الإسكوا
الأمم المتحدة - اللجنة الاقتصادية والاجتماعية لغربي آسيا

تعزيز صناعة المحتوى الرقمي العربي من خلال الحاضنات التكنولوجية

د. نبال إدلبي
رئيسة قسم تطبيقات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

أهمية صناعة المحتوى الرقمي العربي

- يتزايد استخدام الإنترنت كوسيلة للحصول على المعلومات باستمرار في حياتنا اليومية
- إمكانية مساهمة المنطقة العربية بصناعة المحتوى العالمية
- وجود سوق هامة لتسويق برمجيات وتطبيقات المحتوى الرقمي العربي (350 مليون نسمة)
- توفر صناعة المحتوى الرقمي العربي فرص عمل جديدة للشباب

أهمية صناعة المحتوى الرقمي العربي

البقــاء و الرقــاء

المحتوى الرقمي العربي

يأتي اهتمام الإسكوا بالمحتوى الرقمي نظراً لأهميته على المستوى الإقليمي

- اللغة العربية المشتركة والثقافة العربية تضفيان البعد الإقليمي على صناعة المحتوى الرقمي العربي
- المسؤولية المشتركة للدول العربية لتطوير المحتوى الرقمي العربي
- تشجيع تبادل المعلومات باللغة العربية بين الدول العربية

البعد الإقليمي للمحتوى الرقمي العربي

للتعاون الإقليمي فيما بين الدول العربية أوجه متعددة أخرى

- التعاون في مجال البحث والتطوير
- بناء القدرات اللازمة لتطوير المحتوى الرقمي العربي وتبادل الخبرات
- إمكانية تخصيص كل دولة في تطوير أحد مجالات المحتوى الرقمي
- تسويق منتجات المحتوى الرقمي على المستوى العربي والعالمي
- الحاجة لوضع استراتيجية عربية لتطوير المحتوى الرقمي العربي

مثال ناجح لصناعة لمحتوى الرقمي

في الجنوب الشرقي لإنكلترا

- قررت إحدى المناطق في إنكلترا تعزيز اقتصادها بالتوجه نحو صناعة المحتوى الرقمي

- المحتوى الرقمي : صناعة البرمجيات والألعاب الإلكترونية والتعليم الإلكتروني والنشر الإلكتروني محتوى الهواتف النقالة والموسيقى والمواقع الإلكترونية

