لائحة مسابقة "Shoubra AI Innovators Challenge 2026"

الهاكاثون الهندسي للابتكار بالذكاء الاصطناعي

الشعار: " من تحديات الواقع إلى حلول ذكية تصنع المستقبل"
" Think Smart. Engineer Impact"

الجهة المنظمة: وحدة الإبداع والابتكار – كلية الهندسة بشبرا – جامعة بنها

تحت رعاية:
السيد الأستاذ الدكتور/ ناصر الجيزاوي – رئيس جامعة بنها
السيد الأستاذ الدكتور/ محمد سعيد عبد الغفار – عميد كلية الهندسة بشبرا

الإشراف :أ.م.د/ آية حسام – مدير وحدة دعم الإبداع والابتكار بكلية الهندسة بشبرا.

حالة الوثيقة: مشروع لائحة تنظيمية للمراجعة والاعتماد.

المادة 1: التعريف والأهداف

1. تُنظَّم مسابقة **Shoubra AI Innovators Challenge 2026** بوصفها هاكاثونًا هندسيًا للابتكار بالذكاء الاصطناعي، تتولى وحدة دعم الإبداع والابتكار بكلية الهندسة بشبرا تنظيمه والإشراف عليه وفق الاختصاصات والإجراءات المعتمدة.
2. تهدف المسابقة إلى:
   - تحويل التحديات الواقعية إلى حلول ذكية تعتمد على تقنيات الذكاء الاصطناعي.
   - تشجيع الابتكار الهندسي والتفكير الإبداعي وتطوير النماذج الأولية القابلة للتجربة.
   - تنمية مهارات العمل الجماعي والتكامل بين التخصصات المختلفة.
   - ربط الطلاب بالخبراء والمرشدين المتخصصين وشركاء الصناعة وفق الشراكات المعتمدة.
   - دعم ثقافة الابتكار وريادة الأعمال داخل الجامعة وخارجها.
   - تشجيع توظيف الذكاء الاصطناعي في معالجة المشكلات ذات الأثر المجتمعي والاقتصادي والبيئي

المادة 2: مجالات التحدي (Tracks)

تتضمن المسابقة ثمانية مسارات رئيسية، يختار كل فريق مسارًا واحدًا منها عند التسجيل:

1. **التكنولوجيا الزراعية (AgriTech):** حلول الذكاء الاصطناعي للزراعة والإنتاج الزراعي وإدارة الموارد الزراعية.
2. **التكنولوجيا الصحية (HeathTech):** حلول ذكية تدعم الخدمات الصحية والوقاية وتحليل البيانات الصحية، مع مراعاة خصوصية البيانات.
3. **التكنولوجيا المالية (FinTech)**: حلول الذكاء الاصطناعي في الخدمات المالية وتحليل المخاطر وكشف الاحتيال وتحسين العمليات المالية.
4. **الصناعة الذكية (Industry 4.0):** حلول الأتمتة والصيانة التنبؤية ومراقبة الجودة وتحسين العمليات الصناعية.
5. **المدن والتنقل الذكي (Smart Cities & Mobility):** حلول النقل الذكي وإدارة المرور والخدمات الحضرية.
6. **الاستدامة والتكنولوجيا البيئية (ClimateTech & Sustainability)**: حلول كفاءة الطاقة وإدارة الموارد والتنبؤ بالمخاطر البيئية وتقليل الأثر البيئي.
7. **الروبوتات والأنظمة الذاتية (Robotics & Autonomous Systems):** تطبيقات الروبوتات والأنظمة الذكية ذاتية التشغيل والتحكم.
8. **التعليم والتكنولوجيا المساعدة(EdTech & Accessibility):** حلول تطوير التعليم وتحسين الوصول إلى المعرفة والخدمات للأشخاص ذوي الإعاقة.

ويجوز للجنة المنظمة، بالتنسيق مع اللجنة العلمية، توضيح نطاقات المسارات أو نشر تحديات فرعية مرتبطة بها. ولا يجوز للفريق تغيير المسار بعد اعتماد قبوله إلا بموافقة اللجنة المختصة

المادة 3: الفئات المستهدفة و شروط المشاركة

1. المسابقة مفتوحة لطلاب كلية الهندسة بشبرا، ولجميع الطلاب من الجامعات والكليات الأخرى الراغبين في المشاركة بأفكار مبتكرة.
2. يجوز التقديم بصورة فردية أو ضمن فريق.
3. حجم الفريق من 3 إلى 5 أعضاء، ويجوز تكوين فرق من تخصصات وكليات وجامعات مختلفة.

