

دبي للمستقبل» تعلن المشاريع الفائزة بالنسخة الثانية لمسابقة الألعاب الذكية





أعلنت مؤسسة دبي للمستقبل عن الفائزين بالنسخة الثانية لمسابقة الألعاب الذكية، التي تم إطلاقها بالشراكة بين مركز الثورة الصناعية الرابعة في الإمارات والمنتدى الاقتصادي العالمي، واستقطبت 43 مشروعاً تم تطويرها من المبتكرين ورواد الأعمال ومطوري الألعاب والشركات الناشئة المتخصصة في مختلف القطاعات التكنولوجية المتقدمة من 20 دولة من مختلف أنحاء العالم.

شملت قائمة المشاريع الفائزة كلاً من: «كاربو» عن فئة الألعاب التعليمية، و«كوميثا» عن فئة الألعاب الإبداعية، و«كايبوت» عن فئة ألعاب البرمجة، و«أفيشكار» عن فئة الألعاب الروبوتية، و«سمارت تيدي» عن فئة الألعاب رفيقة الأطفال، و«موفلين» عن فئة الطرح الأكثر إبداعاً في توظيف الذكاء الاصطناعي للأطفال. وضمت لجنة تحكيم المشاريع المتأهلة إلى المرحلة النهائية مجموعة من الخبراء العالميين، وهم رائد الأعمال العالمي ويل.آي.آم وكاي فيرث بترفيلد من المنتدى الاقتصادي العالمي، وأسويني ويريراتني من «دوتي ستريت شامبيرز»، وهيلينا لوران المدير العام لمنظمة المستهلكين الدولية، ومارك دولارت مؤسس ورئيس مؤسسة «كيدز راتس»، وأليشا أرورا عضو مجلس شباب المنتدى الاقتصادي العالمي للذكاء الاصطناعي.

-
- عمر سلطان العلماء: مسابقة الألعاب الذكية تجسيد حقيقي لأهمية الشراكات الدولية
 - ويل.آي.آم: مبادرة حققت نجاحاً مميزاً منذ إطلاقها واستقطبت مشاريع مبتكرة
 - كاي فيرث بترفيلد: حماية الأطفال من الآثار السلبية لتطبيقات التكنولوجيا من أهداف المسابقة
-

وأكد عمر سلطان العلماء، وزير الدولة للذكاء الاصطناعي والاقتصاد الرقمي وتطبيقات العمل عن بعد، نائب العضو المنتدب لمؤسسة دبي للمستقبل، خلال مشاركته في حفل الإعلان عن الفائزين بالنسخة الثانية لمسابقة الألعاب الذكية،

أن دولة الإمارات ترحب بكافة العقول المبدعة والخبرات العالمية للمساهمة في مسيرة تصميم المستقبل، وإيجاد حلول فعالة لمختلف التحديات الحالية والمستقبلية.

وقال: إن «مسابقة الألعاب الذكية تجسيد حقيقي لأهمية الشراكات الدولية في توظيف التقنيات المتقدمة لإعداد أجيال المستقبل، والإيمان بدور التكنولوجيا والابتكار في صناعة واقع جديد يواكب التغيرات المتسارعة، ويساعد أفراد المجتمع على تنمية قدراتهم وتحقيق تطلعاتهم في عصر الثورة الصناعية الرابعة». وأشار عمر سلطان العلماء إلى أهمية دعم المبادرات الهادفة إلى تمكين الشركات الناشئة ورواد الأعمال من تطوير أفكارهم ومشاريعهم، وتوسيع نطاق أعمالهم، ومواصلة المساهمة الفاعلة في تنمية مختلف القطاعات الاقتصادية والمستقبلية.

وحول أهمية المبادرة، قال ويل.آي.آم: «حققت مسابقة الألعاب الذكية نجاحاً مميزاً منذ إطلاقها، واستقطبت مشاريع مبتكرة تم تطويرها وفق أعلى معايير الجودة والأداء الوظيفي والتفاعل من قبل شركات ناشئة ومتخصصة في أكثر من 20 دولة، لتتيح للعائلات والمؤسسات التعليمية المزيد من الخيارات المناسبة لتعليم الأطفال من مختلف الفئات العمرية باستخدام ألعاب ذكية توظف أحدث التقنيات».

