



AI LEAGUE
دوري الذكاء الاصطناعي
SCAI

two ai
Two ai

Strategic Sponsors



الوزارة العامة للتواصل
والتكنولوجيا
MINISTRY OF COMMUNICATIONS
AND INFORMATION TECHNOLOGY



مركز ريادة الأعمال الرقمية
Center of Digital Entrepreneurship

ai.io

Main Sponsors



وزارة الرياضة
Ministry of Sport



SDAIA
الهيئة العامة
لبيانات وذكاء الاصطناعي
Saudi Data & AI Authority

Executional Partner

أكاديمية طويق
Tuwaiq Academy



أعضاء الفريق



OMAR



YAZAN



ABDULLAH



المحتويات:

01 أعضاء الفريق

02 المشكلة وحلها

03 وصف الفكرة

04 التقنيات المستخدمة

05 جميع البيانات المستخدمة (نصية وغير نصية)

06 كيفية توفير هذه البيانات وكيفية استخدامها

07 ملخص

المشكلة وحلها

يعرض هذا القسم المشكلة التي يواجهها المشروع أو الجمهور المستهدف، إلى جانب الحل المقترح وكيفية تقديمه بشكل مبتكر وفعال.

نعتمد على تقنيات الذكاء الاصطناعي وإنترنت الأشياء، بالإضافة إلى ملاحظات المشجعين، لتطوير حلول ذكية تعزز تجربة الحضور وتلبي احتياجات الجماهير بكفاءة.

نحرص على مراقبة التغيرات المستمرة في السوق، سواء في سلوك المستهلكين أو في ظهور التقنيات الحديثة، بهدف الحفاظ على قدرتنا التنافسية واستثمار الفرص الجديدة والتوجهات الناشئة. هذا النهج الاستباقي يمكننا من تقديم حلول ذكية تواكب المستقبل وتلبي احتياجاته المتجددة.

تشهد الملاعب الرياضية ارتفاعات موسمية في أعداد الجماهير خلال المباريات الكبرى مثل الدريبيات، النهائيات، والمناسبات الوطنية. وهنا تأتي أهمية نظامنا الذي لإدارة الحشود، حيث يُمكن الجهات المنظمة من التنبؤ بهذه القمم الجماهيرية مسبقًا، والتعامل معها بكفاءة عبر تقنيات الذكاء الاصطناعي، الكاميرات الذكية، والأساور التنبيهية.

Innovative solutions



Stay ahead of trends



Seasonal spikes



البيانات المستخدمة

يشرح القسم كل البيانات التي تم جمعها أو توليدها خلال المشروع، سواء كانت نصية مثل النصوص أو غير نصية مثل الصور والرسوم البيانية.

- ما هي مصادر البيانات التي استخدمتها؟
- ما الذي قمت به لتنظيفها أو معالجتها؟
- ما هي التحديات التي واجهتك في جمع البيانات؟ (مثل صعوبة الوصول إلى البيانات اليومية للرياضيين).

20%

1st quarter

Highlight the main sources of revenue

100

2nd quarter

Highlight the main sources of revenue

35%

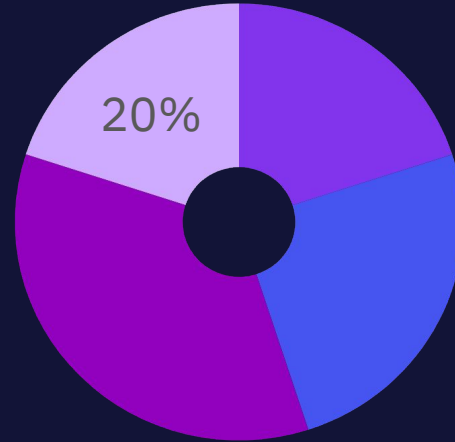
3rd quarter

Highlight the main sources of revenue

25%

4th quarter

Highlight the main sources of revenue



التقنيات المستخدمة

استخدمنا تقنيات الذكاء الاصطناعي لتحليل البيانات الجماهيرية داخل الملعب، من خلال قراءة تحركاتهم. والتنبؤ بمناطق الازدحام.