4. إذا انسحب أحد الأعضاء، يُخطر قائد الفريق اللجنة المنظمة، ويُحدد استمرار الفريق وفق مدى استيفائه شروط التشكيل ومتطلبات المشاركة.
5. يتولى قائد الفريق مسؤولية التواصل الرسمي مع اللجنة المنظمة واستلام الإشعارات وتقديم المخرجات نيابة عن الفريق، دون أن يخل ذلك بحقوق بقية الأعضاء.
6. يلتزم كل فريق بتحديد اسم للفريق، وأسماء أعضائه، وقائد للفريق، والمسار المختار، ووصف موجز للفكرة
7. يجوز تشكيل فرق متعددة التخصصات من طلاب كليات أو جامعات مختلفة
8. يجب أن يكون المشروع المقدم مرتبطًا بأحد مسارات المسابقة، وأن يتضمن توظيفًا فعليًا للذكاء الاصطناعي في معالجة مشكلة أو تقديم حل ذي قيمة.
9. يُرفق بطلب التسجيل ما يثبت القيد الجامعي، من خلال صورة بطاقة الطالب الجامعية سارية المفعول أو مستند بديل تقبله اللجنة المنظمة.
10. يلتزم المتقدم بصحة البيانات والمستندات المقدمة، ويجوز للجنة المنظمة استبعاد الطلبات التي يثبت عدم صحتها.
11. لا يجوز للطالب الاشتراك في أكثر من فريق في الدورة نفسها من المسابقة.
12. لا يُعد التسجيل قبولًا نهائيًا في المسابقة إلا بعد استكمال متطلبات التسجيل وإخطار المتقدم بقرار القبول وفق الإجراءات المعلنة.

المادة 4: مراحل المسابقة والجدول الزمني

المحتوى	التاريخ	المرحلة
التسجيل الإلكتروني والجلسات التعريفية	22 أكتوبر – 13 نوفمبر 2026	1. التسجيل والانطلاق
مراجعة الطلبات وإعلان المقبولين وتكوين الفرق	14 – 16 نوفمبر 2026	2. القبول والفرز
الورش التأهيلية وجلسات الإرشاد	17 – 30 نوفمبر 2026	3. التأهيل والإرشاد
البناء المكثف والعروض النهائية وحفل الختام	[الأسبوع الأول] ديسمبر 2026	4. الهاكاثون والختام

يحق للجنة المنظمة تعديل المواعيد عند الضرورة، على أن يتم الإعلان عن أي تعديل بوسائل التواصل الرسمية للمسابقة. كما يُحدد التاريخ الدقيق للمرحلة النهائية، ومكان انعقادها، وساعات الحضور والتسليم في إعلان تنظيمي لاحق.

المادة 5: آلية التسجيل والفرز والقبول

1. يتم التسجيل إلكترونيًا من خلال الموقع الرسمي للمسابقة:
https://shoubra-ai-innovators.lovable.app/
2. تُحدد فترة التسجيل وفق الجدول الزمني المعلن، ويجب تقديم الطلبات قبل الموعد النهائي المحدد.
3. يتضمن طلب التسجيل، كحد أدنى:
   - بيانات المتقدمين ووسائل التواصل.
   - بيانات الفريق وأعضائه، إن وجد.
   - اسم المشروع أو الفكرة المقترحة.
   - مسار التحدي المختار.
   - وصف المشكلة المستهدفة والحل المقترح.

- بيان أولي بكيفية توظيف الذكاء الاصطناعي.
- مستند إثبات القيد الجامعي.
- الإقرار بالاطلاع على اللائحة والالتزام بأحكامها.

4. تتولى اللجنة المنظمة مراجعة الطلبات والتحقق من استيفائها المتطلبات الأساسية.
5. يجوز طلب استكمال البيانات الناقصة خلال المهلة التي تحددها اللجنة المنظمة. وتُستبعد الطلبات التي لا تستوفي المتطلبات أو تتضمن بيانات غير صحيحة، بعد التحقق منها.
6. لا يُحدد في هذه النسخة حد أقصى عددي مسبق للفرق المقبولة. ويظل القبول خاضعًا لاستيفاء الشروط، وجودة الأفكار، والقدرة التنظيمية واللوجستية المتاحة.
7. عند الحاجة إلى المفاضلة بين الطلبات بسبب محدودية الموارد أو الطاقة الاستيعابية، تُطبق معايير موضوعية معلنة، تشمل أهمية المشكلة، ووضوح الفكرة، وملاءمة توظيف الذكاء الاصطناعي، وقابلية التنفيذ، والتزام الفريق بمتطلبات المشاركة.
8. يُخطر المتقدمون بنتيجة القبول وبتعليمات المشاركة من خلال وسائل التواصل الرسمية المعتمدة.

