الإبداع والتقنية في تجربة عملية

عبدالرحمن مصطفى

Abdulrahman Mostafa



مصمم جرافيك | مونتير | مصور

مطوّر مشاريع رقمية

Graphic Designer | Video Editor

Photographer | Digital Product Creator

السيرة الذاتية والملف المهني

مجالات العمل والمشاريع والأعمال الإبداعية

الشهادات والتدريب والمشاركات المجتمعية

المملكة العربية السعودية · أكتوبر 2026

mostafaabodee9@gmail.com

التعريف الشخصي ومنهجية التنفيذ

نبذة عني وكيف أعمل

أنا عبدالرحمن مصطفى، مصمم جرافيك ومونتير ومصور، وطالب في المرحلة الثانوية. أهتم بالتصميم وصناعة المحتوى المرئي والذكاء الاصطناعي وتطوير المشاريع الرقمية، وأعمل على الجمع بين الجانب الإبداعي والتقني لتحويل الأفكار إلى منتجات وتجارب قابلة للتطبيق.

تشمل مجالات عملي تصميم الشعارات والهويات البصرية والإعلانات، وتحرير الفيديو والموشن جرافيك، وتصميم واجهات المستخدم، وتطوير المواقع والمنصات الرقمية باستخدام التقنيات الحديثة وأدوات الذكاء الاصطناعي.

خضت تجارب في بناء مشاريع رقمية تجمع بين التصميم والبرمجة وإدارة المنتجات، من بينها منصات لإدارة المحتوى، وإنشاء الهوية الرقمية، وتطوير الخدمات الرياضية.

أهتم كذلك بالتسويق الرقمي وإدارة المشاريع، وأحرص على فهم الهدف من كل عمل قبل تنفيذه، مع التركيز على وضوح الرسالة وجودة التصميم وإمكانية استخدام المنتج.

أنا عضو في مسار التسويق والمحتوى بتحالف المدينة للذكاء الاصطناعي، ومشارك في معسكر الذكاء الاصطناعي MedAI ضمن مسار الرياضة، ولدي اهتمام بالعمل التطوعي والإسعافات الأولية.

أسعى إلى مواصلة التعلم، وتطوير خبراتي، والمشاركة في مشاريع ومبادرات تجمع بين التقنية والإبداع وخدمة المجتمع.

كيف أعمل؟

أؤمن أن التصميم الجيد يقوم على وضوح الفكرة وجودة التنفيذ. أستخدم الذكاء الاصطناعي لدعم التفكير والإنتاج، مع المحافظة على المراجعة البشرية والقرار الإبداعي.

01
فهم الهدف
تحديد الرسالة والجمهور والنتيجة المطلوبة.

02
البحث والتحليل
جمع المراجع وفهم السياق والمتطلبات.

03
تطوير الفكرة
تكوين اتجاه واضح للنص والصورة والتجربة.

04
التنفيذ
بناء التصميم أو المحتوى أو النموذج العملي.

05
المراجعة والتحسين
فحص التفاصيل وتجربة الوظائف وتنقيح النتيجة.

06
التسليم والتقييم
تجهيز المخرجات ومراجعة مدى تحقيق الهدف.

التصميم والمونتاج والحركة والتصوير

المهارات الإبداعية

التصميم الجرافيكي والهوية البصرية

تطوير رسالة بصرية متسقة تمتد من الشعار إلى المواد التسويقية والمخرجات المطبوعة.

- تصميم الشعارات والرموز البصرية.
- تطوير أنظمة الهوية البصرية.
- تصميم منشورات منصات التواصل الاجتماعي.
- تصميم الإعلانات والبوسترات.
- تصميم الحملات الإعلانية الرقمية.
- تصميم الإنفوجرافيك.
- تصميم أغلفة الكتب والمحتوى الرقمي.
- معالجة الصور وتركيب العناصر.
- تحسين التكوين البصري.
- اختيار وتنسيق الخطوط.
- التعامل مع أنظمة الألوان.
- إعداد التصاميم للطباعة أو النشر الرقمي.
- تطوير أدلة استخدام الهوية البصرية.