Presentation made by:
- Gina Fegan
- Chief Executive SEMN

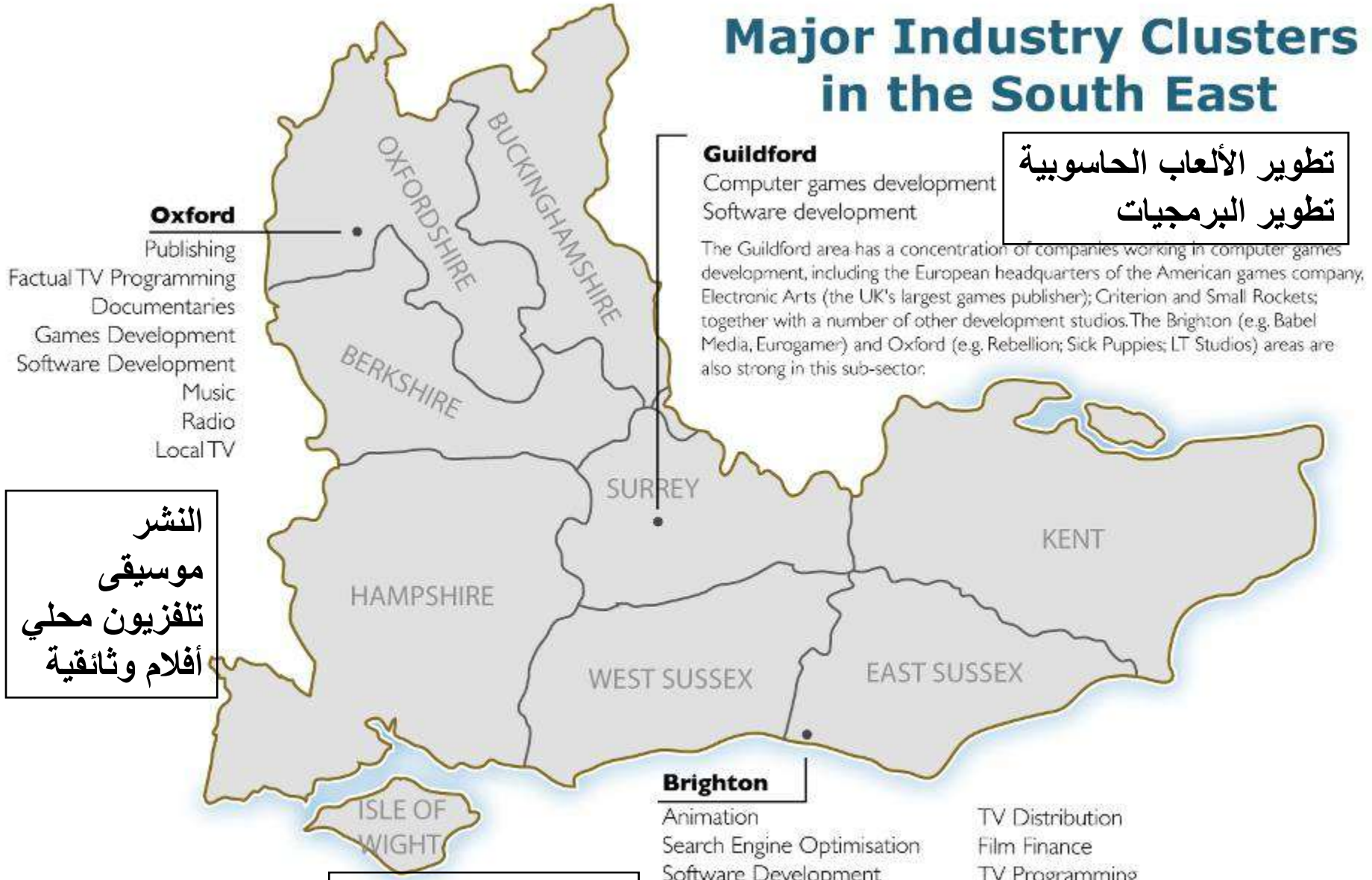
مثال ناجح لصناعة لمحتوى الرقمي

الهدف : زيادة حصة المشاركة في شركات المحتوى الرقمي العالمي

ما هي الخطة لذلك ؟

- سياسة : تحسين البيئة التمكينية
- تقديم المحتوى : تحفيز نمو الشركات

Major Industry Clusters in the South East



Oxford
Publishing
Factual TV Programming
Documentaries
Games Development
Software Development
Music
Radio
Local TV

Guildford
Computer games development
Software development

The Guildford area has a concentration of companies working in computer games development, including the European headquarters of the American games company, Electronic Arts (the UK's largest games publisher); Criterion and Small Rockets; together with a number of other development studios. The Brighton (e.g. Babel Media, Eurogamer) and Oxford (e.g. Rebellion; Sick Puppies; LT Studios) areas are also strong in this sub-sector.

Brighton

Animation
Search Engine Optimisation
Software Development
Games Development
Film, Documentaries
TV Distribution
Film Finance
TV Programming
Radio Programming
Music, Music Distribution

A cluster of interactive businesses now exists in Brighton and Hove, comprising largely web design companies, although other sectors include IT software and services, corporate media, e-learning producers and digital learning.

