بتنظيم من
Organized by

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

الإمـــارات تبتكـــر
UAE INNOVATES
February 2024 فبرايـــر

هاكاثـون
HACKATHON
الإمـــــارات UAE

تحديات اليوم، حلول الغـــد TODAY'S CHALLENGES, TOMORROW'S SOLUTIONS

تقريـــــر 2024

هاكاثون
HACKATHON
الإمـــــارات UAE
تحديات اليوم، حلول الغـــد TODAY'S CHALLENGES, TOMORROW'S SOLUTIONS

فهرس تقرير هاكاثون الإمارات 2024

3 الملخص التنفيذي

4 القسم الأول: تصميم هاكاثون الإمارات 2024

8 القسم الثاني: رحلة هاكاثون الإمارات 2024

15 القسم الثالث: مُخرجات هاكاثون الإمارات 2024

19 القسم الرابع: الخطوات المستقبلية

20 الملحق الأول: الفائزون في هاكاثون الأمارات 2024

21 الملحق الثاني: جنسيات المشاركين في هاكاثون الإمارات 2024

22 الملحق الثالث: الأفكار الملهمة في هاكاثون الإمارات 2024

30 الملحق الرابع: تحديات الهاكاثون

32 الملحق الخامس: مُحكمو الهاكاثون

33 الملحق السادس: شركاء الهاكاثون

الملخص التنفيذي

انطلقت فعاليات هاكاثون الإمارات 2024 في دورته السابعة، التي نظمتها هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية (تدرا)، في رحلة استثنائية استمرت لثلاثة أشهر من الابتكار والتعاون والمشاركة المجتمعية والتحول الرقمي. وتماشيًا مع برنامج **"تصفير البيروقراطية الحكومية"** الذي أطلقه صاحب **السمو الشيخ محمد بن راشد آل مكتوم**، نائب رئيس الدولة رئيس مجلس الوزراء حاكم دبي، رعاه الله، تضمن الهاكاثون محورين رئيسيين:

1. حكومة رقمية تتمحور حول المتعاملين
2. رقمية حسب التصميم

وقد استُمد هذان المحوران مباشرةً من استراتيجية الحكومة الرقمية لدولة الإمارات 2025 لتعزيز مواءمة الهاكاثون مع أجندة التحول الرقمي لهيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية ودولة الإمارات العربية المتحدة.

انطلقت فعاليات الهاكاثون خلال شهر الإمارات للابتكار **"الإمارات تبتكر"** في فبراير 2024، الذي نظمه مركز محمد بن راشد للابتكار الحكومي، حيث بدأت بجلسة عصف ذهني في دبي استهدفت المؤسسات الحكومية ومهدت الطريق لفعاليات متنوعة في جميع أنحاء الدولة. وقد بدأت سلسلة الهاكاثون في أبوظبي في كليات التقنية العليا واستمرت في مختلف إمارات الدولة، وتُوجت في ختامها بملتقى **" تحديات اليوم حلول الغد"** في المدينة الجامعية بالشارقة.

تميزت نسخة هذا العام من "هاكاثون الإمارات" الحاصل على شهادة الابتكار من المستوى الثالث من معهد الابتكار العالمي (GINI) - بالعديد من المكونات المُبتكرة التي تم تقديمها للمرة الأولى وتعكس التزام "تدرا" بالتحسين المستمر. وتم لأول مرة تنفيذ نسختين من الهاكاثون بشكل متزامن وهما هاكاثون الأفكار وهاكاثون الحلول الذي تم تنفيذه لأول مرة، حيث عملت الفرق المشاركة على تطوير حلول برمجية ونماذج أولية يمكن تجربتها. كما تم إطلاق مسار "المبدعين الحكوميين" لتحفيز موظفي الحكومة الاتحادية على طرح أفكار مبتكرة تسهم في تحسين الخدمات الحكومية. وقد استفاد المشاركون من برامج التدريب والتوجيه المكثفة، بما في ذلك مختبر التكنولوجيا الافتراضي، الذي قدم للمتشاركين خبرات عملية في التعامل مع التقنيات الناشئة.

شهد الهاكاثون مشاركة 2,629 متسابقاً موزعين على 269 فريقاً تأهل منهم 100 فريق للمرحلة النهائية. وحظيت الفعاليات بدعم 27 شريكاً استراتيجياً وتضمنت مساهمات من 18 مؤسسة حكومية طرحت 23 تحدياً في مجالات مختلفة. وتضمن هاكاثون الإمارات 2024 أربعة مسارات: مسار "الجيل الناشئ" لطلاب المدارس، ومسار "الجيل الرائد" لطلاب الجامعات وذلك ضمن "هاكاثون الأفكار"، ومسار "رواد الأعمال" ومسار "المبدعين الحكوميين" ضمن "هاكاثون الحلول". وأسهمت برامج التدريب والتوجيه بدور كبير في نجاح الهاكاثون، حيث تم تقديم 22 دورة تدريبية و16 جلسة افتراضية و80 جلسة توجيه لكل فريق قدمها 24 مدربًا وموجهاً من 12 دولة، و تم الإعلان عن فوز 27 فريقاً في المسارات الأربعة.

استقطب المنتدى الختامي للهاكاثون تحت عنوان" **تحديات اليوم، حلول الغد**" نخبة من المتحدثين والخبراء الذين ناقشوا موضوعات مختلفة في الابتكار والتحول الرقمي، إضافة إلى الإعلان عن الفائزين في هاكاثون الإمارات 2024 وتكريمهم.

تشمل التوصيات الرئيسة التي تم طرحها للدورات المستقبلية من الهاكاثون تطوير مسار "المبدعين الحكوميين"، وإطلاق برنامج خاص لتقديم الدعم للفرق الفائزة، وتطوير المنتدى ليصبح حدثاً دولياً، ومواصلة البناء على نجاح "هاكاثون الحلول"، وتعزيز استخدام البيانات المفتوحة، وتوسيع برنامج مختبر التكنولوجيا الافتراضي، إضافة إلى إدخال السرد القصصي بشكل منهجي لتوثيق قصص النجاح ومشاركتها.

نجح "هاكاثون الإمارات 2024" في تسليط الضوء على مواهب وإبداعات المشاركين في دولة الإمارات، ما يؤكد التزام الدولة بتعزيز منظومة الابتكار ودفع عجلة التحول الرقمي.

القسم الأول: تصميم هاكاثون الإمارات 2024

لمحة عامة

تحظى دولة الإمارات العربية المتحدة بمكانة فريدة تؤهلها للاستفادة من التطورات المتلاحقة الناجمة عن ظهور الذكاء الاصطناعي التوليدي والموجة الجديدة من التقنيات الناشئة ونماذج الابتكار. وفي الوقت الذي تتنافس فيه الحكومات في جميع أنحاء العالم على استقطاب أفضل الكفاءات وأبرز الشركات الناشئة ذات الأداء المتميز، تواصل هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية (تدرا) مسيرة التميز من خلال تعزيز بيئة محفزة وتنافسية عالمية المستوى للشركات الناشئة، بما ينسجم مع الأجندة الرقمية للدولة.

تم تصميم هاكاثون الإمارات 2024 بهدف تحقيق نقلة نوعية في القدرات المتنوعة التي يمتلكها المشاركون من جميع أنحاء الدولة وفي منظومة الابتكار بشكل عام، وذلك من خلال السعي إلى تصغير البيروقراطية والمساهمة في تحقيق استراتيجية الحكومة الرقمية لدولة الإمارات 2025.

طوال فترة الهاكاثون، كان هناك تركيز مستمر على تمكين الفرق من استخدام البيانات المفتوحة والذكاء الاصطناعي والتقنيات الناشئة الأخرى لتعزيز الإنتاجية وتطوير حلول مبتكرة لتحديات الهاكاثون المختلفة والمتنوعة.

الجوانب الفريدة في هاكاثون الإمارات 2024

في إطار التزامها بالتحسين المستمر، أدخلت "تدرا" العديد من الجوانب المبتكرة في تصميم هاكاثون الإمارات 2024، لمواصلة النجاح الذي حققته الدورات الست السابقة من الهاكاثون.

وتشمل هذه التحسينات جوهر الهاكاثون بالإضافة إلى عناصر أخرى مثل دعم وتدريب الفرق المشاركة، والتعاون مع شركاء الهاكاثون، والحفل الختامي، وذلك بهدف الحفاظ على الأثر المستدام للهاكاثون وتنميته وترسيخ مكانته كأكبر حدث تنافسي للابتكار على مستوى الدولة.

1. محاور الحكومة الرقمية

اعتمدت هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية منهجية **"تصغير البيروقراطية الحكومية"** كتوجه عام للنسخة السابعة من هاكاثون الإمارات، لتمكين المشاركين عبر جميع المسارات والجهات الحكومية من التعاون في صياغة أفكار مبتكرة وحلول عملية تساهم في تحسين الخدمات والعمليات والمبادرات الحكومية ويتم تتويجها في الحفل الختامي.

وتم تحديد المحورين التاليين المستمدين من استراتيجية الحكومة الرقمية لدولة الإمارات 2025:

1. **المحور الأول: حكومة رقمية تتمحور حول المتعاملين:** يُشجع هذا المحور المشاركين في الهاكاثون على التركيز على المستخدمين، بحيث يكون مفهوم المشاركة هو الأساس، ويوصي بوضع احتياجات وراحة المتعاملين في صميم تشكيل العمليات والخدمات والسياسات، مع تبني آليات تضمن مشاركة الجميع.
2. **المحور الثاني: رقمية حسب التصميم:** يؤكد هذا البعد أهمية دمج التقنيات الرقمية كمكون أساسي في جميع الحلول. وبالنسبة للمشاركين في الهاكاثون، يعني ذلك تضمين الأدوات والوسائل الرقمية من البداية لاستغلال الإمكانيات التحويلية الكاملة لحلولهم. يمكّن هذان المحوران الجهات الحكومية الاتحادية والمحلية في دولة الإمارات من تحقيق أقصى استفادة من الهاكاثون من خلال تبسيط عملية صياغة التحديات ضمن كل محور بما يسهم في تحقيق أهداف ومبادرات التحول الرقمي الخاصة بكل جهة.

بالإضافة إلى ذلك، يساعد هذان المحوران الجهات على تحديد مجموعات البيانات المفتوحة ذات الصلة بهذه التحديات، مِمَّا يُمكن المشاركين من الاستفادة من مجموعات البيانات هذه لتوليد أفكار قابلة للتطبيق وتطوير حلول عملية.

2. نوعان من الهاكاثون

من الميزات الفريدة التي تم إدخالها في هاكاثون الإمارات 2024، تضمين نوعين مختلفين من الهاكاثون حيث تم لأول مرة إضافة "هاكاثون الحلول" إلى جانب "هاكاثون الأفكار" الموجود مسبقاً.

تم تخصيص هاكاثون الأفكار لمسارين:

- **مسار الجيل الناشئ (طلاب المدارس)**
- **مسار الجيل الرائد (طلاب الجامعات)**

أما هاكاثون الحلول، فقد تم تخصيصه للمسارين التاليين:

- **مسار رواد الأعمال**
- **مسار المبدعين الحكوميين**

العامل الرئيسي الذي يميز هاكاثون الحلول هو اشتراط أن تقوم الفرق المشاركة بتطوير وتقديم حلول برمجية عملية أو إصدارات تجريبية أو نماذج أولية. ويشجع هذا النوع من الهاكاثون المشاركين على تجاوز الأفكار والمفاهيم المجردة، ما يدفعهم إلى ابتكار حلول ملموسة وعملية. وعلى عكس هاكاثون الأفكار، الذي يقتصر على المشاركين من الإمارة التي يُنظم فيها، فإن المشاركة في هاكاثون الحلول مفتوحة للمشاركين من جميع أنحاء دولة الإمارات، الأمر الذي يتيح مشاركة جميع المعنيين، بما في ذلك القطاع الحكومي والمدارس والجامعات والأوساط الأكاديمية ورواد الأعمال.

3. مسار المبدعين الحكوميين

من المزايا الفريدة الأخرى لهاكاثون الإمارات 2024 إدراج مسار المبدعين الحكوميين، والذي تم تصميمه خصيصاً لموظفي الحكومة الاتحادية، ويهدف إلى إلهام المشاركين للمساهمة بأفكار مبتكرة لتعزيز الخدمات والتطبيقات الحكومية. ومن خلال تخصيص مساحة للموظفين الحكوميين للتعلم والابتكار، يشجع الهاكاثون استخدام التقنيات الناشئة لتطوير حلول للتحديات التي تواجهها المؤسسات الحكومية.

تم تصميم مسار المبدعين الحكوميين للاحتفاء بأفضل الأفكار وتكريم المتميزين في هذه الفئة، مما يحفز المشاركين على السعي نحو التميز. وقد وفر هذا المسار منصة للموظفين الحكوميين لعرض مهاراتهم الاستثنائية وقدرتهم على الابتكار.

وأتاح هذا المسار الفرصة لموظفي الحكومة للتفاعل مع التقنيات الجديدة وتطبيق المعارف التي اكتسبوها على التحديات الواقعية، ما يعزز ثقافة التحسين المستمر والإبداع في القطاع الحكومي. ولا يسلط مسار المبدعين الحكوميين الضوء على القدرات الإبداعية في المؤسسات الحكومية فحسب، بل يعزز أيضاً التزام هاكاثون الإمارات بتطوير حلول استشرافية وتعزيز الخدمات الحكومية.