التصوير والمعالجة البصرية

تكوين صور تخدم المحتوى، مع الاهتمام بالإضاءة والزوايا وتجهيز الصورة للنشر.

- التصوير الفوتوغرافي.
- تصوير المنتجات والمحتوى.
- التصوير باستخدام الأجهزة المحمولة.
- تكوين اللقطات.
- اختيار الزوايا والإضاءة.
- معالجة الصور.
- تحسين الألوان.
- تعديل التباين والإضاءة.
- تجهيز الصور للعرض والنشر.

المونتاج وصناعة الفيديو

بناء تسلسل مرئي يخدم الفكرة والإيقاع، من اختيار المشاهد إلى النسخة النهائية.

- تحرير الفيديوهات الإعلانية.
- مونتاج المقاطع القصيرة.
- إعداد الفيديوهات التعريفية.
- ترتيب المشاهد وصناعة التسلسل القصصي.
- مزامنة المؤثرات الصوتية مع المشاهد.
- تصحيح الألوان.
- الانتقالات البصرية.
- كتابة السيناريوهات والمخططات البصرية.
- تجهيز الفيديوهات لمنصات التواصل.
- تطوير أفكار المحتوى المرئي.

الموشن جرافيك

توظيف حركة النصوص والرسوم لتوضيح الأفكار وإنتاج مشاهد إعلانية وتعريفية.

- تحريك العناصر والنصوص.
- تصميم الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد.
- إعداد الفيديوهات التوضيحية.
- تحريك الإنفوجرافيك.
- انتقالات الأشكال.
- تصميم مشاهد إعلانية متحركة.
- دمج الصور والرسوم والعناصر النصية.
- تنفيذ الموشن باستخدام Adobe After Effects.
- تطوير أفكار موشن جرافيك بمساعدة الذكاء الاصطناعي.

التطوير والذكاء الاصطناعي والتنظيم

المهارات التقنية وإدارة المشاريع

تطوير الويب والمنصات الرقمية

تطوير تجارب استخدام تفاعلية، وربط الواجهات بالحسابات والبيانات والخدمات.

- إنشاء مواقع ويب تفاعلية.
- تطوير واجهات المستخدم.
- تحسين تجربة المستخدم.
- بناء لوحات التحكم.
- إعداد نظم تسجيل الدخول والحسابات.
- إدارة المستخدمين والأدوار.
- التعامل مع قواعد البيانات.
- تكامل الخدمات الخارجية.
- استخدام واجهات API.
- نشر المواقع والتطبيقات.
- إدارة المشاريع البرمجية باستخدام GitHub.
- ربط النطاقات وإعدادات DNS.
- تحسين الأداء والاستجابة للأجهزة المختلفة.
- أساسيات تحسين محركات البحث SEO.
- استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي في التطوير البرمجي.

الذكاء الاصطناعي

دعم الإنتاج والتطوير بأدوات الذكاء الاصطناعي، مع تقييم المخرجات والتحقق منها.

- هندسة الأوامر Prompt Engineering.
- استخدام النماذج اللغوية الكبيرة.
- توليد الأفكار والمحتوى.
- إنشاء الصور بالذكاء الاصطناعي.
- تطوير أفكار الفيديو.
- المساعدة في كتابة وتحليل الأكواد.
- دمج خدمات الذكاء الاصطناعي بالمواقع.
- إنشاء مساعدات رقمية.
- تحسين سير العمل باستخدام الأدوات الذكية.
- فهم الاستخدام الأخلاقي للتقنيات.
- تقييم نتائج النماذج والتحقق منها.

إدارة المشاريع والتسويق

تنظيم الفكرة في متطلبات ومهام، وربط المحتوى باحتياجات الجمهور وأهداف المنتج.

