جامعة العربي بن مهيدي – أم البواقي-
كلية العلوم الاقتصادية والعلوم التجارية وعلوم التسيير
قسم علوم التسيير

السنة الجامعية: 2024 - 2025
المستوى: ثانية ماستر
التخصص: إدارة الأعمال
المدة :ساعة ونصف

يوم : 2025/01/18

امتحان الدورة العادية في إدارة المشاريع الإلكترونية

الاسم واللقب:

السؤال الأول: (06 نقاط)

كيف يؤثر العمل عن بعد على إدارة الفرق في المشاريع الإلكترونية؟ حلل المزايا والعيوب مع اقتراح حلول لتحسين التواصل والإنتاجية.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

السؤال الثاني: (07 نقاط)

ناقش أهمية تصميم تجربة المستخدم (UX) في نجاح المشاريع الإلكترونية، مع تحليل أمثلة لمشاريع إلكترونية ناجحة بفضل تجربة المستخدم الممتازة.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....

.....
.....

السؤال الثالث: (07نقاط)

ناقش التحديات التي تواجه الأمن السيبراني في المشاريع الإلكترونية، مع تحليل تأثير اختراق البيانات على استمرارية المشروع وسمعته.

بالتوفيق للجميع

الإجابة النموذجية امتحان الدورة العادية في إدارة المشاريع الإلكترونية

السؤال الأول: (06 نقاط)

كيف يؤثر العمل عن بعد على إدارة الفرق في المشاريع الإلكترونية؟ حلل المزايا والعيوب مع اقتراح حلول لتحسين التواصل والإنتاجية.

العمل عن بعد غير جذريًا طريقة إدارة الفرق، حيث يمكن للشركات الاستفادة من المواهب العالمية، كما فعلت شركة "جيت هاب" التي تدير فرقها بالكامل عن بُعد باستخدام أدوات مثل "جيت هاب أكشنز" و"سلاك". من المزايا تحسين التوازن بين العمل والحياة الشخصية وخفض تكاليف المكاتب. مع ذلك، التحديات تشمل ضعف التفاعل الشخصي، مثلما حدث مع بعض فرق "زوم" التي واجهت صعوبات في بناء الروح الجماعية. لتحسين الإنتاجية، يمكن تطبيق أدوات مثل "تريلو" لإدارة المشاريع، بالإضافة إلى اجتماعات افتراضية منتظمة لتعزيز التعاون. كما أن وضع أهداف واضحة وآليات متابعة فعالة يقلل من سوء الفهم. مثال آخر هو شركة "أوتوماتيك"، التي نجحت في بناء ثقافة فريق قوي رغم كونها شركة تعمل عن بُعد بالكامل. تحسين مهارات القيادة عن بعد، مثل تلك التي طبقتها "مايكروسوفت" في أوقات الجائحة، يعتبر أمرًا حاسمًا. + **3 نقاط** مع الدعم بالامثلة **4 نقاط**

السؤال الثاني: (07 نقاط)

ناقش أهمية تصميم تجربة المستخدم (UX) في نجاح المشاريع الإلكترونية، مع تحليل أمثلة لمشاريع إلكترونية ناجحة بفضل تجربة المستخدم الممتازة.

جربة المستخدم (UX) هي العمود الفقري لنجاح المشاريع الإلكترونية. على سبيل المثال، نجاح منصة "أمازون" يعود جزئيًا إلى تصميمها الذي يسهل تجربة الشراء، من خلال واجهات واضحة وخطوات مبسطة. مثال آخر هو تطبيق "دروب بوكس"، الذي استفاد من تجربة مستخدم بديهية لجذب الملايين من المستخدمين الذين يقدرون بساطة رفع الملفات ومشاركتها. في المقابل، مشروع مثل "ماي سبيس" فشل في المحافظة على المستخدمين بسبب التصميم المعقد وغير المريح مقارنة بـ"فيسبوك". لتحسينUX ، يمكن إجراء اختبارات المستخدمين، مثلما تفعل "جوجل" باستمرار لضمان سهولة الاستخدام وسرعة الأداء. التركيز على تجربة التفاعل، مثل استخدام تطبيقات البنوك التي تسهل إدارة الحسابات عبر الهاتف، يساعد المشاريع في تحقيق نجاح مستدام. واجهات مرنة وسهلة، مثل تلك التي صممتها "سبوتيفاي"، تزيد من رضا المستخدمين وتعزز معدلات الاحتفاظ. + **3 نقاط** مع الدعم بالامثلة **4 نقاط**

السؤال الثالث: (07نقاط)

ناقش التحديات التي تواجه الأمن السيبراني في المشاريع الإلكترونية، مع تحليل تأثير اختراق البيانات على استمرارية المشروع وسمعته.

التحديات الأمنية في المشاريع الإلكترونية تتزايد مع انتشار الهجمات السيبرانية. على سبيل المثال، اختراق "ياهو" عام 2016 أدى إلى تسريب بيانات أكثر من 3 مليارات حساب، مما أثر على سمعة الشركة وتسبب في خسائر هائلة. تحديات أخرى تشمل التصيد الاحتيالي، مثل الهجمات التي تعرضت لها شركات كبرى مثل "إيباي" و"أوبر"، حيث أدت إلى فقدان بيانات حساسة. لتحسين الأمان، يمكن اعتماد التشفير القوي كما تفعل "واتساب"، التي تستخدم التشفير من طرف إلى طرف لحماية الرسائل. كما تطبق "أمازون ويب سيرفيسز (AWS) "استراتيجيات أمنية شاملة تشمل مراقبة التهديدات واختبارات الاختراق المنتظمة. تدريب الموظفين على اكتشاف التهديدات، كما تفعل شركة "سيمنز"، يقلل من المخاطر الأمنية. بالإضافة إلى ذلك، الاستثمار في الذكاء الاصطناعي لرصد الأنماط غير الطبيعية، كما في أنظمة "دارك تريس"، يعزز استمرارية المشاريع ويقلل من أثر الهجمات. + **3 نقاط** مع الدعم بالامثلة **4 نقاط**

بالتوفيق للجميع