4. برنامج التدريب والتوجيه

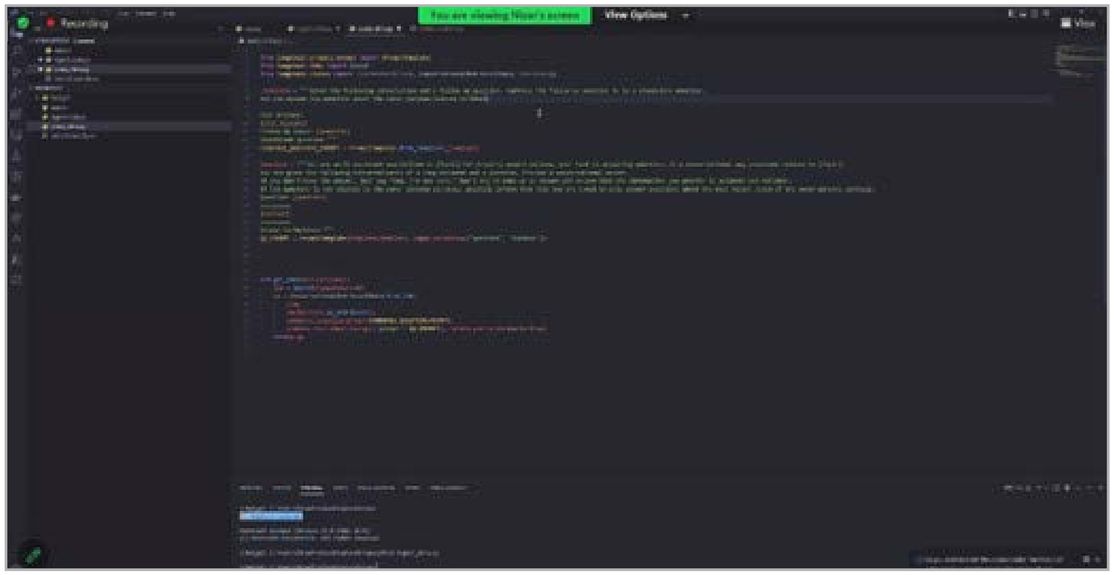
تدرك هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية أن كل فريق أو شركة ناشئة فريدة من نوعها. وبناءً على هذا الفهم، تولي الهيئة اهتماماً كبيراً لتوفير دعم مخصص لكل فريق من الفرق المشاركة عبر جميع المسارات، وضمان حصوله على الدعم الذي يحتاجه لتحقيق النجاح. وقد تم اختيار مجموعة مميزة من الموجهين من دولة الإمارات، ومن دول أخرى رائدة في مجال الابتكار والتحول الرقمي مثل أستراليا، الدنمارك، الولايات المتحدة، فرنسا. وركز الهاكاثون على مساعدة الفرق على التفكير بمستوى عالمي منذ اليوم الأول وتشجيعهم على تطوير حلول قابلة للتوسع عالمياً.

وبالمثل، ركزت برامجنا التوجيهية الخاصة بالمشاركين من القطاع الحكومي على تعريفهم بحلول رائدة من حول العالم وتطويرها لتناسب السياق المحلي. وقد ركز برنامج التدريب والتوجيه بشكل أساسي على أربعة مجالات رئيسة قابلة للتطبيق في مختلف القطاعات. وعمل الموجهون على تحديد الفجوات المعرفية في الفرق ومساعدة الأعضاء على تحويلها إلى نقاط قوة. وشملت المجالات الأربعة ما يلي:

1. **الابتكار الحكومي**
2. **ريادة الأعمال والمهارات المستقبلية**
3. **التقنيات الناشئة**
4. **المهارات الشخصية**

وقد ضمنت هذه المجالات حصول المشاركين على برنامج تدريبي متكامل للتعامل مع جوانب مختلفة من مشاريعهم.

5. برنامج مختبر التكنولوجيا الافتراضي



قدم هاكاثون الإمارات 2024 برنامج مختبر التكنولوجيا الافتراضي لتمكين الفرق التي تأهلت للمرحلة النهائية من بناء وتوسيع نطاق النماذج الأولية باستخدام التقنيات الناشئة مثل الذكاء الاصطناعي التوليدي وتحليل البيانات.

وضم كل مختبر ورش عمل افتراضية أشرف على تقديمها فريق من الخبراء في هذه التقنيات المتطورة. وقد زودت المختبرات كل فريق بنصائح محددة مصممة خصيصاً لمشاريعهم، ما يضمن لهم الاستفادة من التقنيات إلى أقصى حد ممكن. وركزت ورش العمل على الجانب العملي لتمكين المشاركين من الحصول على المهارات اللازمة لتطوير منتجاتهم بعد انتهاء الهاكاثون، ومواصلة تطوير وتنفيذ أفكارهم.

6. منتدى" تحديات اليوم، حلول الغد"

للمرة الأولى، نظمت هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية منتدى "تحديات اليوم، حلول الغد" الذي وفر منصة للحوار وتبادل المعارف والخبرات حول مواضيع مختلفة مثل تصفير البيروقراطية الحكومية، والابتكار الحكومي، ودور الذكاء الاصطناعي كعامل تمكين للابتكار. واستقطب المنتدى نخبة من المتحدثين المحليين والدوليين لمشاركة أفضل الممارسات العالمية مع الحضور وتقديم رؤى متنوعة حول الاتجاهات الناشئة.

شهد المنتدى أيضًا عرض أعمال الفرق المميزة من خلال المعرض المصاحب، إضافة إلى تكريم الفائزين في هاكاثون الإمارات 2024، وتسليط الضوء على الحلول المبتكرة وإنجازات الفرق المشاركة.

7. الامتيازات والقيمة المضافة

سعى هاكاثون الإمارات هذا العام إلى توسيع نطاق القيمة المقدمة للمشاركين في جميع المسارات لضمان استدامة النجاحات التي حققتها الفعالية على مدى الأعوام السابقة. وشمل ذلك إتاحة استخدام منصة (حكومة 01) أول منصة عربية مخصصة للابتكار الحكومي. كما قدمت المنصة للفرق الفائزة جلسات توجيه مجانية لمساعدتهم على تحويل الحلول التي طوروها إلى شركات ناشئة أو طرح هذه الحلول في السوق.

كما قدم معهد الابتكار العالمي بصفته شريكًا رئيسياً للهاكاثون، قيمة مضافة للمشاركين طوال فترة البرنامج ودعمًا للفرق الفائزة التي تسعى إلى توسيع وتطوير حلولها بعد انتهاء الهاكاثون. وقد عززت هذه الامتيازات الإضافية وآليات الدعم التي قدمها شركاء الهاكاثون بشكل كبير من التجربة والنتائج الإجمالية بالنسبة للمشاركين، ما يضمن استدامة وتأثير حلولهم المبتكرة.

برنامج هاكاثون الأفكار

تألف كل هاكاثون من هاكاثونات الأفكار الخمسة من يومين حضوريين، ويوم افتراضي مخصص للتحكيم:

- **اليوم الأول: الكلمة الافتتاحية والجلسات التدريبية:** بدأ اليوم الأول بكلمة افتتاحية تلتها سلسلة من الجلسات التدريبية المصممة لتزويد المشاركين بالمهارات والمعارف في مجالات مثل تصغير البيروقراطية والذكاء الاصطناعي والتقنيات الناشئة والتفكير التصميمي.
- **اليوم الثاني: جولات الهاكاثون:** تضمن اليوم الثاني ثلاث جولات:
  - **الجولة الأولى: تعريف التحدي:** بدعم موجهين من الجهات الحكومية، اختار المشاركون تحدياً معين لاستكشافه وتحويله إلى صيغة قابلة للحل.
  - **الجولة الثانية: العصف الذهني للحلول:** خلال هذه الجولة، ناقش المشاركون مجموعة من الحلول الممكنة للتحديات التي حددوها بدعم من الموجهين، كما شاركوا في لعبة "حكومة المستقبل" من (حكومة 01) والتي أتاحت لهم إجراء مقارنات مرجعية مع تحديات مماثلة من دول رائدة وكيفية تعامل تلك الدول معها.
  - **الجولة الثالثة: إعداد العروض التقديمية:** تعلم المشاركون كيفية عرض أفكارهم بشكل مقنع، مع التركيز على إعداد عروض تقديمية واضحة ومقنعة للتعريف بحلولهم المبتكرة بشكل فاعل.

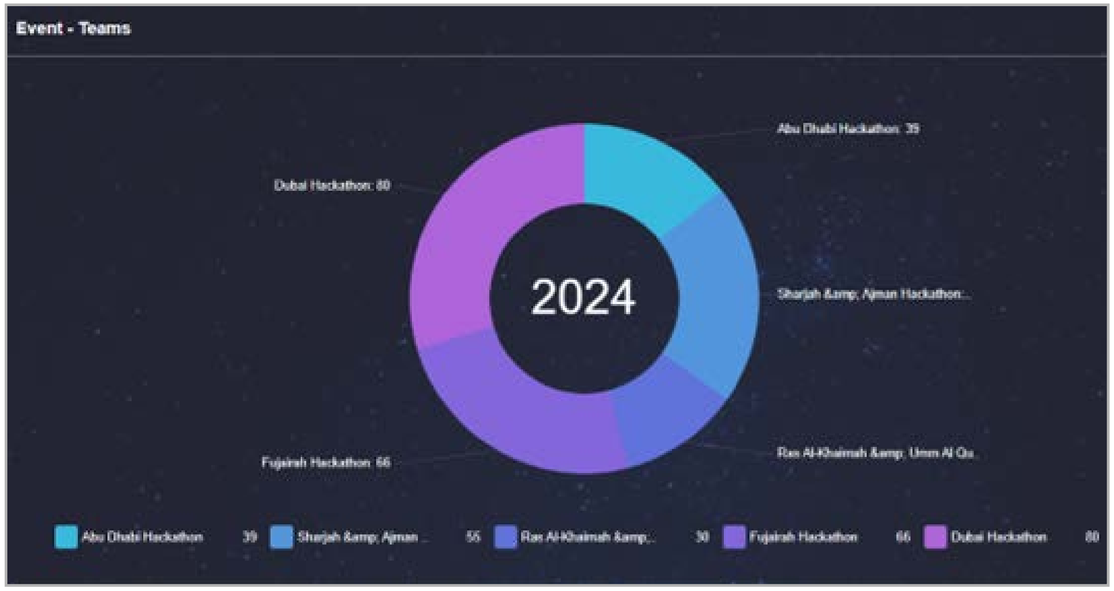
يوازن تصميم برنامج هاكاثون الأفكار بشكل فاعل بين التعلم النظري والتطبيق العملي. ومن خلال الجمع بين جلسات التدريب الشامل وجولات الهاكاثون العملية ودعم الموجهين، نجح المشاركون في تحديد التحديات، وطرح حلول مبتكرة، إضافة إلى عرض أفكارهم بشكل مقنع.

برنامج هاكاثون الحلول

بالنسبة لهاكاثون الحلول في دبي، والذي تم تقديمه للمرة الأولى في هاكاثون الإمارات، فقد تم تصميم البرنامج لمساعدة المشاركين على إعداد نماذج أولية قابلة للتطبيق للحلول التي طوروها:

- **اليوم الأول: الكلمة الافتتاحية والجلسات التدريبية:** بدأ اليوم الأول بكلمة افتتاحية، تلتها سلسلة من الجلسات التدريبية المصممة لتزويد المشاركين بالمهارات والمعارف في مجالات مثل تصغير البيروقراطية، والذكاء الاصطناعي، والتقنيات الناشئة، والتفكير التصميمي.
- **اليوم الثاني: جولات الهاكاثون:** تضمن اليوم الثاني ثلاث جولات:
  - **الجولة الأولى: تعريف التحدي:** بدعم موجهين من الجهات الحكومية، اختار المشاركون تحدياً معين لاستكشافه وتحويله إلى صيغة قابلة للحل.
  - **الجولة الثانية: العصف الذهني للحلول:** خلال هذه الجولة، ناقش المشاركون مجموعة من الحلول الممكنة للتحديات التي حددوها بدعم من الموجهين، كما شاركوا في لعبة "حكومة المستقبل" من (حكومة 01) والتي أتاحت لهم إجراء مقارنات مرجعية مع تحديات مماثلة من دول رائدة وكيفية تعامل تلك الدول معها.
  - **الجولة الثالثة: إعداد العروض التقديمية:** تعلم المشاركون كيفية عرض أفكارهم بشكل مقنع، مع التركيز على إعداد عروض واضحة ومقنعة للتعريف بحلولهم المبتكرة بشكل فاعل.

- **اليوم الثالث: إعداد نماذج أولية قابلة للتطبيق:** ركز اليوم الثالث بشكل أساسي على مساعدة المشاركين لتطوير نماذج أولية قابلة للتطبيق وتجهيزها لتقديمها. وتم تخصيص بقية اليوم لجلسات التحكيم.



القسم الثاني: رحلة هاكاثون الإمارات 2024

في فبراير 2024، وخلال شهر الإمارات تبتكر، بدأت رحلة هاكاثون الإمارات 2024 والتي استمرت ثلاثة أشهر وركزت على الابتكار والتعاون والمشاركة المجتمعية والتحول الرقمي. وشملت الأنشطة التحضيرية للهاكاثون جلسة عصف ذهني في دبي استهدفت الجهات الحكومية للتعريف بالهاكاثون ومساعدة هذه الجهات على تحديد تحدياتها. واختتم هاكاثون الإمارات رحلته لهذا العام بتنظيم منتدى "تحديات اليوم، حلول الغد" في إمارة الشارقة.

وطوال هذه الرحلة المفعمة بالطاقة والحيوية، سلط الهاكاثون الضوء على التزام دولة الإمارات بالمشاركة المجتمعية، والابتكار، والتحول الرقمي. وفيما يأتي أبرز المحطات في هذه الرحلة:

جلسة العصف الذهني لتحديات هاكاثون الإمارات

انعقدت جلسة العصف الذهني لتحديات هاكاثون الإمارات بتاريخ 21 فبراير في مقر هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية في دبي، وحضرها 75 مشاركاً من جهات حكومية اتحادية ومحلية، ومؤسسات القطاع الخاص، إضافة إلى القطاع الأكاديمي، من جميع أنحاء دولة الإمارات. وكان الهدف الأساسي من الجلسة تعريف المشاركين بالهاكاثون ومحاوره والجدول الزمني.

تم تخصيص إحدى الجلسات لمساعدة المشاركين على فهم منهجية ونماذج تصميم التحديات الخاصة بهم، وهو أمر ضروري لتمكين جميع الجهات من مشاركة التحديات الفريدة الخاصة بكل جهة في الهاكاثون. كما أتاحت جلسة أخرى الفرصة للحضور للمشاركة في تدريب للمقارنة المرجعية لرصد ومناقشة أفضل الممارسات من البلدان الرائدة في إطار محوري الهاكاثون: رقمية حسب التصميم، وحكومة رقمية تتمحور حول المتعاملين.

