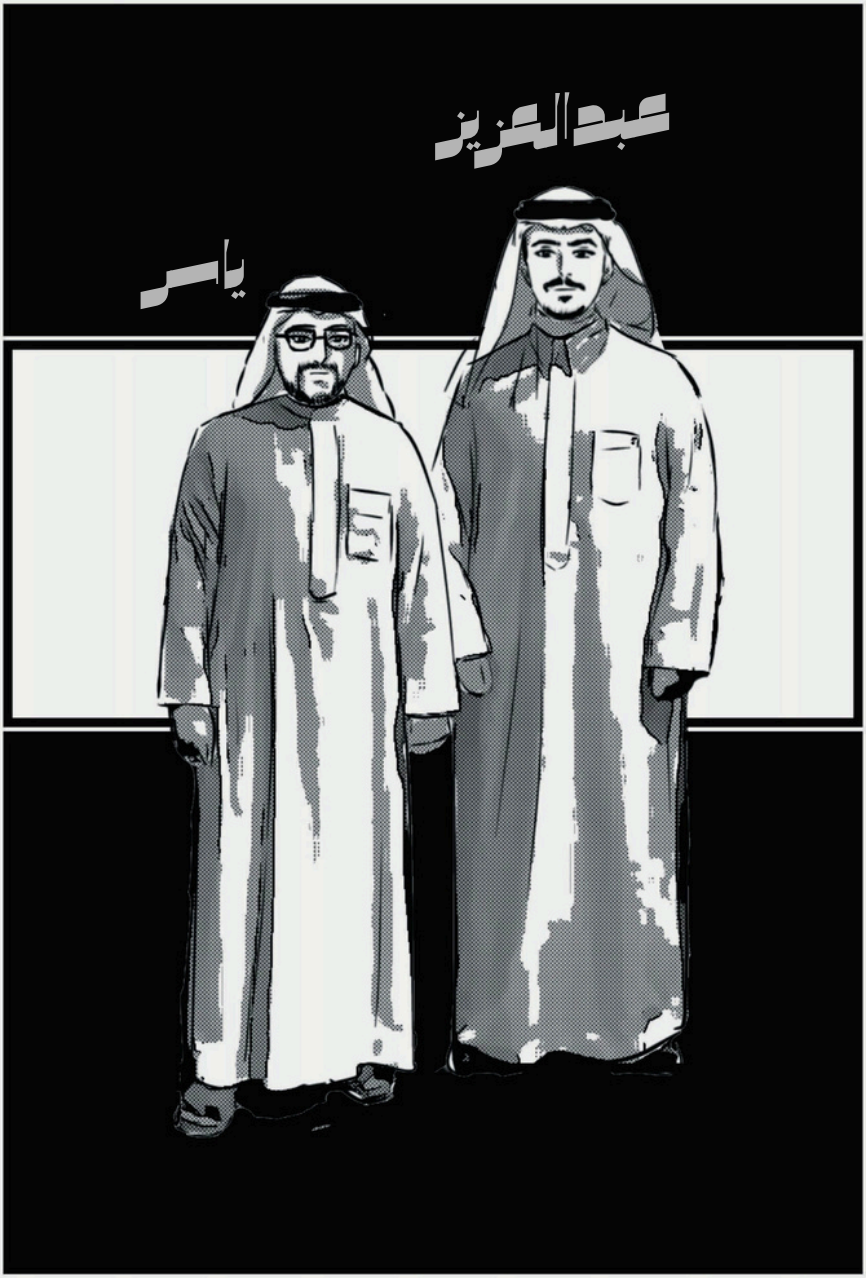
قصة نجاح سهُب

NILUFERART
CENTER

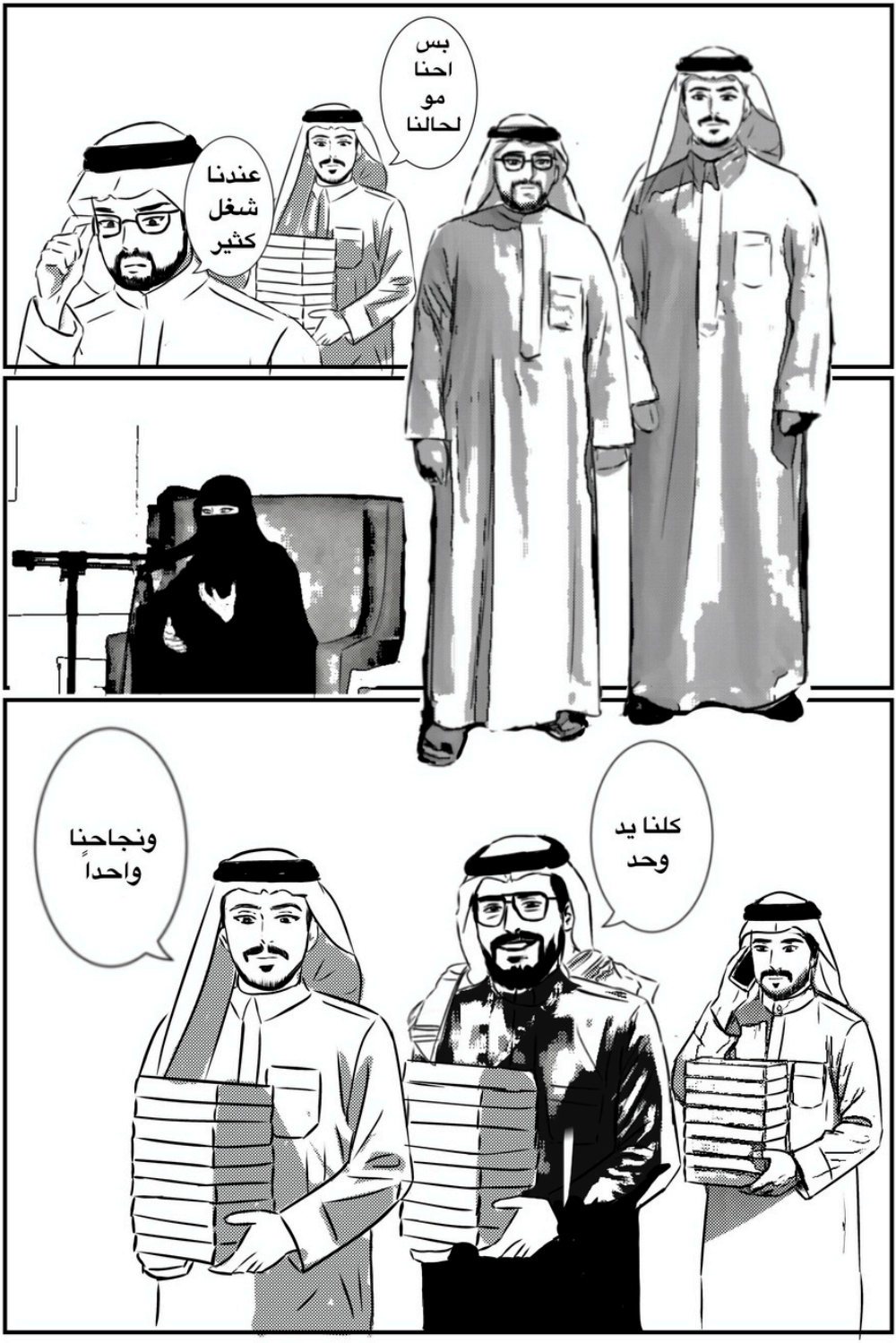
suhub

HELP
POINT

جادة



رؤساء فريق صُعب التقنية


بس احنا مو لحالنا
عندنا شغل كثير
كلنا يد وحد
ونجاحنا واحداً

سهُب – الغيمة التي خرجت عن الإطار

البداية: الشرارة الأولى

كل شيء بدأ عندما التقيت أنا عبدالعزيز سلامة العقيلي بـ ياسر علي الغامدي، شابين شغوفين بتطوير الألعاب، نبحث عن شيء أكبر من مجرد مشروع جامعي، شيء يترك أثراً حقيقيا. على جزيرة الفرسان بنادي قيم لوب، صممنا أول لعبة عربية مستوحاة من ثقافتنا وهويتنا. كانت بسيطة، لكنها الشرارة التي أطلقت رحلة طويلة من الإبداع والطموح والابتكار

الفريق: الإيمان من الصفر

منذ البداية، آمن الفريق بالفكرة من الصفر. كل عضو وجد دوره الخاص: - مريم الرشيدي – رسامة المانجا. - رنا فهد العطوي – مصممة 3D. - لطيفة وأريام عبدالعزيز ولميس – تصميم جرافيك وأدوبي. - راشد وريما القرني – تصوير ومونتاج. - مجاهد العنزي – المتحدث الرسمي. - أريام سعد وجود الرشدان ومهند العطوي – البرمجة. - لمى البشيري – تدريب الذكاء الاصطناعي. - جمانة فرشوطي – تصميم واجهات الاستخدام. - إبراهيم الرشيدي – التسويق الرقمي. - محمد العولقي – كتابة النصوص. - عبدالعزيز الشهري – تطوير الألعاب. - خفوق العنزي – إدارة الملفات.

