



**ARTIFICIAL  
INTELLIGENCE  
OLYMPIAD**

**الأولمبياد العربي للذكاء الاصطناعي**

**النسخة الرابعة**



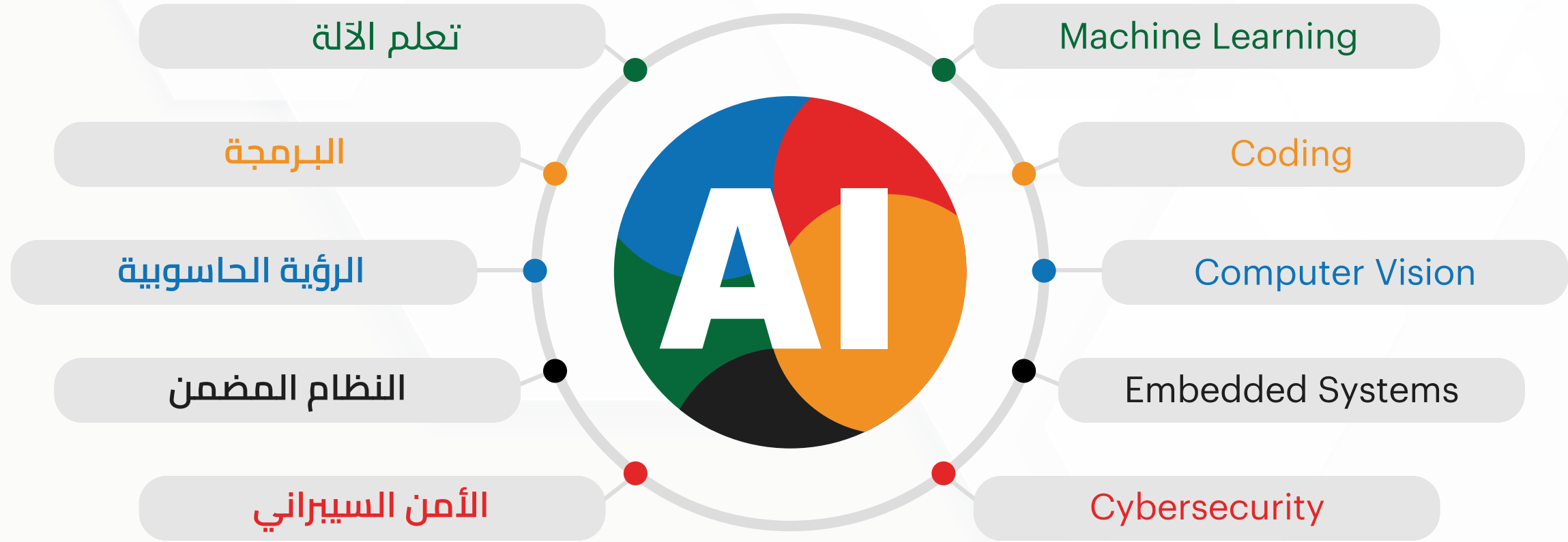
# الأولمبياد العربي للذكاء الاصطناعي

- 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 لطلاب كحد أقصى عرض وتقديم المشروع  
أمام لجنة التحكيم



## مشاركة الماراثون

يعطى لكل مشاركة حساب على المنصة بحيث يسمح  
لطلاب 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



# آلية احتساب النقاط في كل ماراثون

يعتمد تقييم المشاركين على أكبر عدد محلول من قبل الفرق المشاركة حيث يحصل الفريق الذي قام بحل أكبر عدد من الأسئلة بشكل صحيح على 20 نقطة

أما باقي الفرق يتم احتساب نقاطها بالطريقة التالية:

$$\text{علامة الفريق} = \frac{\text{عدد الأسئلة المحلولة بشكل صحيح} \times \text{العلامة الكاملة للمساق}}{\text{أكبر عدد من الأسئلة المحلولة بشكل صحيح في المساق}}$$

مثال توضيحي:

الفريق	عدد الأسئلة المحلولة بشكل صحيح	النقاط
أ	30	$15 = \frac{20 \times 30}{40}$
ب	15	$7.5 = \frac{20 \times 15}{40}$
ج	40	20
د	10	$5 = \frac{20 \times 10}{40}$

# آلية احتساب نقاط الفرق

يتم جمع نقاط مشاركات الفريق في كل المسابقة و تحديد البطل بناء على أكبر تجميع للنقاط

مثال توضيحي:

الفريق	البرمجة (20)	الرياضيات والخوارزميات (20)	الأمن السيبراني (20)	الرؤية الحاسوبية (15)	الأنظمة المضمنة (15)	المجموع (90)
أ	20	20	16	10	15	81
ب	18	19	20	15	15	87
ج	17	20	16	10	15	78

# 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 المحولة 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





FEBRUARY

FRI	SAT	SUN	MON	TUE
	1	2	3	4
7	8	9	10	11
14	15	16	17	18
21	22	23	24	25
28				

Orientation session

# 2025 CALENDAR

Start training

MARCH

FRI	SAT	SUN	MON	TUE
	1	2	3	4
7	8	9	10	11
14	15	16	17	18
21	22	23	24	25
28	29	30	31	

End training

APRIL

FRI	SAT	SUN	MON	TUE
	1	2	3	1
4	5	6	7	8
11	12	13	14	15
18	19	20	21	22
25	26	27	28	29

Competition Day



## رسوم المشاركة

للمشاركة الواحدة	<b>\$200</b>
إذا تم تسجيل أكثر من مشاركة	<b>\$180</b>
للخمس مشاركات	<b>\$750</b>

## الدول العربية المشاركة



تونس



ليبيا



السودان



مصر



لبنان



فلسطين



الأردن



الإمارات



الكويت



اليمن



قطر

ARTIFICIAL INTELLIGENCE OLYMPIAD 2025



ARTIFICIAL  
INTELLIGENCE  
OLYMPIAD

شكراً لاهتمامكم



STEAM  
Center