RIFA WORLD CUP

دليل مشروع الابتكار

الإصدار الأول · موسم 2026–2027

محتويات الدليل

01 التحدّي

02 مجالات البحث

03 تحديد المشكلة

04 تصميم الحلّ

05 البناء والاختبار والتطوير

06 أثر الحلّ

07 فيلم الابتكار

08 معايير التحكيم

يُستحسن قراءة الدليل كاملًا مع الفريق، فكلّ قسم ينتهي بخطوة عمليّة: قرار، أو بحث، أو تنفيذ.

01· التحدّي

تحديد مشكلة حقيقيّة ذات صلة بكرة القدم، وتطوير حلّ مبتكر لها بالاستعانة بالتقنية.

مشكلة واحدة جديرة بالحلّ، وفريق واحد، وموسم كامل.

جميع المجالات التقنيّة متاحة

الذكاء الاصطناعي
الروبوتات
التطبيقات
المواقع الإلكترونيّة
إنترنت الأشياء
الإلكترونيّات
المُستشعرات
تحليل البيانات
الأجهزة القابلة للارتداء
الرؤية الحاسوبيّة
الواقع المعزّز والافتراضي
الطباعة ثلاثيّة الأبعاد
الأتمتة

أو مجال آخر تختارونه

البداية من المشكلة، لا من التقنية.

لا تُلزمكم المسابقة بتقنيّة بعينها، بل بمشكلة تستحقّ الحلّ.

02 · مجالات البحث

داخل الملعب

2/1

اللاعبون

الأداء · التدريب · الصحّة · السلامة

المدرّبون

التحليل · اتّخاذ القرار · التواصل

الجمهور

التجربة · التفاعل · السلامة

الحكّام

الدقة · القرارات · العدالة في التحكيم

الملاعب

التشغيل · الأمن · الطاقة · تنظيم الحضور

المعدّات

الكرات · المرامي · الأزياء · أدوات التدريب

02 · مجالات البحث

خارج الملعب

2/2

سهولة الوصول

تهيئة المرافق لذوي الإعاقة · الشمول · تكافؤ الفرص

الأندية

الأكاديميّات · تطوير المواهب · اكتشاف الموهوبين

الإعلام

البثّ · المحتوى · التعليق الرياضي

المجتمع

الرياضة المجتمعيّة · المدارس · توسيع المشاركة

الاستدامة

النفايات · المياه · الطاقة · التنقل

البيانات

الإحصاءات · التوقعات · استخلاص المؤشّرات — وغيرها

كرة القدم لا تقتصر على المباراة، بل هي منظومة واسعة.

03 · تحديد المشكلة

أربعة أسئلة قبل كلّ شيء

مَن؟

مَن الفئة التي تواجه هذه المشكلة؟

ماذا؟

ما الذي يحدث على وجه التحديد؟

أين؟

في أيّ موضع وأيّ وقت تظهر المشكلة؟

لماذا؟

ما أهميّة معالجتها؟

03 · صياغة المشكلة في جملة واحدة

[الفئة] تواجه [المشكلة] بسبب [السبب] .

صياغة غير موفقة: **«نريد تطوير تطبيق يعمل بالذكاء الاصطناعي».**

صياغة سليمة: **«لاحظنا أنّ... ».**

03 · البحث الميداني

ستّ خطوات تُغني عن التخمين

الحوار

التحدّث إلى من يعاني المشكلة فعلًا.

الملاحظة

رصد ما يحدث في المواقف الواقعيّة.

الزيارة

زيارة نادٍ أو أكاديميّة أو ملعب أو حصّة تدريبيّة.

المقابلة

مقابلة اللاعبين والمدرّبين والجمهور والحكّام والمختصّين.

الاطّلاع

الاطّلاع على الحلول والتقنيات القائمة.

التحقق من الفرضيّات

قد تتبيّن لكم مشكلة مختلفة عمّا تصوّرتموه في البداية.