تطوير الألعاب الحاسوبية
تطوير البرمجيات

النشر
موسيقى
تلفزيون محلي
أفلام وثائقية

محركات بحث
تطوير ألعاب
أفلام وثائقية – أفلام

Mobile Content & Games Development Companies in the South East

1. Hailstorm, Banbury
2. Koch Media Ltd, Basingstoke
   Motorola, Basingstoke
3. Panasonic, Bracknell
   Siemens, Bracknell
4. Affinity Studios Ltd, Brighton
   Kuju, Brighton
   NC Soft, Brighton
   Relentless Software, Brighton
5. Fuse Games, Burford
6. Electronic Arts, Chertsey
   Samsung, Chertsey
7. Infospace, Eastleigh
8. Nokia, Farnborough
9. Kuju, Godalming
10. Big Blue Box Studios, Guildford
    Criterion Studios, Guildford
    Electronic Arts, Guildford
    Lionhead Studios, Guildford
11. Sony Ericsson, Hammersmith
12. Superscape, Hook
13. 3, Maidenhead
14. Deep Red, Milton Keynes
    Konami Europe, Milton Keynes
15. Vodafone, Newbury
16. Stainless Games, Newport
17. Exient, Oxford
    Gusto Games, Oxford
    Rebellion, Oxford
18. Vivendi, Reading
19. Activision, Slough
    O2, Slough
20. Smoking Gun, Southampton
21. Sharp, Uxbridge
22. Creative Assembly, West Sussex
23. Ubi Soft, Weybridge
24. Take 2 Interactive, Windsor
25. THQ, Woking

شركات تطوير محتوى الهاتف المحمول وتطوير الألعاب

مثال ناجح لصناعة لمحتوى الرقمي

القيمة المضافة لصناعة المحتوى الرقمى

- **21,500 شركة** تعمل في قطاع المحتوى الرقمي
- **160,000 شخص** يعملون في القطاع وبكافآت عالية
- ولدت **8,7 بليون جنيه استرليني** في العام

مشـــروع

تحفيز صناعة المحتوى في الحاضنات التكنولوجية

المساهمة في تطوير صناعة المحتوى الرقمي العربي في منطقة غربي آسيا، عن طريق تحفيز ودعم وتيسير احتضان شركات ناشئة وصغيرة تعمل في مجال تطوير تطبيقات المحتوى الرقمي العربي.

أنشـطـة المشـــروع

- **إعداد دراسات**

المجال : الفني والتقني – الأعمال والتسويق – احتياجات الاحتضان

- **تنظيم اجتماعات**

الأول : مناقشة الدراسات وإطلاق التعاون مع الحاضنات

الثاني : تقييم أعمال المشروع

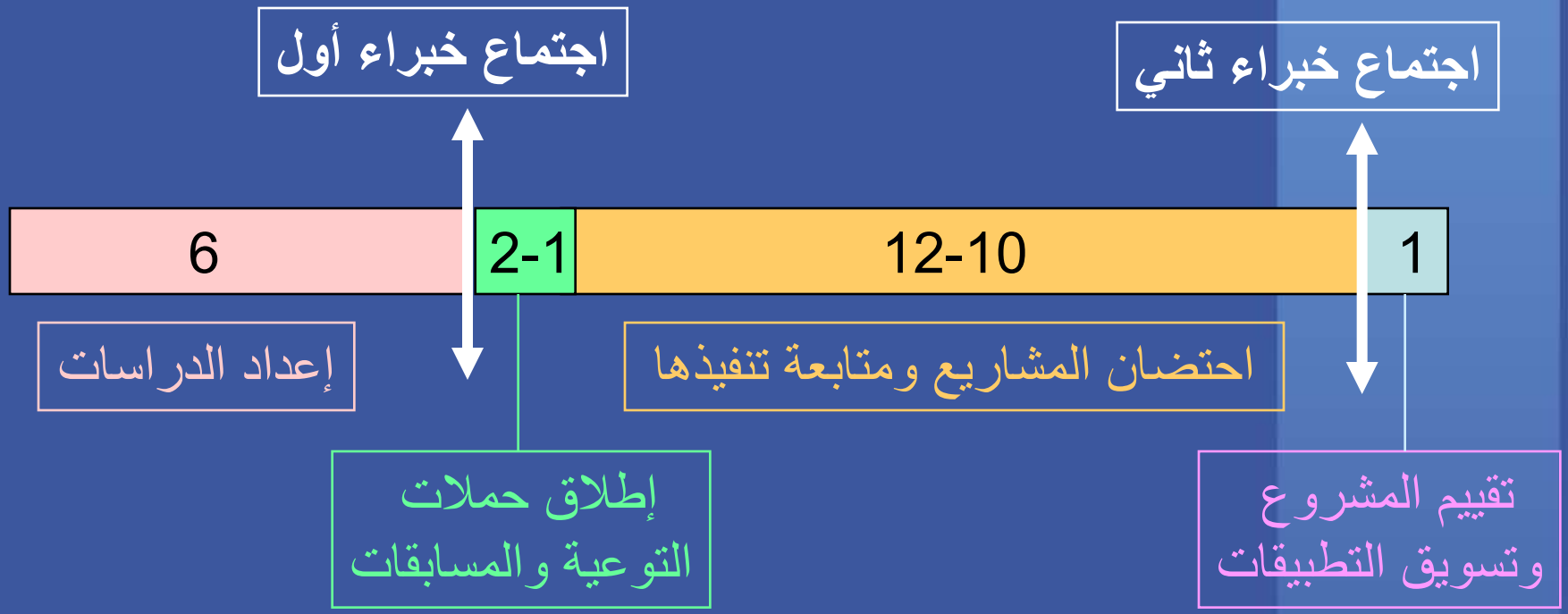
- **التعاون مع الحاضنات التكنولوجية في المنطقة**

