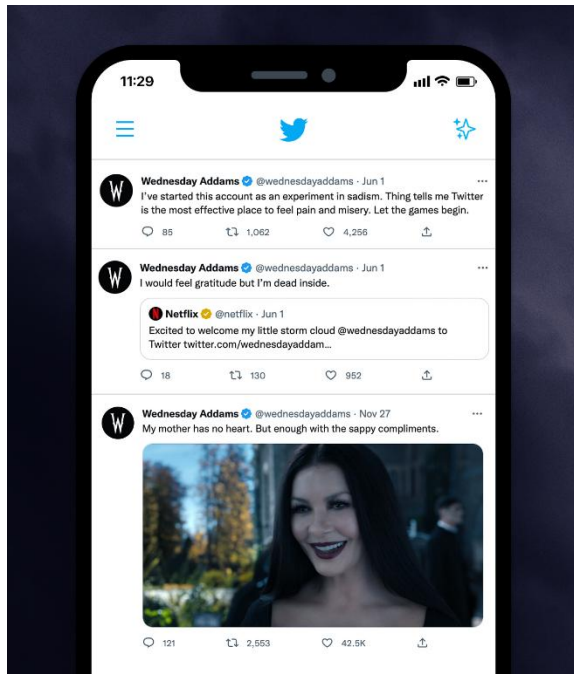
حملة مسلسل Wednesday

استخدمت Netflix حملة تسويقية ضخمة على:

- TikTok
- Instagram
- YouTube
- X (Twitter)

كما انتشر رقص الشخصية وينيزداي وأصبح ترند عالمي، مما ساهم في زيادة مشاهدة المسلسل بشكل كبير. وللاطلاع على دراسة الحالة عن مسلسل بشكل تفصيلي أرجو الدخول على الرابط ادناه:

[Case Study Wednesday | Netflix](#)



صورة 1 نشر مقالات وخواطر لشخصية وينيزداي على اكس

5. خلاصة وتوصية

يُظهر نموذج Netflix كيف أصبحت المنصات الرقمية تعتمد على اقتصاد الانتباه (Attention Economy)، حيث تُصمم الخوارزميات لزيادة وقت تفاعل المستخدم وتحقيق قيمة اقتصادية من خلال الحفاظ على انتباهه لأطول فترة ممكنة. كما يتوافق ذلك مع نظرية الاستخدامات والإشباع (Uses and Gratifications Theory)، التي ترى أن الجمهور ليس متلقياً سلبياً، بل يختار الوسيلة الإعلامية التي تشبع احتياجاته ورغباته، وهو ما تحققه Netflix عبر تقديم توصيات شخصية تعتمد على سلوك كل مستخدم. وفي المقابل، يمكن ربط ذلك بمفهوم فقاعة الترشيح (Filter Bubble) الذي طرحه إيلي باريسر، حيث قد تؤدي التوصيات المستمرة إلى حصر المستخدم في دائرة ضيقة من الاهتمامات، مما يقلل من تنوع المحتوى الذي يكتشفه. لذلك، يُوصى بأن توازن Netflix بين دقة التوصيات وتشجيع المستخدم على استكشاف محتوى جديد، بما يحقق تجربة أكثر تنوعاً دون التأثير على جودة التخصيص.

وكما أشار الباحث مارشال ماكلوهان (Marshall McLuhan) إلى أن "الوسيلة هي الرسالة"، فإن تأثير Netflix لا يكمن فقط في المحتوى الذي تعرضه، بل في الطريقة التي تُشكّل بها الخوارزميات تجربة المشاهدة نفسها وتؤثر في قرارات المستخدم وسلوكه الإعلامي.

ويمكن أيضاً تفسير نجاح Netflix في ضوء مفهوم رأسمالية المراقبة (Surveillance Capitalism) الذي قدمته الباحثة شوشانا زوبوف (Shoshana Zuboff)، حيث تعتمد المنصات الرقمية على جمع وتحليل بيانات المستخدمين لتقديم تجارب شخصية تزيد من التفاعل وتعزز النمو الاقتصادي للمنصة.