برز التحديات التي تواجه الجماهير هي صعوبة التنقل في المناطق المزدحمة وعدم وجود إنذارات مبكرة تساعدهم على تجنبها.



النظام يوفر تجربة جماهيرية آمنة وسلسة، من خلال التوجيه الذي وتنبهات لحظية عبر التطبيق أو الأساور الذكية.



نحتاج إلى تمويل لتوسيع نطاق التجربة داخل ملاعب مختلفة، وشراء أجهزة استشعار ذكية، وتطوير النظام بشكل متكامل.



يعرض هذا القسم التقنيات المختلفة التي تم استخدامها في المشروع، مثل الأدوات البرمجية، الأطر التقنية، أو اللغات البرمجية.



الخدمة تتيح تتبع مباشر للحشود، وتوجيه الجماهير إلى المسارات الأقل ازدحامًا، مما يقلل من حالات التكدس أو التدافع



الخدمة تتيح تتبع مباشر للحشود، وتوجيه الجماهير إلى المسارات الأقل ازدحامًا، مما يقلل من حالات التكدس أو التدافع



ادعم مشروعنا لتطوير بيئة رياضية أكثر أمانًا وابتكارًا، ولتقديم تجربة فريدة للجماهير باستخدام أحدث التقنيات.



وصف الفكرة

تجربة جماهيرية آمنة وذكية في الملاعب الرياضية

تعتمد الفكرة على تطوير نظام ذكي لإدارة الحشود داخل الملاعب الرياضية باستخدام تقنيات متقدمة مثل الذكاء الاصطناعي وإنترنت الأشياء (IoT). يقوم النظام بتحليل حركة الجماهير بشكل لحظي من خلال كاميرات ذكية وأساور متصلة، ويُرسل تنبيهات فورية عبر تطبيق مخصص لتوجيه المشجعين إلى المسارات الآمنة والأقل ازدحامًا. يهدف المشروع إلى تعزيز تجربة الحضور، تقليل التكدسات، ورفع مستوى السلامة داخل المنشآت الرياضية.



كيفية توفير هذه البيانات وكيفية استخدامها

تم جمع البيانات المستخدمة في المشروع من خلال عدة مصادر وتقنيات متقدمة، بهدف تحسين تجربة الجماهير داخل الملاعب وتحقيق أعلى مستويات الأمان والكفاءة. شملت طرق جمع البيانات ما يلي:

1. **الكاميرات الذكية المنتشرة في الملعب:**
تقوم برصد حركة الجماهير وتحليل الكثافة في الوقت الحقيقي باستخدام تقنيات الرؤية الحاسوبية والذكاء الاصطناعي.
2. **الأساور الذكية الموزعة على الجماهير:**
تساعد على تتبع المواقع الجغرافية للأفراد داخل المنشأة، وتوفر بيانات دقيقة حول تدفق الحشود وتوزيعهم في مختلف مناطق الملعب.
3. **تطبيق الهاتف الذكي:**
يتيح جمع بيانات مباشرة من المستخدمين، مثل موقعهم الحالي، واستخدامهم لمسارات معينة داخل الملعب.
4. **أنظمة الدخول والخروج الذكية:**
تم استخدام بيانات تسجيل الدخول والخروج لتحليل أوقات الذروة وأنماط التوافد والانصراف.

