



معلومات تهمة عن

**تحدي أبشر الثاني**

## دعوة

يتشرف فريق عمل تحدي أبشر الثاني للإبداع والابتكار بتقديم دعوة لكم للمشاركة في «تحدي أبشر الثاني»، والمشاركة في تقديم حلول ذكية وأفكار إبداعية للاستمرار في تطوير الأعمال التقنية والميدانية لوزارة الداخلية وقطاعاتها وتطوير التقنية لخدمة الإنسان.

في هذا الملف تجدون معلومات تهمكم عن التحدي، ونتطلع إلى مشاركتكم الفاعلة في التحدي.

### مع تحيات

فريق عمل تحدي أبشر الثاني



## ما تحدي أبشر؟

مبادرة أطلقتها وزارة الداخلية لتشجيع أصحاب الأفكار والمبدعين على المشاركة في **تطوير أعمال** و**خدمات وزارة الداخلية الإلكترونية (أبشر)** والأعمال الميدانية لقطاعات الوزارة وتمكين الإبداع في التحول الرقمي باستخدام التقنيات الحديثة، مثل الذكاء الاصطناعي وإنترنت الأشياء، وغيرها.



## ما أهداف التحدي؟

يهدف تحدي أبشر إلى نشر ثقافة الإبداع والابتكار واستشراف المستقبل باستخدام التقنيات الحديثة، مثل الذكاء الاصطناعي وإنترنت الأشياء والطائرات المسيرة والواقع المعزز والافتراضي، وذلك عن طريق فتح باب المشاركة لأفراد المجتمع للإسهام في ابتكار أفكار إبداعية وطلول ذكية تسهم في تطوير خدمات وزارة الداخلية الإلكترونية (أبشر) والأعمال الميدانية، من أجل تطويع التقنية لخدمة الإنسان والاستمرار في تقديم خدمات عالية الجودة، و الوصول إلى المراكز الخمسة الأولى في مؤشر الحكومات الإلكترونية، تحقيقاً لأحد مستهدفات رؤية المملكة 2030.

## مجالات التحدي

من أجل الاستمرار في تطوير خدمات وزارة الداخلية الرقمية والميدانية وتوظيف التقنيات الحديثة في تعزيز الأمن والسلامة وتحسين تجربة المستخدم وتقديم خدمات عالية الجودة للمواطنين والمقيمين وتسهيل الحصول على خدمات الوزارة وتعزيز أداء منسوبيها، فإن تحدي أبشر الثاني سيركز على:

**"طول ذكية مبتكرة وأفكار إبداعية لخدمات وزارة الداخلية"**

إجراءاتها أو تعزيزها بمحاور جديدة، ويشمل أيضا الخدمات الميدانية لتطوير عمل رجال الأمن، أو ابتكار خدمة جديدة لوزارة الداخلية يحتاج إليها العملاء (أفراد، أعمال، حكومة) ولا تقدم حاليًا بأي شكل من الأشكال باستخدام التقنيات الحديثة.

يشمل ذلك ابتكار حلول إبداعية وذكية للتعرف على الأشياء وفهم المحتوى وإيجاد أنماط معينة باستخدام الذكاء الاصطناعي لخدمات وزارة الداخلية الإلكترونية، كما يشمل تطوير خدمات قائمة، سواء أكانت على منصة أبشر أم خارجها، من خلال تعديلها أو تحسين

## مسارات التحدي

**2** **تطوير** خوارزميات الذكاء الاصطناعي لاستكشاف الجرائم المنظمة والأحداث المختلفة في المحتوى الرقمي ومكافحة الجريمة المعلوماتية.

**4** **معالجة** البيانات الضخمة ذات البنية غير المتجانسة والمتعلقة بالجرائم وتحليلها وربطها لتكون مجموعات متجانسة يمكن قراءتها وتفسيرها آلياً وتقليل الاعتماد على العامل اليدوي.

**1** **ابتكار** طرق ذكية للبحث في كمية هائلة من البيانات، وذلك لإيجاد أنماط لعرض البيانات وتطويرها لتمكين فهم البيانات والروابط والعلاقات بين القضايا والبلاغات والتنبؤ فيما يخدم الأمن الوقائي والاستخدام الأمثل للموارد والكوادر البشرية.