أنشـطـة المشـــروع

بالتعاون مع الحاضنات التكنولوجية

- تنظيم حملات توعية
- إطلاق مسابقات للمحتوى الرقمي العربي
- احتضان المشاريع الفائزة بالمسابقات ومتابعتها
- تقييم ونشر نتائج المشروع

الخطـــة الـزمنيـــة للمشـــروع



دراســات المشــروع

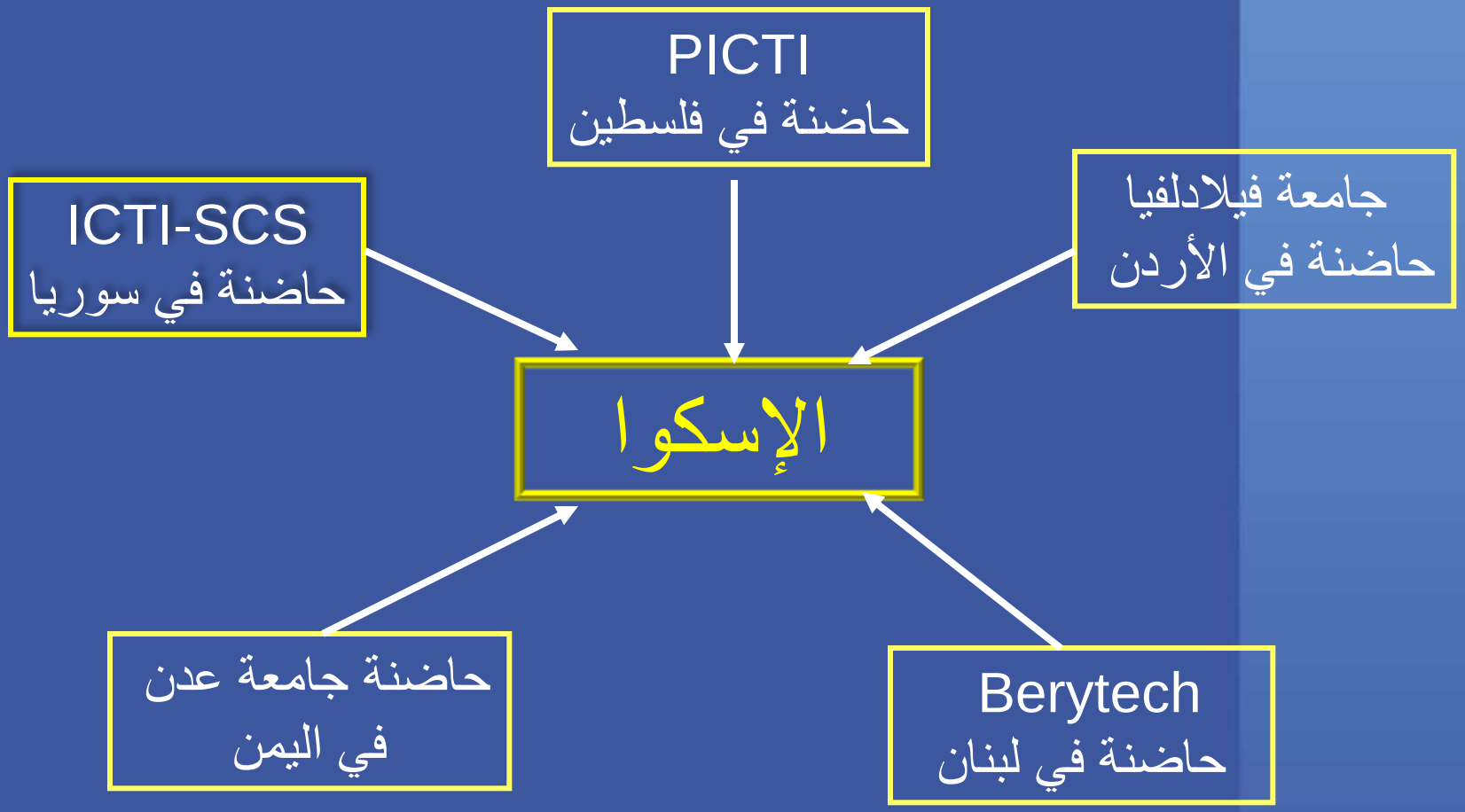
- تم إعداد الدراسات بالتعاون مع خبراء متميزون في المنطقة
- تعتبر الدراسات مرجعية في مجال المحتوى الرقمي العربي وخاصة في المجالين الفني والاقتصادي
- إجراء المسح لوضع المحتوى الرقمي العربي استغرق فترة زمنية أكثر من المتوقع

