

# برنامج 24G

24G

## توجه البرنامج

تقني

## اسم القناة

مجموعة 24 الإعلامية - قناة العائلة

## المدة الزمنية للبرنامج

60 دقيقة

## اسم البرنامج

برنامج 24G

## تاريخ بداية البرنامج

فبراير 2020

## عدد الحلقات

حلقة كل أسبوع

## البرنامج

### الهدف العام

التوعية التقنية بشتى أنواعها

### الشريحة المستهدفة

المهتمين بالتطبيقات بشكل عام

### الأهداف التفصيلية

- توعية الأهل بضرورة معرفة كيفية استخدام التطبيقات والألعاب الحديثة لمواكبة أبنائهم وحمايتهم من الضياع الفكري.
- شرح مبسط للتطبيقات لمساعدة كبار السن بمواكبة عصر التكنولوجيا.
- تثقيف المتابعين عن نشأة التطبيقات الإلكترونية ونبذة عن منشئها.
- تسليط الضوء على أبرز الخبراء بهذا المجال.

# تفاصيل البرنامج

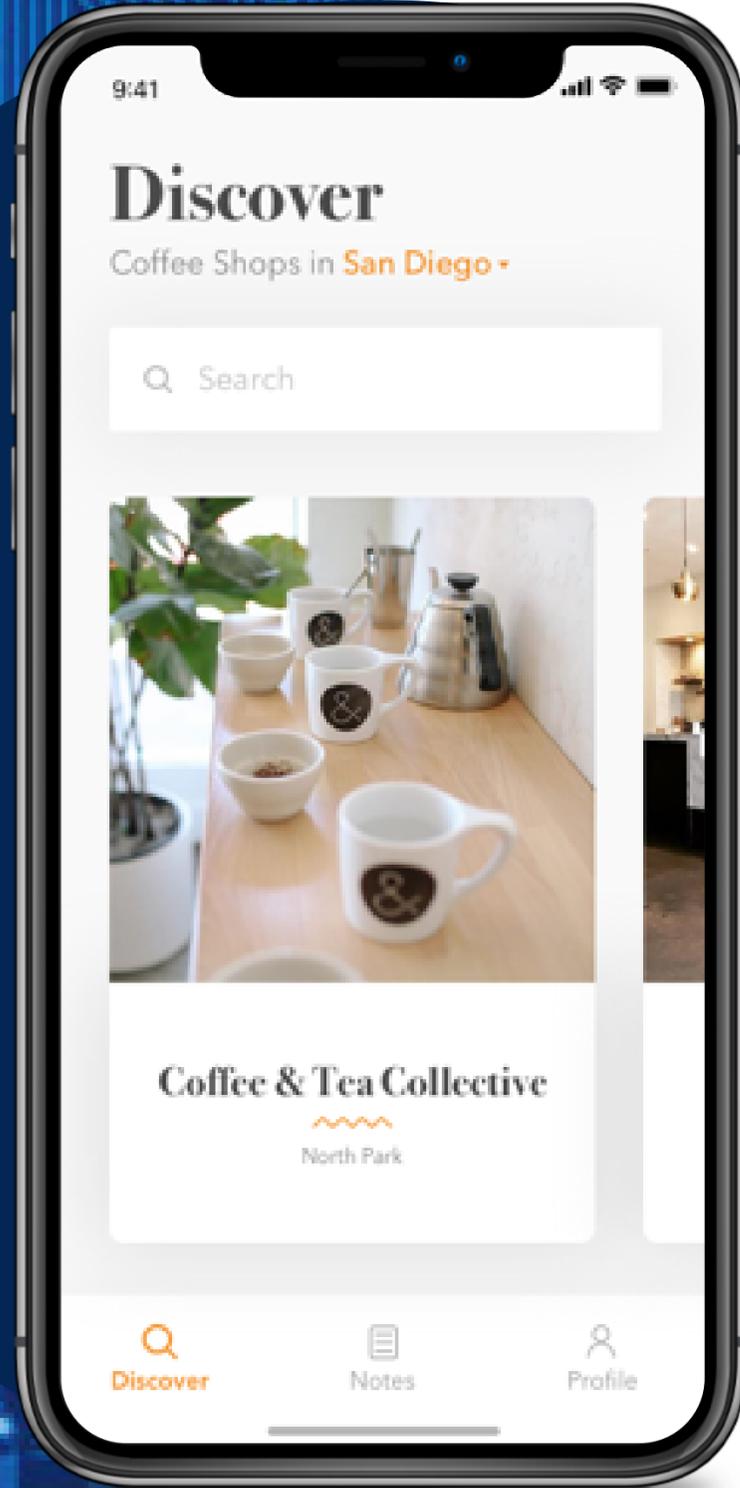
شرح تفصيلي لمتويات البرنامج

## مدخل

ظهور العديد من التطبيقات والمتاجر الإلكترونية بشكل يومي و لكل منها مزايا و خصائص مختلفة عن الأخرى

## المشكلة / القضية

يتعذر على العديد من أفراد المجتمع معرفة أهم التطبيقات وآلية التعامل معها و أبرز مزاياها بالإضافة إلى أن غالبية المشاهدين بحاجة التحفيز و ابتكار أفكار ممتالة من خلال مشاهدة من هم وراء التطبيقات وكيف تم تأسيسها.





