فن سرد القصص الرقمية

(Digital Storytelling) عبر المنصات الغامرة

الإمارات العربية المتحدة - دبي

2026 / 10 /01 – 09/27

مقدمة:

في إطار التوجه نحو السيادة الرقمية وتطبيق مبدأ تصفير البيروقراطية، لم يعد السرد القصصي مجرد عرض للمعلومات، بل تحول إلى "تجربة معاشة" داخل المنصات الغامرة (Immersive Platforms). تهدف هذه الدورة إلى تمكين القادة من أدوات الواقع الافتراضي (VR)، المعزز (AR)، والمختلط (MR) لصناعة سرديات وطنية تضع المتعامل في قلب الحدث. يركز البرنامج على حوكمة العوالم الرقمية لضمان النزاهة المطلقة وحماية الهوية السيادية، مما يحول الرسالة الحكومية من "نص مقروء" إلى "واقع ملموس" يعزز الثقة والولاء في العصر الرقمي.

أهداف الدورة:

- استيعاب مفاهيم **الحضور الرقمي (Digital Presence)** وعلاقته بالرشاقة المؤسسية وتصفير البيروقراطية.
- تطوير مهارات هندسة التجارب الغامرة التي تعزز "السيادة السردية" للدولة والجهة.
- إتقان فن السرد التفاعلي (Interactive Storytelling) باستخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي التوليدي.
- حوكمة الشخصيات الافتراضية (Avatars) لضمان النزاهة والاتساق مع القيم والهوية الوطنية.
- اكتساب مهارات **تصفير المسافات الإدراكية** عبر تقديم المعلومات بأساليب بصرية وفراغية مبتكرة.
- تعزيز السيادة الرقمية من خلال حماية الأصول الغامرة والبيانات المكانية من الاختراق.
- تطبيق استراتيجيات "التلعيب (Gamification) "لتعزيز الارتباط المجتمعي بالمبادرات الحكومية.
- تطوير مهارات إدارة المعضلات الأخلاقية المرتبطة بـ "التلاعب بالحواس" والخصوصية في العوالم الافتراضية.
- صياغة خارطة طريق شاملة لتحويل مكاتب الاتصال إلى "استوديوهات للواقع الممتد (XR) " تدعم الريادة.

محتويات الورشة:

اليوم الأول:

فلسفة السرد الغامر في عصر تصفير البيروقراطية

من "المشاهدة" إلى "المعايشة" والرشاقة في التأثير

- مفهوم السرد الغامر السيادي: الانتقال من "إخبار الجمهور" إلى "إشراك الجمهور."
- مواءمة المنصات الغامرة مع استراتيجية تصفير البيروقراطية: كيف نلغي عناء الشرح عبر "التجربة المباشرة"؟
- تحليل العلاقة بين "الاندماج الحسي" وبين بناء الثقة والمصداقية الوطنية عالمياً.
- تمرين "هندسة الحضور": تصميم رحلة افتراضية تختصر إجراءات حكومية معقدة في تجربة بصرية بسيطة.

النزاهة والسيادة في بناء العوالم الافتراضية

- مفهوم "السيادة المعلوماتية المكانية": حماية الخرائط والبيانات الفراغية الوطنية من التلاعب.
- دور القائد في حماية صورة المؤسسة عبر ممارسات النزاهة في بناء "التوائم الرقمية " (Digital Twins).
- سيكولوجية الثقة في العوالم الغامرة: بناء المصداقية عبر الشفافية المطلقة والعدالة في التفاعل.
- صياغة ميثاق "الأخلاقيات الافتراضية" لضمان توافق البيئات الغامرة مع الهوية السيادية.

اليوم الثاني:

السيادة التقنية وهندسة المحتوى الغامر بالذكاء الاصطناعي

الأتمتة الإبداعية وحماية الأصول السيادية

- أدوات الذكاء الاصطناعي في بناء العوالم الافتراضية (World Building) وصناعة المحتوى الثلاثي الأبعاد.
- الأمان الرقمي كركيزة للسرد الغامر: حماية "الأصول الرقمية" من التزييف العميق أو القرصنة.
- إدارة الهوية الرقمية (UAE Pass) وأثرها على موثوقية التواجد داخل المنصات الغامرة بنزاهة.
- تمرين تقني: استخدام الذكاء الاصطناعي لتحويل مبادرة وطنية إلى تجربة واقع معزز (AR) تفاعلية.

أخلاقيات التفاعل مع "المساعدين الافتراضيين" والآفاتار

- حدود استخدام "الشخصيات الذكية" في تمثيل الجهة دون فقدان اللمسة الإنسانية والسيادية.
- حوكمة مخرجات أنظمة "السرد التوليدي": الضمان الأخلاقي لعدم الانحياز أو التضليل الرقمي.
- مفهوم "الأمانة في المحاكاة": تجنب استخدام الإبهار البصري لتغطية فجوات الأداء الواقعي.
- ورشة عمل: وضع ضوابط أخلاقية لاستخدام البيانات الحيوية في "تخصيص التجارب الغامرة."

اليوم الثالث:

الحياد والعدالة في إدارة التجارب التفاعلية

النزاهة الرقمية ومكافحة التحيز في البيئات الافتراضية

- أخلاقيات "العدالة المكانية": ضمان وصول التجارب الغامرة لجميع الفئات بنزاهة (الشمولية الرقمية).
- الرقابة الأخلاقية على أنظمة "توجيه الانتباه": كيف نضمن الشفافية والنزاهة في التصميم؟
- تطبيق قاعدة "الإرادة البشرية القيادية": التدخل لتصحيح مسار "تجربة افتراضية" أسيء فهمها تقنياً.
- حساب معامل الثقة في البيئات الغامرة لتقليل احتمالات الخطأ الناتج عن "الهلوسة الرقمية."