بالإضافة إلى ذلك، تم عقد جلسة مخصصة ساعد خلالها منسقو الورشة المشاركين على صياغة التحديات الخاصة بمؤسساتهم. وقد ضمن هذا التصميم التفاعلي والتشاركي لورشة العمل جاهزية المشاركين وتزويدهم بالأدوات والمعارف اللازمة للمساهمة بفاعلية في الهاكاثون.

بشكل عام، كانت جلسة العصف الذهني فعالية ناجحة للغاية حيث مهدت الطريق للمراحل اللاحقة من هاكاثون الإمارات 2024، وعززت روح التعاون والابتكار بين جميع المشاركين.

بعد هذه الجلسة، واصلت الجهات الحكومية العمل على تحديد تحدياتها بدعم من فريق الهاكاثون. وتعكس سحابة الكلمات للتحديات التي قدمتها الجهات الحكومية تنوع هذه التحديات ومواءمتها مع الأجندة الرقمية لدولة الإمارات، مع التأكيد على ضرورة الاستفادة من البيانات لتوليد أفكار وحلول مبتكرة.

هاكاثون أبوظبي

عُقد الهاكاثون الأول في أبوظبي في مقر كليات التقنية العليا يومي 26 و27 فبراير. تضمن هاكاثون الأفكار مسارين: مسار الجيل الناشئ ومسار الجيل الرائد. وقد استقطب 393 مشاركاً. بدأت الفعالية بكلمة افتتاحية لسلسلة هاكاثون الإمارات، تلتها كلمات من خبراء محليين ودوليين حول مواضيع مثل الذكاء الاصطناعي ورأس المال المخاطر والتوجهات الناشئة في الابتكار العالمي.

التزم الهاكاثون بالتصميم القياسي للأجندة، حيث بدأ بسلسلة من ورش العمل التدريبية التي غطت مواضيع مثل تصغير البيروقراطية، والذكاء الاصطناعي، والتفكير التصميمي، والتحقق من صحة الأفكار، وتقنيات التفكير الابتكاري. ثم قام المنسقون والموجهون بتوجيه المشاركين من خلال ثلاث جولات من الهاكاثون: تحديد التحدي، وتطوير الحل، وإعداد العرض التقديمي.

بعد تلك الجلسات المكثفة، أتيحت الفرصة للمشاركين لصقل أفكارهم قبل تقديمها. وفي نهاية المطاف، عرض 13 فريقاً أفكارهم افتراضياً على لجنة التحكيم، وتأهلت ثمانية فرق للجولة النهائية. لم يقتصر هذا الحدث على تسليط الضوء على الإمكانات الإبداعية للمشاركين فحسب، بل شكّل أيضاً سابقة قوية للفعاليات اللاحقة ضمن هاكاثون الإمارات.

هاكاثون أم القيوين ورأس الخيمة

عُقد هاكاثون أم القيوين ورأس الخيمة في جامعة أم القيوين يومي 27 و28 فبراير. اتبع هاكاثون الأفكار التصميم العام المتبع، حيث تضمن مسارين: الجيل الناشئ والجيل الرائد. وقد شارك 191 متسابقاً تم ضمن 16 فريقاً في كلا المسارين.

بدأت الفعالية بكلمة افتتاحية مهدت الطريق أمام الهاكاثون المكثف الذي استمر ليومين. ثم انضم المشاركون إلى سلسلة من ورش العمل التدريبية التي ركزت على عدد من الموضوعات الرئيسة مثل تصغير البيروقراطية والذكاء الاصطناعي والتفكير التصميمي والتحقق من صحة الأفكار وتقنيات التفكير الابتكاري.

قدم المنظمون والموجهون التوجيه والمساعدة للفرق من خلال ثلاث جولات من الهاكاثون: تحديد التحدي وتطوير الحل وإعداد العرض التقديمي. وقد تم تصميم هذه الجلسات لمساعدة المشاركين على تطوير وبلورة أفكارهم المبتكرة.

وبعد الجولات الثلاث، حصل المشاركون على وقت إضافي لتحسين أفكارهم قبل عرضها على لجنة التحكيم في الخامس من مارس. وقد قدم 16 فريقاً أفكارهم افتراضياً، ووصل 14 فريقاً إلى الجولة النهائية. أزهر الهاكاثون مهارات المشاركين في الإبداع وحل المشكلات كما عزز روح التعاون والابتكار الذي يعد أساسياً في هاكاثون الإمارات.

هاكاثون الفجيرة

أقيم هاكاثون الفجيرة يومي 29-28 فبراير في جامعة العلوم والتقنية في الفجيرة. تضمن هاكاثون الأفكار مسارين: مسار الجيل الناشئ ومسار الجيل الرائد وضم 361 مشاركاً ضمن 27 فريقاً في كلا المسارين.

بدأ الهاكاثون بكلمة افتتاحية، تلتها سلسلة من ورش العمل التدريبية غطت موضوعات متنوعة مثل تصغير البيروقراطية والذكاء الاصطناعي والتفكير التصميمي والتحقق من صحة الأفكار وتقنيات التفكير. قدم المنظمون والموجهون التوجيه والمساعدة للمشاركين خلال ثلاث جولات من الهاكاثون.

وبعد الجولات، أتيحت الفرصة للمشاركين لبلورة أفكارهم قبل عرضها على لجنة التحكيم في السادس من مارس. وعرضت جميع الفرق الـ 27 أفكارها افتراضياً على لجنة التحكيم، ووصل 19 فريقاً إلى الجولة النهائية.

هاكاثون الشارقة وعجمان

أقيم هاكاثون الشارقة وعجمان في كليات التقنية العليا في الشارقة يومي 4 و5 مارس، وضم هاكاثون الأفكار 464 مشاركاً، تم تقسيمهم إلى 21 فريقاً.

بدأ الحدث بكلمة افتتاحية، تلتها سلسلة من ورش العمل التدريبية غطت موضوعات متنوعة مثل تصغير البيروقراطية، والذكاء الاصطناعي، والتفكير التصميمي، والتحقق من صحة الأفكار، وتقنيات التفكير الابتكاري، لضمان حصول المشاركين على المهارات والمعارف اللازمة.

قدم المنظمون والموجهون التوجيه اللازم للفرق خلال ثلاث جولات: تحديد التحدي، وصياغة الحل، وإعداد العرض التقديمي. وقد أتاحت هذه الجلسات للمشاركين تطوير وبلورة أفكارهم المبتكرة.

وبعد انتهاء الجولات، أتيح للمشاركين وقت إضافي لبلورة أفكارهم قبل عرضها على لجنة التحكيم في السابع من مارس. قام 21 فريقاً بعرض أفكارهم افتراضياً، ووصل 18 فريقاً للجولة النهائية. وقد سلط هذا الهاكاثون الضوء على قدرات المشاركين الإبداعية وقدراتهم على حل المشاكل، مع تعزيز روح التعاون والابتكار التي يتميز بها هاكاثون الإمارات.

هاكاثون دبي

كانت الفعالية الختامية في هاكاثون الإمارات 2024 عبارة عن هاكاثون مدمج يضم كلاً من هاكاثون الأفكار (لمساري الجيل الناشئ والرائد) وهاكاثون الحلول (لمساري رواد الأعمال والمبدعين الحكوميين). وكانت تلك المرة الأولى التي يتم فيها تنظيم مثل هذا الهاكاثون المدمج ضمن هاكاثون الإمارات.

أقيم هاكاثون دبي يومي 6 و7 مارس في كليات التقنية العليا بدبي، وضم مشاركين من جميع المسارات الأربعة وتضمن هاكاثون الأفكار وهاكاثون الحلول. تألف الهاكاثون من 509 مشاركين ضمن 72 فريقاً (41 فريقاً في هاكاثون الحلول و31 فريقاً في هاكاثون الأفكار).

بدأت الفعالية بكلمة افتتاحية، تلتها سلسلة من ورش العمل التدريبية التي غطت موضوعات مثل تصغير البيروقراطية، والذكاء الاصطناعي، والتفكير التصميمي والتحقق من صحة الأفكار، وتقنيات التفكير. بعد ذلك، قدم فريق من المنظمين والموجهين المساعدة والتوجيه للمشاركين خلال ثلاث جولات.

وبعد تلك الجولات، أتيحت الفرصة للمشاركين لبلورة أفكارهم قبل عرضها على لجنة التحكيم في العاشر من مارس. وعرضت الفرق الـ 72 أفكارها افتراضياً على لجنة التحكيم. ووصل 26 فريقاً من هاكاثون الحلول و15 فريقاً من هاكاثون الأفكار إلى الجولة النهائية.

برنامج التدريب والتوجيه

خلال هاكاثون الإمارات 2024، وفي كل فعالية من فعاليات الهاكاثون، تم عقد سلسلة من ورش العمل التدريبية لتزويد المشاركين من جميع المسارات بالمعارف والمهارات اللازمة لتطوير أفكار وحلول مبتكرة وقابلة للتطبيق للتحديات التي طرحتها الجهات الحكومية. بالإضافة إلى ذلك، قدم موجهون وموجهون من القطاعين الحكومي والخاص التوجيه والدعم لجميع المشاركين.

كما تم تقديم برنامج دعم خاص للمئة فريق الذين وصلوا للمرحلة النهائية لمساعدتهم على بلورة أفكارهم وحلولهم وعروضهم التقديمية قبل جولة التحكيم النهائية. وبشكل عام، غطت البرامج التدريبية الموضوعات الـ 22 التالية:

- تصغير البيروقراطية الحكومية
- البيانات المفتوحة لتمكين الابتكار
- مهارات التفكير الإبداعي الحديث
- التحقق من صحة الأفكار
- التفكير التصميمي
- ابتكار أكثر ذكاءً باستخدام الذكاء الاصطناعي
- أساليب التفكير
- عرض المشاريع
- تحديد التحدي
- الوجوه العشرة للابتكار: الإدارة الفعالة لفريق العمل
- إتقان عرض المشاريع: نصائح وإرشادات للفرق الرابحة
- التصميم السلوكي: الجيل القادم من تجربة المستخدم
- نظرة عامة على أفضل ممارسات الابتكار الحكومي
- نموذج الأعمال
- الابتكار المُجدي: هيكل التكلفة والعوائد
- كيف تميز منتجك أو خدمتك عن الآخرين
- قوة ابتكار الشركات الناشئة في التحول الرقمي الحكومي
- المقارنة المعيارية للابتكار: لعبة حكومة المستقبل

- مختبر التكنولوجيا الافتراضي (تدريب عملي): كيفية استخدام "شات جي بي تي" وروبوتات المحادثة وأدوات الذكاء الاصطناعي الأخرى لإنشاء النماذج الأولية
- مختبر التكنولوجيا الافتراضي (تدريب عملي): كيفية استخدام شات جي بي تي" وروبوتات المحادثة وأدوات الذكاء الاصطناعي الأخرى لإنشاء النماذج الأولية
- مختبر التكنولوجيا الافتراضي (تدريب عملي): إنشاء تصور للبيانات للنماذج الأولية
- مختبر التكنولوجيا الافتراضي للمبتكرين ورواد الأعمال الحكوميين

تحكيم الهاكاثون

لتقييم الحلول المبتكرة التي طورتها الفرق المشاركة في هاكاثون الإمارات 2024، تم تطبيق آلية تحكيم شاملة من جولتين. أُجريت الجولة الأولى افتراضياً، حيث كان لكل هاكاثون لجنة تحكيم خاصة به، وشارك في هذه الجلسات 24 حكماً من الجهات الحكومية والأكاديميين والقطاع الخاص.

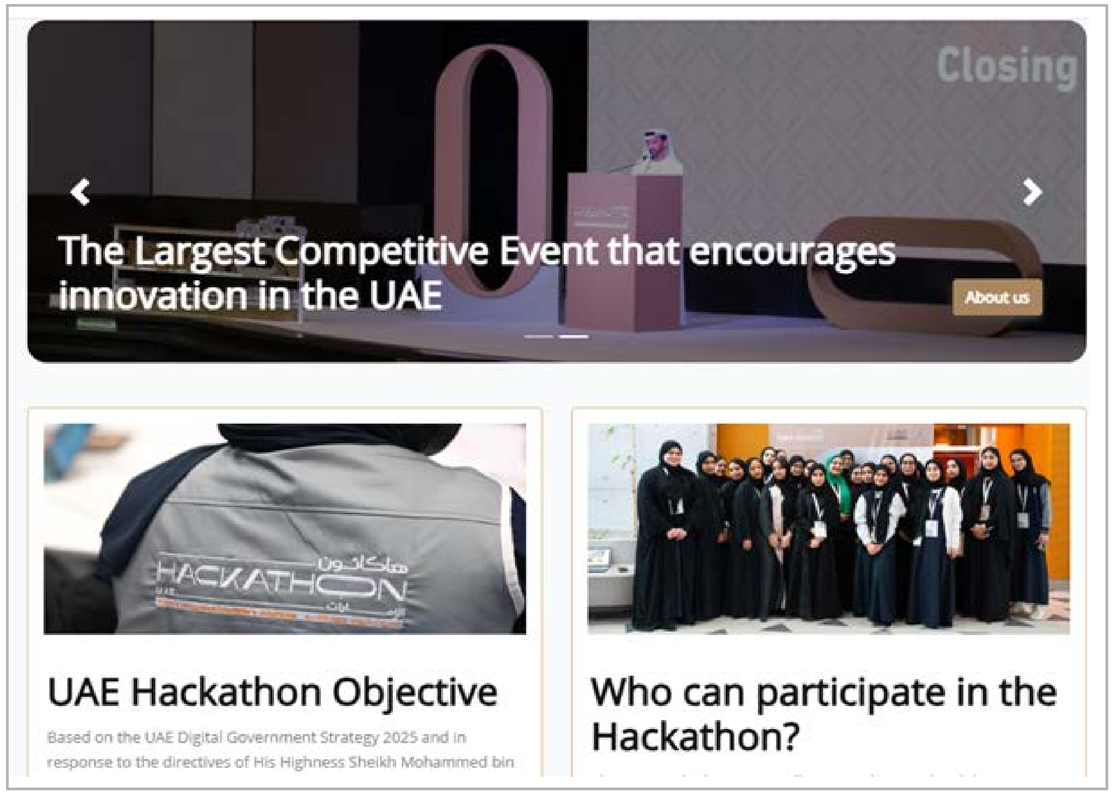
أما الجولة الأخيرة من التحكيم فقد عُقدت حضورياً، وركزت على المئة فريق الذين تأهلوا للتصفيات النهائية.