- **مسح للمحتوى الرقمي العربي: برمجياته وتطبيقاته وتقييم احتياجاته**
- **نماذج أعمال وتسويق في صناعة المحتوى الرقمي العربي**
- **متطلبات الاحتضان من حيث البرمجيات والأجهزة واحتياجات التدريب**

اجتمـاعـات المشـروع

- تم تنظيم الاجتماع الأول في نيسان 2008 ، ونتج عن المشروع
  - تقرير
  - تعاون مع خمس حاضنات تكنولوجية في منطقة الإسكوا
  - شجع المشروع إنشاء حاضنة تكنولوجية في جامعة عدن
- يجري حالياً تنظيم الاجتماع الثاني والأخير للمشروع

التعاون مع خمس حاضنات تكنولوجية



التعاون مع الحاضنات التكنولوجية

من النواحي الإدارية

- الموافقة على الانضمام للمشروع
  - مصر انسحبت نظراً لظروف إدارية – إنشاء حاضنة في عدن
- الاتفاق على مضمون MOU
- ≠ الإجراءات الإدارية لتوقيع الاتفاقيات استغرقت وقتاً معتبراً
- النقاش والاتفاق حول ملحق العقد والذي تضمن الاحتياجات المادية للاحتضان
  - توزيع حصة مالية متجانسة فيما بين الحاضنات
  - اختلاف في عدد المحتضنين نتج عن اختلاف في كلف الاحتضان فيما بين الحاضنات

حملات التوعية

- إعداد brochure للمحتوى الرقمي العربي
- إعداد موقع على الإنترنت خاص بالمشروع
- أعدت محاضرات خصيصاً للتوعية حول أهمية المحتوى الرقمي العربي
- نظمت ورشات عمل للتوعية في الحاضنات الخمس أطلقت خلالها المسابقات
- تنوع الحضور في الحاضنات الخمس
- تغطية إعلامية جيدة في معظم الدول