6. المصادر

<https://about.netflix.com/en>
<https://ir.netflix.net/ir-overview/profile/default.aspx>
<https://netflixtechblog.com/>
<https://academic.oup.com/poq/article-abstract/37/4/509/1816598?redirectedFrom=fulltext&login=false>



كلية الاعلام والتسويق

اسم ورمز المساق: قضايا إعلامية DGM335

مدرس المساق: د. منى المصري

عنوان التكليف: اختبار A/B Test على اليوتيوب و Buffer

اسم الطالب: سارة كمال تلليني

الرقم الجامعي: 233000385

رقم التكليف/ الأسبوع: التكليف السابع

الفصل الدراسي والعام الجامعي: الفصل الدراسي التاسع

إطلاق قناة على اليوتيوب

اسم القناة: Sara's Galaxy 🌌

التاريخ الاطلاق: 2026/6/5

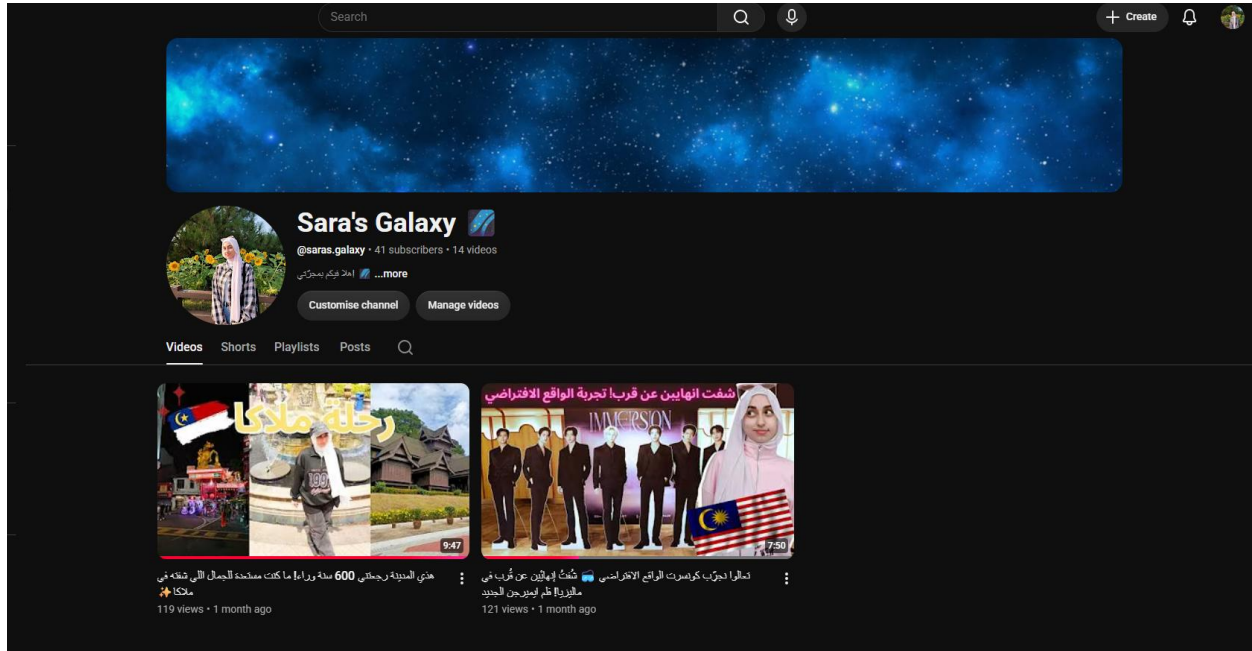
محتوى القناة: أوثق تفاصيل الحياة اليومية وأحوّل اللحظات البسيطة إلى قصص تستحق أن تُروى. ستجدون فلوقات، وتجارب، وأفكارًا، وكل ما يلهمنا لنرى الجمال في الأشياء العادية. هدفي أن تكون "مجرّتي" مساحة هادئة تشعركم بالراحة والانتماء وسط زحمة الحياة.

الهدف من التكلّيف:

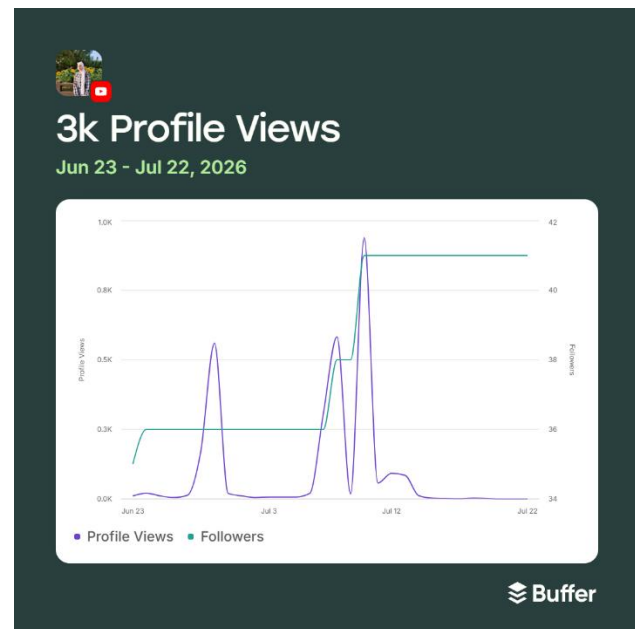
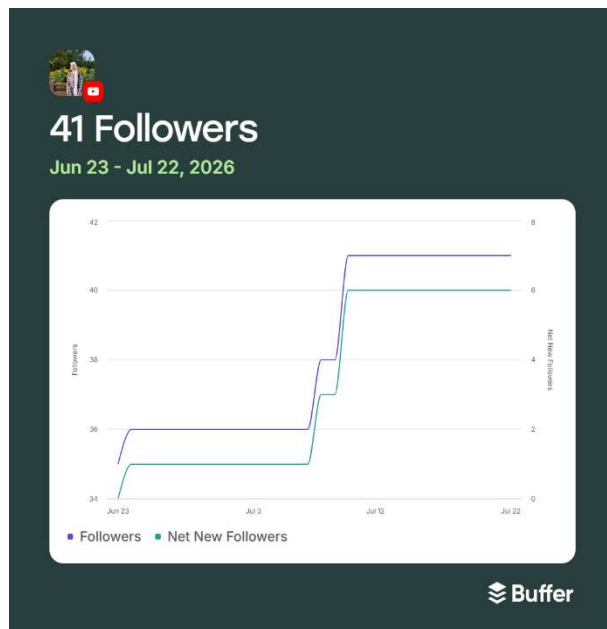
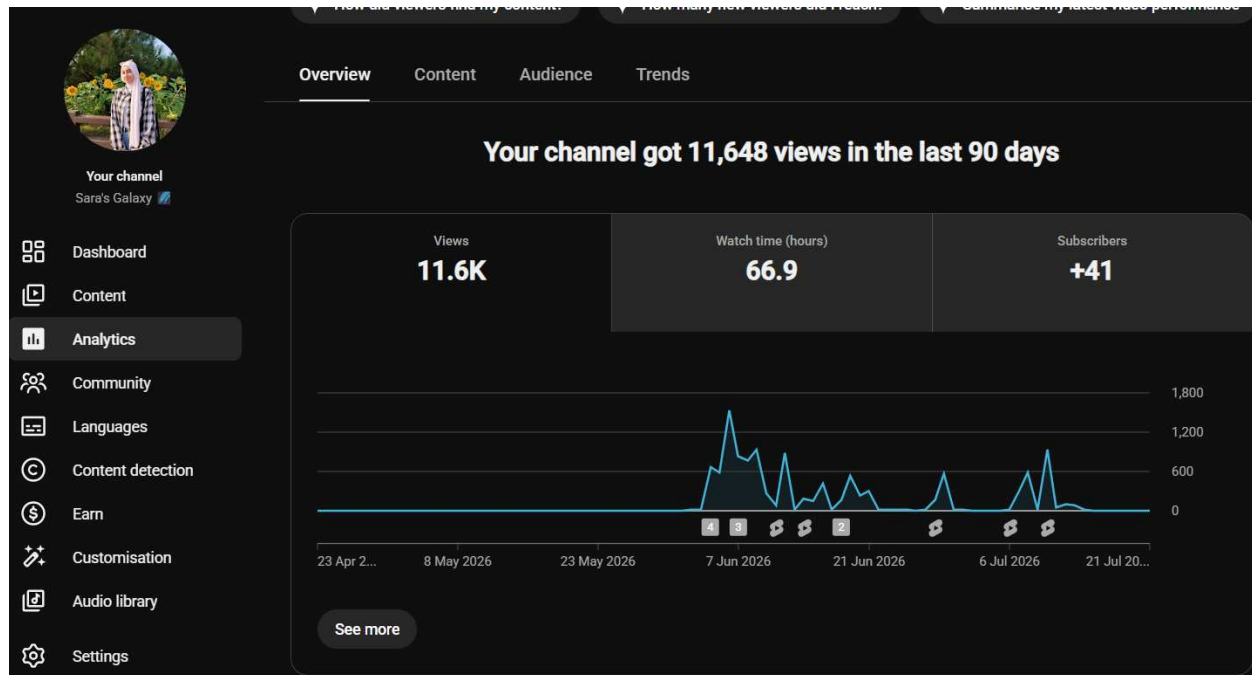
1. تحميل فيديو وإنشاء اختبار A/B Test لقياس أي من العناوين أفضل