في هذه المرحلة الحاسمة، تم تشكيل أربع لجان تحكيم متخصصة، واحدة لكل مسار من المسارات الأربعة: مسار الجيل الناشئ (طلاب المدارس)، مسار الجيل الرائد (طلاب الجامعات)، ورواد الأعمال والمبدعين الحكوميين. وتضمنت عملية التحكيم الشاملة إجراء تقييم دقيق لجهود المشاركين وابتكاراتهم.

نظام الهاكاثون الرقمي

استمرت عملية تطوير المنصة الإلكترونية للهاكاثون لاستيعاب عدد المشاركين من مختلف المسارات الأربعة، إلى جانب الموجهين والخبراء وممثلي الجهات الحكومية، مِمَّا شجع جميع الحضور على المشاركة والتواصل الفعال. وتميزت هذه العملية بما يلي:

- تم اعتماد الموقع الإلكتروني كدليل رقمي شامل للمشاركين، حيث أسهم تصميمه الفريد في جعل رحلة المتسابقين داخل الموقع الإلكتروني سلسة وساعدهم على الوصول إلى المعلومات المهمة بسلاسة، دون الحاجة إلى التواصل مع اللجنة المنظمة.
- تضمنت منصة الهاكاثون جميع الملفات الإرشادية والمحتوى التدريبي ومصادر البيانات الخاصة بالتحديات في صورة رقمية تفاعلية لتكون مرجعاً لجميع المشاركين.
- تم تطوير آلية التواصل في نسخة هذا العام بين الفرق المشاركة والموجهين من الجهات الحكومية والقطاع الخاص وممثليهم من خلال منصة الهاكاثون. وقد أشادت الفرق بسهولة البحث والتواصل عبر المنصة مع الموجه أو الخبير فور اختيارهم لأحد تحديات الهاكاثون، وكذلك التكنولوجيا التي استندت عليها حلولهم المبتكرة.
- تضمنت المنصة ميزات إضافية لمعالجة وتحليل جميع المدخلات وإنتاج مجموعة من الرسومات البيانية والإحصاءات المهمة بما في ذلك حجم المشاركة وعدد الأفكار المقدمة من قبل المشاركين ونوعيتها. كما تميزت المنصة هذا العام بخصائص إضافية تسهل عملية تتبع تطور الأفكار ومعالجتها واختيار أفضلها.



منتدى "تحديات اليوم، حلول الغد"

للمرة الأولى ، نظمت هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية منتدى "تحديات اليوم، حلول الغد" الذي استقطب نخبة من المتحدثين والخبراء من دولة الإمارات وخارجها لمناقشة موضوعات مختلفة حول الابتكار والتحول الرقمي. وتم خلال المنتدى الإعلان عن الفائزين في هاكاثون الإمارات 2024 وتكريمهم.

تناول المنتدى مواضيع مهمة مثل" **تصفير البيروقراطية الحكومية**"، والابتكار الحكومي، ودور الذكاء الاصطناعي كعامل تمكين للابتكار. كما وفر المنتدى منصة للمشاركين للنقاش وتبادل المعارف والخبرات، مع التركيز على سبل تعزيز الاستثمار في الابتكارات الناشئة. وبالإضافة إلى العروض التقديمية التي طرحت رؤى جديدة، تضمن المنتدى حلقة نقاشية حول كيفية تعزيز الابتكار لتحقيق رؤية "نحن الإمارات" 2031. وقد أتاح ذلك فرصة فريدة للمشاركين لاستكشاف الأفكار المتطورة والتعاون لإيجاد حلول عملية للتحديات الحالية والمستقبلية.

واختتمت الفعالية بتكريم الشركاء الاستراتيجيين والإعلان عن الفائزين في الهاكاثون، والاحتفاء بالجهود الجماعية والإنجازات التي حققها المشاركون. وقد سلط منتدى "تحديات اليوم، حلول الغد" الضوء على التزام الهيئة بتعزيز ثقافة الابتكار وضمان التأثير المستدام لهاكاثون الإمارات.

القسم الثالث: مُخرجات هاكاثون الإمارات 2024

تأثير هاكاثون الإمارات 2024

قصة نجاح هاكاثون هاكاثون الإمارات 2024 تؤكدها الأرقام، كما يمكن التعبير عن تأثيره الإيجابي على الشركاء في مختلف القطاعات.فقد شهد الهاكاثون هذا العام ارتفاعاً في أعداد المشاركين من الطلاب مقارنة بالنسخ السابقة، وعكست الأفكار والمشاريع التي أبدعها هؤلاء الطلاب في مختلف المراحل الدارسية فهماً عميقاً للتحديات التي طرحتها الجهات الحكومية، وكذلك قدرة كبيرة على تطويع التقنيات الحديثة لابتكار حلول لهذه التحديات.

وينطبق ذات التأثير الإيجابي على الجامعات ومؤسسات التعليم العالي، التي ارتفع اهتمامها بمساقات الابتكار، وكثفت من مساهمتها في نجاح الهاكاثون عبر تنظيم الفعاليات والأنشطة والمساهمة بخبراتها الأكاديمية في التنظيم والتوجيه والتحكيم وغيرها من أوجه إدارة الهاكاثون.

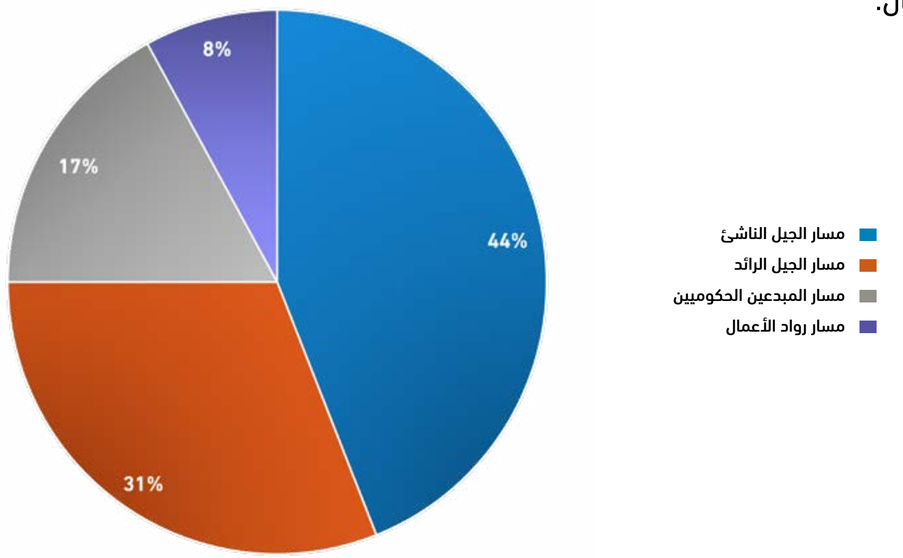
وتكاملاً مع الجانب التعليمي، فقد تميزت نسخة هذا العام من "هاكاثون الإمارات" بتكثيف التعاون مع الشركات والمؤسسات الكبرى من داخل وخارج الدولة. وشمل ذلك على سبيل المثال شركة مايكروسوفت، ومعهد الابتكار العالمي (GINI). وتأتي هذه المساهمات في ظل الصعود السريع لتقنيات الذكاء الاصطناعي التوليدي، والفرص الجديدة التي خلقها لابتكار حلول غير مسبوقة للتحديات التي تواجه الجهات الحكومية والمجتمع على السواء.

ويتمثل أحد أهم جوانب قصة نجاح هاكاثون الإمارات 2024 في التفاعل الإيجابي الكبير للجهات الحكومية. فقد أدى تخصيص مسار خاص للمبدعين الحكوميين لأول مرة، وتكثيف التعاون مع الجهات الحكومية من حيث صياغة التحديات، والمساهمة في التوجيه والتحكيم وحتى المنتدى الختامي إلى تمكين هذه الجهات من إدراك القيمة الكبيرة للهاكاثون بوصفه إحدى أهم أدوات الابتكار والتحول الرقمي. ولذلك، فقد أبدى عدد متزايد من الجهات الحكومية رغبتها في تنظيم هاكاثون مشابه لهاكاثون الإمارات والحصول على نتائج مشابهة.

من خلال تلك النجاحات، نرى نجاح "تدرا" في تحقيق شراكة ناجحة بين أضلاع مثلث المؤسسات التعليمية، والشركات، والجهات الحكومية. أثمرت هذه الشراكة في تحقيق أهداف الهاكاثون، وكذلك المساهمة في تعزيز مكانة الإمارات كرائدة عالمياً في مجال الابتكار والتحول الرقمي.

هاكاثون الإمارات 2024 بالأرقام

يؤكد هاكاثون الإمارات 2024 على التزام دولة الإمارات بتعزيز الابتكار والتحول الرقمي على مستوى الدولة، حيث استقطب 2,629 مشاركاً شكلوا 269 فريقاً، وشهد الهاكاثون مستويات استثنائية من المشاركة والإبداع. ومن بين 187 فريقاً قدموا أفكارهم وحلولهم، تأهل 100 فريق للجولة النهائية، منهم 44 فريقاً ضمن مسار الجيل الناشئ، و31 فريقاً ضمن مسار الجيل الرائد، و17 فريقاً ضمن مسار المبدعين الحكوميين، إضافة إلى 8 فرق ضمن مسار رواد الأعمال. وتظهر هذه النتائج المشاركة القوية من المبتكرين الشباب والطلاب، ما يؤكد نجاح الهاكاثون في إشراك الجيل القادم من المفكرين، إضافة إلى المساهمات القوية من المتخصصين الحكوميين ورواد الأعمال.



تناول هاكاثون الإمارات 23 تحدياً مختلفاً طرحتها 18 جهة حكومية اتحادية ومحلية في مجالات حيوية مثل الاستدامة والسياحة والتعليم والرعاية الصحية والتنمية الاجتماعية. وبدعم من 27 شريكاً استراتيجياً من مختلف القطاعات، بما في ذلك الحكومات الرقمية والجهات الاتحادية والمحلية والمؤسسات الأكاديمية وقطاعات التكنولوجيا والابتكار، قدم الهاكاثون برنامجاً تدريبياً وتوجيهياً شاملاً.

بلغ إجمالي البرامج التدريبية 22 برنامجاً، إضافة إلى 16 جلسة افتراضية، و80 جلسة توجيهية لكل فريق. واختتمت الفعالية بالإعلان عن فوز 27 فريقاً مما يؤكد نجاح هاكاثون الإمارات 2024 في تعزيز الحلول المبتكرة ورعاية الجيل المقبل من المبتكرين.

بيانات هاكاثون الإمارات 2024

2,659 منظومة بيانات	26 شريك	5 هاكاثون	269 فريق	27 فكرة ملهمة
	26 محكم	110 موجه	2,629 متسابق	56% إناث / 44% ذكور

التحديات والمسارات

التحديات	الجهات الحكومية	المسارات
23	18	2

التوجيه والتدريب

22	عناوين للبرامج التدريبية	80	جلسات توجيهية لكل فريق
16	دورات تدريبية افتراضية	24	مدرب وموجه
7	جلسات التوجيه لكل مسار	12	دولة ينتمي إليها الموجهون والمدربون

الفائزون بالمركز الأول

مسار الجيل الناشئ

فاز بالمركز الأول فريق **"ابتكر من أجل المستقبل"** عن مشروعه "روبوت الدردشة للدعم النفسي الاجتماعي"، وهو عبارة عن أداة تعمل بالذكاء الاصطناعي مصممة لمساعدة الطلاب على التعبير عن مشاعرهم. ويكتشف روبوت الدردشة مشاعر الطالب ويستجيب وفقاً لذلك.

بالإضافة إلى ذلك، يساعد "تعلم الآلة للأطفال" من خلال التجارب العملية، الطلاب على تدريب الأنظمة وإنشاء مشاريعهم الخاصة.

مسار الجيل الرائد

فاز فريق " **ليميتلس** " بالمركز الأول عن مشروعه الذي ركز على الألعاب الإلكترونية المخصصة لأصحاب الهمم من ذوي الإعاقة البصرية، مما يمنحهم فرصاً متساوية للمرح وقضاء وقت ممتع. وتستخدم اللعبة الصوت ثلاثي الأبعاد وتحويل النصوص إلى كلام، حيث تتم جميع التفاعلات من خلال لوحة المفاتيح. كما يمكن تطوير اللعبة باستخدام الواقع المعزز.

مسار رواد الأعمال

فاز فريق "**اديوفيرس**" بالمركز الأول عن منصته المبتكرة التي تستخدم الذكاء الاصطناعي والميتافيرس لمساعدة الطلاب على التكيف مع التطورات التقنية. وتتميز المنصة بكونها شاملة ومتكاملة وتستهدف على وجه التحديد الطلاب من أصحاب الهمم لضمان مشاركة جميع المتعلمين. ومن خلال تكاملها مع تقنية الميتافيرس، توفر "اديوفيرس" بيئات تعليمية تفاعلية تُمكن الطلاب من الاستكشاف والتفاعل والتعاون مع أقرانهم ومع معلميهم.

مسار المبدعين الحكوميين

فاز فريق لجنة مدارس دبي من مؤسسة مدارس الإمارات عن فكرة تطبيق "**عون**" المبتكرة، بينما فاز فريق وزارة العدل عن فكرة المساعدة القانونية الافتراضية.

* يمكن الاطلاع على القائمة الكاملة للفائزين في المسارات الأربعة في الملحق

آراء المشاركين

كانت ردود فعل المشاركين في هاكاثون هذا العام مشجعة بشكل استثنائي. وكان أحد الجوانب البارزة هي النسخة الهجينة التي أتاحت المشاركة في جميع الإمارات السبع. وقد حظيت منصة هاكاثون الإمارات المحسّنة بإشادة لسهولة استخدامها، مما سهّل على الفرق تقديم أفكارها المُبتكرة. وقد حظيت التحسينات في عملية التسجيل وتشكيل الفرق والتفاعل مع الموجهين والخبراء والدعم الفني بإشادة خاصة. كما أظهر الإصدار الرقمي للشهادات في ختام الفعالية الالتزام باستراتيجية التحول الرقمي في هذه النسخة السابعة من هاكاثون الإمارات.