حملات التوعية

في فلسطين

في اليمن

مسابقات المحتوى الرقمي العربي

- وضعت معايير لاختيار أفضل المشاريع وعرضت خلال حملات التوعية
- جرت المسابقات خلال الفترة تموز – أيلول 2008
- تم تقييم المشاريع من قبل **لجان متخصصة** في مجالي المعلوماتية والأعمال وفقاً لمعايير واضحة :
  - الناحية الفنية والإبداعية للمشروع
  - ارتباط المشروع بالمحتوى الرقمي
  - إمكانية تحويل المشروع لمنتج تجاري
- **تم اختيار المشاريع بشكل شفاف جداً**

مسابقات المحتوى الرقمي العربي

- تم تقييم 55 مشروع
- اختيار تسع مشاريع في الدول الخمس
  - تطوير ألعاب تعليمية للتعريف بالوطن
  - تطوير محرك آلي للنصوص العربية
  - تطوير بوابة لطلاب الجامعات السورية
  - تطوير محرك بحث خاص باللغة العربية
  - تطوير بوابة لرواد الأعمال الشباب
  - بوابات سياحية يمنية (ثلاث مشاريع)
- استغرق تنفيذ المسابقات فترة زمنية أكثر من المبرمج لها

احتضان مشاريع المحتوى الرقمي العربي

- تم احتضان المشاريع في الحاضنات الخمس
  - تقديم خدمات استشارية خاصة في مجال الأعمال
  - تقديم التدريب اللازم للمحتضنين
  - متابعة من قبل الحاضنة
- تابعت الإسكوا أعمال المحتضنين بالتعاون مع مدراء الحاضنات
  - متابعة هاتفية وزيارات عند الإمكان
  - تقارير دورية فنية ومالية

تقييم أعمال المشروع

- تعاقدت الإسكوا مع خبير خارجي من أجل تقييم أعمال المشروع
  - أعمال الإسكوا
  - أعمال الحاضنات التكنولوجية بالنسبة للمشروع
  - أعمال المحتضنين ونتائج مشروعاتهم
- يهدف التقييم إلى تحديد الدروس المستفادة والثغرات من أجل تكرار التجربة في المستقبل القريب
- تعقد الإسكوا الاجتماع الأخير للمشروع لتقييم تنفيذه

الإعلام حول المشروع

- قامت الإسكوا بإعداد أوراق عمل ومحاضرات عديدة حول المشروع
  - في مؤتمر ASTF 05 في فاس - المغرب 2008
    (وظهرت مقالة في جريدة الحياة حول محاضرة الإسكوا)
  - في ورشة عمل المحتوى الرقمي العربي، مسقط 2009
  - المؤتمر العربي الأول للمحتوى الرقمي العربي، دمشق 2009
  - في مؤتمر المتابعة الإقليمية للقمة العالمية لمجتمع المعلومات 2009
- قدمت الإسكوا المرحلة الثانية للمشروع إلى مجلس وزراء الاتصالات العرب وحصل المشروع على أعلى تقدير من بين 16 مشروعاً

