



ARTIFICIAL INTELLIGENCE OLYMPIAD

الأولمبياد العربي للذكاء الاصطناعي

النسخة الثالثة

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 الجمعية العربية للروبوت والذكاء الاصطناعي

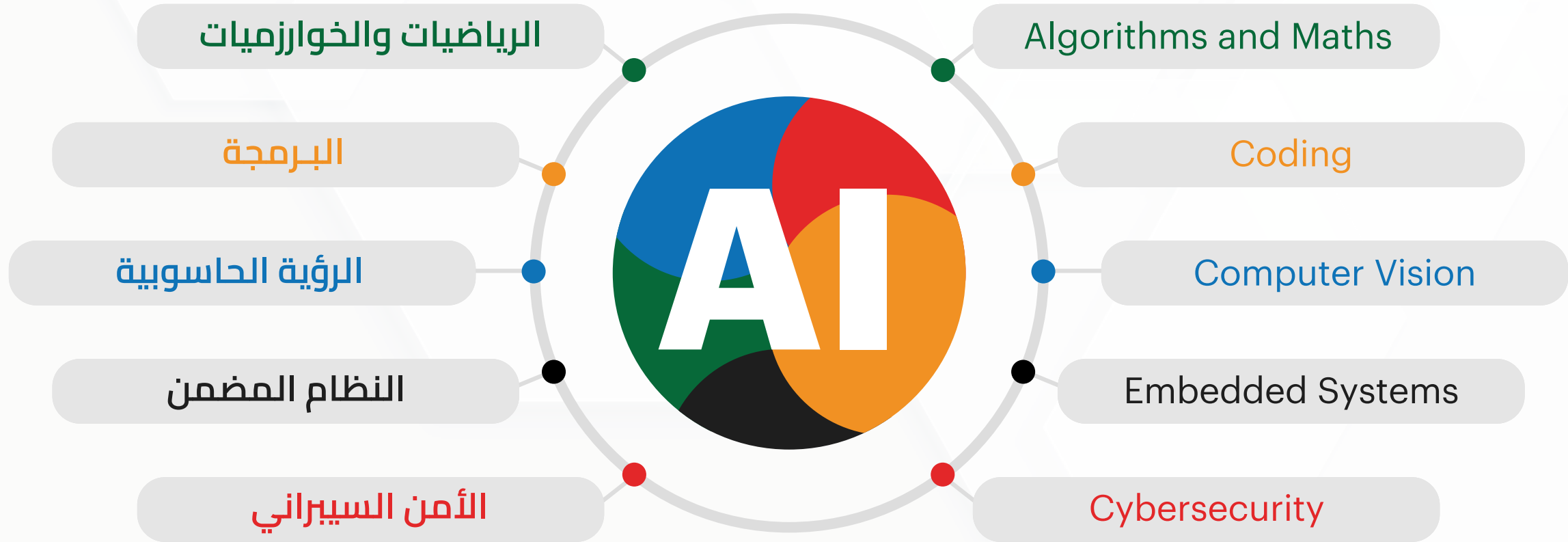
تأسست "الجمعية العربية للروبوت" خلال اللقاء التأسيسي الذي عقد بالمملكة الأردنية الهاشمية مسجلة لدى سجل الجمعيات وضمن اختصاص وزارة الثقافة

الأهداف:-

- نشر ثقافة وعلوم وتكنولوجيا الروبوت في المجتمعات العربية.
- تشجيع الأقطار العربية على إنشاء نوادي وجمعيات للروبوت.
- عقد وتنظيم المسابقات والأنشطة والفعاليات في مجال الروبوت.
- دعم العلاقات العلمية بين أعضاء الاتحاد و تشجيع تبادل الدراسات والبحوث العلمية.
- الاتصال بالمنظمات والهيئات العربية والعالمية من أجل التعاون وتبادل الخبرات واللقاءات.
- تنظيم دراسات ودورات تدريبية وإقامة لقاءات علمية ومؤتمرات متخصصة.
- تقديم الاستشارات العلمية في مجال الروبوت

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 ٧

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 ٢٠ 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

الرياضيات والخوارزميات

Algorithms and Maths

فئة طلاب المدارس

طبيعة المشاركة



يمكن المشاركة :

- بشكل فردي.
- ضمن فريق

شكل المسابقة



ماراثون

الموضوع



حل أكبر عدد من المسائل

معايير التحكيم



- ١- الفريق الحائز على أعلى عدد من المشاكل المطولة بشكل صحيح هو الفريق الفائز.
- ٢- في حال التعادل بالنقاط يكون الوقت هو المعيار الحاسم للفائز .
- ٣- وجود الفريق داخل الحرم المقام فيه المسابقة طيلة فترة ال ٦ ساعات المتاحة للمنافسة.

الرياضيات والخوارزميات المتقدمة

Advanced Algorithms and Maths

فئة طلاب الجامعات

طبيعة المشاركة



يمكن المشاركة :

- بشكل فردي.
- ضمن فريق

شكل المسابقة



ماراثون

الموضوع



حل أكبر عدد من المسائل

معايير التحكيم



- ١- الفريق الحائز على أعلى عدد من المشاكل المحولة بشكل صحيح هو الفريق الفائز.
- ٢- في حال التعادل بالنقاط يكون الوقت هو المعيار الحاسم للفائز .
- ٣- وجود الفريق داخل الحرم المقام فيه المسابقة طيلة فترة ال ٦ ساعات المتاحة للمنافسة.

