

"التحدي الدولي للذكاء الاصطناعي يأتي في سياق الجهود لتجسيد توجيهات القيادة بتطوير وتبني حلول الذكاء الاصطناعي التوليدي، وإطلاق الإمكانيات الكامنة لهذا القطاع المستقبلي"

حمدان بن محمد آل مكتوم

الشريك الاستراتيجي

مركز دبي للذكاء الاصطناعي
Dubai Centre for Artificial Intelligence

مؤسسة دبي للمستقبل
DUBAI FUTURE FOUNDATION

مركز دبي للذكاء الاصطناعي
Dubai Centre for Artificial Intelligence

كان الاستخدام الشائع للذكاء الاصطناعي التوليدي في البداية هو إنتاج المحتوى الفني والإبداعي، مثل إنشاء النصوص والصور.

ولكن مع استكشاف إمكانيات الذكاء الاصطناعي التوليدي عبر مجموعة متنوعة من القطاعات، أثبتت هذه التكنولوجيا جدارتها في خلق قيمة ذات أثر كبير في قطاعات كبرى مثل التكنولوجيا الفائقة، والصحة، وتجارة التجزئة، والبنوك.

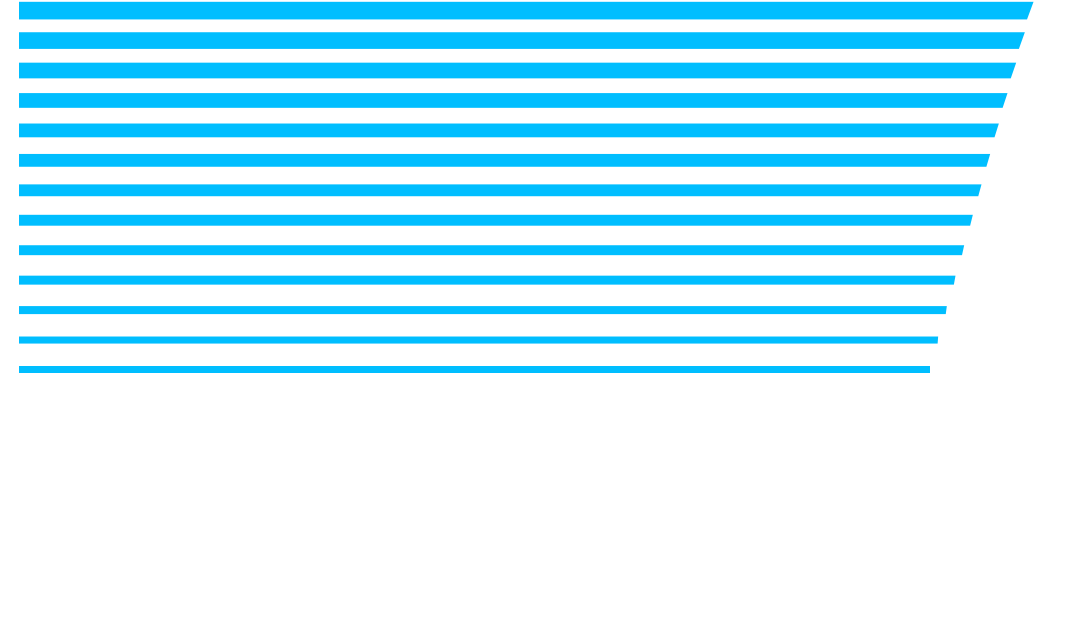
من المتوقع أن تنمو القيمة السوقية العالمية للذكاء الاصطناعي التوليدي بشكل متسارع من

10.5 مليار دولار في عام 2022 ← 118 مليار دولار في عام 2032

يقوم

100 مليون شخص

بإدخال الأوامر البرمجية إلى "تشات جي بي تي" أسبوعياً، وهذه مجرد واحدة من منصات الذكاء الاصطناعي التوليدي المعروفة.



يمكن الحصول على

90%

من المحتوى المتوفر إلكترونياً من خلال أوامر برمجية يتم إنشاؤها بواسطة الذكاء الاصطناعي بحلول نهاية عام 2025.



المستقبل لن تقوده الآلة، بل ستقوده المواهب البشرية التي تعرف كيف تبتكر الأوامر المناسبة لها.



هندسة الأوامر تمكنا من ترجمة الإبداع البشري إلى واقع بسرعة ودقة غير مسبوقة.



المواهب المتخصصة في هندسة الأوامر تقود التفاعل مع التكنولوجيا المتطورة، وتسهم في رسم مستقبل التواصل مع الذكاء الاصطناعي.



هندسة الأوامر تمكّن الذكاء الاصطناعي من رؤية العالم من خلال أعيننا، مما يجعل التكنولوجيا أكثر فعالية واستجابة لاحتياجاتنا.



هندسة الأوامر عنصر أساسي في منظومة استخدام الذكاء الاصطناعي، فمن خلالها يمكن للجميع الوصول إلى التكنولوجيا المتطورة والاستفادة منها بشكل عملي في أداء المهام اليومية.



من خلال إتقان هندسة الأوامر، نسوم في تعليم الذكاء الاصطناعي كيفية الاستجابة للبشر وتدريبه على التعامل مع اللغة البشرية.

