المول الافتراضي

العينيـــة

مول افتراضي مبتكر يوفر تجربة تسوق وتجربة تعليمية فريدة للمستخدمين . يتميز المشروع بدمج التسوق مع الترفيه والتعلم من خلال عناصر مثل الحديقة المستوحاة من فيلم أفاتار، الأكواريوم الضخم، الحديقة الجوراسية العلمية ، والمتحف . بالإضافة إلى توفير مكاتب للمصممين والمحامين والعقاريين وغيرهم مجانا للسنة الأولى ودعم التواصل المباشر بين المتسوقين وكل ذلك عن طريق جميع أنواع أجهزة السمارت فون (الجوال) ومن ثم الأجهزة الأخرى مثل نظارات الواقع الافتراضي والواقع المعزز السمارت تي في .

www.aleinia.com

فكرة المشروع ومفهومه

فكرة المشروع ومفهومه وما الذي يميزه تكمن في إنشاء مول افتراضي مبتكر باستخدام تقنية الميتافيرس يتضمن 4000 متجر و يوفر تجربة تسوق و ايضا تجربة تعليمية فريدة للمستخدمين . يتميز المشروع بدمج التسوق مع الترفيه والتعليم وفيه عناصر مثل الحديقة الداخلية المستوحاة من عالم بندورا في فيلم (Avatar) مع الأكواريوم الضخم، اضافة الى الحديقة الجوراسية العلمية، والمتحف. بالإضافة إلى توفير مكاتب مجانية للمصممين للسنة الأولى ودعم التواصل المباشر بين المتسوقين وكل ذلك عن طريق (ماكنتوش، ويندوز ، iOS ، اندرويد)

ومن ثم الأجهزة الأخرى مثل نظارات الواقع الافتراضي والواقع المعزز السمارت تي في .

3

من الجوانب الترفيهية والتعليمية داخل المنصة

لن ولم يمل المتسوقون من اكتشاف داخل المول
ومن ضمنها المتاجر الافتراضية

متعة التسوق

1. عالم مليء بالإثارة والتجارب الغير مسبوقة
2. كن في أعماق المحيط دون أن تغادر أركتك
3. متعة التعليم التفاعلي بين يديك