أعرب المشاركون عن تقديرهم الكبير للدعم الملحوظ من مجموعة متنوعة من الموجهين والخبراء من القطاعين الحكومي والخاص. كان لهذا التوجيه دور بالغ الأهمية في مساعدة الفرق على التعامل مع البيانات واستخدامها بفعالية، وبالتالي تحسين جودة وتأثير مشاريعهم. أكد المشاركون على أن ورش العمل كانت مفيدة للغاية، ووجدوا أن الإرشادات والمحاضرات كانت مستنيرة ومفيدة للغاية.

كما كان التعاون مع الفريق المُنظم في "تدرا" من أبرز ما تميّز به البرنامج، حيث أثنى المشاركون على قدرة الفريق على الإلهام والتحفيز. ولعبت مهارة الفريق في التعامل مع التحديات والعقبات دوراً رئيسياً في صقل أفكار المشاركين وتعزيزها. واقترح العديد من الحضور توسيع نطاق البيانات المتاحة على بوابة (بيانات.امارات) لتسهيل إجراء تحليلات بيانية أكثر تفصيلاً، الأمر الذي من شأنه أن يزيد من تحسين نتائج المشاريع.

بصورة عامة، كان المشاركون راضين بشكل كبير عن هيكلية الهاكاثون وتنفيذه هذا العام. وقد سلطت ملاحظاتهم الإيجابية واقتراحاتهم البناءة الضوء على نجاح الفعالية وقدمت رؤى قيمة للتحسينات المستقبلية. ويرفع هذا وضع الحماس والدعم الجماعي من المشاركين والموجهين والمنظمين من مستوى التوقعات للدورات المقبلة من الهاكاثون.

القسم الرابع: الخطوات المستقبلية

يمثل نجاح هاكاثون الإمارات 2024 والابتكارات التي تحققت فيه مصدر فخر وتشجيع لنا جميعاً. وللبناء على هذا النجاح، نقدم التوصيات التالية لتعزيز نجاح الدورات المقبلة وضمان استمرار الهاكاثون كمنارة للابتكار والتحول الرقمي:

1. **تعزيز وتوسيع نطاق مسار المبدعين الحكوميين:** أثبت تقديم هذا المسار أهميته في تعزيز ونشر ثقافة الابتكار والتحول الرقمي بين موظفي الحكومة، كما عزز دور "تدرا" الريادي في التحول الرقمي. ومن أجل تعزيز تأثيره بشكل أكبر، من الضروري زيادة عدد المشاركين، وتوفير المزيد من التدريب والتوجيه الشامل، وزيادة عدد الجوائز للفرق الفائزة. ومن شأن هذه التحسينات أن تحفز عدداً أكبر من الموظفين الحكوميين على المشاركة، وتعزيز روح التنافس، بما يؤدي إلى تطوير المزيد من الحلول المبتكرة لتحسين الخدمات الحكومية.

2. **البناء على نجاح هاكاثون الحلول:** ينبغي مواصلة تطوير مسار هاكاثون الحلول، الذي تم تقديمه للمرة الأولى في هذه الدورة، ليصبح محور التركيز الرئيسي في المستقبل. ومن خلال طلب تقديم نماذج أولية للحلول، يضمن هذا المسار ابتكار حلول عملية قابلة للتنفيذ. وسيؤدي توسيع هذا الهاكاثون إلى تحقيق المزيد من النتائج الملموسة وزيادة تفاعل المشاركين. وسيشجع تعزيز الدعم والموارد لهذا المسار المشاركين على تطوير حلول أكثر تطوراً وقابلية للتطبيق، ما يسهم بشكل كبير في تعزيز مسيرة الابتكار في دولة الإمارات.

3. **تعزيز استخدام البيانات المفتوحة:** من الضروري تيسير الوصول إلى البيانات المفتوحة واستخدامها لتعزيز نجاح الهاكاثون. ويشمل ذلك توفير مجموعات بيانات شاملة، وتدريب المشاركين على استخدام البيانات المفتوحة بفعالية، وتشجيع الجهات الحكومية على مشاركة البيانات ذات الصلة. ومن خلال تعزيز استخدام البيانات المفتوحة، سيتمكن المشاركون من تطوير حلول أكثر ابتكاراً وقائمة على البيانات. كما سيعزز هذا النهج الشفافية والتعاون بين الجهات الحكومية والمشاركين، ما يؤدي إلى ابتكارات أكثر فعالية وتأثيراً.

4. **إطلاق برنامج خاص للفرق الفائزة:** من المهم إنشاء برنامج دعم مخصص من قبل الجامعات ومراكزها المتخصصة في دعم وحضانة رواد الأعمال لمساعدة الفرق الفائزة على تحويل مشاريعها إلى حلول عملية وشركات ناشئة. وينبغي أن يوفر هذا البرنامج دعماً شاملاً، بما في ذلك التمويل والتوجيه، لضمان استدامة الحلول الفائزة وقابليتها للتوسع. ويمكن أن تساعد هذه الفرق على تحويل أفكارها المبتكرة إلى تطبيقات عملية تسهم في تحقيق أهداف التحول الرقمي والاقتصادي في دولة الإمارات، مما يُعزز بيئة مفعمة بالنشاط للشركات الناشئة.

5. **توسيع برنامج المختبر التقني الافتراضي:** بناءً على نجاح المختبر التقني الافتراضي، من المهم توسيع نطاقه وإتاحته لجميع الفرق خلال مراحل الهاكاثون. يقدم هذا البرنامج تجربة عملية وتفاعلية باستخدام التقنيات الناشئة، وينبغي أن يتضمن المزيد من ورش العمل وإمكانية وصول أوسع ودعم مستمر. من خلال ضمان استفادة جميع المشاركين من مختبر التكنولوجيا الافتراضي، يمكن أن تعزز الهيئة من جودة وقابلية المشاريع التي تم تطويرها خلال الهاكاثون، ما يعزز فهم وتطبيق أعمق للتقنيات المتقدمة بين المشاركين.

6. **تطوير المنتدى الختامي ليصبح حدثاً دولياً:** من شأن ذلك أن يعزز تأثيره بشكل كبير، ويمكن تحقيق ذلك من خلال دعوة متحدثين من داخل دولة الإمارات وخارجها، وزيادة عدد الجلسات، وتنويع الموضوعات التي يتناولها المنتدى. من خلال القيام بذلك، سيصبح المنتدى منصة عالمية للابتكار والتحول الرقمي، مما يعزز تبادل المعرفة والتعاون بشكل أكبر. ولن يؤدي هذا الارتقاء إلى مستوى دولي إلى إبراز التزام دولة الإمارات بالابتكار فحسب، بل سيجذب أيضًا الاهتمام والمشاركة العالمية، ما يعزز مكانة الهاكاثون.

7. **تقديم السرد القصصي بشكل منهجي:** سيساعد تقديم "السرد القصصي" بشكل منهجي ليكون نشاطاً أساسياً في الهاكاثون إلى التقاط قصص نجاح الهاكاثون التي تعكس قيمه وأهدافه كما حددتها الهيئة . ويمكن مشاركة هذه القصص لاحقًا مع المجتمع المحلي لنشر ثقافة الابتكار والتعاون، وإلهام الأفراد والمؤسسات للمشاركة في النسخ المقبلة. من خلال تسليط الضوء على قصص النجاح هذه، يمكن للهيئة أن تعرض تأثير الهاكاثون بشكل فعال، وتحفز مشاركة المزيد من المتسابقين، وتسهم في بناء منظومة ابتكار أقوى وأكثر ترابطاً.

الملحق الأول: الفائزون في هاكاثون الإمارات 2024

مسار الجيل الناشئ - جميع الفرق الفائزة

المركز	اسم الفريق	موقع الهاكاثون	الجائزة
المركز الأول	ThriveTechs ثرايف تيك	رأس الخيمة وأم القيوين	10,000
المركز الثاني	Hamdan Bin Rashid Team فريق مدرسة حمدان بن راشد	دبي	8,000
المركز الثالث	Innovate for the future نبتكر للمستقبل	الفجيرة	5,000
المركز الرابع	Elite first responders اول مستجيبون	رأس الخيمة وأم القيوين	3,000
المركز الخامس	Digital Artechits مهندسو البرمجيات	الشارقة وعجمان	3,000
المركز السادس	The Innovation Nation أمة الإبتكار	دبي	3,000
المركز السابع	Rabdan inventors مخترعين ربدان	أبو ظبي	3,000
المركز الثامن	SparkX سبارك اكس	الشارقة وعجمان	3,000
المركز التاسع	Al Thameed Creative مبدعات الثميد	الشارقة وعجمان	3,000
المركز العاشر	Alhudaiba's Innovators مبتكرات الحديبية	رأس الخيمة وأم القيوين	3,000

مسار الجيل الرائد - جميع الفرق الفائزة

المركز	اسم الفريق	موقع الهاكاثون	الجائزة
المركز الأول	Limitless ليميتلس	هاكاثون دبي	25,000
المركز الثاني	Falcon فالكون	هاكاثون أبو ظبي	15,000
المركز الثالث	RAFEK رفيق	هاكاثون الشارقة وعجمان	10,000
المركز الرابع	Mbrmj مبرمج	هاكاثون رأس الخيمة وأم القيوين	5,000
المركز الخامس	DXB UX DESIGNER مصممو تجربة المستخدم في مطار دبي	هاكاثون دبي	5,000
المركز السادس	AI ENG مهندسين الذكاء الاصطناعي	هاكاثون رأس الخيمة وأم القيوين	5,000
المركز السابع	The Precision Squad فرقة الدقة	هاكاثون الشارقة وعجمان	5,000
المركز الثامن	Sanedek سندك	هاكاثون الشارقة وعجمان	5,000
المركز التاسع	InnoVision انوفيجين	هاكاثون الفجيرة	5,000
المركز العاشر	BRYN برين	هاكاثون الشارقة وعجمان	5,000

مسار رواد الأعمال – جميع الفرق الفائزة

المركز	اسم الفريق	موقع الهاكاثون	الجائزة
المركز الأول	Eduverse إيديوفيرس	هاكاثون أبو ظبي	50,000
المركز الثاني	Digital team الفريق الرقمي	هاكاثون دبي	30,000
المركز الثالث	Tawasul تواصل	هاكاثون الشارقة وعجمان	20,000
المركز الرابع	Thiqa Tutoring Team فريق الثقة للتدريس	هاكاثون أبو ظبي	10,000
المركز الخامس	The Kind Emirati Ramsa الرمسة الإماراتية الطيبة	هاكاثون دبي	10,000

مسار المبدعين الحكوميين – جميع الفرق الفائزة

المركز	اسم الفريق	موقع الهاكاثون	الجائزة
المركز الأول	Dubai schools branch لجنة مدارس دبي	هاكاثون دبي	10,000
المركز الأول	LEG TECH لاج تاك	هاكاثون دبي	10,000

الملحق الثاني: جنسيات المشاركين في هاكاثون الإمارات 2024

يعد هاكاثون الإمارات العربية المتحدة فعالية دولية يأتي المشاركون إليه من دول مختلفة وخلفيات ثقافية متنوعة.

اثيوبيا	الصومال	الهند	باكستان	سريلانكا	ليبيا
الإمارات العربية المتحدة	الصين	الولايات المتحدة الأمريكية	بنغلاديش	سوريا بولندا	ليتوانيا
الأرجنتين	العراق	اليمن	تونس	عمان	ماليزيا
الأردن	الفلبين	إيران	جزر القمر	فلسطين	مصر
البحرين	المغرب	أذربيجان	جنوب أفريقيا	كندا	موريتانيا
الجزائر	المكسيك	أفغانستان	روسيا	كولومبيا	نيبال
السودان	المملكة العربية السعودية	باربودا	رومانيا	لبنان	نيجيريا
السويد	المملكة المتحدة				

الملحق الثالث: الأفكار المُلهمة من هاكاثون الإمارات 2024

المسار	الفريق	ThriveTechs ثرايف تيك
	التحدي	
	كيف يمكن تطوير ألعاب خاصة بأصحاب الهمم لفئة عمرية من 18-6 سنة، وذلك باستخدام تقنية الواقع الافتراضي (VR) أو الواقع المعزز (AR) أو الواقع المختلط (MR)؟	
	وصف الفكرة	
مسار الجيل الناشئ	ThriveVerse عبارة عن منصة واقع ممتد رائدة مصممة خصيصاً للأفراد الذين يعانون من عسر القراءة. وهي تقدم نهجاً شاملاً لدعم المستخدمين الذين يعانون من عسر القراءة من خلال تجارب الواقع الافتراضي والواقع المعزز التفاعلي. تتميز ThriveVerse بمستوى عالٍ من التخصيص، مما يسمح بتخصيص جوانب مثل الألوان ومستويات الصعوبة وتفضيلات الاندماج لتناسب الاحتياجات الفردية. وتتمثل إحدى الميزات الفريدة في تكامل دعم المساعد الافتراضي، مما يتيح المشاركة كموجهين أو مساعدين داخل التجربة، مما يضمن الاستمرارية والدعم حتى في حالة عدم وجودهم فعلياً. توفر ThriveVerse أنشطة متنوعة مصممة خصيصاً لتناسب أنماط التعلم المختلفة، بما في ذلك رحلة سفاري تعليمية تقدم الدعم العاطفي من خلال التفاعل مع الحيوانات الافتراضية. تعمل آليات اللعب التكيفية على ضبط مستويات الصعوبة في الوقت الفعلي، بينما يتتبع المساعد الافتراضي التقدم المحرز ويقدم ملاحظات لمزيد من التحسين. بالإضافة إلى ذلك، يقوم قسم تحسين الواقع المعزز بتحويل المهام التي يتجنبها عادةً الأشخاص الذين يعانون من عسر القراءة إلى تجارب تفاعلية تعزز التعلم الشامل في بيئة داعمة. بشكل عام، فإن تركيز ThriveVerse على التجارب الشخصية متعددة الأوجه بالإضافة إلى تكاملها مع دعم المساعد الافتراضي وآليات اللعب التكيفية يجعلها حلاً فريدًا ومبتكرًا للأفراد الذين يعانون من عسر القراءة.	

