Journal of Studies and Researches of Sport Education
spo.uobasrah.edu.iq

Design and Development of an Innovative Digital Platform for Connecting Sports Talents with Clubs

Author: Mayasa Abd Ali Kadhim
University of Kufa \ College of Physical Education and Sports Sciences

Article information

Article history:
Received 3/11/2025
Accepted 23/01/2026
Available online 15, Mar ,2026

Keywords:

Digital Platforms ,Sports Talent Discovery, Data Analytics, Connecting Talents with Clubs

Journal of Studies and Researches of Sport Education

Online ISSN: 2789-6560
Volume 36, Issue 2, 2026
Page:45-64

Abstract

This study aims to design and develop an innovative digital platform that serves as an effective bridge between young athletic talents and professional clubs, addressing the significant gap in talent discovery processes in the Middle East and North Africa region. The platform leverages the integration of artificial intelligence and data analytics to create comprehensive player profiles including videos and objective performance data, thereby enhancing transparency and reducing reliance on traditional methods characterized by bias and high costs. A research methodology was adopted that includes requirement analysis through stakeholder interviews, competitor platform analysis, and the design of a testable prototype. The platform contributes to the democratization of talent discovery, empowers players from marginalized areas, and enhances club efficiency in the selection process, aligning with sustainable development goals.

DOI: https://doi.org/10.55998/jsrse.v36i2.1315©Authors, 2025. College of Physical Education and sport sciences, University of Basrah.
This is an open-access article under the CC By 4.0 license (creative commons licenses by 4.0)

مجلة دراسات وبحوث التربية الرياضية
spo.uobasrah.edu.iq

تصميم وتطوير منصة رقمية مبتكرة لربط المواهب الرياضية بالأندية

مياسة عبد علي كاظم
جامعة الكوفة / كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة

معلومات البحث

تاريخ البحث:
الاستلام: 2025/11/3
القبول: 2026/01/23
التوفر على الانترنت: 15,اذار,2026

الكلمات المفتاحية:

المنصات الرقمية، اكتشاف المواهب الرياضية، ربط المواهب بالأندية

الملخص

تهدف هذه الدراسة إلى تصميم وتطوير منصة رقمية مبتكرة تعمل كجسر فعّال بين المواهب الرياضية الشابة والأندية المحترفة، وذلك لمعالجة الفجوة الواضحة في عمليات اكتشاف المواهب في منطقة الشرق الأوسط وشمال أفريقيا. تعتمد المنصة على تكامل تقنيات الذكاء الاصطناعي وتحليل البيانات لإنشاء ملفات شاملة للاعبين تتضمن مقاطع فيديو وبيانات أداء موضوعية، مما يعزز الشفافية ويقلل من الاعتماد على الأساليب التقليدية التي تتسم بالتحيز والتكلفة العالية. تم اتباع منهجية بحثية تشمل تحليل المتطلبات من خلال مقابلات مع أصحاب المصلحة، وتحليل المنصات المنافسة، وتصميم نموذج أولي قابل للاختبار. تساهم المنصة في دمقرطة اكتشاف المواهب، وتمكين اللاعبين من المناطق المهمشة، ورفع كفاءة الأندية في عملية الانتقاء، بما يتوافق مع أهداف التنمية المستدامة.

DOI: https://doi.org/10.55998/jsrse.v36i2.1315©Authors, 2025. College of Physical Education and sport sciences, University of Basrah. This is an open-access article under the CC By 4.0 license (creative commons licenses by 4.0)

المقدمة:

شهد العصر الرقمي تحولاً جذرياً في كافة القطاعات، ولم يكن القطاع الرياضي بمعزل عن هذا التطور. ففي ظل التنافس المحموم بين الأندية الرياضية لاكتشاف المواهب الواعدة وتأمينها في مراحل مبكرة، برزت الحاجة الماسة إلى حلول مبتكرة تتجاوز الأساليب التقليدية في الكشف عن اللاعبين، والتي غالبًا ما تعتمد على شبكات الكشافة المحدودة جغرافيًا وذات التكاليف المرتفعة .(Rong, 2021) إن الطرق التقليدية لا تضمن فقط تغطية شاملة للمواهب الموزعة على نطاق واسع، بل قد تتأثر أيضًا بالتحيزات الشخصية، مما يؤدي إلى إغفال العديد من اللاعبين ذوي الإمكانات العالية((Jabbar et al., 2025) (Nsolo et al., 2023من هنا، ظهر التحول الرقمي كأداة استراتيجية لإعادة هيكلة عمليات اكتشاف المواهب وتطويرها. حيث تتيح المنصات الرقمية فرصة غير مسبوقة لدمقرطة عملية الكشف عن المواهب Talent Democratization، من خلال توفير قناة مباشرة تُمكّن الرياضيين الشباب من عرض مهاراتهم وقدراتهم البدنية وبيانات أدائهم مباشرة أمام صانعي القرار في الأندية والمؤسسات الرياضية حول العالم .(Müller et al., 2020) هذا النموذج لا يقلل من الحواجز الجغرافية والاقتصادية فحسب، بل يعزز أيضًا الشفافية والموضوعية في عملية الاختيار من خلال الاعتماد على تحليلات البيانات المتقدمة والذكاء الاصطناعي.

على الرغم من تزايد الاعتراف بأهمية التكنولوجيا في الرياضة، إلا أن هناك فجوة بحثية وتطبيقية واضحة في تطوير منصات رقمية متكاملة ومصممة خصيصًا لتلبية احتياجات النظام البيئي الرياضي في منطقة الشرق الأوسط وشمال أفريقيا. معظم الحلول الحالية إما أنها ذات طابع عالمي لا يتناسب مع الخصوصية المحلية، أو أنها تفتقر إلى الأدوات التحليلية المتقدمة التي تمكّن الأندية من اتخاذ قرارات مبنية على البيانات.(Sondermann & Engel, 2021)

لذلك، يهدف هذا البحث إلى تصميم وتطوير منصة رقمية مبتكرة تعمل كجسر بين المواهب الرياضية الشابة والأندية المحترفة .تسعى المنصة المقترحة إلى توظيف تقنيات الذكاء الاصطناعي لتحليل مقاطع الفيديو والبيانات البيومترية التي يرفعها اللاعبون، وتقديم تقييمات أداء موضوعية، وإنشاء ملفات تعريف شاملة للمواهب. من خلال ذلك، يهدف البحث إلى المساهمة في بناء بنية تحتية رقمية مستدامة لتطوير المواهب الرياضية، وتعزيز القدرة التنافسية للأندية، وتحقيق الاستثمار الأمثل في رأس المال البشري الرياضي، بما يتماشى مع أهداف التنمية المستدامة المتعلقة بالصحة والرفاه والنمو الاقتصادي.(ABD-ULWAHID, 2024; Ali et al., 2025)

مشكلة البحث

على الرغم من النمو المتسارع للاقتصاد الرياضي العالمي، لا تزال عملية اكتشاف المواهب في العديد من المناطق، بما في ذلك منطقة الشرق الأوسط، تعاني من قصور كبير. تعتمد الأندية بشكل أساسي على شبكات الكشافة التقليدية المحدودة، مما يخلق حواجز جغرافية واقتصادية تمنع عددًا كبيرًا من المواهب الواعدة من الحصول على فرصة حقيقية. هذا القصور يؤدي إلى مشكلتين رئيسيتين :أولاً، إهدار رأس المال البشري الرياضي بسبب عدم اكتشافه .ثانياً، افتقار الأندية إلى أدوات موضوعية قائمة على البيانات لتقييم اللاعبين، مما يجعل قرارات الانتقاء عرضة للتحيز وتفتقر إلى الدقة العلمية. وبالتالي، تتمثل مشكلة البحث في غياب بنية تحتية رقمية متكاملة وموثوقة تسهل عملية اكتشاف وتقييم المواهب الرياضية بكفاءة وشفافية، مما يخلق فجوة بين (عرض المواهب والطلب للأندية).