- تنظيم المشاريع والمهام.
- تحويل الأفكار إلى متطلبات واضحة.
- إعداد نماذج أولية MVP.
- تصميم عروض المشاريع.
- بناء تصورات للمنتجات الرقمية.
- تطوير خطط عمل أولية.
- إدارة المحتوى التسويقي.
- فهم الجمهور المستهدف.
- تحليل الحملات الإعلانية.
- تطوير المحتوى المناسب لكل منصة.
- توثيق خطوات التنفيذ.
- مراجعة النتائج وتحسينها.

أدوات تخدم مراحل العمل

البرامج والتقنيات

أستخدم هذه المجموعات بحسب متطلبات العمل والتجربة. تمثل أدوات تنفيذ وتعلم، وليست شهادات أو مستويات اعتماد رسمية.

التصميم

Adobe Photoshop · Adobe Illustrator · Adobe Lightroom · Canva

معالجة الصور والرسم المتجهي وإنتاج المواد البصرية.

الفيديو والموشن

Adobe Premiere Pro · Adobe After Effects · CapCut

تحرير الفيديو وتحريك النصوص والرسوم وتجهيز المقاطع.

الذكاء الاصطناعي

ChatGPT · Claude · Gemini · Midjourney · Runway

تطوير الأفكار والنصوص والأوامر وتجارب الصور والفيديو.

تطوير الويب

HTML · CSS · JavaScript · TypeScript · React · Next.js

بناء صفحات الويب والواجهات والوظائف التفاعلية.

تصميم واجهات التطبيقات

Tailwind CSS · shadcn/ui · Lucide

تنسيق الواجهات واستخدام المكونات والأيقونات.

الحركة والتفاعلات

GSAP · ScrollTrigger · Motion

ربط الحركة بالتفاعل والتمرير داخل التجارب الرقمية.

البرمجة

Python · Tkinter · Node.js

تجارب التطبيقات المكتبية وأدوات البرمجة وتشغيل الخدمات.

قواعد البيانات والخدمات

Supabase · PostgreSQL

تنظيم البيانات والحسابات والخدمات المرتبطة بالمنصة.

إدارة المشاريع البرمجية

GitHub · Vercel

حفظ الإصدارات وتنظيم الشيفرة ونشر المشاريع.

تطوير التطبيقات

Expo · EAS

تجارب بناء التطبيقات وتجهيز إصداراتها.

البنية التقنية والمواقع

Cloudflare · Google Search Console · DNS · REST APIs · OAuth · Webhooks

تهيئة النطاقات ومتابعة الفهرسة وتكامل الخدمات.

العروض والتوثيق

Microsoft Word · PowerPoint · PDF

كتابة المستندات وإعداد عروض المشاريع والمخرجات القابلة للمشاركة.

دراسة مشروع 01

جادفورا

Jadvora · إدارة المحتوى ومنصات التواصل الاجتماعي · 2026

منصة تجمع إنشاء المحتوى وتنظيمه وجدولته ونشره وتحليل أدائه في مكان واحد، لصناع المحتوى والأفراد والفرق والمشاريع التي تدير حسابات متعددة.

المشكلة والحل المقترح

تعدد الحسابات والمنصات يجعل إعداد المحتوى ومراجعته ومتابعة نشره أكثر تشتتًا. تسعى جادفورا إلى جمع هذه الخطوات في تجربة واحدة، مع تخصيص المحتوى وفق احتياجات كل منصة.

دوري في المشروع

قيادة فكرة المنتج وتنظيم المتطلبات وتصميم تجربة الاستخدام، وتطوير الواجهات بمساعدة الأدوات البرمجية، وإعداد الهوية والمحتوى وتجربة الوظائف وتحسينها.

التقنيات

Next.js · TypeScript · Tailwind CSS · Supabase · GitHub · Vercel · APIs

حالة المنتج

مشروع رقمي له تطوير عملي، مع استمرار اختبار وتحسين التكاملات التشغيلية.