مسار الجيل الناشئ	الفريق	Hamdan Bin Rashid Team فريق مدرسة حمدان بن راشد
	التحدي	
	كيف يُمكن تحسين سرعة الاستجابة للحالات الطارئة التي فيها حالات حرجة خاصة خلال ساعة الذروة والازدحام ونقل الأدلة الجنائية الهامة إلي مختبرات التحليل في أسرع وقت؟	
	وصف الفكرة	
	يبلغ متوسط زمن الاستجابة المستهدف دولياً لفريق الاستجابة الأولية من 6 إلى 8 دقائق في 90% من إجمالي الحوادث. وقد حقق الدفاع المدني في دبي متوسط زمن الاستجابة (4 دقائق) في أكثر من 30% من الحوادث التي تم الإبلاغ عنها في عام 2015. وبفضل التكنولوجيا المتقدمة والكشف الأسرع والأكثر دقة في الكشف عن الحرائق نهدف إلى تحقيق زمن استجابة أسرع لفريق الاستجابة الأولية للوصول إلى موقع حادث الحريق.	
	الفريق	Innovate for the future نبتكر للمستقبل
	التحدي	
	كيف يمكن تعزيز التواصل والتعاون بين أولياء الأمور والمدرسة لمساعدة الطلاب في تخطي التحديات النفسية والاجتماعية في المدرسة، بما في ذلك ذوي الاحتياجات الخاصة والموهوبين والفائقين؟	
	وصف الفكرة	
	شات بوت الدعم النفسي هو عبارة عن شات بوت مزود بأداة مدمجة بالذكاء الاصطناعي لمساعدة الطلاب على التعبير عن مشاعرهم، وبعد ذلك يقوم باكتشاف شعور الطالب والاستجابة وفقًا له، كما يقدم "التعلم الآلي للأطفال" التعلم الآلي من خلال توفير تجارب عملية للتدريب على أنظمة التعلم الآلي وبناء الأشياء بها.	
	الفريق	Elite first responders اول مستجيبون

مسار الجيل الناشئ	
	التحدي
	كيف يمكن تعزيز قدرة الجهات الحكومية في إمارة الفجيرة على سرعة الاستجابة في حالات الأزمات والطوارئ في الإمارة؟
	وصف الفكرة
	يقدم مشروعنا روبوتاً لمكافحة الحرائق يعمل بالذكاء الاصطناعي مصمماً لتعزيز القدرة على الاستجابة لحالات الطوارئ، ويستخدم المشروع آليات الكشف والاخماد الذاتي لمعالجة الأزمات بسرعة. يعمل الروبوت بواسطة جهاز آردوينو، و يتميز بأجهزة استشعار اللهب والغاز، ومضخة مياه متصلة بمحرك مؤازر للتحكم الدقيق، ونظام بطاقة SIM الرائد. تعمل بطاقة SIM المبرمجة لإخطار أصحاب المنازل أو خدمات الطوارئ مباشرة على التخلص من التأخير المرتبط بالإبلاغ اليدوي، مما يضمن استجابة سريعة وفعالة. وبعيداً عن مكافحة الحرائق، يدمج المشروع مبدأ "تصغير البيروقراطية"، حيث يعمل على أتمتة عمليات الكشف والإخماد والإخطار لتقليل العقبات البيروقراطية. وإدراكًا منا للحاجة الملحة للاستجابة السريعة أثناء حالات الطوارئ. النموذج الأولي، على الرغم من وجود مجال للتحسين، يحمل إمكانات هائلة في إحداث ثورة في التدخلات في حالات الطوارئ وتسريعها.
	الفريق — Digital Artechits مهندسو البرمجيات
	التحدي
	كيفية الاستفادة من بيانات وزارة تنمية المجتمع لإنشاء منصة بيانات جيومكانية رقمية تدمج البيانات الجغرافية مع المعلومات الإحصائية لتنتج خرائط بيانات بإحصاءات رسمية؟
	وصف الفكرة
	إنشاء منصة جغرافية مكانية رقمية تدمج البيانات الجغرافية والمعلومات الإحصائية من وزارة تنمية المجتمع لإنتاج خرائط البيانات للاستخدام الرسمي. لن تعزز هذه المنصة المعرفة في الجوانب الاجتماعية والاقتصادية فحسب، بل ستساعد صانعي القرار في تحسين الخدمات العامة وتخطيط مبادرات الابتكار.

مسار الجيل الناشئ	
	الفريق — The Innovation Nation أمة الإبتكار
	التحدي
	كيف يمكن تطوير المساجد و مرافق ومنشآت الأوقاف الدينية لتصبح صديقة للبيئة و أكثر استدامة؟
	وصف الفكرة
	قيادة التغيير نحو مستقبل أكثر اخضراراً وشمولاً. نجمع بين الطاقة الشمسية والطاقة الكهرومائية والتكنولوجيا المبتكرة، ونقوم بتوليد الطاقة الخاصة بنا لتحقيق الفعالية من حيث التكلفة، مع استخدام مواد صديقة للبيئة وأقمشة معاد تدويرها، مما يرمز إلى التزامنا بالبيئة. بالإضافة إلى ذلك، نوفر مأوى لتوفير مكان آمن عند الحاجة، كما نوفر التعليم الإسلامي للجميع لتعزيز الهوية الوطنية.
	الفريق — Rabdan inventors مخترعين ربدان
	التحدي
	كيف يمكن تعزيز دور الهيئة العامة للشؤون الإسلامية والأوقاف في ترسيخ الهوية الوطنية في المجتمع الإمارات؟
	وصف الفكرة
	إن الأجهزة الإلكترونية والاستخدام المفرط لوسائل التواصل الاجتماعي من قبل الطلاب قد أضر بسلوكهم وأدائهم الأكاديمي. على الرغم من قيام عدد كبير من الجهات في دولة الإمارات العربية المتحدة بتنظيم فعاليات مؤثرة للشباب، إلا أن العديد من الطلاب أو أولياء الأمور قد لا يعلمون عنها. وتكمن المشكلة في عدم معرفة أولياء الأمور بهذه الفعاليات في الوقت المناسب وما إذا كانت تتناسب مع احتياجات أبنائهم أم لا. الحل المقترح هو تطبيق يتحدث إلى ولي الأمر ويوصي بأفضل نشاط متاح بناءً على عمر واهتمامات أطفالهم أو شبابهم. فبدلاً من البحث داخل المواقع الحكومية المختلفة، سيكون التطبيق هو حلقة الوصل بين الأسر وجميع الأنشطة الموجهة للشباب والطفولة في الإمارات.

مسار الجيل الناشئ	يعمل الذكاء الاصطناعي على مستويين؛ معالجة اللغة ونظام التوصية بالأنشطة بناءً على اهتمامات الطلاب وتقييمهم للفعاليات السابقة. بعد كل نشاط، سيُطلب من ولي الأمر مراجعته وإبداء ملاحظاته. سيتم تقديم البيانات التي تم جمعها إلى الجهات المحتملة لتحليلها وتطوير مخططات الفعاليات وما يفضله الجمهور لزيادة الحضور والمشاركة. على سبيل المثال، يمكن للهيئة العامة للشؤون الإسلامية أن تقترح نشاطًا لتحفيظ القرآن الكريم إلى جانب نشاط كرة القدم لطفل يبلغ من العمر 12 عامًا.
الفريق	**SparkX سبارك اكس**
التحدي	
	كيف يمكننا تمكين كل مسافر عبر مطار دبي الدولي (DXB)، بغض النظر عن قدرته على القراءة أو الكتابة، وبأي لغة، للتعبير عن آرائهم واقتراحاتهم وشكاويهم حول؟
وصف الفكرة	
	سبارك إكس: تحويل الخدمات الحكومية بالتآزر • **الفكرة:** نقدم "SparkX"، وهو روبوت محادثة مدعوم بالذكاء الاصطناعي يدمج بين مستشعرات إنترنت الأشياء (IoT) وتكنولوجيا البلوك تشين ونماذج تحليل البيانات المتقدمة لإحداث ثورة في تقديم الخدمات الحكومية، ويهدف الاقتراح إلى توفير. • **تجربة شخصية:** يستخدم SparkX الذكاء الاصطناعي لفهم احتياجات المستخدم وتفضيلاته باستخدام نماذج تحليل البيانات للتوصية بخدمات وحلول مخصصة. • **الأمان والشفافية:** تضمن تقنية البلوك تشين تخزين البيانات والمعاملات بشكل آمن، مما يعزز الثقة. • **الدعم المعزز المستخدم:** تحدد النماذج المتقدمة لتحليل البيانات تحديات المستخدم وتوفر الدعم الفعال، مما يساعد على تلبية احتياجاته وتوجيه المستخدمين خلال العمليات المعقدة. • **التآزر في العمل:** يجمع هذا الحل المبتكر بين نقاط القوة في مختلف التقنيات.

مسار الجيل الناشئ	• تقوم مستشعرات إنترنت الأشياء بجمع البيانات في الوقت الفعلي، مما يوفر الوعي للخدمة الشخصية وتحليل البيانات. • تؤمن تقنية البلوك تشين تبادل البيانات والمعاملات، مما يقضي على المشاكل البيروقراطية. • تستخرج نماذج تحليل البيانات المتقدمة النقاط من مصادر البيانات المختلفة، مما يتيح الدعم المخصص والتوجيه الفعال وتقديم الخدمة على النحو الأمثل.
الفريق	**Al Thameed Creative مبدعات الثميد**
التحدي	
	كيف يمكن تطوير المساجد و مرافق ومنشآت الأوقاف الدينية لتصبح صديقة للبيئة و أكثر استدامة؟
وصف الفكرة	
	تصميم تطبيق يساعد على إدارة المسجد فيمكن للمشرف, إدخال اسم المستخدم و كلمه المرور , و من بعده يمكن له اختيار اسم المسجد المراد التحكم بمرافقه او الاشراف عليه يمكن التحكم بإضاءة المسجد من حيث إغلاق الانوار او فتحها وايضا يمكن التحكم بإغلاق الأبواب و فتحها أيضا في حال لم يتم فتح الباب اوتوماتيكي و أيضا يمكن مراقبه المسجد من جميع الإمكان بوضع كاميرات مراقبه من داخل و خارج المسجد في حال حدثت اي حوادث داخل و خارج المسجد يمكن الرجو ع لكاميرآت المراقبة و كشف الوقائع و يمكن أيضا فتح الأبواب و او اغلاقها و التحكم بمياه الوضوء و ري المزروعات و ضبط الكميه والوقت لري المزروعات.
الفريق	**Alhudaiba's Innovators مبتكرات الحديبية**
التحدي	
	كيف يمكن تطوير ألعاب خاصة بأصحاب الهمم لفئة عمرية من 18-6 سنة، وذلك باستخدام تقنية الواقع الافتراضي (VR) أو الواقع المعزز (AR) أو الواقع المختلط (MR)؟
وصف الفكرة	

مسار الجيل الناشئ	يتمثل هدفنا في استخدام تقنية ال MR لإنشاء ألعاب شاملة وميسرة للأشخاص ذوي الصعوبات السمعية والبصرية الذين تتراوح أعمارهم بين 6 و18 عاماً. ستحتوي الألعاب على عناصر تحكم قابلة للبرمجة ومجموعة متنوعة من الأنواع لاستيعاب اللاعبين ذوي الاحتياجات والقدرات المختلفة من خلال التعاون مع المتخصصين والأشخاص ذوي الصعوبات السمعية والبصرية. ستظل الألعاب مفيدة وممتعة طالما يتم توفير ردود الفعل والتطوير المستمر، مما يتيح للأشخاص ذوي الاحتياجات الخاصة التواصل واللعب والتعلم.	
مسار الجيل الرائد	**الفريق**	**Limitless ليميتلس**
	التحدي	
	كيف يمكن تطوير ألعاب خاصة بأصحاب الهمم لفئة عمرية من 18-6 سنة، وذلك باستخدام تقنية الواقع الافتراضي (VR) أو الواقع المعزز (AR) أو الواقع المختلط (MR)؟	
	وصف الفكرة	
	ألعاب إلكترونية مصممة خصيصاً للمستخدمين ذوي الصعوبات البصرية لتوفر لهم فرصاً متساوية للاستمتاع وقضاء وقت جيد. تستخدم اللعبة الصوت ثلاثي الأبعاد، تحويل النص إلى صيغة الكلام، ويتم كل التفاعل من خلال لوحة المفاتيح مع إمكانية تطوير اللعبة أكثر باستخدام الواقع المعزز.	
	الفريق	**Falcon فالكون**
	التحدي	
	كيف يمكن فهم احتياجات تفضيلات الزوار لإمارة عجمان حسب الجنسيات المختلفة لتصميم تجارب سياحية متخصصة ومنتجات سياحية متنوعة؟	
	وصف الفكرة	
	نحن ندمج وكيل عجمان للذكاء الاصطناعي مع تطبيق واتساب وموقعنا الإلكتروني لجمع تفضيلات الزوار واحتياجاتهم بسلاسة. من خلال تطبيق واتساب، يمكن للزوار التواصل بسهولة مع وكيل الذكاء الاصطناعي لدينا، بينما سيجدون على موقعنا الإلكتروني ميزات تفاعلية لتقديم الملاحظات والمدخلات.	