المادة 6: قواعد العمل خلال الهاكثون

1. يجب أن تكون الفكرة أصلية، وأن تعالج مشكلة واضحة، وأن تتضمن استخدامًا فعليًا للذكاء الاصطناعي يتناسب مع طبيعة الحل.
2. يجوز للفرق إجراء البحث والتخطيط والتصميم وجمع البيانات المسموح بها وتطوير الفكرة والنموذج الأولي خلال فترة التأهيل والإرشاد، وفق تعليمات اللجنة المنظمة.
3. لا يُشترط أن تبدأ جميع أعمال البرمجة من الصفر في يوم الهاكاثون. ويجوز للفريق تطوير نموذجه خلال الفترة السابقة، على أن يوضح ما أنجزه خلال المسابقة وما سبق تطويره قبلها.
4. يُسمح باستخدام المكتبات البرمجية والأدوات مفتوحة المصدر وواجهات البرمجة **APIs** وأدوات الذكاء الاصطناعي التوليدي وغيرها من الأدوات المساعدة، مع الإفصاح عن استخدامها ومراعاة شروط تراخيصها.
5. يجب أن يكون الفريق قادرًا على شرح الحل الذي يقدمه، وتوضيح مساهمته في تصميمه وتطويره، وبيان دور الذكاء الاصطناعي فيه.
6. يلتزم المشاركون بتعليمات اللجنة المنظمة، وقواعد الجامعة، ومتطلبات السلامة والأمن داخل أماكن الفعاليات.
7. لا يجوز استخدام بيانات شخصية أو سرية أو محمية دون سند مشروع أو تصريح مناسب، كما يُحظر نشر البيانات أو استخدامها خارج نطاق المشروع على نحو يخالف القواعد المعمول بها.
8. يجب على الفريق إخطار اللجنة المنظمة بأي عائق جوهري قد يؤثر في قدرته على استكمال المشاركة، متى أمكن ذلك.
9. يلتزم كل فريق بتسليم المخرجات في الموعد المحدد، ويجوز عدم قبول التسليم المتأخر إلا بموافقة اللجنة المنظمة وفق ظروف الحالة.

المادة 7: المخرجات المطلوبة و آلية التسليم

يلتزم كل فريق بتقديم المخرجات التالية في الموعد المحدد:

1. **نموذج أولي (Prototype) أو عرض تجريبي (Demo)** : يوضح الوظائف الأساسية للحل، ويتيح للجنة التحكيم التحقق من التنفيذ الفعلي قدر الإمكان.
2. **عرض تقديمي (Pitch Deck)** : لا يزيد على ثماني شرائح، ويتضمن المشكلة، والحل، والفئة المستفيدة، ودور الذكاء الاصطناعي، وآلية التنفيذ، والنتائج الأولية، والجدوى أو قابلية التطوير.

3. **رابط GitHub** : بحتوي على الشيفرة أو المستودع البرمجي ذي الصلة، أو وصف تقني مختصر للمشروع إذا تعذر توفير مستودع مناسب، مع توضيح المكونات المستخدمة.
4. **بيان بالمكونات والأدوات الخارجية:** يشمل المكتبات والواجهات والنماذج المدربة مسبقًا وأدوات الذكاء الاصطناعي المستخدمة، وأي مكونات سبق تطويرها قبل المسابقة.
5. **توضيح مساهمات الفريق:** بيان موجز بدور الأعضاء في التصميم والتطوير والاختبار والتوثيق.

وتحدد اللجنة المنظمة وسيلة التسليم النهائية، وصيغ الملفات المطلوبة، والموعد الدقيق للتسليم، وأي متطلبات فنية إضافية.