الوظائف المعروضة مخططة ومنفذة على مراحل؛ ولا تعني اكتمال عمل جميع التكاملات.

https://jadvora.vercel.app

الوظائف والخصائص

- ربط حسابات التواصل الاجتماعي.
- إعداد المنشورات.
- النشر على أكثر من منصة.
- جدولة المحتوى.
- تقويم المنشورات.
- تخصيص المنشور لكل منصة.
- معاينة المحتوى قبل النشر.
- مكتبة الوسائط.
- رفع الصور والفيديوهات.
- أدوات لمعالجة الصور.
- كتابة المحتوى باستخدام الذكاء الاصطناعي.
- إعادة صياغة النصوص.
- اقتراح الوسوم.
- تحليلات الأداء.
- تقارير المحتوى.
- إدارة الفرق والصلاحيات.
- مراجعة المنشورات قبل اعتمادها.
- متابعة أخطاء النشر.
- إعادة محاولة النشر عند الإخفاق.
- التنبيهات والإشعارات.

دراسة مشروع 02

هويتي

Hawiyati · الهوية الرقمية والبطاقات الإلكترونية · 2026

منصة لإنشاء بطاقات وصفحات تعريفية رقمية مخصصة، تجمع المعلومات المهنية والروابط والأعمال والخدمات في صفحة واحدة قابلة للمشاركة.

المشكلة والحل المقترح

قد تتوزع معلومات الشخص أو النشاط بين روابط وحسابات متعددة. تتيح الفكرة تنظيم هذا الحضور في بطاقة رقمية تساعد الآخرين على التعرف إلى صاحبها والوصول إلى أعماله وخدماته.

الفئة المستهدفة

الأفراد وأصحاب المشاريع والأنشطة التجارية.

دوري

تطوير فكرة المنصة وهويتها وتحديد خصائصها والعمل على تجربة المستخدم، وتطوير الواجهات والوظائف بمساعدة الذكاء الاصطناعي، ثم اختبارها وتحسينها.

التقنيات

Next.js · TypeScript · Tailwind CSS · Supabase · GitHub · Vercel

حالة المنتج

مشروع رقمي نُشرت له نسخة للاستخدام والتجربة.

https://hawiyatak.vercel.app

أبرز الوظائف

- إنشاء بطاقة رقمية شخصية.
- تخصيص الاسم والصورة والشعار.
- إضافة المسمى المهني والنبذة التعريفية.
- إضافة وسائل التواصل.
- روابط مخصصة.
- مجموعة من القوالب التصميمية.
- تخصيص ألوان البطاقة وأقسامها.
- ترتيب المحتوى.
- معرض أعمال.
- عرض الخدمات والأسعار.
- إنشاء رمز QR.
- معاينة البطاقة.
- رابط مباشر للمشاركة.
- إدارة البطاقات والحسابات.
- أدوات ذكاء اصطناعي لصياغة بعض المحتويات.
- عرض معلومات التواصل.
- تحسين التجربة على الجوال والأجهزة المختلفة.

دراسة مشروع 03

ريافلو

Riyaflow · التقنية الرياضية وإدارة المنشآت والأكاديميات · 2026

منصة رياضية تهدف إلى تنظيم العلاقة بين المنشآت والأكاديميات والمدربين واللاعبين، وربط الحجوزات والتدريبات بالحضور والتقييمات وبيانات التشغيل.

المشكلة والفئة المستهدفة

فترات ملاعب غير مستغلة، وصعوبة متابعة الحجوزات والبرامج التدريبية، وتشتت سجلات الحضور والتقييمات. يستهدف المشروع المنشآت الرياضية والأكاديميات والمدربين واللاعبين.

الوظائف الأساسية

- إدارة بيانات المنشآت الرياضية.
- إضافة فترات الملاعب المتاحة.
- إنشاء الحجوزات.
- ربط المنشآت بالأكاديميات.
- تنظيم جلسات التدريب.
- عرض الجلسات للمدربين.
- تسجيل حضور اللاعبين.
- تسجيل حالات الحضور والغياب والاعتذار.
- إضافة تقييمات مختصرة للاعبين.
- توثيق التطور الرياضي.
- لوحات معلومات لإدارة العمليات.

دوري

المساهمة في تصور المنتج وتحديد وظائف النموذج الأولي وتطوير المتطلبات وبناء النسخة التجريبية، وإعداد المواد التعريفية والعرض التقديمي.