تسويق المشروع ونتائجه

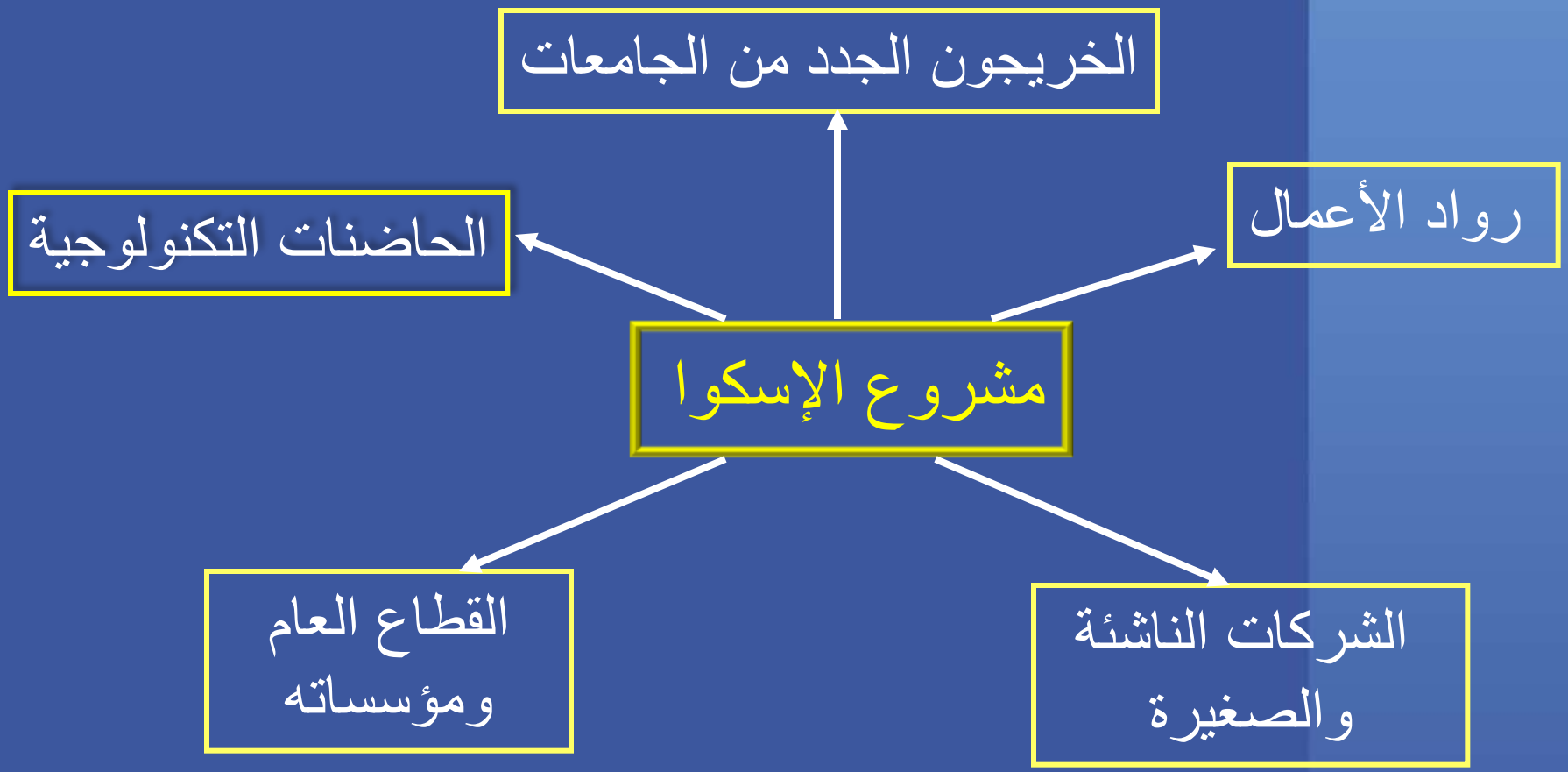
- يقوم خبير حالياً بالإعداد لخطة تسويقية لنتائج المشروع
  - المشروع ككل بهدف إعادة تنفيذه
  - المشاريع المحتضنة وبخاصة الناجحة منها

- يقوم خبير معلوماتي بدمج الدراسات الثلاث للمشروع ضمن دراسة واحدة ستكون أحد مخرجات المشروع