جلسات الإلهام مع الدكتور محمد النمري

لعب الدكتور محمدالنمري دورًاحيوياً،منخلالجلساتنصائحمركزة،التيدفعتناللتفكير خارج الصندوق،

وعلمتنا أن الابتكار يحتاج الجرأة والتجربة.

نقطة التحول: لحظة الفكرة الكبرى

بعد تطوير أول لعبة، جلسنا أنا وياسر نتأمل الإنجاز ونفكر بالمستقبل: عبدالعزيز: شفت كيف الناس استمتعوا اللعبة، ياسر: صح... إحنا قادرين نطور أكثر، نبدع أكثر. نقدر نبني شركة ليش ما نسوي شيء أكبر؟ شيء مستمر، مو بس لعبة تقنية كاملة، تجمع الألعاب، التصميم، المنصات الرقمية، وكل شيء إبداعي، عبدالعزيز: يعني كيان متكامل... شركة عربية مبتكرة تخدم المبدعين، وتوصل أفكارنا للعالم. ياسر: "بالضبط... ونبدأ من روح الفريق اللي آمن بالفكرة من الصفر.ونكبر مع بعض خطوة خطوة

تجربة نيوم: الانطلاقة الإبداعية

رحلتنا في نيوم كانت نقطة محورية، حيث تعلمنا تصميم متاجر رقمية على سلة وزد، وتعرفنا على شخصيات قيمة وخبيرة

في التقنية، التصميم، والأعمال.

لدعم والشراكات: قوة خارقة

كانالدورالأكبر في دعم أفكارنا المبكرة:

محمود الجابر – العقل الملهم كان حجر الأساس لسُهُب. احتضان محمود لنا في جادة ٣٠ فتح لنا أبواب الفرص والتعاون، وقدم لنا الإرشاد المستمر، وألهم الفريق أن يحلم أكبر ويبتكر بلا حدود. هو العقل الذي جمع الأفكار وحوّلها إلى مشاريع واقعية، وكان دائمًا يدفعنا للتفكير خارج الصندوق.
الدكتور عبدالعزيز – الداعم القوي الذي أعطانا الثقة والإرشاد في كل خطوة.
منيف الميهوبي – واجهتنا الاستثمارية، علمنا كيف نحول الأفكار إلى قيمة عملية.
الدكتور محمد النمري – جلسات قصيرة لكنها مركزة، تفتح العقول على ابتكار جديد.
غازي البلوي – الملهم الذي أعطانا الدفعة النهائية للمشاريع الكبرى.
أبو قمر وأم قمر (الهنوف البلوي) – دعموا الفريق مؤكدين أن الرزق للمؤمنين بما يصنع

التحديات والإنجازات

بعد اللعبة الأولى، توسعت سُهُب إلى اختراعات جديدة: القفاز التفاعلي، المانجا العربية، الموشن فيديو، وتصميم المواقع والتطبيقات الإلكترونية. كما شاركنا في الهاكاثونات ووصلنا إلى المركز الرابع في "الجادة ثون" مع تسجيل براءة اختراع

التحول الكبير

التحول الكبيرجاءمعشراكة سبر الدولية، تلاها تعاونات استراتيجية مع هيلب بوينت لتنظيم المعارض،

وإطلاق متاجر،إلكترونية ناجح

زمن إطلاق المعرض 10 أكتوبر

توسيع الأقسام
من٣ إلى ١٢

تحولت سهُب من 3 أقسام فقط إلى 12 قسما متكاملا : تصميم مواقع، رسم مانجا وتصميم جرافيك، التصميم العادي، تصميم موشن فيديو، التصوير، تطوير الألعاب، كتابة البحوث العلمية، إدارة الشبكات والأتمتة، الذكاء الاصطناعي،التسويق الرقمي، التجارة الإلكترونية، إدارة المشاريع والإشراف الفني

الرؤية المستقبلية

اليوم، سهُب ليست مجرد مشروع، بل رحلة أجيال من الإبداع والابتكار، تجمع الألعاب، الموشن فيديو، المتاجر

الإلكترونية، البحوث العلمية، إدارة الشبكات، الذكاء الاصطناعي، والإبداع الجماعي. نسعى لتوسيع