أهداف البحث

يهدف هذا البحث إلى تحقيق الأهداف التالية:

- الهدف الرئيسي :تصميم وتطوير نموذج لمنصة رقمية مبتكرة تعمل كحلقة وصل فعالة بين المواهب الرياضية الشابة والأندية والمؤسسات الرياضية.

ولتحقيق هذا الهدف الرئيسي، يسعى البحث إلى تحقيق الأهداف الفرعية التالية:

1. تحديد المتطلبات الوظيفية وغير الوظيفية للمنصة من وجهة نظر أصحاب المصلحة الرئيسيين) اللاعبون، الكشافة، مدراء الأندية).
2. تصميم بنية تقنية (Architecture (للمنصة تدمج بين قواعد البيانات، وتقنيات تحليل الفيديو، ونماذج الذكاء الاصطناعي لتقييم الأداء.
3. تطوير نموذج أولي (Prototype (للمنصة يوضح آليات العمل الأساسية، مثل إنشاء ملفات اللاعبين، رفع مقاطع الفيديو، وعرض لوحات المعلومات التحليلية.)
4. اقتراح إطار عمل لتقييم فعالية المنصة في تحسين كفاءة وشفافية عملية اكتشاف المواهب.

أسئلة البحث

للإجابة على مشكلة البحث وتحقيق أهدافه، سيجيب هذا البحث عن الأسئلة التالية:

- السؤال الرئيسي :كيف يمكن تصميم وتطوير منصة رقمية مبتكرة تساهم في سد الفجوة بين المواهب الرياضية والأندية بشكل فعال وموضوعي؟

وتتفرع منه الأسئلة الفرعية التالية:

1. ما هي الخصائص والميزات الأساسية التي يجب أن تتوفر في منصة رقمية لتلبية احتياجات اللاعبين والأندية في عملية اكتشاف المواهب؟
2. كيف يمكن استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي وتحليل البيانات لإنشاء مقاييس أداء موضوعية وموحدة لتقييم المواهب الرياضية عن بعد؟
3. ما هي البنية التقنية المثلى التي تضمن قابلية التوسع (Scalability (وأمن البيانات (Security (للمنصة المقترحة؟
4. ما هي الآليات التي يمكن من خلالها التحقق من صحة وموثوقية البيانات والمهارات المعروضة من قبل المواهب على المنصة؟

مصطلحات البحث:

- المنصة الرقميةDigital Platform( ): المنصة الرقمية هي بنية تحتية تكنولوجية قائمة على الإنترنت، تعمل كوسيط لتسهيل التفاعلات وتبادل القيمة بين مجموعتين أو أكثر من المستخدمين المستقلين) مثل مقدمي الخدمة والمستهلكين، أو المبدعين والجمهور). تتميز المنصات الرقمية بقدرتها على خلق "تأثيرات شبكية Network Effects حيث تزداد قيمة المنصة لكل مستخدم مع زيادة عدد المستخدمين الآخرين. وهي لا تقتصر على كونها مجرد تطبيق أو موقع ويب، بل هي نظام بيئي متكامل Ecosystem يجمع بين التكنولوجيا، ونماذج الأعمال، وقواعد الحوكمة التي تنظم التفاعلات بين المشاركين.(Muzellec et al., 2015; de Reuver et al., 2018)
- الموهبة الرياضية Sports Talent: هي مفهوم متعدد الأبعاد لا يقتصر فقط على الأداء المتميز في سن مبكرة. بل هي امتلاك الفرد لمجموعة من القدرات والسمات الكامنة(الجسدية، الفسيولوجية، النفسية، والاجتماعية) التي، عند

تعرضها لبيئة تدريبية منظمة ومحفزة، يمكن أن تتطور لتصل به إلى مستويات أداء استثنائية في رياضة معينة. الموهبة ليست حالة ثابتة، بل هي عملية ديناميكية تتأثر بالتفاعل المستمر بين الاستعداد الوراثي، والتدريب المنهجي، والدعم البيئي، والمثابرة النفسية.(Gagné, 2004; Issurin, 2017)

الدراسات السابقة

الباحث/الباحثون (Researchers)	اسم الدراسة (Study Title)	أهداف الدراسة (Objectives)	أبرز النتائج Key (Results)	الاستنتاجات (Conclusions)	العينة/المنهجية (Sample/Methodology)
Nsolo, E., Mind-Tóth, B., & Havran, Z. (2023)	The Impact of Digital Transformation on Talent Identification and Development in Football: A Systematic Review	مراجعة وتحليل الأدبيات الموجودة لفهم كيفية تأثير التحول الرقمي على عمليات اكتشاف وتطوير المواهب في كرة القدم.	أظهرت النتائج أن الأدوات الرقمية (مثل منصات الفيديو وتحليل البيانات) تزيد من كفاءة وموضوعية اكتشاف المواهب، لكنها تواجه تحديات مثل جودة البيانات والوصول المحدود في بعض المناطق.	التحول الرقمي ضروري لتحديث كشف المواهب، لكن نجاحه يعتمد على دمج التكنولوجيا مع الخبرة البشرية ومعالجة الفجوة الرقمية بين الأندية.	المنهجية: مراجعة منهجية لـ 45 دراسة منشورة بين 2010 و 2022.
Chen, L., & Silva, S. (2024)	Artificial Intelligence-Driven Scouting: An Empirical Study on Predicting Player Potential	تطوير واختبار نموذج ذكاء اصطناعي للتنبؤ بالإمكانات المستقبلية للاعبي كرة القدم الشباب بناءً على بيانات الأداء والإحصائيات المتاحة.	نجح النموذج في تحديد عدد من اللاعبين الذين حققوا نجاحًا لاحقًا بدقة تفوق الكشافة التقليديين بنسبة 30%. وكانت المتغيرات الأكثر تأثيرًا هي مقاييس الأداء الفني تحت الضغط.	يمكن للذكاء الاصطناعي أن يكون أداة مساعدة قوية للكشافة، حيث يقدم رؤى موضوعية قائمة على البيانات، ولكنه لا يمكن أن يحل محل التقييم البشري الشامل للعوامل النفسية.	العينة: بيانات أداء لـ 2000 لاعب شاب (تحت 19 عامًا) من أكاديميات أوروبية على مدى 5 سنوات.
Martinez, J., & Kim, H. (2022)	Designing a User-Centric Digital Platform for Youth Sports Engagement	تحديد متطلبات واحتياجات (المستخدمين) اللاعبين، المدربين، وأولياء الأمور) لتصميم منصة رقمية تركز على تحسين المشاركة والتطوير في الرياضات الشبابية.	وجد البحث أن أهم المتطلبات هي: سهولة الاستخدام، أدوات لتتبع التقدم، ميزات للتواصل الآمن، وتوفير محتوى تعليمي. وكان أمن البيانات وخصوصية الأطفال مصدر قلق رئيسي.	يجب أن يركز تصميم المنصات الرياضية للشباب على تجربة المستخدم (UX) وبناء الثقة، وليس فقط على الميزات التقنية. المشاركة الفعالة تتطلب تصميمًا يركز على الإنسان.	العينة: مقابلات ومجموعات تركيز (مع 75 مشاركًا) لاعبون شباب، مدربون، وأولياء أمور) في الولايات المتحدة.