المقابلات والاستبيانات والملاحظة الميدانيّة والتجارب والمقالات والمواد المرئيّة ولقاءات المختصّين، وسائل مقبولة جميعها لفهم المشكلة على نحو أدقّ.

04 · تصميم الحلّ

الأشكال الممكنة للحلّ

تطبيق	موقع إلكتروني	روبوت
نظام ذكاء اصطناعي	جهاز ذكي	جهاز قابل للارتداء
حلّ قائم على إنترنت الأشياء	أداة لتحليل البيانات	أو فكرة غير مسبوقة

04 · تصميم الحلّ

أربعة معايير قبل التنفيذ

التقنية وسيلة، لا غاية.

01 هل يعالج الحلّ المشكلة فعلًا؟

02 مَن الفئة المستفيدة منه؟

03 ما مبرّر اختيار هذه التقنية؟

04 ما الذي يميّزه أو يجعله نافعًا؟

05 · البناء والاختبار والتطوير

دورة الابتكار في ريفا (RIFA)

الفكرة ← النموذج الأوّلي ← الاختبار ← الملاحظات ← التطوير ← إعادة الاختبار

أشكال النموذج الأوّلي

جهاز يعمل فعليًّا	نسخة أوّليّة من تطبيق	موقع إلكتروني	روبوت
مُجسّم ماديّ	عرض عمليّ لنظام ذكاء اصطناعي	محاكاة رقميّة	مُجسّم تصميميّ أو دائرة كهربائيّة

لا يُشترط أن يكون النموذج مكتملًا، بل أن يُثبت الفكرة ويسمح باختبارها وتطويرها.

05 · البناء والاختبار والتطوير

الاختبار مع المستخدمين

العرض

عرض النموذج على المستخدمين المحتملين.

الملاحظة

متابعة طريقة استخدامهم له دون توجيه.

السؤال

ما نجح، وما لم ينجح، وما الناقص.

التطوير

تعديل النموذج ثمّ إعادة اختباره.

التطوير جوهر الابتكار.

06 · أثر الحلّ

ثلاثة أسئلة عن الأثر

مَن المستفيد؟

اللاعبون · الجمهور · المدرّبون · ذوو الإعاقة · الأندية · المجتمع

ما الذي تحسّن؟

أمان أعلى · سرعة أكبر · سهولة أوضح · إتاحة أوسع · دقة أعلى · استدامة أفضل

ما الذي تعلّمتموه؟

ردود فعل المستخدمين · ما غيّره الاختبار · الجزء الذي عالجتموه من المشكلة

ثمّ النظر إلى المستقبل: أين يمكن تطبيق الحلّ لاحقًا، ومَن يمكن أن يستفيد منه، وما الذي يستحقّ التطوير؟

07 · فيلم الابتكار

4–6 دقائق

فيلم واحد يوثق مسار ابتكاركم: البحث، والتنفيذ، والاختبار، والأثر. ولا يُشترط تصوير احترافي.

القالب من اختياركم

فيلم وثائقي	برنامج قصير
تقرير إخباري	مقابلة
زيارة ميدانيّة	فيلم قصير
عرض توضيحي	تجربة عمليّة

أو صيغة مبتكرة تجمع بين أكثر من قالب

فيلم يستحق المتابعة حتى نهايته.

خمسة عناصر يجب أن تتّضح للجنة التحكيم

العرض أبلغ من الوصف.

01
المشكلة
ما توصّلتم إليه، ومَن يواجهها، وأهميّة معالجتها.

02
نتائج البحث
منهج البحث، ومَن قابلتم، وما استفدتموه.

03
الحلّ
ما صنعتموه، وكيف يعالج المشكلة، ومبرّر اختيار التقنية.

04
التنفيذ والاختبار
النموذج أثناء العمل، وما اختبرتموه، وما عدّلتموه بعد الملاحظات.

05
الأثر
المستفيدون، وما تحسّن، وآفاق تطوير الفكرة.