مسار الجيل الرائد	يضمن هذا التكامل جمع البيانات بكفاءة وشمولية، مما يمكننا من فهم متطلبات الزائرين وتلبيتها بشكل أفضل.	
	الفريق	**RAFEK رفيق**
	التحدي	
	كيف يمكن تطوير المساجد و مرافق ومنشآت الأوقاف الدينية لتصبح صديقة للبيئة و أكثر استدامة؟	
	وصف الفكرة	
	RAFEK تعني باللغة العربية " الصاحب" أو "الشريك"، وهو تطبيق مبتكر للهاتف المحمول مصمم لمساعدة المساجد في الإمارات العربية المتحدة في تحقيق أهداف الاستدامة وتعزيز الممارسات الصديقة للبيئة بين مجتمعاتها. ويستفيد تطبيق "RAFEK" من تكنولوجيا الذكاء الاصطناعي المتقدمة لتقديم توصيات مخصصة وتحليل البيانات وميزات تفاعلية لتشجيع الوعي والعمل البيئي.الميزات الرئيسية هي: • **حاسبة البصمة الكربونية:** يمكن للمساجد إدخال البيانات ذات الصلة لحساب بصمتها الكربونية. يقوم نظام الذكاء الاصطناعي الذي تم تدريبه على أهداف الاستدامة في دولة الإمارات العربية المتحدة بتحليل هذه المعلومات وتقديم اقتراحات مصممة خصيصاً لتقليل الانبعاثات وتحسين كفاءة الطاقة. • **تحليل الذكاء الاصطناعي المتخصص:** تم تدريب محرك الذكاء الاصطناعي الخاص بـ RAFEK خصيصًا على أهداف الاستدامة في دولة الإمارات العربية المتحدة، مما يضمن توافق التوصيات مع السياسات والأهداف البيئية للدولة. • **المشاركة التفاعلية:** يمكن للمساجد إنشاء مسابقات تفاعلية واستطلاعات الرأي والألعاب لإشراك مجتمعاتها في التعرف على الممارسات المستدامة. يمكن للمستخدمين المشاركة في هذه الأنشطة المبنية على الألعاب، وسيقدم الذكاء الاصطناعي ملاحظات وتوصيات مخصصة بناءً على ردودهم.	

مسار الجيل الرائد

- **جمع البيانات وتحليلها:** يسمح التطبيق للمساجد بجمع البيانات من مستخدميها من خلال الأنشطة. يمكن تحليل هذه البيانات بواسطة نظام الذكاء الاصطناعي لتحديد الأنماط والاتجاهات ومجالات التحسين في تعزيز الممارسات المستدامة داخل المجتمع.

الفريق	**Mbrmj مبرمج**

التحدي

كيف يمكن فهم احتياجات تفضيلات الزوار لإمارة عجمان حسب الجنسيات المختلفة لتصميم تجارب سياحية متخصصة ومنتجات سياحية متنوعة؟

وصف الفكرة

تتمثل فكرتنا في تطوير تطبيق سياحي مدعوم بالذكاء الاصطناعي في عجمان، يقدم توصيات مخصصة بناءً على تفضيلات المستخدم وتبسيط العمليات البيروقراطية. سيحتوي التطبيق على ثلاثة أقسام للأفراد، والعائلات/المجموعات، وشركات السياحة، مع ميزات رئيسية تشمل توصيات شخصية، وعمليات حجز مبسطة، ودمج الخرائط الديناميكية والثابتة لاستكشاف شامل لمعالم عجمان السياحية.

الفريق	**DXB UX DESIGNERS مصممو تجربة المستخدم في مطار دبي**

التحدي

كيفية تصميم تجربة رقمية نهاية-إلى-نهاية سلسة ومريحة للأشخاص الذين يسافرون عبر مطار دبي الدولي (DXB)؟

وصف الفكرة

رحلتك في دبي بشكل مبسّط:

نقرة واحدة تكشف لك عن دبي! يعمل OneClick على تبسيط تجربتك بالكامل، بدءاً من التنقل في مطار دبي الدولي (DXB) إلى تصميم مسار رحلة مخصَّص لك بناءً على احتياجاتك و تفضيلاتك. سواءً كنت من أصحاب الهمم، أو من كبار السن، أو ببساطة تبحث عن مغامرة خالية من المتاعب، فإن OneClick يلبي احتياجاتك.

- **تخطيط سهل:** احجز رحلات الطيران والفنادق واستئجار السيارات والأنشطة وحجوزات المطاعم - كل ذلك من داخل التطبيق.
- **تمكين كل مسافر:** يدعم OneClick الشمولية. تضمن ميزات سهولة الوصول، والدعم متعدد اللغات، ونظام التعليقات سهل الاستخدام للتأكد من أن الجميع يمكنهم الاستمتاع بتجربة دبي ومشاركة صوتهم.
- **مشكلتان، حل واحد:** ون كليك يعالج مشاكل سفرك إلى دبي.
- **تجربة سلسة في مطار دبي الدولي:** تنقل في المطار بكل سهولة واحصل على المعلومات في الوقت الفعلي.
- **التمكين للجميع:** عبّر عن آرائك، بغض النظر عن اللغة أو القدرة.

استمتع بتجربة دبي، على طريقتك.

الفريق	**AI ENG مهندسين الذكاء الاصطناعي**

التحدي

كيف يمكن تعزيز قدرة الجهات الحكومية في إمارة الفجيرة على سرعة الاستجابة في حالات الأزمات والطوارئ في الإمارة؟

وصف الفكرة

يصف مقترح مشروع "تطبيق الفجيرة للتأهب للكوارث" تطوير تطبيق مبتكر مصمم لتعزيز قدرات التأهب للكوارث والاستجابة لها في الفجيرة بشكل كبير. ويحقق ذلك من خلال دمج شبكات الاستشعار وتحليلات البيانات في الوقت الحقيقي وأنظمة الإنذار المبكر، مما يوفر للسلطات والجمهور معلومات مهمة لإدارة الكوارث في الوقت المناسب وبفعالية. تتماشى هذه المبادرة مع الجهود المبذولة لزيادة مرونة المجتمع وسلامته، مما يدل على الالتزام بالاستفادة من التكنولوجيا من أجل رفاهية المجتمع.

الفريق	**The Precision Squad فرقة الدقة**

التحدي

كيف يمكن تطوير ألعاب خاصة بأصحاب الهمم لفئة عمرية من 18-6 سنة، وذلك باستخدام تقنية الواقع الافتراضي (VR) أو الواقع المعزز (AR) أو الواقع المختلط (MR)؟

مسار الجيل الرائد	**وصف الفكرة**	
	في لعبتنا المصممة خصيصاً لأصحاب الهمم، ندمج بين عالم ما وراء الطبيعة وتكنولوجيا الذكاء الاصطناعي لخلق تجربة شاملة وداعمة. يدخل اللاعبون عالماً افتراضياً حيث يلتقون برفيق ذكاء اصطناعي مخصص لمساعدتهم وتمكينهم. يعمل هذا الرفيق كموجه، حيث يقدم الدعم والتشجيع المخصص أثناء مواجهة اللاعبين للتحديات واستكشاف العالم الافتراضي، مما يعزز رحلة التمكين والشمولية، وعلاوة على ذلك، يعمل رفيق الذكاء الاصطناعي كمعلم وصديق في آن واحد، حيث يقدم دروساً حياتية قيمة مصممة خصيصاً لتناسب عمر المستخدم وظروفه.	
	الفريق	**Sanedek سندك**
	التحدي	
	كيفية الاستفادة من بيانات وزارة تنمية المجتمع لإنشاء منصة بيانات جيومكانية رقمية تدمج البيانات الجغرافية مع المعلومات الإحصائية لتنتج خرائط بيانات وإحصاءات رسمية؟	
	وصف الفكرة	
	يهدف مشروعنا إلى تطوير منصة تصور جغرافي مكاني لوزارة تنمية المجتمع، والاستفادة من البيانات الحكومية حول مختلف جوانب المجتمع، مع التركيز على أصحاب الهمم والخصائص السكانية الأخرى. يمكن أن توفر منصتنا رؤى حول ديناميكيات المجتمع، وتخصيص الخدمات، والسيطرة على الكوارث، واتخاذ قرارات مستنيرة من خلال استخدام الذكاء الاصطناعي لتحليل البيانات الضخمة المستمدة. هذه المنصة قابلة للتطوير إلى جوانب مختلفة من خدمات الشركة دون الحاجة إلى إنشاء منصة مختلفة. كما أن المنصة شاملة من خلال دمج المساعدة المرئية والصوتية لأصحاب الهمم مما يجعلها في متناول الجميع. ومن خلال أدوات التصور البديهية، سيكتسب صانعو القرار فهماً شاملاً للاحتياجات المجتمعية، مما يتيح تخطيط وتنفيذ سياسات أكثر فعالية لتعزيز الشمولية والدعم لجميع أفراد المجتمع. وإلى جانب هؤلاء، يمكن أن تكون المنصة مفيدة للباحثين حيث أنهم يحتاجون إلى بيانات معالجة ومنظمة للعمل على أبحاثهم.	

مسار الجيل الرائد	**الفريق**	**InnoVision انوفيجين**
	التحدي	
	كيف نمكن المؤمن عليه (المواطن) للتخطيط لمستقبلهم التقاعدي؟	
	وصف الفكرة	
	نقدم اقتراحًا مبتكرًا لتطوير تطبيق لإدارة مدخرات التقاعد، مصمم لتبسيط عملية التخطيط للتقاعد، وتشجيع اتخاذ قرارات مالية مستنيرة، وتوفير منصة سهلة الاستخدام لإدارة مدخرات التقاعد. يهدف هذا التطبيق إلى تمكين المستخدمين بالأدوات والموارد اللازمة للتغلب على تعقيدات الشؤون المالية المتعلقة بالتقاعد، واتخاذ قرارات استثمارية مستنيرة، وتحقيق الأمن المالي في سنوات التقاعد.	
	الفريق	**BRYN برين**
	التحدي	
	كيف نمكن المؤمن عليه (المواطن) للتخطيط لمستقبلهم التقاعدي؟	
	وصف الفكرة	
	يهدف المشروع إلى إحداث ثورة في التخطيط للتقاعد من خلال إنشاء منصة رقمية تغذيها بيانات الموظف المؤمن عليه المسجلة لدى الهيئة العامة للخدمات الحكومية من قبل صاحب العمل. ستقدم هذه المنصة تجربة مخصصة، مع الأخذ في الاعتبار ليس فقط المعاش التقاعدي للفرد ولكن أيضًا مدخراته. سيحصل المستخدمون على حساباتهم من خلال عملية مبسطة، مما يلغي ضرورة إدخال البيانات الزائدة عن الحاجة. تقوم الآلة الحاسبة بحساب المعاش التقاعدي الحالي وتطالب المستخدمين بتحديد سن التقاعد والمدخرات والدخل الشهري وأفق التخطيط، وذلك بعد تزويدها بمعلومات شاملة عن العميل. وهي في جوهرها تحول التخطيط للتقاعد إلى عملية فعالة ومصممة خصيصًا.	
مسار رواد الأعمال	**الفريق**	**Eduverse إيديوفيرس**
	التحدي	

مسار رواد الأعمال	كيف يمكن تطوير ألعاب خاصة بأصحاب الهمم لفئة عمرية من 18-6 سنة، وذلك باستخدام تقنية الواقع الافتراضي (VR) أو الواقع المعزز (AR) أو الواقع المختلط (MR)؟
	وصف الفكرة
	تلتزم Eduverse بالشمولية وإمكانية الوصول، وتستهدف على وجه التحديد الطلاب من أصحاب الهمم. من خلال منصة ألعاب مدمجة مع نظام Metaverse، تضمن Eduverse أن جميع المتعلمين يمكنهم المشاركة بفعالية وتفاعل وشمولية. من خلال الاستفادة من تقنيات الألعاب التحفيزية، تعزز Eduverse التحفيز والمشاركة، مما يجعل التعلم ممتعاً وفعالاً للطلاب من جميع القدرات. يتيح تكامل الميتافرس للطلاب الانغماس في بيئات تعليمية تفاعلية، حيث يمكنهم الاستكشاف والتفاعل والتعاون مع زملائهم والمعلمين. هذا النهج لا يعزز تجربة التعلم فحسب، بل يعزز أيضًا التنشئة الاجتماعية وتنمية مهارات التواصل. علاوةً على ذلك، تواصل Eduverse تحسين منصتها بمساهمة من المعلمين والخبراء في إمكانية الوصول والطلاب أنفسهم لضمان تلبيتها للاحتياجات المتنوعة للمتعلمين ذوي القدرات المختلفة. من خلال التحسين والابتكار المستمر، تظل Eduverse في طليعة التعليم التكنولوجي المتاح والتفاعلي لجميع الطلاب.
	الفريق Digital team الفريق الرقمي
	التحدي
	كيف يُمكن تحسين سرعة الإستجابة للحالات الطارئة التي فيها حالات حرجة خاصة خلال ساعة الذروة والازدحام ونقل الأدلة الجنائية الهامة إلي مختبرات التحليل في أسرع وقت؟
	وصف الفكرة
	درون مزود بتكنولوجيا التصوير الجوي بدقة عالية ثلاثية الابعاد بالإضافة إلى كاميرا تصوير حرارية ومكبر صوت , ومتصل بتطبيق خاص يكون لدى كل من : الشرطة المرورية والدفاع المدني والاسعاف.

مسار رواد الأعمال	**الفريق** Tawasul تواصل
	التحدي
	رقمي حسب بتصميم
	وصف الفكرة
	تطبيق تواصل هو تطبيق ذكي يقوم بترجمة لغة الإشارة إلى رسائل نصية وكلامية لمساعدة الأشخاص الذين يعانون من ضعف السمع أوالتخاطب. وبنفس الطريقة، سيساعد التطبيق الحكومات على خدمة مختلف فئات العملاء.
	الفريق Thiqa Tutoring Team فريق الثقة للتدريس
	التحدي
	كيف يمكن تعزيز التواصل والتعاون بين أولياء الأمور والمدرسة لمساعدة الطلاب في تخطي التحديات النفسية والاجتماعية في المدرسة، بما في ذلك ذوي الاحتياجات الخاصة والموهوبين والفائقين؟
	وصف الفكرة
	"نقدم لكم 'ثقة' للتدريس - مثل أوبرولكن للتعليم! لقد أحدثنا ثورة في تجربة التدريس، وجعلناها سهلة مثل طلب رحلة. تضمن منصتنا أن يتمتع كل طالب ومدرس برحلة سلسة من البداية إلى النهاية. نحن نذهب إلى ما هو أبعد من مجرد التوفيق. نحن شركاؤك المخلصون الذين يشرفون على عملية التدريس بالكامل. بدءاً من انتقاء أفضل المدرسين من خلال التوظيف والتدريب الصارم إلى ضمان التسليم السلس والمدفوعات الفورية، نحن نتولى كل شيء. يوفر فريقنا من المستشارين التربويين الخبراء لدينا إرشادات شخصية لكل من الطلاب والمعلمين، مما يضع معياراً جديداً في هذا المجال. مع "ثقة للتدريس"، نحن لا نغير فقط الطريقة التي تجد بها مدرسًا، بل نغير تجربة التدريس بأكملها."

