

برنامج أمة الابتكار · 2026/27

دليل فئة الجامعات

الدليل الرسمي للفرق الجامعية: المتطلبات، والتسليم، والتحكيم.

بتنظيم من ROBOTNA

برنامج أمة الابتكار · الموسم 2026/27

الدليل الرسمي

فئة الجامعات

بتنظيم

ROBOTNA

الشريك التعليمي

المملكة الأردنية الهاشمية
وزارة التربية والتعليم

الشريك الاستراتيجي

Ministry of Digital Economy and Entrepreneurship

ما هي فئة الجامعات؟

فئة يحوّل فيها طلبة الجامعات أفكارهم التقنية لمشكلات واقعية إلى مشاريع ريادية قابلة للتطبيق والنمو.



ما الذي يقدّمه كل فريق؟

- نموذج أولي يعمل
- نموذج عمل
- Pitch Deck
- فيديو العرض

لماذا يشارك فريقك؟

بناء منتج حقيقي

من الفكرة إلى نموذج أولي يعمل فعلياً

مهارات ريادة الأعمال

السوق ونموذج العمل والعرض أمام لجنة تحكيم

منصة عربية

تنافس فرقاً جامعية من أنحاء الوطن العربي

مشروع له أثر

يرتبط بأهداف التنمية المستدامة ويخدم مجتمعك



الفئة المستهدفة والفريق

طلبة الجامعات والكليات

من مختلف التخصصات، من أنحاء الوطن العربي

من 3 إلى 4 أعضاء

ويُفضَّل أن يكون الفريق متعدد التخصصات

مشرف أكاديمي (اختياري)

يمكن إضافة مشرف من أعضاء الهيئة التدريسية



توزيع مقترح للأدوار داخل الفريق

التحدي: من مشكلة حقيقية إلى منتج

يختار الفريق مشكلة ترتبط بأحد أهداف الأمم المتحدة للتنمية المستدامة الـ17، ويبني لها حلاً تقنياً قابلاً للتسويق.

01

مشكلة حقيقية

مرتبطة بأحد أهداف التنمية المستدامة، وتمسّ مجتمعك أو منطقتك

02

حل تقني يعمل

نموذج أولي يجمع الإلكترونيات والبرمجة ويعمل فعلياً أمام الكاميرا

03

فرصة سوقية

عملاء مستهدفون، ونموذج عمل يجعل المنتج قابلاً للاستمرار والنمو



اختر هدفاً من 17 هدفاً عالمياً

كل هدف من أهداف الأمم المتحدة للتنمية المستدامة يفتح باباً لمشكلات حقيقية. أمثلة لأفكار جامعية:

الهدف 3 · الصحة الجيدة

جهاز قابل للارتداء يرصد المؤشرات الحيوية

الهدف 7 · طاقة نظيفة

نظام ذكي لإدارة استهلاك الطاقة في المباني

الهدف 6 · المياه النظيفة

حسّاسات ترصد جودة المياه وتنبّه عند التلوّث



شرط إلزامي

ثلاثة عناصر في مشروع واحد

Hardware

الإلكترونيات

حسّاسات ومتحكّمات ومحرّكات ومكوّنات

+

Software

البرمجيات

أكواد تعالج البيانات وتتحكّم بالأجهزة

+

Business

نموذج العمل

سوق مستهدف ومصادر إيرادات وخطة نمو

=

Product

مشروع ريادي

حل يعمل فعلياً وقابل للنمو

⚠ أي مشروع لا يجمع الإلكترونيات والبرمجيات بتكامل وظيفي **غير مؤهَّل للمشاركة**

المؤهَّل وغير المؤهَّل

المشاريع غير المؤهَّلة

- تطبيقات أو مواقع دون مكوّنات إلكترونية
- دوائر إلكترونية دون برمجة
- أفكار أو خطط عمل دون نموذج أولي يعمل
- إلكترونيات وبرمجيات دون تكامل بينهما

المشروع المؤهَّل

- نموذج أولي يعمل فعلياً
- تكامل الإلكترونيات والبرمجة في نظام واحد
- نموذج عمل وسوق مستهدف واضحان
- عرض تقديمي للمشروع (Pitch Deck)
- فيديو يعرض كل ما سبق بوضوح

حرية اختيار الأدوات والمنصات

لا لغة أو منصة محددة، بشرط التكامل بين الإلكترونيات والبرمجيات.