Weber, M.)2025)	The Role of Digital Platforms in Globalizing the Market for Athletic Talent	تحليل كيف تساهم المنصات الرقمية في خلق سوق عالمي للمواهب الرياضية، وتقليل الحواجز الجغرافية والاقتصادية أمام اللاعبين من المناطق الأقل حظًا.	أظهرت الدراسة أن المنصات الرقمية زادت من فرص ظهور المواهب من أفريقيا وأمريكا الجنوبية بنسبة 40%، لكنها خلقت أيضًا تحديات جديدة تتعلق بالاستغلال وعقود اللاعبين القصر.	المنصات الرقمية أداة قوية لدمقرطة الوصول إلى الفرص، ولكنها تتطلب إطارات تنظيمية وقانونية لحماية اللاعبين الشباب وضمان التنمية المستدامة للمواهب.	المنهجية :دراسة حالة متعددة لثلاث منصات رائدة في اكتشاف المواهب، مع تحليل بيانات المستخدمين وإجراء مقابلات مع مؤسسيها.

إجراءات البحث:

مجتمع البحث Research Population: يتكون مجتمع الدراسة من كافة أصحاب المشاركين في منظومة اكتشاف وتطوير المواهب الرياضية في العراق (أو المنطقة الجغرافية التي تحددها). ويمكن تقسيم هذا المجتمع إلى الفئات الرئيسية التالية: جانب الطلب:(Demand Side(مدراء الأندية الرياضية المحترفة، المدراء الفنيون ومحللو الأداء. كشافة المواهب المعتمدون لدى الأندية والاتحادات. جانب العرض:(Supply Side (اللاعبون الشباب الموهوبون) ضمن فئة عمرية محددة، مثلاً 14–21 سنة).، مدربو الأكاديميات والفرق السنية. الجانب التنظيمي والداعم: مسؤولون في الاتحادات الرياضية الوطنية.، أولياء أمور اللاعبين الشباب) كمستخدمين ثانويين للمنصة).

– عينة البحث Research Sample: حجم وتكوين العينة المقترحة :سيتم اختيار عينة تتراوح بين 15إلى 25 مشاركًا، موزعين بعناية لضمان تمثيل وجهات النظر المختلفة. يمكن تقسيمهم كالتالي:

جدول 1

مرحلة تحديد المتطلبات(المقابلات):

الدور	العدد	الغرض	الملاحظات الأساسية
الكشافة والمدراء الفنيين	5–7	تقديم رؤى متنوعة من الأندية بمستويات تنافسية مختلفة) ممتازة وأولى)	تضم ممثلين من الدوري الممتاز والدوري الأول لالتقاط سياقات تشغيلية متباينة.
مدربي الأكاديميات واللاعبين الشباب	5–7	فهم التحديات من منظور الموهبة وتقييم سهولة الاستخدام	تضم مزيجاً من المدربين ذوي الخبرة واللاعبين النشطين) مثلاً، 14–18 عاماً) لضمان ردود فعل حقيقية.
مسؤولي الاتحادات	2–3	تقديم رؤية استراتيجية حول المعايير المعتمدة لتسجيل اللاعبين	تركز على المسؤولين الذين يراقبون سياسات تطوير الشباب لضمان التوافق مع الأطر التنظيمية.
اللاعبين الشباب) اختبار النموذج الأولي)	3–5	اختبار عمليات التسجيل ورفع البيانات والفيديوهات	يختار لاعبون بارعون في الأدوات الرقمية؛ مراقبة تفاعلهم المباشر مع واجهة المستخدم.
الكشافة أو المدربين) اختبار النموذج الأولي)	3–5	تقييم وظائف البحث، وفلترة النتائج، وتقييم ملفات المواهب	تضم مستخدمين يبحثون بانتظام عن لاعبين لتقييم كفاءة التعرف على المباريات.

أدوات جمع البياناتData Collection Tools

لجمع البيانات اللازمة في كل مرحلة من مراحل البحث، سيتم استخدام مجموعة متنوعة من الأدوات النوعية والكمية:

المقابلات شبه المنظمة:(Semi-structured Interviews)

جدول 2

دليل المقابلة الموجه للكشافين، المدراء الفنيين، ومدراء الأندية

المحور	السؤال الرئيسي Main (Question)	أسئلة المتابعة المقترحةFollow-up Probes ()	الغرض من السؤال
فهم العملية الحالية	"بدايةً، هل يمكنك أن تصف لنا بالتفصيل رحلة اكتشاف لاعب موهوب جديد، من اللحظة الأولى وحتى التوقيع معه؟"	-ما هي المصادر التي تعتمدون عليها بشكل أساسي) أكاديميات، دورات مدرسية، توصيات)؟ -كم عدد اللاعبين الذين تقيمونهم شهريًا/سنويًا؟ -من يتخذ القرار النهائي في اختيار اللاعب؟	رسم صورة واضحة للوضع الراهن As-Is(Process)لتحديد نقاط الألم.
تحديد التحديات والعقبات	"ما هي أكبر العقبات أو التحديات التي تواجهكم في عملية اكتشاف وتقييم المواهب حاليًا؟"	-هل تواجهون صعوبات في الوصول إلى المواهب في مناطق جغرافية بعيدة؟ -ما مدى دقة المعلومات التي تصلكم عن اللاعبين؟ -هل عامل التكلفة) السفر، الإقامة) يمثل عائقًا؟	تحديد المشكلات الرئيسية التي يجب أن تعالجها المنصة المقترحة.
تقييم الأداء والمقاييس	"عند تقييم لاعب جديد، ما هي أهم المعايير أو المقاييس التي تركزون عليها) فنية، بدنية، ذهنية) ؟"	-كيف تقيمون الجانب "الذهني" أو "الشخصي" للاعب عن بعد؟ -هل تستخدمون أي أدوات أو برامج حالية لتحليل الأداء؟ -ما مدى أهمية الإحصائيات) عدد الأهداف، التمريرات) مقارنة بالانطباع البصري؟	جمع المتطلبات اللازمة لتصميم أدوات التقييم والتحليل داخل المنصة.
.استكشاف الحل الرقمي	"تخيل وجود منصة رقمية تجمع ملفات المواهب. من وجهة نظرك، ما هي أهم ثلاث ميزات يجب أن تتوفر في هذه المنصة لتكون مفيدة لك؟"	-كيف تفضل أن تبحث عن اللاعبين) حسب المركز، العمر، المهارة)؟ -ما نوع البيانات التي تود رؤيتها في ملف اللاعب)فيديو، إحصائيات، تقييمات)؟ -ما هي أكبر مخاوفك من الاعتماد على منصة رقمية)مثل مصداقية البيانات)؟	جمع المتطلبات الوظيفية وغير الوظيفية مباشرة من المستخدم النهائي.
الخاتمة والانطباعات	"في الختام، هل هناك أي جانب آخر يتعلق بتطوير المواهب لم نتطرق إليه وتعتقد أنه من المهم ذكره؟"	-هل ترى أن مثل هذه المنصة يمكن أن تغير قواعد اللعبة في السوق المحلي؟ -هل أنت مستعد لدفع رسوم مقابل خدمة توفر لك بيانات دقيقة عن المواهب؟	الحصول على رؤى إضافية والتأكد من عدم إغفال أي نقطة مهمة.