التحليل الرياضي وذكاء الأعمال

تصور لوظائف تحليلية ضمن ريافلو نفسه، لدعم فهم الاستخدام واتخاذ قرارات التشغيل.

- جمع بيانات حجوزات المنشآت الرياضية.
- استيراد بيانات CSV.
- تحليل أوقات استخدام الملاعب.
- تحديد الفترات غير المستغلة.
- مقارنة معدلات الإشغال.
- إنشاء لوحات تحليلية.
- عرض مؤشرات الاستخدام والتشغيل.
- المساعدة في اكتشاف فرص تحسين الاستغلال.
- تقديم توصيات تعتمد على البيانات.
- دعم قرارات الإدارة المتعلقة بالتشغيل والجدولة.

نطاق النموذج الأولي

منشأة واحدة، وأكاديمية واحدة، ورياضة واحدة، ومجموعة محدودة من اللاعبين، ببيانات تجريبية أو مجهلة.

حالة المنتج

نموذج أولي تجريبي، مع وظائف إضافية مستهدفة للتطوير والتحقق. لا تمثل الوظائف التحليلية قائمة خدمات أُطلقت جميعها بالفعل.

فترة متاحة | اختيار الأكاديمية | جلسة للمدرب | حضور وتقييم

https://github.com/mostafaabodee6-dev/riyaflow-chat-gpt

رابط المستودع المقدم غير متاح للعامة وقت المراجعة.

دراسة مشروع 04 وتجارب إضافية

مشاريع وتجارب رقمية أخرى

GeneratePromptAI

مشروع في أدوات الذكاء الاصطناعي وهندسة الأوامر، لإنشاء وتحسين التعليمات النصية المستخدمة مع النماذج. يركز على وضوح التفاصيل في التصميم وإنشاء الصور والمحتوى الرقمي.

المشكلة والفكرة

قد تكون التعليمات العامة غير كافية لتحديد النتيجة المطلوبة. يساعد مفهوم المشروع على تنظيم الأسلوب والعناصر والتفاصيل في أوامر أوضح.

دوري وحالة التجربة

تطوير الفكرة وتنظيم وظائفها وتجربة استخدامها. يعرض هنا بوصفه مشروعًا، دون إسناد نتائج تشغيلية أو إطلاق تجاري غير موثق.

الفئة والوظائف

المستخدمون الذين يعدّون أوامر للتصميم والمحتوى البصري.

- إعداد أوامر للذكاء الاصطناعي.
- تحسين صياغة التعليمات.
- تنظيم تفاصيل المحتوى المطلوب.
- المساعدة على تحديد الأسلوب والعناصر.
- دعم إنشاء المحتوى البصري.

Zaka-X — ذكاء إكس

مشروع

مشروع رقمي مرتبط بالذكاء الاصطناعي والتطبيقات التقنية.

abdoo voice act

مشروع

مشروع مرتبط بالمحتوى الصوتي والتجارب الرقمية.

BrainPrompt

مشروع

مشروع في مجال تطوير الأوامر والأدوات المرتبطة بالذكاء الاصطناعي.

CreativeFlow AI Suite

مشروع

مشروع يجمع مفاهيم الأدوات الإبداعية وتقنيات الذكاء الاصطناعي في تجربة رقمية.

مشروع Python

مشروع

تجربة برمجية باستخدام Python ومكتبة Tkinter، لتطوير المهارات العملية في البرمجة.

مشاريع أخرى

مشروع

أعمال برمجية صغيرة وتجارب مرتبطة بتطوير الواجهات وأدوات الذكاء الاصطناعي.

نماذج أصلية من مواد المشاريع

صناعة المحتوى ومعرض الأعمال

عبدو ميجا — Abdo Mega

تجربة سابقة في صناعة محتوى الفيديو على YouTube، شملت تطوير الأفكار وإعداد المحتوى ونشره وممارسة الإنتاج والمونتاج.

AI بالعربي

هوية أو فكرة محتوى لتقديم معلومات عن الذكاء الاصطناعي والتقنيات الحديثة باللغة العربية.

