الإبداع والابتكار والتفكير التصميمي في إدارة المشاريع

لمن هذا النشاط

- المدراء العاملين ومساعديهم ونوابهم.
- مدراء المشاريع.
- أعضاء مكاتب إدارة المشاريع (PMO).
- مدراء فرق الابتكار والتطوير في المؤسسات.
- مهندسين وفرق المشاريع.
- محللو ورواد الأعمال وأصحاب المشاريع الناشئة.
- مدراء الأقسام الذين يشرفون على مشاريع التحول.
- المتخصصون في التغيير والتطوير المؤسسي.

الأهداف

تمكين المشاركين من تحقيق الأهداف التالية:

- اكتساب مهارات التعاطف لفهم احتياجات المستخدمين بعمق.
- إتقان مراحل ومنهجية التفكير التصميمي.
- توليد عدد كبير من الأفكار والحلول المبتكرة للمشكلات.
- طبيق تقنيات النمذجة السريعة والمنخفضة التكلفة.
- اختبار الحلول بسرعة وجمع الملاحظات الفعّالة.
- صياغة مشكلات المشروع بطريقة تحفز على الإبداع.
- تضمين الابتكار كجزء أساسي من تخطيط المشروع.
- قيادة فرق العمل نحو ثقافة التجريب والتعلم.
- تحويل الأفكار إلى منتجات أو خدمات قابلة للتطبيق.
- التقليل من مخاطر الفشل من خلال الاختبار المتكرر.

تفاصيل النشاط

التاريخ	7 – 11 يونيو 2026 (دبي)
والمكان	30 أغسطس – 3 سبتمبر 2026 (دبي)
	27 – 31 ديسمبر 2026 (إسطنبول)
الموعد	9:00 صباحا الى 2:00 ظهرا
لغة النشاط	عربي والمصطلحات (عربي، انجليزي)
التكلفة	2950 $ ألفان وتسعمائة وخمسون دولار أمريكي

خصم 20 % في حالة تسجيل 3 مشاركين أو أكثر

المحتويات

أساسيات الابتكار والإبداع في المشاريع

- الفرق بين الإبداع (توليد الأفكار) والابتكار (تطبيق الأفكار).
- أهمية الثقافة الإبداعية في بيئة عمل المشروع.
- التعرف على العوائق الذهنية التي تقتل الابتكار وكيفية التغلب عليها.
- تقنيات توليد الأفكار الجماعية السريعة.
- كيفية تضمين الابتكار كهدف رئيسي في ميثاق المشروع.

مقدمة ومنهجية التفكير التصميمي (Design Thinking)

- التعريف بالتفكير التصميمي ومراحله الخمس الأساسية.
- أدوات البحث النوعي لجمع المعلومات من المستخدمين.
- تحديد نقاط الألم وتحديات المستخدم الحقيقية.
- صياغة عبارات المشكلة بطريقة إبداعية ومحفزة للحلول.

توليد الأفكار واختيارها (Ideation)

- مرحلة توليد الأفكار استخدام تقنيات.
- تحويل التحديات التي تم تحديدها إلى حلول مبتكرة ممكنة التطبيق.
- تقنيات تقييم وفرز الأفكار لاختيار الأكثر تأثيراً وقابلية للتنفيذ.
- أدوات مصفوفة الأولوية لتحديد أفضل فكرة للمشروع.
- بناء رحلة المستخدم لتصور الحل.

النمذجة والاختبار السريع

- مرحلة النمذجة بسيطة وسريعة ومنخفضة التكلفة.
- فهم مبدأ المنتج الأدنى القابل للتطبيق (MVP) وأهميته.
- تفسير الملاحظات وتحديد ما يجب تغييره أو تحسينه في الحل المقترح.
- تطبيق دورة التعلم السريعة.

دمج الابتكار في دورة حياة المشروع

- تطبيق التفكير التصميمي على مراحل دورة حياة المشروع التقليدية.
- دمج الابتكار المستمر في المشاريع التي تتبع المنهجية الرشيقة.
- إدارة المخاطر المتعلقة بالابتكار.
- إدارة الموارد والميزانية لتمويل مراحل النمذجة والاختبار.

قيادة فرق الابتكار والمراجعة

- كيفية قيادة فريق العمل لتحقيق أقصى قدر من الإبداع.
- بناء بيئة عمل آمنة نفسياً تشجع على التجريب وتحمل الفشل.
- مهارات تيسير الإبداع والتفكير التصميمي.