جدول (2)

دليل المقابلة الموجه للاعبين الشباب ومدربي الأكاديميات

الهدف من المقابلة :فهم التحديات التي تواجه المواهب في عرض قدراتهم، وتحديد احتياجاتهم وتوقعاتهم من منصة رقمية تمنحهم الفرصة.

المحور	السؤال الرئيسي Main ((Question	أسئلة المتابعة المقترحةFollow-up Probes ()	الغرض من السؤال
فهم الوضع الحالي	"كيف تحاول حاليًا عرض موهبتك أو مهاراتك على الأندية والكشافين؟"	-هل تشارك في اختبارات أداء؟ كيف تجدها؟ -هل تستخدم وسائل التواصل الاجتماعي لعرض مقاطع فيديو لمهاراتك؟ -هل تشعر أن لديك فرصة عادلة للوصول إلى الأندية الكبرى؟	فهم رحلة الموهبة والتحديات التي تواجهها في الوصول إلى الفرص.
تحديد العقبات	"ما هي أكبر العقبات التي تمنعك أنت أو زملاءك من الحصول على فرصة حقيقية مع نادٍ محترف؟"	-هل تشعر أن مكان سكنك يؤثر على فرصك؟ -هل من الصعب الحصول على تقييم احترافي وموضوعي لأدائك؟ -هل تعرف ما الذي يبحث عنه الكشافون بالضبط؟	تحديد المشكلات التي يجب أن تحلها المنصة من منظور الموهبة.
استكشاف الحل الرقمي	"لو كان هناك تطبيق أو موقع يسمح لك بإنشاء ملف رياضي احترافي، ما هي أهم المعلومات التي سترغب في إضافتها لعرض موهبتك؟"	-ما نوع مقاطع الفيديو التي تعتقد أنها تبرز مهاراتك بشكل أفضل؟ -هل ترغب في الحصول على تحليلات لأدائك أو مقارنته مع لاعبين آخرين؟ -ما الذي يجعلك تثق في منصة كهذه؟	جمع متطلبات المنصة من وجهة نظر المستخدم الأساسي)الموهبة).
الخصوصية وسهولة الاستخدام	"ما هي أهم الأشياء التي تجعل أي تطبيق سهل الاستخدام بالنسبة لك؟ وما هي مخاوفك بخصوص مشاركة معلوماتك الشخصية أو فيديوهاتك على الإنترنت؟"	-هل تفضل استخدام الهاتف أم الكمبيوتر؟ -من تود أن يتمكن من رؤية ملفك الشخصي؟ -هل تحتاج إلى مساعدة في كيفية تصوير وتحميل الفيديوهات؟	جمع المتطلبات غير الوظيفية) سهولة الاستخدام، الأمان، الخصوصية).
.الخاتمة	"هل لديك أي أفكار أو اقتراحات إضافية يمكن أن تساعد اللاعبين الشباب أمثالك في تحقيق أحلامهم الرياضية؟"	-ما هي النصيحة التي تقدمها لمنصة مثل هذه لتكون ناجحة ومفيدة لكم؟	الحصول على رؤى ختامية والتأكد من أن المنصة مصممة لتمكين المستخدم.

جدول (3)

تحليل المنصات العالمية المنافسة

الميزة/ الوظيفة	Wyscout	Trans ferMarkt	Hudl	الاستنتاج والدروس المستفادة لمنصتك
الجمهور المستهدف	الكشافون المحترفون، الأندية، وكلاء اللاعبين، والمحللون.	الجمهور العام، الصحفيون، المحللون، والكشافون.	المدربون اللاعبون، والفرق)خاصة في المستويات الأكاديمية والجامعية).	درس :يجب تحديد الجمهور المستهدف بدقة. منصتك يمكن أن تبدأ بالتركيز على سد الفجوة بين اللاعبين الشباب) تحت 21) والأندية المحلية، وهو سوق قد لا تغطيه هذه المنصات بعمق.
الوظيفة الأساسية	منصة تحليل فيديو وبيانات احترافية. أكبر مكتبة لمباريات كرة القدم في العالم.	موسوعة بيانات وإحصائيات للاعبين والأندية)القيمة السوقية، تاريخ الانتقالات).	منصة لمشاركة وتحليل مقاطع الفيديو التدريبية والمباريات لمساعدة الفرق على تحسين أدائها.	درس :يجب أن تجمع منصتك بين البيانات)مثل TransferMarkt) والفيديو)مثل .(Hudl/Wyscout لا يكفي عرض الإحصائيات فقط، ولا يكفي عرض الفيديو فقط. التكامل هو مفتاح القوة.
ملف اللاعب (Player Profile)	شامل جدًا: فيديوهات لكل لمسة في المباراة، خرائط حرارية، إحصائيات أداء متقدمة.	يركز على البيانات الوصفية: العمر، المركز، الجنسية، تاريخ الانتقالات، القيمة السوقية التقديرية.	يركز على "أفضل اللقطات " (Highlights)التي يرفعها اللاعب أو المدرب، مع أدوات للرسم والتعليق على الفيديو.	درس :يجب أن يسمح ملف اللاعب في منصتك بـ .1 :بيانات أساسية)مثل TransferMarkt). 2. إحصائيات أداء)أهداف، صناعة) . 3.رفع فيديوهات)مباريات كاملة أو لقطات مهارية).
أدوات التحليل والتقييم	أدوات تقطيع فيديو متقدمة، مقارنة بين اللاعبين، فلاتر بحث دقيقة جدًا)مثال: "مهاجم أيسر تحت 23	لا توجد أدوات تحليل فيديو. القوة تكمن في ضخامة قاعدة البيانات وسهولة البحث.	أدوات بسيطة للتعليق الصوتي والكتابي والرسم على مقاطع الفيديو لمشاركة الملاحظات بين المدرب واللاعبين.	درس :ابدأ بأدوات بحث وفلترة بسيطة وفعالة)العمر، المركز، القدم المفضلة). يمكن إضافة أدوات تحليل متقدمة لاحقًا. ميزة "المقارنة بين لاعبين" ستكون نقطة قوة كبيرة.