كيفية توفير هذه البيانات وكيفية استخدامها

تحليل النتائج

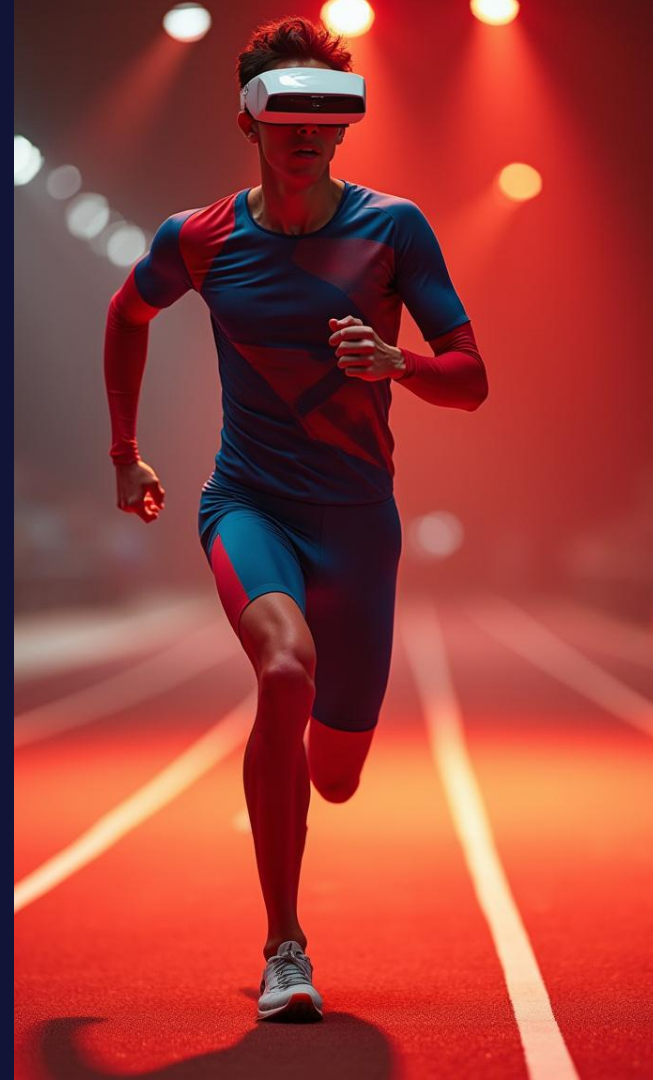
- انخفاض كبير في معدلات التكدس بنسبة وصلت إلى 35% مقارنة بالمباريات السابقة
- تحسين تجربة التنقل داخل الملعب بناءً على سلوك الجمهور الفعلي
- استجابة أسرع من قبل الأمن والمنظمين بفضل البيانات الحية



مواءمة الفكرة :

تتماشى فكرة المشروع بشكل مباشر مع احتياجات الملاعب والمنشآت الرياضية الحديثة، التي تسعى إلى تحسين تجربة الجماهير ورفع مستوى الأمان والتنظيم. في ظل ازدياد أعداد الحضور للفعاليات الرياضية، أصبح من الضروري استخدام تقنيات ذكية لإدارة الحشود وتوجيههم بشكل فعال وسلس، مما يجعل المشروع ذا قيمة مضافة واضحة وقابل للتطبيق في بيئة واقعية.

كما أن الفكرة تدعم رؤية التحول الرقمي في قطاع الترفيه والرياضة، وتتماشى مع توجهات المدن الذكية التي تعتمد على البيانات والتقنيات الحديثة لتقديم خدمات أفضل وأكثر أماناً للمواطنين والزوار.