هل تعلم أن إنشاء أوامر الذكاء الاصطناعي فنٌ له تأثير كبير على جودة المحتوى المنتج؟

يجب على مهندسي الأوامر صياغة المعلومات أو الجمل أو الأسئلة التي يدخلونها إلى أداة الذكاء الاصطناعي التوليدي بعناية.

"تصرف كما لو أنك.."

مطالبة الذكاء الاصطناعي بالتصرف كما لو كان شخصاً أو عرضاً ما تعد من أسهل الطرق لتوليد مخرجات أفضل.

خن محدداً

إضافة سياق للأوامر البرمجية مع مراعاة الوضوح والتحديد والإيجاز سيساعد في توليد النتائج التي تحتاجها.

استخدم "افعل" و"لا تفعل"

إخبار الذكاء الاصطناعي بما تريده منه تحديداً، وما لا ترغب في تضمينه في النتائج، سيوفر عليك الوقت ويؤدي إلى تحسين النتائج.

أخبر الذكاء الاصطناعي بطريقة تقديم النتائج

تحديد نوع المخرجات التي تحتاجها سيؤدي إلى إنتاج محتوى أفضل.

ضع في اعتبارك استخدام اللوحة المناسبة وتحديد الجمهور المستهدف

قم بتقديم تفاصيل للذكاء الاصطناعي حول هوية جمهورك وأسلوب ولهجة الكتابة التي ترغب في الالتزام بها.

استخدم الأمثلة

تقديم مثال لفقرة أو جملة ليحاكيها الذكاء الاصطناعي من حيث الأسلوب أو عدد الكلمات أو الرسائل أو غير ذلك، سيوفر مرجعاً عملياً واضحاً وسيساعد الذكاء الاصطناعي في تحسين النتائج.

تصحيح الأخطاء والتعليق على النتائج

قم بالردشة مع الذكاء الاصطناعي كما لو كان زميلاً في فريق العمل، تتعاونان معاً لإنجاز مشروع ما.

البناء على الأوامر السابقة

ليس عليك إدخال كل شيء في أول أمر تعطيه لإحدى أدوات الذكاء الاصطناعي التوليدي، جرب أن تبدأ بطلب أساسي، ثم أضف إليه المزيد من المعلومات أثناء المحادثة.



اطلب منه إنشاء الأوامر بدلاً منك

لا تستطيع إنشاء أمر مناسب؟ اطلب من الذكاء الاصطناعي المساعدة في إنشائه بدلاً منك!

المسابقة الأكبر لهندسة الأوامر في الذكاء الاصطناعي

21 مايو اليوم الثاني

20 مايو اليوم الأول

المنافسات المباشرة

يتنافس 30 متأهلاً في التصفيات النهائية من هذا التحدي على مدار يومين في أبراج الإمارات في دبي، ليتم تقييم مشاركتهم بواسطة لجنة تحكيم متخصصة.

النهائيات

وسوف يتأهل تسعة مشاركين للمنافسة في المرحلة النهائية - أي ثلاثة في كل فئة من فئات التحدي (الفن أو الأدب أو البرمجة).

ويتنافس المتأهلون التسعة في جولة نهائية مباشرة في قاعة المحاضرات في متحف المستقبل بدبي، وسوف يقتصر الحضور على المدعوين فقط.

وسيحصل 3 فائزين - أي فائز واحد من كل فئة - على جائزة كبرى لتصل القيمة الإجمالية للجوائز كافة إلى مليون درهم.

يشمل التحدي 3 فئات الفن

أمر توجيهي لإنشاء صورة ككوب أنشئ صورة لأفق المدينة بحيث تتكون المباني من السحب والشوارع من أنوار من الضوء.

أمر توجيهي لإنشاء نص أدبي ككوب أنشئ قصة قصيرة حيث يحاول مؤرخ شاب يعيش في العام 2243 على كوكب المريخ أن يتخيل الهبوط على سطح القمر في ظل مستقبل يكون فيه السفر إلى الفضاء أمراً شائعاً، ويكون القمر عالماً مألوفاً يمكن العيش فيه.

المخرج ككوب في العام 2243، يعيش مؤرخ شاب على المريخ يدعى علي، مهووساً بالهبوط الأول على القمر. رغم شيوع السفر الفضائي، يحاول علي تخيل الإثارة التي رافقت تلك اللحظة التاريخية. يقرر السفر إلى القمر ليعيش التجربة بنفسه، مدرغاً أنه بينما تجعل التكنولوجيا الوصول إلى الفضاء أمراً يومياً، فإن التواصل مع تاريخ الإنسانية شيء مذهل وملموم.

أمر توجيهي لإنشاء كود برمجي ككوب أنشئ كوداً برمجياً لتمكين روبوت افتراضي من حل لغز متاهة افتراضية.

```
class MazeSolver:
    def __init__(self, maze):
        self.maze = maze
        self.visited = set()

    def is_valid_move(self, row, col):
        return 0 <= row < len(self.maze) and 0 <= col < len(self.maze[0]) and self.maze[row][col] == 1

    def solve(self, row=0, col=0):
        if (row, col) == (len(self.maze)-1, len(self.maze[0])-1):
            return True
        if not self.is_valid_move(row, col) or (row, col) in self.visited:
            return False
        self.visited.add((row, col))
        for dr, dc in [(0, 1), (1, 0), (0, -1), (-1, 0)]:
            if self.solve(row+dr, col+dc):
                return True
        return False
```