**3** **تطوير** خوارزميات الذكاء الاصطناعي لتحليل وفهم المحتوى الصوتي والنصي والمرئي، وذلك لاستخراج معلومات تخدم عملية البحث والتحري في تحليل بيانات القضايا لاستكشاف أنماط الجرائم وفرز البيانات المتشابهة في النمط وربطها ببعضها لتقسيمها إلى مجموعات وتحديد مرتكبيها والسياقات التي حدثت خلالها.

## مسارات التحدي

**تطوير** أساليب جديدة وتقنيات مشاركة مجتمعية للعمل التطوعي والمشاركة في الأمن ومكافحة الجرائم التقليدية أو المعلوماتية.

**حلول** إبداعية ذكية مبتكرة لتعزيز السلامة المرورية من أجل الاستمرار في رفع مستوى الأمن وتحسين جودة حياة الفرد والأسرة بالاستفادة من أنظمة الرصد والكاميرات المنتشرة حول المملكة.

**الابتكار** في تقديم خدمات وزارة الداخلية لذوي الإعاقة في الإبلاغ عن جريمة أو تعرضهم للخطر أو طلب خدمة إلكترونية وتنفيذها بأنفسهم دون الحاجة إلى مساعدة الآخرين أو التواصل مع رجال الأمن في الميدان.

# المراحل الزمنية للتحدي



## المرحلة الثالثة:

مرحلة تحكيم الأفكار والخطول  
للترشح للمرحلة النهائية.



16-15 مارس



## المرحلة الثانية:

مرحلة توجيه ومتابعة تنفيذ  
الأفكار والخطول.

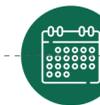


من 16 يناير إلى 28 فبراير



## المرحلة الأولى:

مرحلة التدشين واستقبال  
الأفكار والفرز الإلكتروني.



نهاية المرحلة الأولى 15 يناير

## معايير تحكيم المشاركات

|   |                                                                     |
|---|---------------------------------------------------------------------|
| 1 | أن تكون الفكرة ذات صلة بخدمات وزارة الداخلية الإلكترونية والميدانية |
| 2 | أن يكون المقترح قابلاً للاستخدام.                                   |
| 3 | إمكانية تطبيق المقترح.                                              |
| 4 | أن يكون المقترح مرغوباً فيه ومفيداً.                                |
| 5 | الإبداع والابتكار في الفكرة.                                        |

# الجوائز المالية للفائزين بالتحدي



الفائز الخامس  
**40 ألفا**



الفائز الرابع  
**60 ألفا**



الفائز الثالث  
**80 ألفا**



الفائز الثاني  
**100 ألف**



الفائز الأول  
**120 ألفا**

## أسئلة شائعة

- **كيفية التسجيل في التحدي؟**  
يمكنك التسجيل في التحدي عبر زيارتك موقع التحدي الرسمي <http://absherthon.com> وتعبئة النموذج.
- **هل التسجيل في التحدي مجاني أو بمقابل مادي؟**  
مجاني
- **ما لفئة العمرية المستهدفة؟**  
جميع الفئات العمرية مسموح لها بالمشاركة في التحدي.
- **هل التسجيل في التحدي حضوري أو عن بعد؟**  
يكون التسجيل في التحدي عن طريق صفحة مخصصة للتسجيل، يتم إعلانها عند إتاحة التسجيل.
- **هل التحدي محصور فقط على المواطنين؟**  
التحدي متاح للعقول المبدعة كافة حول العالم.
- **هل أستطيع المشاركة في مسابقة تحدي أبشر الثاني بفريق؟ أم تقتصر المسابقة على المشاركات الفردية فقط؟**  
نستقبل المشاركات الفردية، والجماعية في مسابقة تحدي أبشر الثاني، بما لا يتجاوز المشاركون (5) أشخاص للفريق الواحد.



# في حال كان هناك أي استفسار حيال التحدي

يمكنكم التواصل معنا عبر البريد الإلكتروني الموضح أدناه:

[absherthon@moi.gov.sa](mailto:absherthon@moi.gov.sa)



## شركاء الرعاية



## الشريك الاستراتيجي



## المنظم