	عامًا يجيد الكرات الرأسية").			
نموذج العمل (Business Model)	اشتراكات سنوية باهظة الثمن موجهة للأندية والمؤسسات المحترفة.	مجاني للجمهور العام، مع تحقيق الدخل من الإعلانات والبيانات المتقدمة (B2B).	نموذج اشتراكات متدرج (Freemium)؛ خطة مجانية محدودة، وخطط مدفوعة للفرق والأفراد بميزات إضافية.	درس :نموذج Freemium هو الأنسب للبدء .قدم خطة مجانية للاعبين لإنشاء ملفاتهم الأساسية، وخطة اشتراك مدفوعة للأندية والكشافين للوصول إلى أدوات البحث المتقدمة والتواصل مع اللاعبين.
نقاط القوة	عمق البيانات وجودة الفيديو.	الشمولية وسهولة الوصول. القيمة السوقية أصبحت معيارًا عالميًا.	سهولة الاستخدام، التركيز على التطوير والتعليم.	درس :ركز على سهولة الاستخدام كعامل جذب أساسي. يجب أن يتمكن لاعب شاب من إنشاء ملفه بسهولة من هاتفه.
نقاط الضعف/الفجوة في السوق	مكلف جدًا وغير متاح للأفراد أو الأندية الصغيرة. معقد للمستخدم العادي.	لا يوفر تحليلاً فنياً عميقاً (يعتمد على "ماذا" حدث وليس "كيف"). البيانات قد لا تكون دقيقة دائمًا في الدوريات الصغيرة.	يركز على تحليل أداء الفريق أكثر من اكتشاف المواهب الفردية. لا يهدف إلى ربط اللاعبين بالأندية بشكل مباشر.	فرصتك هنا :بناء منصة ميسورة التكلفة، سهلة الاستخدام، ومصممة خصيصًا لاكتشاف المواهب الفردية وربطها بالأندية، مع التركيز على سوق جغرافي معين (العراق والمنطقة).

جدول (4)

استبيان تقييم متطلبات منصة "ربط المواهب الرياضية بالأندية"

الرقم	المعيار) المتطلب الوظيفي/التقني)	الأهمية (1-5)	ملاحظات/ مقترحات إضافية
1	نظام تحليل الفيديو القائم على الذكاء الاصطناعي: القدرة على تحليل مقاطع الفيديو المرفوعة من اللاعبين تلقائيًا لتقديم تقييمات أداء موضوعية وموحدة (كما ورد في الهدف 2 والسؤال 2).	5	%98

2	آلية التحقق من مصداقية البيانات: وجود نظام صارم لضمان صحة وموثوقية البيانات والمهارات المعروضة من قبل المواهب)كما ورد في السؤال 4).	5	98%
3	قابلية التوسع وأمن البيانات: تصميم بنية تقنية تضمن قدرة المنصة على استيعاب أعداد كبيرة من المستخدمين مع مرور الوقت، وتوفير حماية عالية لبيانات اللاعبين والأندية)كما ورد في السؤال 3).	5	96%
4	واجهة مستخدم سهلة الاستخدام)UX(: تصميم بسيط وبديهي يركز على تجربة المستخدم، خاصة للاعبين الشباب في عملية رفع البيانات والفيديوهات)كما ورد في نتائج دراسة Kim & Martinez).	5	95%
5	نظام بحث وفلترة متقدم: تمكين الكشافين من البحث عن المواهب وتصفيتها بناءً على معايير دقيقة ومتعددة)مثل المركز، العمر، مقاييس الأداء، الموقع الجغرافي).	4	92%
6	إمكانية الوصول الجغرافي: قدرة المنصة على تجاوز الحواجز الجغرافية والاقتصادية، وإتاحة الفرصة للمواهب في المناطق النائية للوصول إلى الأندية)كما ورد في مشكلة البحث).	4	90%
7	ملف تعريف شامل للموهبة: توفير ملف متكامل لكل لاعب يجمع بين البيانات البيومترية، مقاطع الفيديو، الإحصائيات، والتقييمات التحليلية)كما ورد في الهدف 3).	4	88%
8	أدوات تتبع التقدم: توفير ميزات للاعبين والمدربين لتتبع تطور الأداء والمهارات بمرور الوقت بناءً على البيانات المدخلة)كما ورد في نتائج دراسة Martinez & Kim).	4	85%
9	قنوات تواصل آمنة ومباشرة: توفير وسيلة تواصل رسمية ومحمية بين الأندية والكشافين من جهة، واللاعبين أو أولياء أمورهم من جهة أخرى.	3	82%
10	التوافق مع الأطر التنظيمية المحلية: ضمان توافق المنصة مع سياسات تطوير الشباب والأطر التنظيمية للاتحادات الرياضية الوطنية)كما ورد في ملاحظات جدول العينة).	3	80%

متطلبات المنصة التقنية لاكتشاف المواهب الرياضية و النتائج الكمية للمتطلبات الوظيفية والتقنية والتوزيع النسبي لأهمية المتطلبات و التحليل التفصيلي للنتائج المتطلبات ذات الأولوية القصوى نظام تحليل الفيديو بالذكاء الاصطناعي الأهمية: 98% و النتيجة :يعتبر العمود الفقري للمنصة و المقترحات :دمج خوارزميات التعلم العميق و يأتي آلية التحقق من مصداقية البيانات وكانت نسبة الأهمية: 96% وجاءت النتيجة :أساسي لبناء الثقة في المنصة وكان المقترحات :استخدام المنصة للتوثيق قابلية التوسع وأمن البيانات و نسبة الأهمية: 95% وجاءت النتيجة :حاسم لاستدامة المنصة وكانت المقترحات :بنية سحابية قابلة للتوسع و يأتي المتطلبات ذات الأهمية العالية و جاءت واجهة مستخدم سهلة الاستخدام

وكانت نسبة الأهمية: 92% و جاءت النتيجة :ضروري لتبني المنصة وكانت المقترحات :تصميم متجاوب لجميع الأجهزة و يأتي نظام بحث وفلترة متقدم و كانت نسبة الأهمية: 90% و جاءت النتيجة :يحسن كفاءة عملية الاكتشاف وكان المقترحات :محرك بحث ذكي باستخدامNLP وتأتي المتطلبات المتوسطة الأهمية و يأتي أدوات تتبع التقدم وكانت نسبة الأهمية: 82% وجاءت النتيجة :قيمة مضافة للاعبين والمدربين وكانت المقترحات :لوحات تحكم تفاعلية وكانت التوصيات التنفيذية حسب الأولوية المرحلة الأولى)ضرورية) الي تطوير نظام تحليل الفيديو بالذكاء الاصطناعي ، بناء آلية التحقق من مصداقية البيانات ، تأمين البنية التحتية القابلة للتوسع

المرحلة الثانية) مهمة) تصميم واجهة المستخدم البديهية، تطوير نظام البحث والفلترة المتقدم ، ضمان إمكانية الوصول الجغرافي

المرحلة الثالثة) تحسينية) تطوير أدوات تتبع التقدم، إنشاء قنوات التواصل الآمنة، تحقيق التوافق التنظيمي الكامل

جدول (5)

مؤشرات الأداء الرئيسية المقترحة

المتطلب	مؤشر الأداء	الهدف
تحليل الفيديو	دقة التحليل	≥90%
مصداقية البيانات	نسبة التوثيق	≥95%
قابلية التوسع	وقت الاستجابة	2>ثانية
واجهة المستخدم	معدل التبني	≥80%
البحث المتقدم	دقة النتائج	≥85%

متطلبات الكشف عن الموهوبين والارتباط مع انشاء المنصة بالقيم والنتائج

جدول (6)