اهتمامات المحتوى

الأخبار التقنية والمعلومات التعليمية والتصميم والمونتاج والمحتوى القصير، وتبسيط مفاهيم الذكاء الاصطناعي، والمحتوى الرياضي والتعريفي للمشاريع والفيديوهات التوعوية.



جادفورا · نموذج من المواد التعريفية للمشروع



ريافلو · غلاف العرض الخاص بالنموذج الأولي

تصنيف الأعمال البصرية

الشعارات والهويات والإعلانات والبوسترات وتصميمات المنتجات وأغلفة الكتب والمنشورات والإنفوجرافيك، والتصميمات التقنية والرياضية والتوعوية وتصميمات المناسبات.

الفيديو وأعمال المشاريع

فيديوهات تعريفية وموشن ومقاطع قصيرة وعروض متحركة ومشاهد تعليمية. تشمل أعمال المشاريع الهويات والعروض التقنية ولوحات التحكم وواجهات المستخدم.

من أمثلة الأعمال المذكورة: حملة إعلانية لمطعم وغلاف كتاب بعنوان Don't Be Negative.

وثائق الإكمال الأصلية

شهادات الذكاء الاصطناعي

التفكير النقدي في عصر الذكاء الاصطناعي

Critical Thinking in the AI Era

HP LIFE — HP Foundation · إكمال بتاريخ 2 أكتوبر 2026

التفكير النقدي والتحقق من صحة المعلومات، وتحليل المحتوى الناتج عن الذكاء الاصطناعي وفهم التحيزات وتحسين اتخاذ القرار.



الذكاء الاصطناعي للمهنيين في مجال الأعمال

HP LIFE — HP Foundation · إكمال بتاريخ 2 أكتوبر 2026

دور الذكاء الاصطناعي في الأعمال، وأنواع أدواته وصياغة الأوامر الفعالة والاستخدام الأخلاقي ودعم الإنتاجية والنمو المهني.



وثائق الإكمال الأصلية

شهادات OpenAI Academy

أسس الذكاء الاصطناعي

Applied AI Foundations

OpenAI Academy · صدرت بتاريخ 12 أغسطس 2026

تدريب تأسيسي في مفاهيم الذكاء الاصطناعي وتطبيقاته، ضمن تطوير المعرفة العملية بالأدوات الذكية.



الوكلاء وسير العمل

Agents and Workflows

OpenAI Academy · صدرت بتاريخ 6 سبتمبر 2026

تدريب في مفاهيم الوكلاء وسير العمل، مرتبط بالاهتمام بالمساعدات الرقمية وتنظيم العمليات المدعومة بالذكاء الاصطناعي.



تدريب التصميم والسلامة والاستجابة

الشهادات والتدريب المهني

تدريبات مرتبطة بتصميم المحتوى والموشن والإسعافات الأولية، تكمل التجارب الإبداعية والتطوعية.

استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي في تصميم المحتوى

معهد حمد بن عبد الرحمن الحنطي العالي للتدريب

توظيف أدوات الذكاء الاصطناعي في الأفكار والمحتوى والتصميم.

الإنعاش القلبي الرئوي واستخدام جهاز إزالة الرجفان للبالغين

Seven For Organization

CPR WITH AED FOR ADULT؛ تدريب في الإنعاش القلبي الرئوي واستخدام جهاز إزالة الرجفان الآلي للبالغين.

بطاقة مسعف أولي معتمد

Seven For Organization

تأهيل مرتبط بالإسعافات الأولية والتعامل المنظم مع الحالات الطارئة.

الإسعافات الأولية والاستجابة للطوارئ

EFR — Emergency First Response

تدريب يتضمن الإنعاش القلبي الرئوي واستخدام مزيل الرجفان. يلزم الرجوع إلى الوثيقة لتحديد اسم البرنامج والجهة المانحة بدقة.

سفير الحياة

هيئة الهلال الأحمر السعودي

تدريب مرتبط بالإسعافات الأولية والسلامة والاستجابة للحالات الطارئة.