المادة 8: معايير التحكيم

الوزن	المعيار
20%	الفكرة وأهمية المشكلة
25%	الاستخدام الفعلي والذكي للذكاء الاصطناعي
25%	جودة النموذج الأولي وما تم تنفيذه فعلياً
15%	الابتكار والأصالة
15%	العرض (Pitch) وقابلية الاستمرار
100%	الإجمالي

1. يقيّم كل مشروع ما لا يقل عن 3 محكّمين مستقلين، وتُحسب الدرجة النهائية بمتوسط تقييماتهم.
2. في حال التعادل، تُقدَّم الدرجة الأعلى في معيار الاستخدام الفعلي للذكاء الاصطناعي، ثم جودة النموذج الأولي.
3. تُعد قرارات لجنة التحكيم بشأن التقدير الفني وترتيب المشروعات نهائية وفق هذه اللائحة، ولا يجوز التدخل في التقدير الفني للمحكمين من خلال الإجراءات الإدارية.
4. تُعلن النتائج بعد استكمال إجراءات التحكيم والمراجعة التنظيمية اللازمة.

المادة 9: الجوائز والتكريم

1. تُخصص جوائز مالية للمراكز الأولى، وتُتاح لجميع الفرق المشاركة من داخل كلية الهندسة بشبرا وخارجها وفق شروط المسابقة.
2. **تُحدد قيم الجوائز المالية وعدد المراكز المستحقة لها بعد اعتمادها رسميًا.**
3. تُمنح شهادات تقدير للفرق المتأهلة إلى المرحلة النهائية، وشهادات مشاركة للمشاركين وفق ضوابط إصدار الشهادات التي تعلنها اللجنة المنظمة.
4. يجوز إتاحة فرص للتواصل مع شركاء الصناعة أو المرشدين أو الجهات الداعمة، وفق الشراكات والترتيبات المعتمدة، دون ضمان فرص توظيف أو تمويل أو احتضان للمشروعات.

المادة 10: الملكية الفكرية و حقوق الاستخدام

1. تظل الملكية الفكرية للمشروع لفريقه المشارك.

2. يمنح الفريق الجهة المنظمة إذنًا غير حصري باستخدام اسم الفريق واسم المشروع وملخصه والصور والمواد التي يوافق على استخدامها لأغراض التعريف بالمسابقة والتوثيق والتغطية الإعلامية، في حدود الغرض المعلن.
3. يجب الإشارة إلى مصادر البيانات والأكواد والمكتبات والنماذج والأدوات الخارجية المستخدمة، والالتزام بالتراخيص والشروط ذات الصلة.
4. يضمن كل فريق أن مشروعه لا ينتهك حقوق ملكية فكرية لأي طرف، وأن المكونات المأخوذة من مصادر خارجية مذكورة ومصرّح باستخدامها.

المادة 11: النزاهة والالتزام الأخلاقي

1. يلتزم جميع المشاركين بالنزاهة والأمانة العلمية والمهنية في جميع مراحل المسابقة.
2. يُحظر انتحال المشروعات أو الأكواد أو المحتوى أو النتائج، أو تقديم عمل نفذه طرف آخر باعتباره عمل الفريق.
3. يُحظر التلاعب بالبيانات أو النتائج التجريبية، أو تقديم ادعاءات مضللة بشأن كفاءة النموذج أو دقة مخرجاته.
4. يجب الإفصاح عن استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي والمكونات الجاهزة والمساهمات الخارجية بصورة تسمح بتقييم المشروع تقييمًا عادلًا.
5. يُحظر التأثير غير المشروع على المحكمين، أو الإخلال بسير الفعاليات، أو الإساءة إلى المشاركين أو المنظمين أو المحكمين.
6. عند الاشتباه في مخالفة، يجوز للجنة المنظمة طلب الإيضاحات والمستندات ذات الصلة، والتحقق من الوقائع، وإتاحة فرصة مناسبة للفريق للرد قبل اتخاذ القرار متى أمكن ذلك.
7. تتناسب الإجراءات مع طبيعة المخالفة، وقد تشمل طلب تصحيح البيانات، أو عدم احتساب جزء من المخرجات، أو استبعاد الفريق، أو إلغاء الجائزة أو الشهادة المرتبطة بالمخالفة، وفق جسامتها وبعد التحقق منها.
8. تُوثق القرارات المتعلقة بالمخالفات وأسبابها والإجراءات المتخذة بشأنها.
9. لا تمنع أحكام هذه المادة اتخاذ أي إجراء آخر تقتضيه القواعد الجامعية أو القواعد القانونية واجبة التطبيق.