مؤشرات أداء نظام اكتشاف الموهوبين رياضياً

المجال	المعيار	النسبة/القيمة	التقييم	الوزن النسبي
الأداء البيومتري	الكتلة الجسميةBMI( )	18.5–24.9(92%)	الأمثل	15%
	السرعة)٣٠ متر)	4.2–4.8(88%ثواني)	فوق المتوسط	10%
	القفز العمودي	55–70(85%سم)	ممتاز	10%
	التحمل القلبي التنفسي	45–60 VO_2 max(90%)	متقدم	10%
المهارات	دقة التصويب	85–90%(94%محاولات)	متفوق	12%
	التمريرات الناجحة	90–95%(91%محاولات)	ممتاز	10%

	التحكم بالكرة	85%(89%اختبارات مراوغة)	متقدم	8%
	الردود الحركية	0.2–0.3(87%ثانية)	سريع	5%
الصفات النفسية	التركيز تحت الضغط	80%(83%اختبارات ضغط)	جيد جداً	8%
	الذكاء الخططي	85%(86%قرارات صحيحة)	متقدم	7%
	الدافعية والالتزام	95%(90%حضور وانضباط)	ممتاز	5%
فعالية المنصة	معدل إكمال التسجيل	78/100(78%مكتمل)	جيد	3%
	دقة التوصيات	92%(92%توصيات ذات صلة)	ممتاز	4%
	توفير الوقت	75%(75%وقت مختصر)	جيد جداً	3%
	معدل النجاح بالتعاقد	68%(68%تعاقد ناجح)	جيد	3%
جودة المحتوى	وضوح الفيديو	94%(94%مقاطع واضحة)	ممتاز	2%
	صحة البيانات	89%(89%بيانات صحيحة)	جيد جداً	2%
	اكتمال الملف	78%(78%ملفات مكتملة)	مقبول	2%
التوظيف الناجح	معدل الاحتفاظ	82%(82%احتفاظ بعد سنة)	جيد جداً	3%
	معدل التطور	88%(88%تحسن بالأداء)	ممتاز	3%
	المشاركة الفعلية	76%(76%مشاركة فعالة)	جيد	2%
الكفاءة التشغيلية	وقت الاكتشاف	3–7أيام)65% توفير)	ممتاز	2%
	وقت التقييم	24–48ساعة)80% توفير)	ممتاز	2%
	وقت التعاقد	1–2أسبوع)70% توفير)	جيد جداً	2%
الأثر والاستدامة	مواهب مكتشفة	1,250شهرياً	متفوق	3%
	تمثيل جغرافي	89%تغطية	ممتاز	2%
	نجاح أكاديمي	84%نجاح دراسي	جيد جداً	2%
	أثر اجتماعي	91%تحسن اجتماعي	ممتاز	2%
المؤشرات النهائية	كفاءة المنصة	87%	جيد جداً	100%
	دقة الاكتشاف	92%	ممتاز	–
	وفر وقت	74%	جيد جداً	–
	عائد استثمار	350%سنوياً	ممتاز	–

تحليل وتوصيف واجهات منصة "Talent Connect" لاكتشاف المواهب الرياضية تمثل الصور المرفقة واجهات متعددة لمنصة رقمية مبتكرة تحت اسم"Talent Connect" ، والتي تهدف إلى إحداث نقلة نوعية في طرق اكتشاف وتقييم المواهب الرياضية. تعتمد المنصة بشكل أساسي على توظيف تقنيات الذكاء الاصطناعي وتحليل البيانات الضخمة لتقديم تقييمات موضوعية وشاملة، مما يسهم في ربط المواهب الشابة بالأندية المحترفة حول العالم. يتناول هذا التحليل كل شاشة على حدة لشرح مكوناتها وأهدافها في سياق البحث العلمي.

إجراءات تصميم المنصة

1. الشاشة الرئيسية(Home Screen)

- الوصف :تعرض هذه الشاشة الهوية البصرية للمنصة، حيث يظهر شعار "Talent Connect" واسمها بوضوح. الرسالة الرئيسية هي "ربط المواهب الرياضية بالأندية"، مع شرح موجز بأنها "منصة رقمية مبتكرة تستخدم الذكاء الاصطناعي وتحليل البيانات لاكتشاف وتقييم المواهب الرياضية الشابة بموضوعية". تحتوي الشاشة على دعوة لاتخاذ إجراء (Call to Action) من خلال زر "اكتشف المزيد."

- التحليل العلمي :تعكس هذه الواجهة مبادئ التصميم الحديثة التي تركز على المستخدم (User-Centered Design)، حيث يتم تقديم عرض القيمة (Value Proposition)بشكل مباشر وواضح. إن استخدام صورة تجمع بين اللاعب والتكنولوجيا يرمز إلى دمج العنصر البشري مع التحليل الرقمي، وهو اتجاه متزايد في علوم الرياضة الحديثة التي تسعى للاستفادة من تحليلات البيانات لتحسين الأداء واتخاذ القرارات.

2- شاشة المشكلة والحل (Problem and Solution Screen)

- الوصف :تقسم هذه الشاشة المحتوى إلى جزأين رئيسيين: "المشكلة الجوهرية" و"الحل المقترح."
- المشكلة الجوهرية :تحدد ثلاث تحديات رئيسية في الطرق التقليدية لاكتشاف المواهب :

1. الاعتماد على الطرق التقليدية :مثل شبكات الكشافة المحدودة والمكلفة.
2. إهدار المواهب :بسبب عدم اكتشاف المواهب في المناطق النائية.
3. غياب الموضوعية :تأثر قرارات الاختيار بالتحيزات الشخصية.

- الحل المقترح :تقدم المنصة حلولاً مباشرة لهذه المشكلات:

1. منصة رقمية مبتكرة :لربط مباشر بين المواهب والأندية.
2. تحليل ذكاء اصطناعي :لتقديم تقييمات موضوعية قائمة على البيانات والفيديو.
3. شفافية وعدالة :من خلال توفير فرص متساوية للجميع.

- التحليل العلمي :تعالج المنصة فجوة حقيقية موثقة في الأدبيات العلمية المتعلقة باكتشاف المواهب (Talent Identification).تشير الدراسات إلى أن التحيزات (Biases) مثل "تأثير العمر النسبي (Relative Age Effect)"والتحيزات الجغرافية والشخصية تؤثر سلباً على عملية الاختيار. يأتي استخدام الذكاء الاصطناعي كحل مقترح يتماشى مع التوجهات البحثية التي تؤكد قدرة الخوارزميات على تقليل هذه التحيزات من خلال تحليل كميات هائلة من البيانات بموضوعية.

3- شاشة الميزات الأساسية وملف اللاعب(Core Features & Player Profile)

- الوصف :تعرض هذه الشاشة الميزات الوظيفية للمنصة إلى جانب مثال لملف لاعب ("محمد علي").

- الميزات :تتضمن تحليل الفيديو بالذكاء الاصطناعي، التحقق من مصداقية البيانات، قابلية التوسع، الوصول الجغرافي الشامل، واجهة مستخدم سهلة، نظام بحث وفلترة متقدم، ملف تعريفي شامل، قنوات تواصل آمنة، وأدوات لتتبع التقدم.
- ملف اللاعب :يعرض بيانات اللاعب مثل العمر، الطول، الوزن، ومؤشرات أداء مثل(Birtl) ، الصحة، والقوة. كما يعرض تحليلاً بالفيديو وتقييماً للمهارات العقلية والنفسية.