## فكرة البرنامج

تصميم برنامج تقني يسلط الضوء على أبرز التطبيقات وأهم مزاياها و من هم وراء تأسيسها وآلية التعامل معها بالإضافة لإبراز دور أهم المختصين السعوديين بهذا المجال .



## مدة البرنامج

أشهر بمعدل مرة أسبوعياً



## التجارب السابقة

تجارب هيثم - مسك الخيرية

## المرحلة الأولى

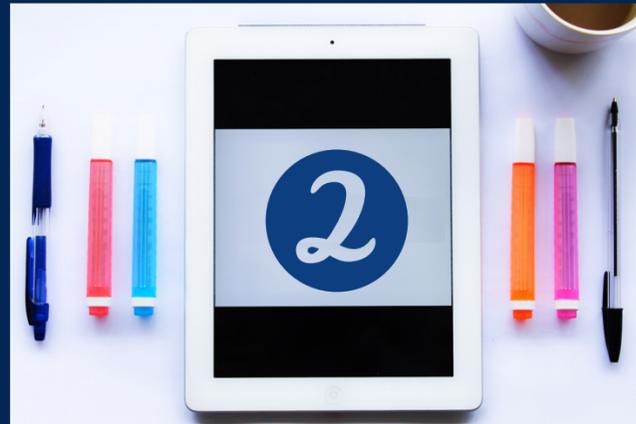
تحديد مسمى البرنامج و هويته



## المرحلة الثانية

فقرات البرنامج

- تطبيقات حول العالم
- الأكثر بحثا
- التحول الرقمي
- حملات فكية
- رائد مبتكر



# المهام وإجراءات العمل

## المرحلة الثالثة

اعداد الخطة التنفيذية للبرنامج لمدة 3 أشهر.

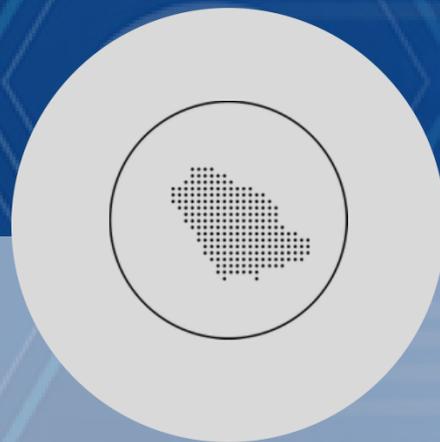


بعض التطبيقات والمواقع الالكترونية التي سيتم طرحها خلال الموسم الأول:

تويتر – انستجرام – سناب تشات  
– لينكد ان تطبيق أوبر – جاز –  
مرسول – هنقرى ستيشن تطبيق  
بيجي – فورتنايت – سونك – متجر  
نون – متجر شبي ان – نعاغ.

## المهام وإجراءات العمل

# الأثر



إبراز أفضل المختمين  
السعوديين بالمجالات  
التقنية



تدريب و تأهيل  
المتابعين على أهم  
المزايا بالتطبيقات  
المختلفة



تحفيز المشاهدين  
على الإبداع التقني  
وإطلاق المشاريع  
الإلكترونية الخاصة  
بهم



تطوير الثقافة  
الإلكترونية لدى  
المشاهدين