المتحكّمات

Arduino
ESP32
STM32

الحواسيب المصغّرة

Jetson Nano
Raspberry Pi

لغات البرمجة

Python
C++
JavaScript

الذكاء الاصطناعي

Computer Vision
Machine Learning
Edge AI

الاتصال وإنترنت الأشياء

Bluetooth
Wi-Fi
LoRa

السحابة والبيانات

Cloud APIs
Databases

واجهات المستخدم

Web Dashboards
Mobile Apps

وأي تقنية أخرى تناسب منتجك

من الفكرة إلى مشروع ريادي

ستة أسئلة يجب أن يجيب عنها فريقك قبل العرض التقديمي والفيديو.

المشكلة

ما الألم الحقيقي الذي تعالجه؟ ومن يعاني منه؟

الحل والمنتج

ما النموذج الأولي؟ وكيف يعمل؟

القيمة المقترحة

لماذا سيختار العملاء منتجك بدلاً من البدائل الموجودة؟

العملاء المستهدفون

من سيستخدم المنتج؟ ومن سيدفع مقابله؟

مصادر الإيرادات

بيع مباشر، اشتراك، ترخيص، أو خدمة؟

المنافسون والميزة التنافسية

ما البدائل الحالية؟ وما الذي يميّز مشروعكم عنها؟

رحلة المشاركة خطوة بخطوة

مرحلة التأسيس والبحث

تبدأ في أكتوبر 2026

01
التسجيل
عبر منصة أمة الابتكار

02
تكوين الفريق
3–4 أعضاء
بتخصصات متكاملة

03
تحديد المشكلة
مرتبطة بهدف
تنمية مستدامة

04
التحقق من السوق
من العملاء؟ وما حاجتهم؟

مرحلة البناء والتسليم

وفق المواعيد المعلنة

05
بناء النموذج الأولي
إلكترونيات وبرمجة
تعمل معاً

06
الفيديو والعرض
الفيديو وPitch Deck

07
التسليم والتقييم
قبل الموعد النهائي

مايو 2027
النهائيات العربية
للفرق المتأهلة

تُعلَن المواعيد التفصيلية لكل مرحلة عبر القنوات الرسمية.

ماذا تتضمن المشاركة الإلكترونية؟

أربعة عناصر، تُسلَّم عبر منصة أمة الابتكار.

01

بيانات الفريق والمشروع

Team & Project Info

- اسم الفريق والمشروع
- بيانات 3–4 أعضاء
- المشرف الأكاديمي (اختياري)
- الجامعة والتخصصات
- هدف التنمية المستدامة

02

ملخص المشروع

Project Summary

- المشكلة والحل المبتكر
- آلية العمل والتقنيات
- المستخدمون المستهدفون
- الأثر المتوقع

03

العرض التقديمي للمشروع

Pitch Deck

- المشكلة والحل
- السوق وحجم الفرصة
- نموذج العمل والإيرادات
- المنافسون والميزة التنافسية
- الفريق وخطة النمو

04

فيديو عرض المشروع

Project Pitch Video

5–7

دقائق · مدة إلزامية

كيف تبني Pitch Deck مشروعك؟

هيكل مقترح · 10 شرائح

عرض تقديمي يقدّم فكرتكم كمشروع ريادي ناشئ: المشكلة، والحل، والسوق، وكيف سينمو.

01 المشكلة

02 الحل

03 المنتج والنموذج الأولي

04 السوق المستهدف

05 نموذج العمل

06 المنافسون والميزة

07 الأثر وهدف التنمية

08 الفريق

09 خطة النمو

10 ما الذي تحتاجونه للانطلاق؟

ماذا يجب أن يعرض الفيديو؟

الفيديو هو مرجع التحكيم الوحيد: **ما لا يظهر في الفيديو لا يُقيَّم.**

البداية

توزيع زمني مقترح لفيديو من 5 إلى 7 دقائق

6 دقائق



المشكلة
ما المشكلة، ومن يتأثر بها؟

الحل
فكرة المنتج وكيف يعالج المشكلة

النموذج الأولي يعمل
تشغيل حقيقي أمام الكاميرا، مع شرح الإلكترونيات والبرمجيات وكيف تتكامل

