



الأساليب الإبداعية والمبتكرة الحديثة في تنظيم وإدارة الأنشطة والفعاليات

21 - 25 ديسمبر 2026

أمستردام (هولندا)



الأساليب الإبداعية والمبتكرة الحديثة في تنظيم وإدارة الأنشطة والفعاليات

المرجع: 121535_178435 التاريخ: 21 - 25 ديسمبر 2026 المكان: أمستردام (هولندا) الرسوم: Euro 5600

المقدمة:

في ظل التطور المتسارع في صناعة الفعاليات والأنشطة، لم يعد نجاح الفعالية يعتمد فقط على جودة التنظيم التقليدي، بل أصبح مرتبطاً بقدرة الجهات المنظمة على توظيف الابتكار والتقنيات الحديثة وابتكار تجارب استثنائية للحضور. تركز هذه الدورة على أحدث الممارسات العالمية في تصميم وتنفيذ وتسويق وإدارة الفعاليات الذكية، بما يضمن تعزيز تجربة المشاركين، ورفع كفاءة التشغيل، وتحقيق أهداف الفعالية بأعلى مستويات الاحترافية والتميز.

الفئات المستهدفة:

- مدراء الفعاليات والمؤتمرات والمعارض.
- مسؤولو الأنشطة والبرامج المؤسسية.
- منسقي الفعاليات والمناسبات.
- العاملون في إدارات العلاقات العامة والاتصال المؤسسي.
- مسؤولو التسويق والترويج للفعاليات.
- العاملون في قطاع السياحة والترفيه.
- أصحاب المشاريع المتخصصة في تنظيم الفعاليات.
- الراغبون في تطوير مهاراتهم في إدارة الفعاليات الحديثة.

الأهداف التدريبية

في نهاية هذا البرنامج، سيكون المشاركون قادرين على:

- تطبيق أحدث الأساليب المبتكرة في تصميم وتنظيم الفعاليات.
- تطوير تجارب تفاعلية تعزز مشاركة الحضور ورضاهم.
- توظيف تقنيات الواقع الافتراضي والمعزز في الفعاليات.
- استخدام التطبيقات الذكية لتحسين إدارة العمليات التشغيلية.
- توظيف تحليلات البيانات في اتخاذ القرارات الفورية.
- تصميم استراتيجيات تسويق رقمية فعالة للفعاليات.
- بناء هوية وقصة مؤثرة للحدث.
- تعزيز انتشار الفعاليات عبر المحتوى التشاركي والمنصات الرقمية.
- قياس أثر الفعاليات وتحسين نتائجها المستقبلية.
- إدارة الفعاليات وفق أفضل الممارسات العالمية الحديثة.

الكفاءات المستهدفة:

- الابتكار في إدارة الفعاليات.
- تصميم تجربة الحضور.
- إدارة التقنيات الحديثة للفعاليات.
- التخطيط والتشغيل الذكي.
- تحليل البيانات واتخاذ القرار.
- التسويق الرقمي للفعاليات.
- بناء الهوية والتجربة المؤسسية.
- إدارة المحتوى التفاعلي.
- إدارة التواصل والمشاركة الجماهيرية.
- قياس الأداء وتحسين النتائج.

محتوى الدورة:

الوحدة الأولى، الابتكار في تصميم تجربة الحضور وتعزيز التفاعل والمشاركة:

- مفهوم تجربة الحضور وأثرها في نجاح الفعاليات.
- الاتجاهات العالمية الحديثة في إشراك الجمهور.
- تصميم نقاط التفاعل قبل وأثناء وبعد الفعالية.
- استراتيجيات رفع معدلات المشاركة والتفاعل.
- تصميم رحلات وتجارب الحضور المتكاملة.
- بناء تجارب شخصية تلبي احتياجات مختلف فئات المشاركين.
- توظيف عناصر التحفيز والتشويق لزيادة اندماج الجمهور.
- قياس رضا وتجربة الحضور وتحليل نتائجها.

الوحدة الثانية، التقنيات الغامرة والابتكارات الرقمية في الفعاليات:

- مفهوم التجارب الغامرة وأهميتها في الفعاليات الحديثة.
- استخدام تقنيات Projection Mapping في العروض التفاعلية.
- تصميم بيئات بصرية وسمعية متعددة الحواس.
- توظيف الواقع الافتراضي VR في المعارض والأنشطة.
- استخدام الواقع المعزز AR في العروض التفاعلية.
- إنشاء جولات وتجارب رقمية متقدمة للمشاركين.
- دمج التقنيات الحديثة ضمن سيناريو الفعالية.
- إدارة المخاطر والتحديات التقنية أثناء التنفيذ.

الوحدة الثالثة، التخطيط الذكي والتشغيل المتقدم للفعاليات:

- منهجيات التخطيط الحديث للأنشطة والفعاليات.
- تصميم تطبيقات الفعاليات الذكية وإدارة محتواها.
- إدارة جداول الأعمال الرقمية والتحديثات الفورية.
- استخدام الخرائط التفاعلية وإدارة حركة الحضور.
- توظيف أدوات التواصل الفوري بين المشاركين والمنظمين.
- إدارة الموارد البشرية والتشغيلية باستخدام الأنظمة الذكية.
- تطبيق تحليلات البيانات لقياس التفاعل اللحظي.
- تحسين كفاءة التشغيل واتخاذ القرارات المبنية على البيانات.

الوحدة الرابعة، التسويق الإبداعي والترويج الرقمي للفعاليات:

- التحول الرقمي في تسويق الأنشطة والفعاليات.
- استراتيجيات استهداف الجمهور بدقة عالية.
- تخصيص الرسائل التسويقية وفق اهتمامات المشاركين.
- تصميم الحملات الرقمية متعددة القنوات.
- استخدام الذكاء الاصطناعي في التسويق للفعاليات.
- إدارة رحلة العميل من التسجيل وحتى انتهاء الحدث.
- تطوير عروض وتجارب وتذاكر مخصصة.
- قياس العائد التسويقي وتحسين الأداء الترويجي.

الوحدة الخامسة، سرد القصص وصناعة المحتوى التشاركي للفعاليات:

- مفهوم Storytelling ودوره في نجاح الفعاليات.
- بناء قصة وهوية متكاملة للحدث.
- تصميم الهوية البصرية والتجربة العاطفية للفعالية.
- ربط الجمهور بالحدث قبل وأثناء وبعد التنفيذ.
- صناعة المحتوى التشاركي وتعزيز التفاعل الرقمي.
- تصميم أركان وتجارب مخصصة للتصوير والمشاركة.
- تشجيع المحتوى الذي ينشئه المستخدمون UGC.
- استراتيجيات الانتشار الفيروسي عبر وسائل التواصل الاجتماعي.
- قياس الأثر الإعلامي والرقمي للفعالية.
- تطوير خطط التحسين المستمر للفعاليات المستقبلية.