المتحف

من المحيطات وعالم الديناصورات الى الحضارات الانسانية هنالك متحف لذلك

الاكواريوم الضخم

عالم مليء بالمخلوقات البحرية وما هو في أعماق المحيطات

الحديقة : الجوراسية

عالم مليء بالمخلوقات التي لم يشاعدها الانسان

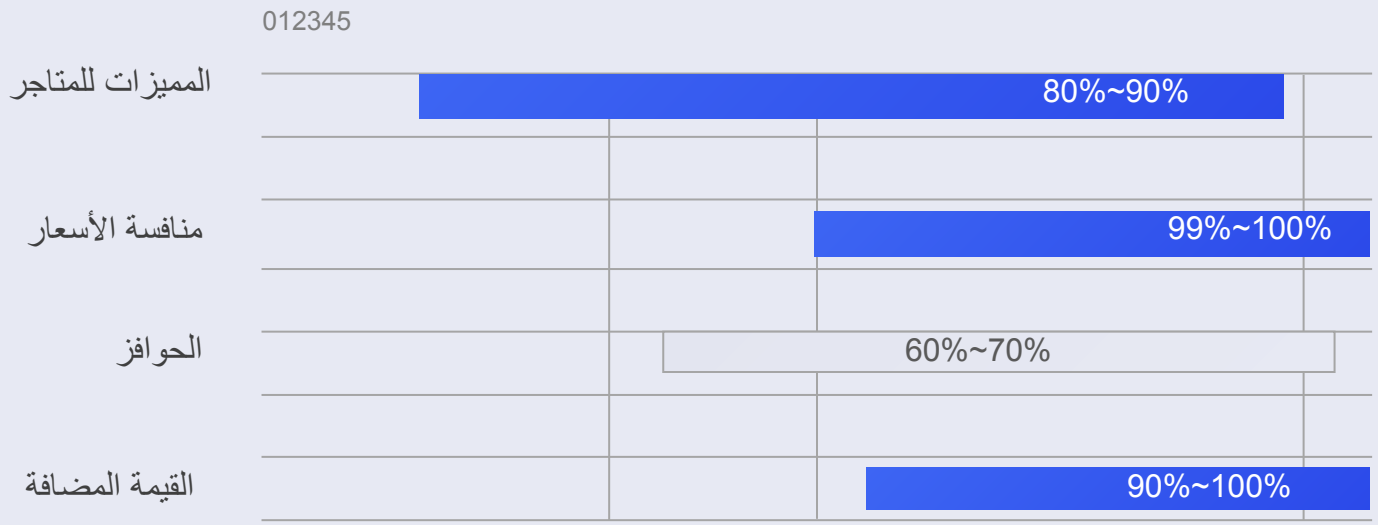
4

الاستراتيجيات لتسعير المنتجات أو الخدمات

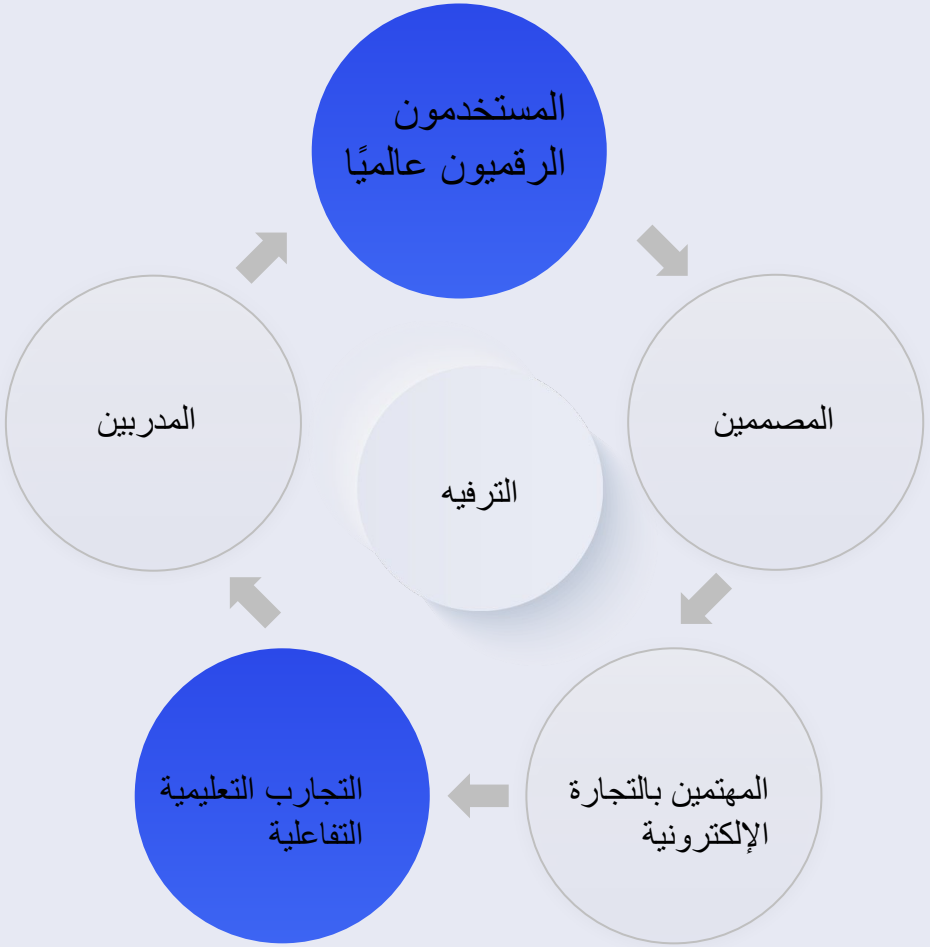
استنادًا إلى البيانات ، يتم تحسين العمليات والخدمات المقدمة باستمرار

السوق والتحليل التنافسي
مقابل المنافسين

- نتميز بالندرة في السوق لذا نحن الاقوى حتى الان
- نستطيع تقديم أسعار لا يستطيع المنافسون تقديمها
- نتميز بامتلاك واستضافة المشاريع على منصتنا
- نمتلك سيرفراتنا الخاصة وغير ملزومين بتحديد وقت وعدد محدد للزوار



الرغبة في التحول الرقمي (ميتافيرس)3D



حجم السوق الذي يستهدفه المشروع

السوق المستهدف هو - المستخدمون الرقميون عالميًا ، بما في ذلك المتسوقين والمصممين ورواد الأعمال المهتمين بالتجارة الإلكترونية والتجارب التعليمية التفاعلية ومن ثمة الباحثين عن الترفية والمدربين

التخطيط للتميز عن المنافسين

يتميز المشروع بتقديم تجربة تفاعلية تسويقية تعليمية وترفيهية فريدة ونادرة لحداثتها ، مع عدم وجودها فعليا الا لدى الشركات الكبيرة إضافة إلى ذلك نحن ندعم المصممين ورواد الأعمال من خلال توفير مكاتب مجانية ونظام تواصل مباشر

فريق العمل

فريق المبرمجين

يشمل الفريق مصممين ومبرمجين ذوي خبرة في تطوير الألعاب والتجارب الافتراضية، وخبراء في التسويق وإدارة المشاريع

فريق المصممين

بحيث تساهم الخبرات المتنوعة في تصميم وتطوير منصة متكاملة ، بالإضافة إلى استراتيجيات تسويق فعالة وإدارة تشغيلية متميزة

التحسينات والملاحظات

2025

تحسين تجربة المستخدم (UX)

سنقوم بإجراء اختبارات منتظمة لتجربة المستخدم لتحسين واجهة المستخدم والتفاعل

مع تشجيع المستخدمين على تقديم ملاحظاتهم والاستفادة منها في تحسين المنصة

الربع الاخير

الأمان و السيبرانية

سنتأكد من تحديث النظام بانتظام للحماية من الهجمات السيبرانية مع استخدام برامج أصلية من إنتاج الشركات المعنية

وايضا تدريب الفريق على ممارسات الأمان السيبراني لضمان حماية البيانات والمستخدمين

2026

الربع الأول

التوسع الدولي

تعدد اللغات : سيتم توفير المنصة بعدة لغات لتوسيع قاعدة المستخدمين على مستوى العالم للتكيف مع الثقافات المختلفة

سنتأكد من أن محتوى المول يتناسب مع الثقافات المختلفة لجذب جمهور عالمي

الربع الثاني

تحليل البيانات

تحليل السلوكيات : استخدام أدوات تحليل البيانات لفهم سلوكيات المستخدمين وتفضيلاتهم

تحسين العمليات : استنادًا إلى البيانات ، يتم تحسين العمليات والخدمات المقدمة باستمرار

2027