السوق ونموذج العمل
العملاء، والإيرادات، والمنافسون

الفريق والأثر
من أنتم، وما الأثر المتوقع

مواصفات الفيديو

المدة: 5 إلى 7 دقائق
لا أقل من 5 ولا أكثر من 7

نموذج يعمل فعلياً
تشغيل حقيقي، لا محاكاة ولا رسوم متحركة

أسلوب العرض
عرض استثماري (Pitch) موجّه للجنة التحكيم

ظهور الفريق
تعريف بالأعضاء وأدوارهم في المشروع

بالعرض وبصوت واضح
هاتف أفقي، ومايك في مكان هادئ

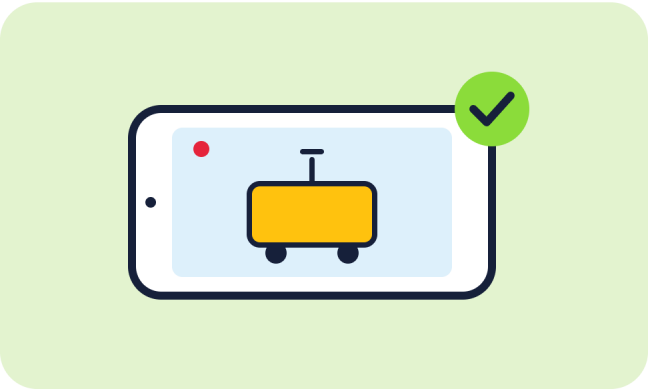
التسليم في الموعد
رفع الفيديو عبر المنصة قبل الموعد النهائي

⚠ **المونتاج ليس بديلاً عن الابتكار:** الأولوية لوضوح المحتوى، لا للمؤثرات.

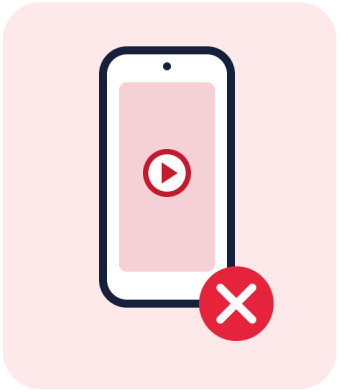
سرّ الفيديو الناجح: الصورة والصوت

صوّروا بالعرض دائماً

الهاتف أفقياً من البداية حتى النهاية



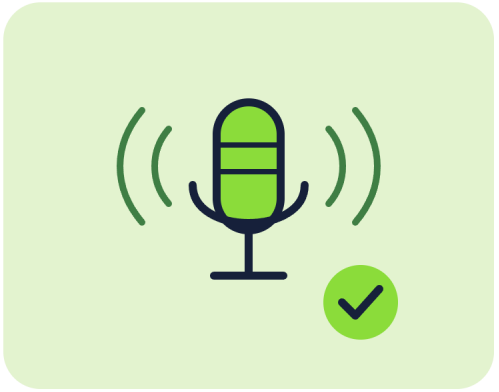
بالعرض



بالطول

صوت واضح في مكان هادئ

استخدموا مايكروفوناً، وابتعدوا عن الضجيج والصدى



مكان هادئ + مايك



ضجيج وصدى

النموذج عن قرب وهو يعمل

إضاءة أمامية جيدة دون ظلال

لا موسيقى عالية فوق الشرح

آلية التحكيم

- ✓ التقييم على الفيديو والعرض التقديمي
- ✗ لا مقابلات أو أسئلة وأجوبة
- ✗ لا درجات لما لا يُعرض
- ✗ لا أفضلية للتكلفة أو التعقيد



- الابتكار والأصالة
- التكامل بين الإلكترونيات والبرمجيات
- الجدوى التجارية ونموذج العمل
- الأثر وارتباطه بهدف التنمية
- وضوح العرض والفيديو

الأوزان التفصيلية تُعلَن ضمن معايير التحكيم الرسمية

النهائيات العربية

الفرق المتأهلة تقدّم مشاريعها على منصّة واحدة مع فرق من أنحاء الوطن العربي.







- معرض المشاريع
- التحكيم النهائي
- التتويج والجوائز

ROBOTNA

منظِّم برنامج أمة الابتكار

عن روبوتنا

شركة تكنولوجيا تعليمية تعمل على تمكين الطلاب العرب من مهارات المستقبل.

- الذكاء الاصطناعي
- البرمجة
- التكنولوجيا

☆ تكريمات وطنية



جائزة الحسين بن عبدالله الثاني للعمل التطوعي



وسام الملك عبدالله الثاني للتميز

فئة الجامعات · 2026/27

سجّل فريقك الآن



امسح الرمز أو زُر الموقع

innovationnation.io

بتنظيم من ROBOTNA