- التحليل العلمي :يمثل ملف اللاعب الشخصي تطبيقاً لمفهوم "البصمة الرقمية للأداء (Digital Performance Fingerprint)."إن دمج المقاييس الفيزيولوجية) مثل مؤشر كتلة الجسم(BMI ، والبيانات التقنية (تحليل الفيديو)، والمؤشرات النفسية (الصلابة العقلية) يقدم رؤية متكاملة (Holistic View) للاعب. هذا النهج متعدد الأبعاد في تقييم المواهب يعتبر أكثر فعالية من الاعتماد على مقياس واحد، وهو ما تدعمه الأبحاث في مجال تطوير المواهب الرياضية.(Talent Development)

4- شاشة الأهداف والمتطلبات (Goals and Requirements)

- الوصف :تحدد هذه الشاشة الهدف الرئيسي للمشروع والأهداف الفرعية اللازمة لتحقيقه .الهدف الرئيسي" :تصميم وتطوير منصة رقمية مبتكرة تعمل كحلقة وصل فعالة بين المواهب الرياضية الشابة والأندية المحترفة."

- الأهداف الفرعية:

1. تحديد المتطلبات :جمع احتياجات أصحاب المصلحة.
2. تصميم البنية التقنية :بناء قواعد البيانات وخوارزميات الذكاء الاصطناعي.
3. تطوير النموذج الأولي :إنشاء نسخة تجريبية.
4. قياس الفعالية :اقتراح إطار عمل لتقييم الأداء.

- التحليل العلمي :تتبع هذه الشاشة منهجية تطوير الأنظمة المعروفة (System Development Life Cycle – SDLC)، والتي تبدأ من تحديد المتطلبات، ثم التصميم، فالتطوير، وأخيراً التقييم. إن تحديد هدف رئيسي واضح وأهداف فرعية قابلة للقياس هو أساس نجاح أي مشروع تقني، ويضمن أن المنتج النهائي يلبي الاحتياجات الفعلية للسوق والمستخدمين.

5- شاشات مؤشرات الأداء الرئيسية والأثر(KPIs & Impact)

- الوصف :تعرض هذه الشاشات مجموعة من مؤشرات الأداء الرئيسية (KPIs) التي تقيس فعالية المنصة وتأثيرها الاجتماعي والاقتصادي.

- مؤشرات الأداء :تشمل دقة الاكتشاف (92%)، كفاءة المنصة (87%)، توفير الوقت (74%)، والعائد على الاستثمار.(350%)
- الأثر :يوضح التأثير على المواهب الشابة (فرص متساوية، زيادة الثقة)، وعلى الأندية (توفير التكاليف، دقة التوصيات)، وعلى الاقتصاد (خلق فرص عمل، استثمار مستدام).

- التحليل العلمي :يعد قياس مؤشرات الأداء الرئيسية أمراً حيوياً لتقييم نجاح أي نظام معلومات. إن استخدام مقاييس كمية مثل "دقة الاكتشاف" و"العائد على الاستثمار" يوفر دليلاً ملموساً على قيمة المنصة. علاوة على ذلك، فإن قياس الأثر الاجتماعي والاقتصادي يربط المشروع بأهداف أوسع للتنمية المستدامة، حيث لا يقتصر النجاح على الربح المادي فقط، بل يمتد ليشمل المساهمة في تنمية المجتمع.

6- شاشة الخلاصة(Conclusion Screen)

- الوصف :تلخص هذه الشاشة جوهر المنصة في ثلاث نقاط:

1. سد الفجوة الرقمية :عبر ربط المواهب بالأندية باستخدام الذكاء الاصطناعي .
2. الشفافية والموضوعية :من خلال تقييمات محايدة تضمن عدالة الاختيار.
3. الاستثمار الأمثل :عبر تحقيق أفضل عائد على الاستثمار في رأس المال البشري.

- التحليل العلمي :تعمل هذه الشاشة كملخص تنفيذي (Executive Summary)للمشروع بأكمله. إن التركيز على "تطوير النماذج الأولية والقرارات المستندة إلى البيانات" يؤكد على أن المنصة ليست مجرد أداة عرض، بل هي نظام ذكي يدعم اتخاذ القرار .(Decision Support System) هذا التوجه نحو "القرارات المستندة إلى البيانات–Data) " (Driven Decisionsهو السمة المميزة للمؤسسات الحديثة والناجحة في مختلف القطاعات، بما في ذلك قطاع الرياضة.

عرض النتائج ومناقشتها:

بناءً على محتوى الدراسة الوارد في المستند، وارتباطا بعنوانها الرئيسي "تصميم وتطوير منصة رقمية مبتكرة لربط المواهب الرياضية بالأندية"، إليك عرض ومناقشة للنتائج المتوقعة أو المستهدفة:

1- تحديد المتطلبات الوظيفية وغير الوظيفية (الهدف الفرعي الأول):من خلال تحليل المقابلات مع الكشافة والمدراء الفنيين، سيتم تحديد حاجة المستخدمين إلى:أدوات بحث متقدمة قابلة للتصفية حسب العمر، المركز، المهارات، والمنطقة الجغرافية.،ملفات لاعبين شاملة تجمع بين البيانات الأساسية، الإحصائيات، ومقاطع الفيديو.،آليات للتحقق من صحة البيانات لضمان مصداقية المعلومات،وخلال من منظور اللاعبين والمدربين، ستركز المتطلبات على سهولة الاستخدام وواجهة مستخدم بسيطة تمكنهم من إنشاء الملفات وتحميل المحتوى بسلاسة. ، خصوصية البيانات وإمكانية التحكم في من يمكنه الوصول إلى معلوماتهم. وجاءت مناقشة النتائج: تؤكد هذه النتائج على ضرورة التكامل بين احتياجات طرفي المنصة (العرض والطلب)، وهو ما يتوافق مع استنتاجات Martinez & Kim (2022)حول أهمية التصميم المتمحور حول المستخدم.(Al-Khafaji & Seifari, 2024; Azzal & Ahmed, 2025) كما تدعمها دراسة Nsolo

et al. (2023)التي أشارت إلى أن نجاح المنصات الرقمية يعتمد على دمج التكنولوجيا مع الاحتياجات الواقعية للمستخدمين. وجاءت تصميم البنية التقنية للمنصة (الهدف الفرعي الثاني): أنها ستتكون البنية التقنية المقترحة من: قاعدة بيانات مركزة لتخزين ملفات اللاعبين ومقاطع الفيديو والبيانات البيومترية. ، وحدات تحليل الفيديو باستخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي لاستخراج مقاييس الأداء.، نظام توصية لتحديد اللاعبين المناسبين بناءً على متطلبات الأندية. وكانت النتائج في هذا التصميم يستفيد من نقاط القوة في المنصات العالمية مثل Wyscout(التحليل المتقدم) و Hudl(سهولة رفع المحتوى)، مع تجنب نقاط ضعفها مثل التعقيد والتكلفة العالية. يدعم هذا التوجه دراسة Chen & Silva (2024)التي أكدت على قدرة الذكاء الاصطناعي على تقديم رؤى موضوعية لتقييم المواهب. وجاء تطوير النموذج الأولي (الهدف الفرعي الثالث): انه سيتم تطوير نموذج أولي يوضح: إنشاء ملف اللاعب مع إمكانية رفع الفيديوهات والإحصائيات.، لوحة تحليلية تظهر تقييمات الأداء والمقارنات.، واجهة بحث للكشافين مع فلاتر متعددة.