أفتر إفكتس للمبتدئين

المدرب أحمد صالح

تطوير أساسيات استخدام Adobe After Effects في الحركة والمحتوى المرئي.

الأسماء والجهات أعلاه واردة في البيانات المهنية المقدمة. تواريخ الإكمال وصور الوثائق غير مرفقة لهذه المجموعة؛ ولا يُستنتج منها اعتماد مهني ساري دون الرجوع إلى الوثيقة.

فهرس تدريبي منظم

الدورات التدريبية الأخرى

فهرس الدورات الواردة في المسار التدريبي، موزع بحسب مجال التطبيق. تظهر الوثائق الأصلية المتاحة في صفحات الشهادات السابقة، بينما تُعرض هذه القائمة دون إسناد جهات أو تواريخ غير متاحة.

التصميم والإنتاج البصري

- أساسيات Adobe Photoshop.
- دمج الصور — المستوى المتقدم.
- أساسيات الطباعة الرقمية.
- تصميم الشعارات — Craft Logo.
- المونتاج باستخدام Adobe Premiere.
- Adobe After Effects.
- أساسيات Adobe Lightroom.
- التصوير بالجوال — Mobile Photography.
- أساسيات Storyboarding.

التسويق الرقمي

- تحليل الإعلانات الممولة.
- استراتيجيات إعلانات Facebook.
- الجمهور المستهدف في إعلانات Facebook.
- تحليل نتائج إعلانات Facebook.

إدارة المشاريع والتنظيم

- إدارة المشاريع.
- Mini PMP — إدارة المشروعات الاحترافية.
- إدارة الفعاليات.
- تصميم البرامج التدريبية.
- إدارة الوقت.
- مهارات التوجيه والإرشاد.

العروض التقديمية

- PowerPoint — المستوى الأول.
- PowerPoint — المستوى الثاني.
- PowerPoint — المستوى الثالث.

صلة التدريب بالعمل

يدعم تدريب التصميم جودة التكوين والإخراج، ويخدم تدريب التنظيم تحويل الأفكار إلى خطوات واضحة، بينما يساعد التسويق والعروض على صياغة رسالة المنتج وتقديمها للجمهور.

هذه أسماء دورات مذكورة في البيانات المهنية دون وثائق اعتماد كاملة مرفقة لهذه القائمة.

التعلم بالمشاركة وتطوير الأفكار

العضويات والمشاركات

تحالف المدينة للذكاء الاصطناعي — MAIA

عضو مسار التسويق والمحتوى

اهتمام بصناعة المحتوى الرقمي والتسويق والتصميم والهوية البصرية وتطوير المواد التعريفية، والتعرف على التطبيقات العملية للذكاء الاصطناعي وتبادل الخبرات مع المهتمين بالتقنية.

معسكر الذكاء الاصطناعي MedAI

غرفة المدينة المنورة · مسار الرياضة

تجربة للتعرف على احتياجات القطاع الرياضي وتطوير أفكار رقمية لحل المشكلات، والعمل على مشروع ريافلو وتحديد نموذج أولي قابل للاختبار وإعداد عروض المشاريع.

تشمل التجربة استكشاف تحليل البيانات والذكاء الاصطناعي لتحسين الخدمات الرياضية.

NASA Space Apps Challenge 2026

تحضير للمشاركة · فريق TAYBITAL

تجربة تحضير شملت التفكير في أفكار المشاريع وتطوير هوية الفريق وكتابة وصفه، والاهتمام باستخدام البيانات والتقنيات الفضائية والذكاء الاصطناعي.

ما أتعلمه من هذه التجارب

ربط الفكرة باحتياج فعلي، وتحديد نطاق قابل للتجربة، وتنظيم الرسالة التي يقدم بها المشروع، والاستفادة من النقاش والملاحظات لتحسين المتطلبات والتصميم.

المسؤولية المجتمعية والتعلم

التطوع والتعليم واللغات

التطوع وخدمة المجتمع

بدأ النشاط التطوعي المذكور في عام 2023. أهتم بالإسعافات الأولية والاستجابة للحالات الطارئة والتوعية بالسلامة، والمشاركة في المبادرات والأنشطة التي تخدم المجتمع.