حوكمة المسؤولية عن مخرجات "الميتافيرس" الحكومي

- المسؤولية المهنية للقائد عند حدوث "انحراف سلوكي" أو تقني داخل المنصة الغامرة.
- إدارة العلاقة مع مزودي حلول "الواقع الممتد": ضمان السيادة والشفافية في الخوارزميات.
- بناء أنظمة "التحقق المزدوج" لضمان عدم غياب الحكمة البشرية في القرارات الافتراضية الحساسة.
- تمرين محاكاة: إدارة أزمة تواصل ناتجة عن "تفاعل غير لائق" لشخصية افتراضية مؤتمتة.

اليوم الرابع:

المسؤولية المهنية وإدارة السمعة في العوالم الغامرة

القيادة الاتصالية وحماية السمعة في بيئة هجينة

- أخلاقيات إدارة السمعة في العوالم الافتراضية: الموازنة بين "الابتكار" والوقار والسيادة الحكومية.
- الرقابة على "البصمة الرقمية الفراغية" وأثرها على حيادية ومصداقية القرار السيادي.
- بناء نظام "الإفصاح الرقمي الغامر": ضمان الشفافية في عرض البيانات وحماية خصوصية المستخدمين.
- التدقيق الأخلاقي على سلاسل "التوريد التقني" لضمان خلوها من ممارسات غير عادلة أو محفوفة بالمخاطر.

أخلاقيات الاستجابة للانتهاكات والاختراقات في المنصات الغامرة

- المسؤولية الأخلاقية في التبليغ عن الثغرات التقنية التي قد تؤدي لتشويه الهوية الوطنية افتراضياً.
- فن التواصل الأخلاقي أثناء تعطل المنصة الغامرة: حماية الثقة عبر بيانات صادقة دون تضليل.
- إدارة "التعافي الذهني للجمهور": إجراءات تصحيح المفاهيم التي نتجت عن خطأ في السرد الغامر.
- بناء خطة "الحصانة الرقمية الشاملة": تحصين العوالم الافتراضية ضد الهجمات الإعلامية الممنهجة.

اليوم الخامس:

مختبر الابتكار المهني وصناعة نموذج السرد الغامر الريادي

التطبيق العملي وتصفير البيروقراطية في المنصات الافتراضية والبيئات الذكية والتميز

- تطوير خارطة الطريق التنفيذية لدمج أدوات السرد القصصي الغامر في العمليات اليومية بمرونة ورشاقة تضمن سيادة الرواية والتميز والنمو المستدام.
- تصميم بروتوكولات الحوكمة الذكية الخاصة بـ الوجود الافتراضي لضمان استدامة النزاهة والشفافية والوضوح في التجارب الغامرة والريادة العالمية والسيادة.
- منهجية صياغة ملفات التميز للمنافسة في الجوائز الوطنية مع التركيز على الابتكار في تحويل السياسات إلى تجارب معاشة والرشاقة والوضوح والنمو المؤسسي.
- تمرين مختبر المحاكاة لإدارة المعضلات التقنية (مثل "الاختطاف الرقمي" للعوالم الافتراضية) وصياغة الحلول الاستباقية الناجحة والتميز في الأداء الحكومي الشامل.

المخرجات الرئيسية للدورة:

- امتلاك استراتيجية "حصانة سردية غامرة" تضمن نزاهة المحتوى الحكومي بنسبة 100.%
- القدرة على هندسة تجارب افتراضية سيادية بمرونة وتوافق مع متطلبات الريادة والتميز.
- إتقان أدوات الرقابة الأخلاقية على الأنظمة التوليدية لضمان الشفافية وتصفير مخاطر الانحياز.
- بناء سجل ممارسات فضلى في إدارة الهوية والسمعة في العوالم الناشئة يدعم اتخاذ القرار القيادي الآمن.
- تحقيق جاهزية كاملة للمؤسسة والمسؤول للمنافسة في فئات التميز والريادة في الاتصال والتقنيات الحديثة.

الفئة المستهدفة:

- القيادات والمدراء في إدارات الاتصال الحكومي، الابتكار، والتحول الرقمي.
- مسؤولو تجربة المتعامل، مطورو المحتوى الإبداعي، ومدراء السمعة الرقمية.
- مستشارو التكنولوجيا الناشئة والخبراء المعنيون ببناء منصات "الميتافيرس" المؤسسية.
- رؤساء فرق مشاريع تصفير البيروقراطية وتطوير الخدمات الحكومية المستقبلية.
- الكوادر الطموحة الساعية لامتلاك جدارات "قائد السرد الغامر والنزاهة الرقمية."

أساليب التدريب:

يتم استخدام بعض من الأساليب التالية أو الكل حسب المتطلبات لكل تخصص :

- دراسة الحالة المعقدة (Complex Case Studies)
- المحاكاة والألعاب الاستراتيجية (Simulation and War Gaming)
- ورش العمل القائمة على التفكير التصميمي (Design Thinking Workshops)
- حلقات النقاش مع خبير من القطاعين العام أوالخاص.(Expert Panels)
- المختبرات التقنية التفاعلية (Interactive Technology Labs)
- التعلم من الأقران عبر الجهات الحكومية (Inter-Agency Peer Learning)
- نهج التعلم المدمج والمستمر (Blended & Continuous Learning Approach)