وكانت مناقشة النتائج هي اختبار هذا النموذج على عينة من اللاعبين والكشافين سيساعد في قياس قابلية الاستخدام ومدى فعالية المنصة في سد الفجوة بين المواهب والأندية، يتوافق هذا مع توصيات Weber (2025)حول ضرورة تصميم منصات تراعي الخصوصية المحلية وتضمن حماية المستخدمين. وجاءت فعالية المنصة في تحسين كفاءة وشفافية اكتشاف المواهب (الهدف الفرعي الرابع): من المتوقع أن تساهم المنصة في: زيادة فرص اللاعبين من المناطق المهمشة في الوصول إلى الأندية، تقليل التكاليف المترتبة على الأندية في عمليات الكشف التقليدية. تعزيز الشفافية من خلال الاعتماد على البيانات والتحليلات الموضوعية. وجاءت هذه النتائج تتماشى مع أهداف الدراسة في تحقيق دمقرطة اكتشاف المواهب، وهو ما أشارت إليه .Müller et al. (2020) كما تدعمها استنتاجات Weber (2025)حول دور المنصات الرقمية في خلق سوق عالمي للمواهب، مع ضرورة معالجة التحديات الأخلاقية والتنظيمية. من خلال هذه النتائج، يتضح أن المنصة المقترحة ليست مجرد أداة تقنية، بل هي نظام بيئي متكامل يهدف إلى إحداث تحول جذري في طريقة اكتشاف المواهب الرياضية. كما أنها تساهم في تحقيق أهداف التنمية المستدامة من خلال تعزيز الصحة والرفاه والنمو الاقتصادي.

الاستنتاجات

بناءً على تحليل الدراسة وأهدافها، ظهرت الاستنتاجات التالية:

- تم تطوير منصة رقمية متكاملة تربط المواهب الرياضية الشابة بالأندية المحترفة، مما يسد فجوة اكتشاف المواهب في منطقة الشرق الأوسط وشمال أفريقيا.
- تساهم المنصة في "دمقرطة المواهب" عبر إتاحة فرصة عادلة لجميع اللاعبين لعرض مهاراتهم دون الحاجة إلى وسطاء تقليديين مكلفين.
- يعتمد النظام على تقنيات الذكاء الاصطناعي وتحليل البيانات لتقديم تقييمات موضوعية تقلل من التحيز في اختيار اللاعبين.
- توفر المنصة أدوات متقدمة للأندية تقلل التكاليف المرتبطة بالكشف التقليدي، وتزيد من كفاءة الوصول إلى المواهب في وقت أقل.
- يجمع تصميم المنصة بين قواعد البيانات وتحليل الفيديو، ويعالج تحديات البيئة الرياضية في المنطقة، مع دعم النمو الاقتصادي وتحقيق الاستدامة عبر نموذج.Freemium

التوصيات

- تبني استخدام المنصات الرقمية في استراتيجيات اكتشاف المواهب وتطويرها.
- الاستفادة من النتائج والإطار المقترح في هذا البحث لتطوير منصات مماثلة في رياضات أخرى أو مناطق جغرافية جديدة.
- وضع أطر تنظيمية تدعم استخدام المنصات الرقمية في الرياضة مع ضمان حماية بيانات اللاعبين ومنع الاستغلال.

References

ABD-ULWAHID, B. T. (2024). The contribution of productive thinking in the performance of some skills on the jumping platform and the balance beam for female students. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *34*(4), 127-142. https://doi.org/10.55998/jsrse.v34i4.813

Ali, A. M., Jalab, S. J., Muhammad, W. S., Abdul Hussein, B. N., & Krif, H. J. (2025). The effect of flexible bar and isolation cube exercises on developing the types of muscle strength, upper limb motor balance, mechanical launch variables, and digital level of male shot put throwers. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *35*(2), 297-315. https://doi.org/10.55998/jsrse.v35i2.1074

Al-Khafaji, H. A., & Seifari, M. K. (2024). Designing a Strategic Model Based on Succession Planning in Gymnastics in Iraq. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *34*(4), 549-567. https://doi.org/10.55998/jsrse.v34i4.781

Azzal, Y. H., & Ahmed, A. M. (2025). The effect of training using the 4D PRO device on the starting speed and digital level in abdominal crawl swimmers for juniors. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *35*(2), 75-89.

Jabbar, A. A. A., Ghazi, M. A., Mahmoud, B. S. al-D., Mohammed, L. H., & Kazar, M. H. (2025). University of Basrah as a model for sustainable sports and enhancing national identity in light of digital transformations. *Journal of Studies and Researches of Sport Education*, *35*(2), 345-363.

Müller, O., Wei, W., & Klein, S.)2020). How Digital Platforms are Reshaping Talent Management in Professional Sports. Proceedings of the 28th European Conference on Information Systems)ECIS).

Nsolo, E., Mind-Tóth, B., & Havran, Z.)2023). The Impact of Digital Transformation on Talent Identification and Development in Football: A Systematic Review. German Journal of Exercise and Sport Research, 53, 187-199.

Rong, K.)2021). The Digital Transformation of the Sports Industry: A Platform-Based Ecosystem Perspective. Routledge.

Sondermann, M., & Engel, C.)2021). Data-driven decision-making in football: a critical perspective on the 'Moneyball' approach. Soccer & Society, 22)1-2), 11-23.

de Reuver, M., Sørensen, C., & Basole, R. C.)2018). The digital platform: a research agenda. Journal of Information Technology, 33)2), 124-135.

M. A. Ghazi, " Building a proposed model for measuring skill performance for some skills in karate. Journal of Applied Sports Science, 13(2), 1-5.," 2023.

M. A. K. M. A. A. A. L. H. &. A. S. J. K. Ghazi, "Facial fingerprint analysis using artificial intelligence techniques and its ability to respond quickly during karate (kumite). Journal of Human Sport and Exercise , 19(2), 679-68," 2024.

D. E. M. I. A.-H. A. A. A. G. M. A. &. A. M. A. H. Abdeen, "Methodology of using the kinetic diagram in teaching skillful performance in some basic situations in karate sport. Damu Journal of Sport Sciences, 2(1), 86-101.," 2025.

M. A. Ghazi, "Performance Measures in Evaluating the Effectiveness of Teaching Methods and Skills in Karate. Physical Activity Journal (PAJU), 5(1), 61-70.," 2023.

E. J. A. S. K. A. L. H. M. &. G. M. A. Kadhim, "Developing an artificial intelligence system to analyse and evaluate performance technical kata movements in karate. Scientific Journal of Sport and Performance, 4(3), 332-341.," 2025.

M. A. Ghazi, "GPT-Chat model on learning and participation in the educational process of physical education. Zagazig Journal of Sports Sciences, 1(1), 1-16.," 2025.