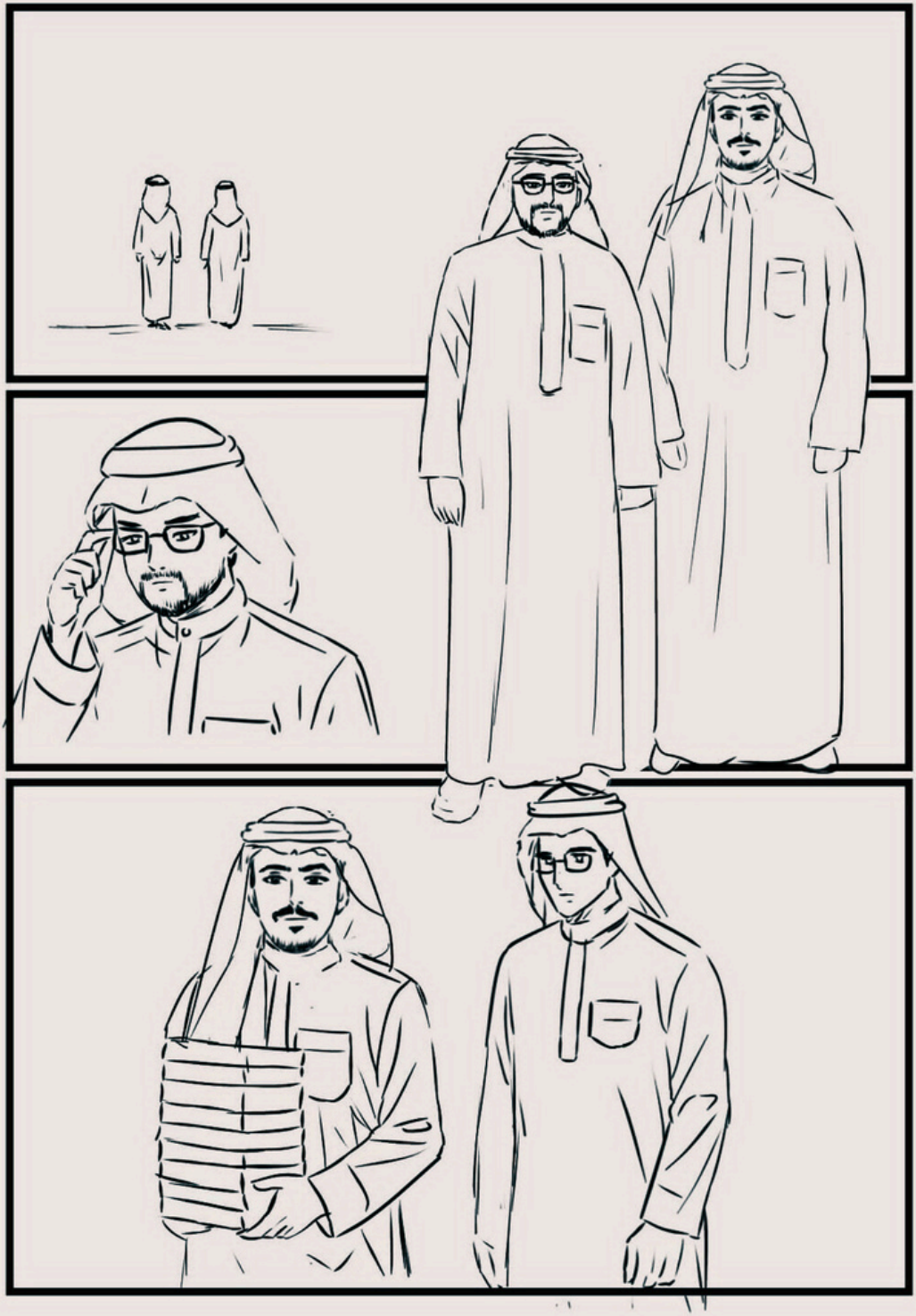
المشاريع محلياً. وإقليمياً وعالمياً وبناء محتوى عربي مبتكر، وجذب الاستثمارات لدعم الابتكار المستمر، وخلق بيئة محفزة للمبدعين. من جزيرة الفرسان الى نيوم، ومن أول لعبة عربية إلى منصات رقمية متقدمة، ومن الهاكاثونات الى المعارض العالمية، تثبت سهُب أن الإبداع لا يعرف حدودً.

هيلب بوينت

ملف المعرض

احجز ركنك الان

سهُيب



suhub

سهُب – الغيمة التي خرجت عن الإطار