مسار رواد الأعمال	الفريق	The Kind Emirati Ramsa الرمسة الإماراتية الطيبة
	التحدي	
	كيف يمكن التعامل مع التدفق الهائل للبيانات عبر وسائل التواصل الاجتماعي والمنصات الرقمية الأخرى والتي ينتج عنها سلوكيات غير مرغوب بها لفئة الشباب؟	
	وصف الفكرة	
	يركز الحل المقترح على الاتصالات النصية باللهجة الإماراتية العربية، وسنقوم بتصميم نهج موجه لرصد وسائل التواصل الاجتماعي والمنصات الرقمية. وسيتضمن ذلك تطوير نظام دقيق لمعالجة اللغة الطبيعية (NLP)، وإجراء تحليل للمشاعر مصمم خصيصاً للهجة الإماراتية، ودمج هذا الحل مع منصات التواصل الاجتماعي للتركيز على المحتوى المتعلق بالشباب.	
مسار المبدعين الحكوميين	الفريق	Dubai schools branch لجنة مدارس دبي
	التحدي	
	كيف يمكن تعزيز التواصل والتعاون بين أولياء الأمور والمدرسة لمساعدة الطلاب في تخطي التحديات النفسية والاجتماعية في المدرسة، بما في ذلك ذوي الاحتياجات الخاصة والموهوبين والفائقين؟	
	وصف الفكرة	
	هو تطبيق جوال مبتكر مصمم لتمكين أولياء أمور الطلاب في مؤسسة الإمارات للتعليم المدرسي الذين يواجهون تحديات نفسية أو اجتماعية. من خلال الاستفادة من تقنية الذكاء الاصطناعي، يقدم عون تجربة شخصية من خلال تحليل مدخلات الوالدين لتصنيف مشاكل أطفالهم إلى فئات نفسية أو اجتماعية. يوفر التطبيق مساراً مخصصًا للتوجيه، متصلًا بقائمة منتقاة من الأخصائيين ويقدم موارد إعلامية متعددة ذات صلة لتثقيف ودعم الوالدين في رحلتهم. بواجهة سهلة الاستخدام ونهج قائم على البيانات، يهدف عون إلى سد فجوة التواصل بين الوالدين وأنظمة الدعم التعليمية، مما يضمن رعاية رفاهية كل طفل وشعور كل والد بالدعم.	

مسار المبدعين الحكوميين	نقاط تفرد الفكرة لتطبيق ""عون"" يمكن أن تشمل الآتي: 8. استخدام الذكاء الاصطناعي لتصنيف المشاكل النفسية والاجتماعية بناءً على روايات الآباء، مما يوفر دعمًا شخصيًا ومستهدفًا. 9. التعاون مع مؤسسة الإمارات للتعليم المدرسي والجهات الصحية لتقديم قائمة من الأخصائيين المعتمدين. 10. توفير محتوى تعليمي متعدد الوسائط يتم تحديثه بشكل مستمر لمساعدة الآباء في فهم ومواجهة التحديات. 11. يقدم تطبيق 'عون' حلًا مبتكرًا يعمل على تبسيط وإزالة العقبات البيروقراطية في مسار البحث عن الدعم النفسي والاجتماعي للأطفال.	
	الفريق	LEG TECH لاج تاك
	التحدي	
	كيف يمكن أن نُسهل على المتعاملين الحصول على المعلومات والاستشارات القانونية من الوزارة؟	
	وصف الفكرة	
	تصميم مستشار قانوني افتراضي يعتمد على التعلم الآلي (الذكاء الاصطناعي) يمكن من خلاله تقديم المساعدة القانونية بحيث يمكن للعملاء الحصول على المعلومات بسهولة ودقة وفعالية.	

الملحق الرابع: تحديات الهاكاثون

#	الهيئة	التحدي
1	هيئة الأوراق المالية والسلع	كيف يمكن للشركات المرخصة من الهيئة أن تستفيد بشكل أكبر من تطبيق الهوية الرقمية للاعتماد عليه بشكل أساسي في عملية التحقق وتقليل الحاجة إلى الوثائق الورقية وتأكيد الهوية بفعالية؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 7	
2	وزارة تنمية المجتمع	كيفية الاستفادة من بيانات وزارة تنمية المجتمع لإنشاء منصة بيانات جيومكانية رقمية تدمج البيانات الجغرافية مع المعلومات الإحصائية لتنتج خرائط بيانات بإحصاءات رسمية؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 2	
3	وزارة تنمية المجتمع	كيف يمكن تطوير الألعاب المصممة خصيصًا للأفراد من أصحاب الهمم في الفئة العمرية من 18-6 عامًا باستخدام تقنية الواقع الافتراضي أو الواقع المعزز أو الواقع المختلط؟؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 18	
4	وزارة الخارجية	كيف يمكن الحصول على المعلومات أو البيانات الأمنية العاجلة من شركاء الوزارة الاستراتيجيين لتعزيز سرعة الاستجابة في تنفيذ الطلبات العاجلة؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 2	
5	الهيئة العامة للشؤون الإسلامية والأوقاف	كيف يمكن تطوير المساجد ومرافق الأوقاف الدينية لتصبح صديقة للبيئة وأكثر استدامة؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 27	
6	الهيئة العامة للشؤون الإسلامية والأوقاف	كيف يمكن للهيئة العامة للشؤون الإسلامية والأوقاف تعزيز دورها في تعزيز الهوية الوطنية في المجتمع الإماراتي؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 2	
7	دائرة التمكين الحكومي - أبوظبي	كيف يمكن لحكومة أبوظبي صياغة نموذج موحد قائم على البيانات لقياس نتائج أو قيمة مبادراتها الرقمية؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 0	
8	دائرة التمكين الحكومي - أبوظبي	كيف يمكننا تعزيز ثقافة مشاركة البيانات بين الجهات الحكومية في أبوظبي؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 3	
9	دائرة التنمية السياحية بعجمان	كيف يمكننا فهم احتياجات وتفضيلات زوار عجمان من مختلف الجنسيات لتصميم تجارب سياحية متخصصة ومنتجات سياحية متنوعة؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 10	
10	دائرة المالية - حكومة الفجيرة	كيف يمكن للجهات الحكومية في الفجيرة تعزيز قدرتها على الاستجابة السريعة في حالات الأزمات والطوارئ؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 14	
11	مؤسسة الامارات للتعليم المدرسي	كيف يمكن مساعدة الطلاب في استخدام الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي لعرض إنجازاتهم وتطوير مهاراتهم ومشاركة خبراتهم، مع ضمان حماية الخصوصية والاستخدام الآمن لشبكات التواصل الاجتماعي والإنترنت؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 9	
12	مؤسسة الامارات للتعليم المدرسي	كيف يمكن تعزيز التواصل والتعاون بين أولياء الأمور وإدارة المدرسة لمساعدة الطلاب في التغلب على التحديات النفسية والاجتماعية في المدرسة، بما في ذلك أصحاب الهمم والطلاب الموهوبين والمتفوقين؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 17	
13	دائرة عجمان الرقمية	كيف يمكن تحسين أداء الموظفين الحكوميين في خدمة مواطني عجمان من خلال استخدام الذكاء الاصطناعي؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 6	

14	شرطة دبي	كيف يمكن تحسين سرعة الاستجابة للحالات الطارئة، خاصة الحالات الحرجة خلال ساعات الذروة والازدحام، وكيف يمكن نقل الأدلة الجنائية المهمة بسرعة إلى مختبرات التحليل؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 10	
15	شرطة دبي	كيف يمكن تقديم الدعم النفسي لضحايا الكوارث والأزمات، وتقديم المساعدة النفسية لهم للتغلب على الآثار النفسية السلبية، خاصة للعاملين في الخطوط الأمامية من المستجيبين الأوليين؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 3	
16	شرطة دبي	كيف يمكننا رصد أنماط الجرائم المستحدثة في المستقبل وتعزيز قدرة الشرطة على التصدي لها؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 4	
17	الهيئة العامة للمعاشات والتأمينات الاجتماعية - GPSSA	كيف يمكننا تمكين المؤمن عليه (المواطن) من التخطيط لمستقبله التقاعدي؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 5	
18	وزارة الداخلية	كيف يمكن التعامل مع التدفق الهائل للبيانات عبر وسائل التواصل الاجتماعي وغيرها من المنصات الرقمية، مما يؤدي إلى سلوكيات غير مرغوب فيها بين الشباب؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 6	
19	الاتحاد النسائي العام	كيف يمكن تعزيز آلية إرشاد الأسر والنساء فيما يتعلق برعاية الأطفال من خلال توفير الأدوات الرقمية التي تستخدم التقنيات الناشئة؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 5	
20	الاتحاد النسائي العام	كيف يتم تمكين سيدات الأعمال من ربط أعمالهن بالمستهلكين والموردين على حد سواء، مما يتيح لهن الحصول على مدخلات الإنتاج من الموردين والوصول بكفاءة إلى المستهلكين لبيع منتجاتهم وخدماتهم؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 1	
21	مطار دبي الدولي	كيف يمكن تصميم تجربة رقمية سلسة ومريحة من البداية إلى النهاية للمسافرين عبر مطار دبي الدولي (DXB)
	عدد الفرق التي عملت عليه = 2	
22	مطار دبي الدولي	كيف يمكننا تمكين كل مسافر عبر مطار دبي الدولي (DXB)، بغض النظر عن قدرته على القراءة أو الكتابة، وبأي لغة، من التعبير عن تعليقاته واقتراحاته وشكاواه؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 3	
23	وزارة العدل	كيف يمكننا تسهيل حصول المستخدمين على المعلومات والاستشارات القانونية من الوزارة؟
	عدد الفرق التي عملت عليه = 0	

الملحق الخامس: مُحكمو الهاكاثون

لجنة تحكيم هاكاثون الإمارات 2024

الاسم	جهة الانتماء
مسار المبدعين الحكوميين	
د. سعيد الظاهري	مدير مركز الدراسات المستقبلية، جامعة دبي والشريك الرئيسي، 01 Gov، جامعة دبي
عمر السويدي	مدير قسم استشراف المستقبل، شرطة دبي
محمد البدوي	مدير ب 01Gov
علياء المهيري	محاكم دبي
شيخة المهيري	بلدية دبي
مسار رواد الأعمال	
المهندس محمد أحمد عبود	مدير الابتكار بجامعة دبي
الدكتور محمد سعد	رئيس قسم استشراف المستقبل بشرطة دبي
الدكتورة ميسم العبادي	Gov 01
الأستاذ معمر حامد	رئيس قسم التحول الرقمي Quintus LTC
مسار الجيل الرائد	
الأستاذ طه حسين يحيى	شرطة دبي
محمد بالعبيد	شرطة دبي
ربيعة طالب	عميد جامعة أم القيوين
عزيزة دارات	أستاذة في جامعة العلوم والتقنية في الفجيرة
محمد صلاحات	أستاذ مساعد، جامعة العلوم والتقنية في الفجيرة
لياقات علي	أستاذ مساعد، جامعة العلوم والتقنية في الفجيرة
وفاء حسن	أستاذ، جامعة أم القيوين
مسار الجيل الناشئ	
حصة الطنيجي	مدير الموارد التعليمية والرقمية بالإنابة ب ESE
حسام الدين رشايدة	هندسة الكمبيوتر ب ESE
عائشة المسافري	مساعد أخصائي موارد التعلم ب ESE
محمد الربيحات	أخصائي التقييم ب ESE
عمر الساهر	مدير مجمع ESE
دانا طارق يونس	أخصائي أول دعم أكاديمي – كابستون/ ESE، CCDI
شيخة العليلي	مهندس الجودة الاستراتيجية، ESE
محمد عمرو	استشاري الابتكار ب GIE

الملحق السادس: شركاء الهاكاثون

الحكومات الرقمية

دائرة التمكين الحكومي
DEPARTMENT OF GOVERNMENT ENABLEMENT

الشارقة الرقمية
Digital Sharjah

حكومة عجمان
Government of Ajman

حكومة الفجيرة الإلكترونية
FUJAIRAH E-GOVERNMENT

الجهات الحكومية الاتحادية

الإمارات العربية المتحدة
وزارة العدل

وزارة الطاقة والبنية التحتية
MINISTRY OF ENERGY & INFRASTRUCTURE

وزارة الخارجية
MINISTRY OF FOREIGN AFFAIRS

وزارة الداخلية
MINISTRY OF INTERIOR

وزارة تنمية المجتمع
MINISTRY OF COMMUNITY DEVELOPMENT

الهيئة العامة للمعاشات والتأمينات الاجتماعية
GENERAL PENSION & SOCIAL SECURITY AUTHORITY

الاتحاد النسائي العام
GENERAL WOMEN'S UNION

هيئة الأوراق المالية والسلع
SECURITIES & COMMODITIES AUTHORITY

الجهات الحكومية المحلية

بلدية مدينة أبوظبي
ABU DHABI CITY MUNICIPALITY

دائرة الصحة
DEPARTMENT OF HEALTH

DXB

إسعاف Ambulance
مؤسسة دبي لخدمات الإسعاف
DUBAI CORPORATION FOR AMBULANCE SERVICES

شرطة دبي
DUBAI POLICE

بلدية دبي
Dubai Municipality

محاكم دبي
DUBAI COURTS

حكومة عجمان
Government of Ajman
دائرة المالية والشؤون

دائرة التنمية السياحية
Department of Tourism Development
حكومة عجمان
Government of Ajman

الإمارات العربية المتحدة
حكومة الفجيرة
الدائرة المالية

المؤسسات الأكاديمية

كليات التقنية العليا
Higher Colleges of Technology

UAQU
جامعة أم القيوين
Umm Al Quwain University

جامعة الفجيرة
UNIVERSITY OF FUJAIRAH

التكنولوجيا والابتكار

GLOBAL INNOVATION INSTITUTE

Microsoft

DIGITAL LAB

بتنظيم من
Organized by

TDRA | هيئة تنظيم الاتصالات والحكومة الرقمية
TELECOMMUNICATIONS AND DIGITAL GOVERNMENT REGULATORY AUTHORITY

الإمـــارات تبتكـــر
UAE INNOVATES
February 2024 فبرايـــر

هاكاثـون
HACKATHON
الإمـــــارات UAE

TODAY'S CHALLENGES, TOMORROW'S SOLUTIONS تحديات اليوم، حلول الغـــد