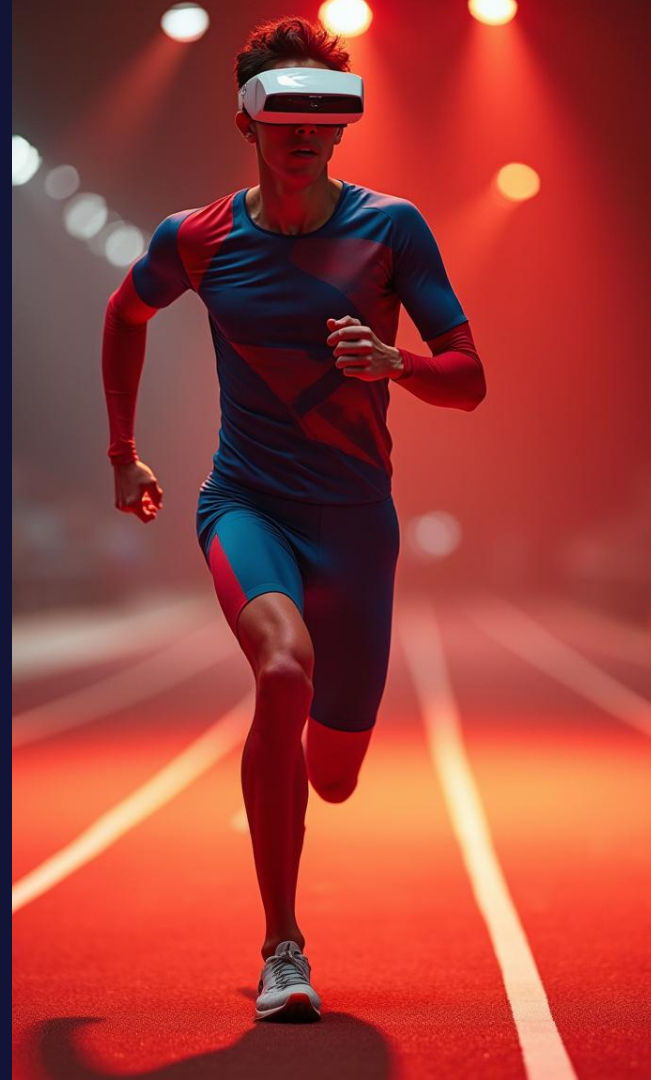


ملخص

مشروعنا يقدم نظامًا ذكيًا لإدارة الحشود في الملاعب الرياضية، يعتمد على الذكاء الاصطناعي وإنترنت الأشياء لتحسين تجربة الجماهير وتعزيز الأمان.

من خلال الكاميرات الذكية، الأساور المتصلة، وتطبيق مخصص، تم جمع وتحليل البيانات لتقليل الازدحام وتوجيه الحشود بشكل فعال.

حقق المشروع نتائج ملموسة مثل تحسين التنظيم، تقليل التكدسات، ورفع رضا المشجعين، بما يدعم التحول الرقمي في القطاع الرياضي.



الاختبار/التحقق:

ما هي النتائج الأولية أو النماذج الأولية التي قمت بتطويرها؟ (على سبيل المثال، "قمنا باختبار نموذج تحليل الوضعيات على 50 مقطع فيديو تجريبي").



العرض التوضيحي/اللقطات/الفيديوهات/المحاكاة:

تذكر: الهدف من ذلك هو إظهار ما إذا كان قد تم إنجاز 30% من المشروع.



التحديات والخطط المستقبلية

- **التحديات:**
 - صعوبة الحصول على بيانات واقعية من ملاعب مزدحمة.
 - **ما تحتاج إلى المساعدة فيه:**
 - كيف يمكن للمنظمين أو المرشدين مساعدتك؟ (اختبار النظام في بيئة واقعية داخل الملاعب.
 - توفير بيانات حقيقية لتحسين دقة النماذج.
 - دعم تقني لتطوير البنية التحتية الرقمية.
 - تمويل لشراء الأجهزة الذكية وتجهيز النظام.
 - شراكات مع جهات رياضية لتطبيق المشروع ميدانيًا.

نصائح :

- **إدارة الوقت:** خمس دقائق تمر بسرعة! ركز على الجوانب التي تضيف أكبر قيمة لفكرتك للفوز في المسابقة. لا يوجد حد لعدد الشرائح أو لما يمكنك تقديمه (قم بتنظيم عرضك التقديمي بوضوح).
- **الصورة بألف كلمة:** استخدم 1-2 شرائح/عروض توضيحية (تجنب التكديس بالمعلومات).
- **تفادي المشكلات التقنية:** تأكد من عدم مواجهة تحديات تقنية أثناء الجلسة عبر الإنترنت (اختبر الميكروفون، الكاميرا، السماعات، إلخ).
- **الإفصاح عن النماذج الخارجية:** إذا كنت تستخدم نموذجًا مُدرَّبًا مسبقًا، تأكد من توضيح ذلك.
- **المصادقية:** لا تدعي إنجاز شيء لم تقم به.



قدم عرضك التقديمي بحلول 9 أبريل 2025، وبالتوفيق!



شكراً