2. إدارة القناة وتحليل المحتوى بواسطة Buffer

1. نظرة عامة على القناة

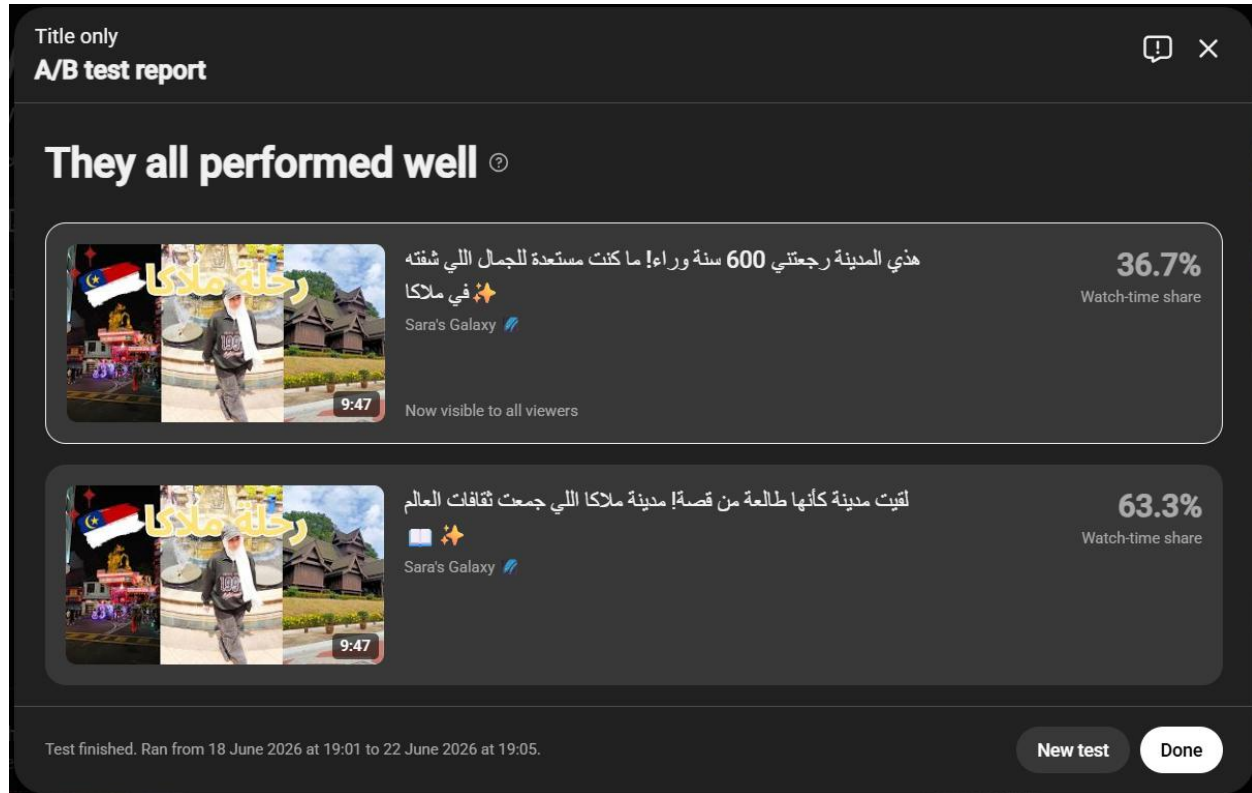


2. تحليل الأداء



شهدت القناة نموًا عضويًا خلال آخر 90 يومًا، إذ ساهم النشر المستمر في زيادة عدد المشاهدات إلى 11.6 ألف مشاهدة واستقطاب 41 مشتركًا جديدًا. كما يوضح منحنى الأداء وجود عدة قمم في المشاهدات، مما يعكس قدرة بعض المقاطع على الوصول إلى جمهور أوسع وتحقيق انتشار يتجاوز الجمهور الحالي للقناة.

3. اختبار A/B Test على العناوين التالية



حقق العنوان الثاني أداءً أفضل لأنه اعتمد على إثارة فجوة الفضول (Curiosity Gap) من خلال ترك المشاهد يتساءل عن سبب تشبيه المدينة بالقصة، كما استخدم التصوير الذهني (Mental Imagery) الذي يساعد على تكوين صورة ذهنية جذابة. بالإضافة إلى ذلك، قدّم وعدًا بقصة (Narrative Transportation) بدلاً من مجرد وصف تجربة شخصية، وركّز على القيمة التي سيحصل عليها المشاهد من خلال إبراز أن المدينة تجمع ثقافات العالم، بدلاً من التركيز على مشاعر صانعة المحتوى. كما تميز بصياغة أكثر تفرّداً، وهو ما يتوافق مع أثر التميز (Von Restorff Effect)، وجمع بين الجانب العاطفي والمعلومة، مما جعله أكثر جاذبية وأسهم في تحقيق مشاهدة أعلى.