التركيز على: سرد متسلسل • شرح واضح • أدلة واقعيّة • عرض بصريّ للحلّ • حضور أعضاء الفريق

08 · معايير التحكيم — 100 نقطة

المشروع

2/1

المشكلة والبحث

20

تحديد المشكلة — 10

مشكلة واضحة ومحدّدة · صلة حقيقيّة بكرة القدم · تحديد الفئة المتأثّرة · بيان أهميّة المعالجة.

البحث والفهم — 10

بحث يتجاوز الفرضيّات · تواصل مع المستخدمين أو المختصّين أو الجهات · نتائج مفيدة · أثر البحث في مسار المشروع.

الابتكار وتصميم الحلّ

25

جودة الحلّ — 15

معالجة مباشرة للمشكلة · قيمة واضحة للمستخدم · ترابط منطقيّ بين المشكلة والحلّ · وضوح الغاية.

الابتكار — 10

تفكير إبداعيّ · مقاربة جديدة أو دمج ذكيّ · دراسة بدائل متعدّدة · تجاوز الفكرة الأولى البديهيّة.

التقنية والنموذج الأوّلي

20

استخدام التقنية — 10

اختيار مبرّر · ملاءمة للمشكلة · فهم الفريق لها · توظيفها كوسيلة لا كتعقيد إضافي.

النموذج الأوّلي — 10

تجسيد ملموس للفكرة · تنفيذ من الفريق نفسه · إظهار الفكرة الأساسيّة · جهد يناسب المرحلة العمريّة.

تتميّز المشاريع الأفضل بفهم عميق لمشكلة حقيقيّة، وحلّ مبتكر، وتوظيف واعٍ للتقنية.

08 · معايير التحكيم — 100 نقطة

الأثر والفيلم

2/2

الاختبار والتطوير والأثر — 20

الاختبار والتحسين — 10

أدلة على الاختبار · ملاحظات من المستخدمين أو المختصّين أو التجارب · دروس واضحة · تعديلات مبنيّة عليها.

الأثر والإمكانات — 10

تحديد المستفيدين · بيان التحسّن · إمكانات مستقبليّة واقعيّة · إدراك الحدود والخطوات القادمة.

فيلم الابتكار والتواصل — 15

السرد والوضوح — 10

مسار واضح من المشكلة إلى الحلّ · سهولة الفهم · مشاهد وأدلة قويّة · استثمار جيّد لمدّة الفيلم.

الإبداع وتواصل الفريق — 5

أسلوب جاذب · مشاركة حقيقيّة من الأعضاء · سرد مبتكر · فيلم يترك أثرًا في الذاكرة.

توزيع النقاط	
المشكلة والبحث	20
الابتكار وتصميم الحلّ	25
التقنية والنموذج الأوّلي	20
الاختبار والتطوير والأثر	20
فيلم الابتكار والتواصل	15
المجموع	**100**

المشاريع الأفضل هي التي تختبر وتتعلّم وتطوّر، وتترك أثرًا في ذاكرة لجنة التحكيم.

قبل التسليم

13 بندًا للتحقق

- حدّدنا مشكلة حقيقيّة ذات صلة بكرة القدم.
- نعرف بدقة الفئة التي تواجه المشكلة.
- بحثنا في المشكلة وتعمّقنا في فهمها.
- أنجزنا حلًّا يعتمد على التقنية.
- نستطيع تبرير اختيارنا لهذه التقنية.
- فيلم الابتكار يعرض القصّة كاملة.
- الفريق مستعدّ لعرض ابتكاره في ريفا.
- أنجزنا نموذجًا أوّليًّا أو عرضًا توضيحيًّا واضحًا.
- اختبرنا الفكرة عمليًّا.
- جمعنا ملاحظات أو أدلّة على النتائج.
- طوّرنا الحلّ في ضوء ما تعلّمناه.
- نستطيع بيان أثر الحلّ بوضوح.
- مدّة الفيلم بين أربع وستّ دقائق.

RIFA WORLD CUP

الابتكار يغيّر اللعبة.

موسم 2026–2027