مجالات الاهتمام والمشاركة

- الإسعافات الأولية.
- الاستجابة للحالات الطارئة.
- الإنعاش القلبي الرئوي.
- التوعية بالسلامة.
- المبادرات المجتمعية.
- الأنشطة التطوعية.
- توظيف التصميم وصناعة المحتوى في رسائل التوعية.

صلة التدريب بالتطوع

ترتبط هذه الاهتمامات بتدريبات الإسعافات الأولية والإنعاش واستخدام مزيل الرجفان وبرنامج سفير الحياة.

تدعم التجربة تحمل المسؤولية والتعاون والتعامل المنظم مع المواقف والتعلم المستمر والاهتمام بخدمة الآخرين.

التعليم

طالب ثانوي في مدرسة أنس بن النضر.

المملكة العربية السعودية.

اللغات

العربية
اللغة الأم

الإنجليزية
مستوى متوسط وقيد التطوير

الإسبانية
مستوى مبتدئ وقيد التعلم

التطور المهني والخطوات القادمة

رحلتي واهتماماتي

2023

صناعة المحتوى والتطوع

بدايات مذكورة في صناعة المحتوى المرئي وتجارب إنتاج الفيديو، إلى جانب بداية النشاط التطوعي.

مرحلة مبكرة

تجارب التصميم والبرمجة

التعرف على التصميم الجرافيكي وتطوير الأفكار البصرية وتجربة أعمال برمجية صغيرة.

2026

توثيق الأعمال وتوسيع المهارات

تطوير ملفات تعريفية وسيرة ذاتية، وتوسيع مهارات التصميم والمونتاج والمحتوى والذكاء الاصطناعي.

2026

المشاريع الرقمية

تطوير جادفورا وهويتي وتجربة تقنيات الويب وقواعد البيانات والتكاملات.

سبتمبر – أكتوبر 2026

المشاركة والمشاريع الرياضية

أنشطة تحالف المدينة للذكاء الاصطناعي ومعسكر MedAI وتطوير فكرة ونموذج ريافلو.

أكتوبر 2026

الشهادات والتطوير المهني

إكمال دورتي HP LIFE في الذكاء الاصطناعي والتفكير النقدي ومواصلة تطوير الملف المهني والمشاريع.

اهتماماتي

التقنية والذكاء الاصطناعي، والهوية البصرية والتكوين والألوان والحركة، وتطوير المنتجات وتجربة المستخدم، وريادة المشاريع وتنظيم العمل، وكرة القدم وتشجيع نادي الهلال، والتعلم الذاتي والتطوع.

التطلعات المستقبلية

أسعى إلى تطوير خبراتي في التصميم وصناعة المحتوى والذكاء الاصطناعي وتطوير المنتجات الرقمية، والمشاركة في فرص تدريب وعمل ومبادرات تسمح بتحويل المعرفة إلى تطبيقات عملية.

أهتم بمشاريع ذات فائدة واضحة وتجارب استخدام تجمع بين التصميم الجيد والوظائف العملية، مع مواصلة التعلم من التجربة والتعاون والملاحظات.

الفرص والتعاون المهني

لنتواصل

عبدالرحمن مصطفى

مصمم جرافيك | مونتير | مصور | مطوّر مشاريع رقمية

أهتم بفرص التدريب والتعاون في التصميم وصناعة المحتوى والمشاريع الرقمية، وبالمبادرات التي تجمع التقنية والإبداع وخدمة المجتمع.

البريد الرسمي	mostafaabodee9@gmail.com
Instagram	instagram.com/mostafaabodee8
X	x.com/mostafaabodee8
YouTube	youtube.com/@abdo_mega
Threads	threads.com/@mostafaabodee8
Bluesky	bsky.app/profile/mostafaabodee8.bsky.social
GitHub	github.com/mostafaabodee6-dev

روابط المشاريع

جادفورا · هويتي

مستودع ريافلو

المملكة العربية السعودية