العنوان الأول	العنوان الثاني
يصف شعور شخصي	يثير فضول المشاهد
يكشف الفكرة مبكراً	يترك سؤالاً مفتوحاً
يعتمد على الانبهار	يعتمد على السرد
يركز على "أنا"	يركز على "المدينة"
قيمة معرفية أقل	قيمة معرفية أعلى
صورة ذهنية أضعف	صورة ذهنية قوية

[Sara's Galaxy YouTube Channel Link](#)



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.

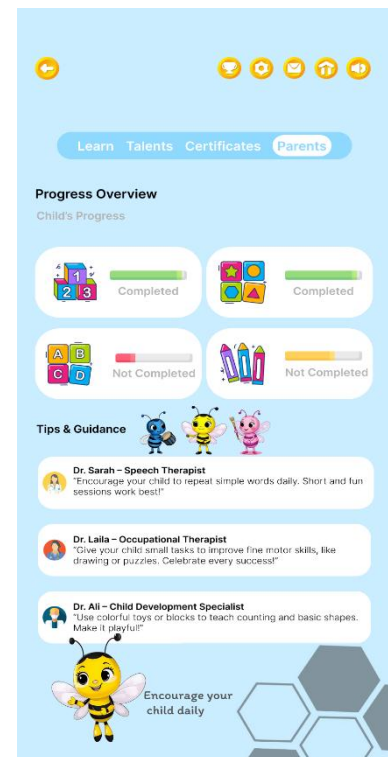
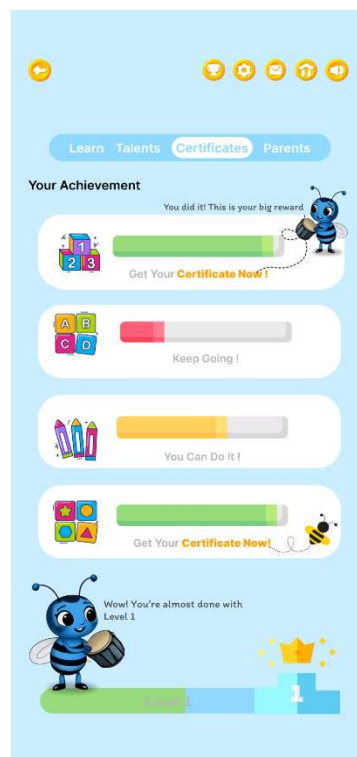
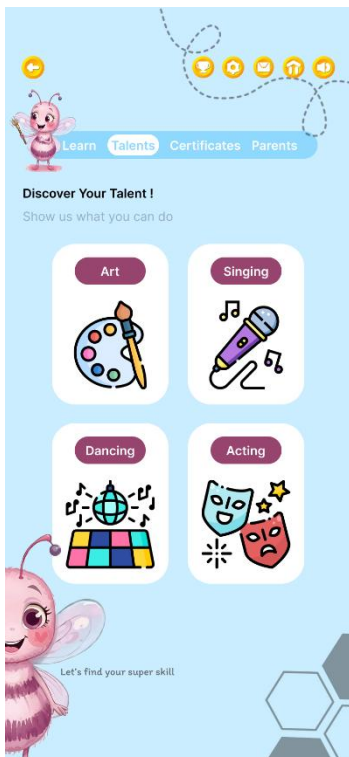
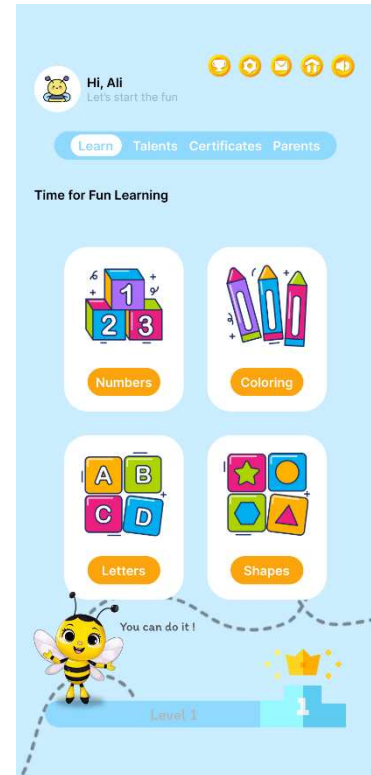
#التعليم_للجميع
#DownSyndrome
#DigitalDiplomacy
#UNESCO

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...