من جهتها، قالت كاي فيرث بترفيلد، رئيس قطاع الذكاء الاصطناعي وتعلم الآلة، وعضو اللجنة التنفيذية في المنتدى الاقتصادي العالمي: «نهدف من خلال هذه الشراكة مع مركز الثورة الصناعية الرابعة في الإمارات في تنظيم النسخة الثانية لمسابقة الألعاب الذكية إلى حماية الأطفال من الآثار السلبية لتطبيقات التكنولوجيا، والحفاظ على خصوصية البيانات أثناء التعلم والترفيه. فهذا الجيل سيكبر مع الأجهزة التي تدعم الذكاء الاصطناعي، ولهذا فإن كيفية تفاعل «الأطفال معها الآن سيكون من أهم عوامل النجاح في تصميم المستقبل الذي نريده لأطفالنا».

الصورة



• معايير اختيار الفائزين

تم اختيار الفائزين بالمسابقة بناءً على مجموعة من المعايير والشروط التي حددها المنتدى الاقتصادي العالمي في دليل «أدوات الذكاء الاصطناعي المخصصة للأطفال»، وتضمنت مراعاة الأخلاقيات المنظمة لتأثير الذكاء الاصطناعي، مثل المساواة وعدم التحيز، والشمولية ودمج جميع الفئات، والمسؤولية، والأمان، والشفافية.

الصورة



• تفاعل الأطفال مع الألعاب الذكية

استضافت مؤسسة دبي للمستقبل المتأهلين للمرحلة النهائية في ورشة عمل امتدت لأربعة أيام في متحف المستقبل، تمكّن خلالها الزوار من التفاعل مع الألعاب الذكية المشاركة في المسابقة، والتعرف إلى قدراتها في توظيف تقنيات وتطبيقات الذكاء الاصطناعي لتعزيز عملية التعلم الإبداعي والتفاعل الاجتماعي لدى الأطفال، وتنمية قدراتهم على اكتساب المعرفة.

وقد حصل الفائزون على «شارة اعتماد عالمية» تشير إلى فوز اللعبة بمسابقة «الألعاب الذكية»، بالإضافة إلى فرصة المشاركة في المبادرات المستقبلية التي يطلقها المنتدى الاقتصادي العالمي فيما يخص الألعاب الذكية وحوكمة الذكاء الاصطناعي.

الصورة



الصورة



• جلسات حوارية

تضمن الحفل الختامي للنسخة الثانية لمسابقة الألعاب الذكية بالتزامن مع اليوم العالمي للطفل، الذي يصادف 20 نوفمبر/تشرين الثاني من كل عام، تنظيم جلسة حوارية حول اهتمامات الشباب في العصر الرقمي شاركت بها أليشا أورورا عضو مجلس شباب المنتدى الاقتصادي العالمي للذكاء الاصطناعي، والدكتور أحمد العلي الشريك المؤسس لـ «ديب أوبينيون»، إضافة إلى كل من مريم الأميري، وشاهر طيفور من سفراء البرنامج الوطني للمبرمجين. وشاركت لينا جلوق، مديرة الشراكات العامة لدى مكتب اليونيسف في منطقة الخليج، وهيلينا لوران المدير العام لمنظمة المستهلكين الدولية، ومارك دولارت مؤسس ورئيس مؤسسة «كيدز راتس»، وكاي فيرث بترفيلد من المنتدى الاقتصادي العالمي، ومريم حساني من هيئة أبوظبي للطفولة المبكرة، في جلسة حوارية ثانية استعرضت أهمية تعاون الشركات التكنولوجية والهيئات الحكومية التنظيمية لضمان سلامة ألعاب الأطفال.

الصورة



• الثورة الصناعية الرابعة في الإمارات

يُذكر أن مركز الثورة الصناعية الرابعة في دولة الإمارات الذي تم إطلاقه في إطار التعاون الاستراتيجي بين حكومة دولة الإمارات والمنتدى الاقتصادي العالمي، يعمل على دراسة التغييرات الجذرية التي تشهدها الاقتصادات والمجتمعات والسياسات العالمية، بهدف توحيد الرؤى وتنسيق الجهود للاستفادة من أدوات التكنولوجيا الناشئة والتعاملات الرقمية. في تطوير الخدمات، واكتشاف فرص واعدة في كافة القطاعات المستقبلية.

الصورة