المادة 12: اللجان واختصاصاتها

تدار المسابقة من خلال اللجان التي تعتمدها الجهة المنظمة، وتُحدد مهامها وفق الهيكل التنظيمي المعتمد، وتشمل ما يلي:

أولًا: اللجنة التنظيمية والإدارية

- إدارة التسجيل ومراجعة الطلبات ومتابعة القبول.
- إعداد الجدول التنفيذي ومتابعة الالتزام بالمواعيد.
- التواصل الرسمي مع الفرق وإرسال التعليمات والإشعارات.
- توثيق القرارات والإجراءات التنظيمية.

ثانيًا: اللجنة العلمية ولجنة التحكيم

- مراجعة الأفكار والمشروعات من الناحية العلمية والفنية.
- وضع نماذج التقييم التفصيلية بما يتفق مع معايير التحكيم المعتمدة.
- إجراء التقييم وتوثيق الدرجات والنتائج.
- التحقق من أصالة المشروعات والجوانب الفنية عند الحاجة.

ثالثًا: لجنة المرشدين

- تقديم التوجيه الفني والعلمي للفرق.
- مساعدة الفرق على تطوير الأفكار والنماذج الأولية.
- توجيه الفرق إلى الممارسات المناسبة في التصميم والاختبار والتوثيق.
- مراعاة العدالة في إتاحة الإرشاد وعدم تقديم أفضلية غير مبررة لفريق على آخر.

رابعًا: لجنة الإعلام والتسويق

- إعداد المواد الإعلامية والإعلانات الخاصة بالمسابقة.
- توثيق الأنشطة والفعاليات والنتائج وفق الموافقات اللازمة.
- التنسيق بشأن استخدام الشعارات وأسماء الجهات والشركاء المعتمدين.

خامسًا: لجنة الدعم الفني واللوجستي

- تنظيم القاعات ومواقع الفعاليات والتجهيزات الفنية.
- متابعة احتياجات العرض والتجربة والدعم التقني.
- تنظيم إجراءات الدخول والحضور والسلامة والضيافة وفق الإمكانات المتاحة.

ويجوز توزيع المهام أو دمج بعض الاختصاصات أو تشكيل فرق عمل مساندة بقرار من الجهة المختصة، وفق الإجراءات الإدارية المعمول بها.

المادة 13: أحكام عامة

1. يلتزم جميع المشاركين بأحكام هذه اللائحة وبالتعليمات التنظيمية الصادرة في إطارها.
2. تختص الجهة المنظمة بتفسير الأحكام التنظيمية المتعلقة بتنفيذ المسابقة، بالتنسيق مع اللجان المختصة، دون الإخلال باختصاصات الجهات الجامعية المعنية.
3. لا يجوز تعديل معايير التحكيم أو أوزانها بعد بدء تقييم المشروعات إلا وفق إجراء معتمد ومعلن يضمن العدالة وتكافؤ الفرص.
4. يجوز تعديل الترتيبات التنفيذية والمواعيد عند الضرورة، مع الإعلان الرسمي عن التعديلات ومراعاة حقوق المشاركين.
5. لا يُعتد بأي التزام أو ميزة أو رعاية أو جائزة مالية ما لم تكن معتمدة من الجهة المختصة وفق الإجراءات المتبعة.
6. في المسائل التي لم يرد بشأنها نص في هذه اللائحة، يُرجع إلى القواعد واللوائح الجامعية المعمول بها، وإلى القرارات الصادرة عن الجهات المختصة في حدود اختصاصاتها.
7. يبدأ العمل بهذه اللائحة بعد مراجعتها واعتمادها من الجهة المختصة، وتُتاح للمشاركين قبل استكمال إجراءات قبولهم النهائي.

7. آليات التواصل ومعلومات الاتصال

المقر الرئيسي للوحدة

وحدة الإبداع والابتكار
كلية الهندسة بشبرا - جامعة بنها

معلومات الاتصال:

البريد الإلكتروني:aya.ahmed@feng.bu.edu.eg

الموقع الإلكتروني: [https://www.feng.bu.edu.eg]

الهاتف: 01063492979

تم إعداد هذا الدليل بواسطة وحدة الإبداع والابتكار
لأي استفسارات أو تحديثات، يرجى التواصل معنا

مدير وحدة الإبداع والابتكار	**عميد كلية الهندسة بشبرا**
أ.م.د/ آية حسام الدين محمود	**أ.د/ محمد سعيد عبد الغفار**