



ARTIFICIAL
INTELLIGENCE
OLYMPIAD

الأولمبياد العربي للذكاء الاصطناعي

النسخة الخامسة



الأولمبياد العربي للذكاء الاصطناعي

- مجموعة مسابقات في مجالات الذكاء الاصطناعي والأمن السيبراني تمثل منصة للشباب العربي بجميع فئاتهم العمرية لتطبيق علوم ومهارات القرن الحادي والعشرين.
- كما يهدف الأولمبياد إلى انشاء جيل عربي من الشباب المبدع والملهم ليواكب القفزات التكنولوجية في مختلف مجالات العلوم الحديثة.
- و يهدف الى خلق بيئة تنافسية بين فئات الشباب المختلفة على مستوى المدارس و الجامعات لتساعدهم هذه البيئة على الإبداع و التميز من خلال مشاركة الأفكار الابداعية و الخبرات المختلفة بين المشاركين و تطبيقها بشكل عملي تنافسي.



عن مركز STEAM

مركز تدريب واستشارات مختص في علوم الروبوت والذكاء الاصطناعي والمنحى التعليمي STEAM، حاصل على اعتمادية من المنظمة العالمية STEM.org ولديه العديد من الشراكات مع الوزارات ومؤسسات المجتمع والجامعات والمنظمات الدولية والمراكز والمعاهد التعليمية المتخصصة بالإبداع والمشاريع الطلابية وإدارة وتنظيم المسابقات الخاصة بالروبوت والذكاء الاصطناعي.





آلية التنافس Competition Mechanism

التنافس على الجوائز الفرعية

المركز الأول: ميدالية ذهبية
المركز الثاني: ميدالية فضية
المركز الثالث: ميدالية برونزية

التنافس على لقب بطل الأولمبياد

شروط التنافس:

المشاركة في جميع المسابقات
أن لا يزيد عدد أعضاء الفريق عن 7

يستثنى الفريق الحاصل على لقب البطل من المنافسة
على الجوائز الفرعية

ماهية المشاركة Nature of participation

تكون المشاركة بشكل وجاهي أو عن بعد



مشاركة المشاريع

يسمح لطالبي كحد أقصى عرض وتقديم المشروع
أمام لجنة التحكيم



مشاركة الماراثون

يعطى لكل مشاركة حساب على المنصة بحيث يسمح
لطالبي كحد أقصى المنافسة معاً كمشاركة واحدة
من نفس الحساب ويتم احتساب النقاط للحساب الواحد

* يحصل كل مشارك على تدريب شامل للمساق الذي اختاره و على شهادة معتمدة من المركز

تعلم الآلة Machine Learning

الفئات : طلاب المدارس - طلاب الجامعات

طبيعة المشاركة

يمكن المشاركة :

- بشكل فردي.
- ضمن فريق



شكل المسابقة

مشاريع



الموضوع

إنشاء نظام كامل لحل مشكلة



معايير التحكيم

- 1- تصميم برنامج يسلم قبل موعد المسابقة بأسبوع.
- 2- تسليم توثيق للبحث العلمي الذي قام به المشارك.
- 3- عرض المشاريع أمام لجنة التحكيم.



البرمجة CODING

الفئات : طلاب المدارس - طلاب الجامعات

طبيعة المشاركة



يمكن المشاركة :

- بشكل فردي.
- ضمن فريق

شكل المسابقة



ماراثون

الموضوع



حل أكبر عدد من المشكلات

معايير التحكيم



- 1- الفريق الحائز على أعلى عدد من المشاكل المحلولة بشكل صحيح هو الفريق الفائز.
- 2- في حال التعادل بالنقاط يكون الوقت هو المعيار الحاسم للفائز.
- 3- وجود الفريق داخل الحرم المقام فيه المسابقة طيلة فترة الـ 6 ساعات المتاحة للمنافسة.

الرؤية الحاسوبية Computer Vision

الفئات : طلاب المدارس - طلاب الجامعات

طبيعة المشاركة

يمكن المشاركة :

- بشكل فردي.
- ضمن فريق



شكل المسابقة

مشاريع



الموضوع

إنشاء نظام كامل لحل مشكلة



معايير التحكيم

- 1- تصميم برنامج يسلم قبل موعد المسابقة بأسبوع.
- 2- تسليم توثيق للبحث العلمي الذي قام به المشارك.
- 3- عرض المشاريع أمام لجنة التحكيم.



الأنظمة المضمنة Embedded Systems

الفئات : طلاب المدارس - طلاب الجامعات

طبيعة المشاركة

يمكن المشاركة :

- بشكل فردي.
- ضمن فريق



شكل المسابقة

مشاريع



الموضوع

تصميم نظام مضمن يحل
مشكلة تقنية حديثة.



معايير التحكيم

- 1- تصميم برنامج يسلم قبل موعد المسابقة بأسبوع.
- 2- تسليم توثيق للبحث العلمي الذي قام به المشارك.
- 3- عرض المشاريع أمام لجنة التحكيم.



الأمن السيبراني Cybersecurity

الفئات : طلاب المدارس - طلاب الجامعات

طبيعة المشاركة

يمكن المشاركة :

- بشكل فردي.
- ضمن فريق



شكل المسابقة

ماراثون



الموضوع

اختراق أخلاقي للمواقع



معايير التحكيم

- 1- لكل تحدي عدد من النقاط ويتم احتساب التدريب بناء على عدد النقاط التي تم تجميعها
- 2- يتم احتساب نقاط أعلى لأول شخص يقوم بحل التحدي





رسوم المشاركة

للمشاركة الواحدة	\$200
اذا تم تسجيل أكثر من مشاركة	\$180
للخمس مشاركات	\$750

الدول العربية المشاركة



تونس



ليبيا



السودان



مصر



لبنان



فلسطين



الأردن



الإمارات



الكويت



اليمن



قطر



ARTIFICIAL
INTELLIGENCE
OLYMPIAD

شكراً لاهتمامكم



STEAM
Center