مخرجات المشروع

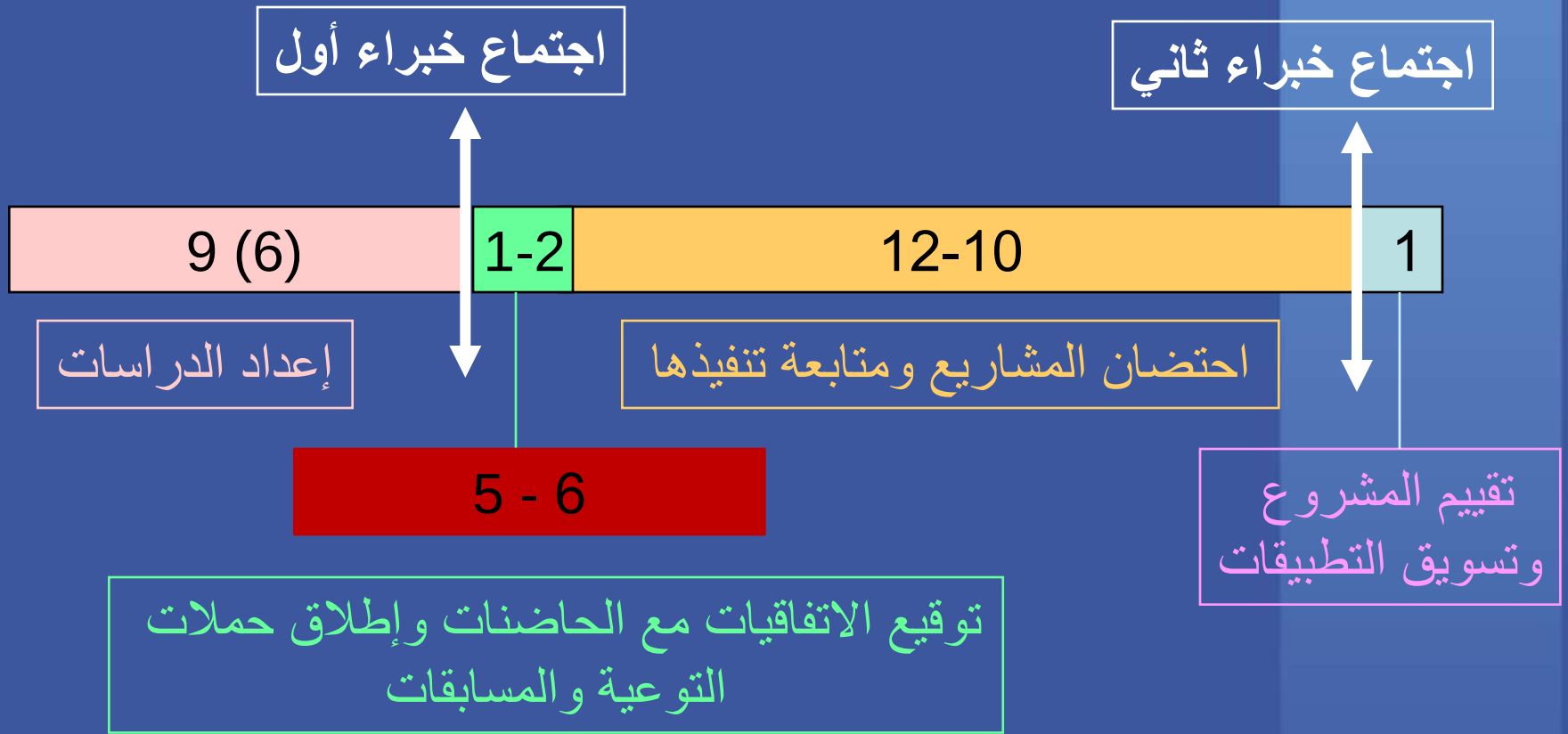
- زيادة التوعية بأهمية صناعة المحتوى الرقمي في منطقة الإسكوا
- توفير دراسات شاملة متكاملة لتحفيز صناعة المحتوى الرقمي العربي
- معايير تقييم لمشاريع المحتوى الرقمي العربي
- تنفيذ عدد من تطبيقات المحتوى الرقمي العربي والأمل بإحداث شركات ناشئة وصغيرة تعتمد عليها
- الإجراءات الضرورية والفترات الزمنية اللازمة لإعادة التجربة

المستفيدون من المشروع



الخطـــة الـزمنيـــة للمشـــروع

قامت الإسكوا بتمديد فترة تنفيذ المشروع إلى آخر 2009



وشكراً لاستماعكم