البرمجة CODING

فئة طلاب المدارس

طبيعة المشاركة



يمكن المشاركة :

- بشكل فردي.
- ضمن فريق

شكل المسابقة



ماراثون

الموضوع



حل أكبر عدد من المشكلات

معايير التحكيم



- ١- الفريق الحائز على أعلى عدد من المشاكل المحولة بشكل صحيح هو الفريق الفائز.
- ٢- في حال التعادل بالنقاط يكون الوقت هو المعيار الحاسم للفائز .
- ٣- وجود الفريق داخل الحرم المقام فيه المسابقة طيلة فترة ال ٦ ساعات المتاحة للمنافسة.

البرمجة المتقدمة Advanced Coding

فئة طلاب الجامعات

طبيعة المشاركة



يمكن المشاركة :

- بشكل فردي.
- ضمن فريق.

شكل المسابقة



ماراثون

الموضوع



حل أكبر عدد من المشكلات

معايير التحكيم



- ١- الفريق الحائز على أعلى عدد من المشاكل المحولة بشكل صحيح هو الفريق الفائز.
- ٢- في حال التعادل بالنقاط يكون الوقت هو المعيار الحاسم للفائز .
- ٣- وجود الفريق داخل الحرم المقام فيه المسابقة طيلة فترة ال ٦ ساعات المتاحة للمنافسة.

الرؤية الحاسوبية Computer Vision

فئة طلاب المدارس

طبيعة المشاركة



يمكن المشاركة :

- بشكل فردي.
- ضمن فريق

شكل المسابقة



مشاريع

الموضوع



إنشاء نظام كامل لحل مشكلة

معايير التحكيم



- ١- تصميم برنامج يسلم قبل موعد المسابقة بأسبوع.
- ٢- تسليم توثيق للبحث العلمي الذي قام به المشارك.
- ٣- عرض المشاريع أمام لجنة التحكيم.

الرؤية الحاسوبية المتقدمة Advanced Computer Vision

فئة طلاب الجامعات

طبيعة المشاركة



يمكن المشاركة :

- بشكل فردي.
- ضمن فريق

شكل المسابقة



مشاريع

الموضوع



إنشاء نظام كامل لحل مشكلة

معايير تحكيم المشاريع



- ١- تصميم برنامج يسلم قبل موعد المسابقة بأسبوع.
- ٢- تسليم توثيق للبحث العلمي الذي قام به المشارك.
- ٣- عرض المشاريع أمام لجنة التحكيم.

الأنظمة المضمنة Embedded Systems

فئة طلاب المدارس

طبيعة المشاركة

يمكن المشاركة :

- بشكل فردي.
- ضمن فريق



شكل المسابقة

مشاريع



الموضوع

تصميم نظام مضمن يحل
مشكلة تقنية حديثة.



معايير التحكيم

- ١- تصميم برنامج يسلم قبل موعد المسابقة بأسبوع.
- ٢- تسليم توثيق للبحث العلمي الذي قام به المشارك.
- ٣- عرض المشاريع أمام لجنة التحكيم.



الأنظمة المضمنة المتقدمة Advanced Embedded Systems

فئة طلاب الجامعات

طبيعة المشاركة

يمكن المشاركة :

- بشكل فردي.
- ضمن فريق



شكل المسابقة

مشاريع



الموضوع

تصميم نظام مضمن يحل
مشكلة تقنية حديثة.



معايير التحكيم

- ١- تصميم برنامج يسلم قبل موعد المسابقة بأسبوع.
- ٢- تسليم توثيق للبحث العلمي الذي قام به المشارك.
- ٣- عرض المشاريع أمام لجنة التحكيم.



الأمن السيبراني Cybersecurity

فئة طلاب المدارس

طبيعة المشاركة

يمكن المشاركة :

- بشكل فردي.
- ضمن فريق



شكل المسابقة

ماراثون



الموضوع

اختراق أخلاقي للمواقع



معايير التحكيم

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



الأمن السيبراني المتقدم Advanced Cybersecurity

فئة طلاب الجامعات

طبيعة المشاركة

يمكن المشاركة :

- بشكل فردي.
- ضمن فريق



شكل المسابقة

ماراثون



الموضوع

اختراق أخلاقي للمواقع



معايير التحكيم

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



الأولمبياد العربي للذكاء الاصطناعي النسخة الثانية ٢٠٢٣



شارك أكثر من **200** طالب
مدرسة من أكثر من **40** مدرسة
أردنية و عربية و مراكز تعليمية



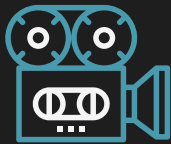
حضر المسابقة عدة ممثلين من
القطاع العام والخاص في مجالات
التعليم و تكنولوجيا المعلومات



حضر الورشات التعريفية بالمسابقة
أكثر من **2000** شخص حول
المملكة والوطن العربي



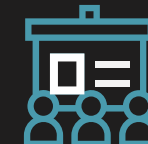
عقدت المسابقة في يونيو
2022 و كانت تحت رعاية وزير
الاقتصاد الرقمي والريادة



تغطية اعلامية اردنية و عربية
واسعة للحدث من قبل قنوات
حكومية وخاصة



نفذ أكثر من **35** مشروع عملي يطبق
مبادئ الذكاء الاصطناعي و الانظمة
الذكية و تكنولوجيا المعلومات



عقدت دورات تدريبية و ورش عمل
مدتها أكثر من **150** ساعة تدريبية و
منح شهادات معتمدة للمشاركين



شارك أكثر من **50** طالب جامعة
من أكثر من **10** جامعات أردنية و
عربية



وصلت جوائز النسخة الثانية إلى
\$5000

جوائز النسخة الثانية من الأولمبياد

مدارس الكلية العلمية الإسلامية
وزارة التربية والتعليم والتعليم العالي بدولة قطر
وزارة التربية والتعليم والتعليم العالي بدولة قطر
مدارس العمرية
مدارس العمرية و STEAM Center مكرر
مدرسة النورس

جامعة المهرة - اليمن
جامعة قطر
جامعة اليرموك
جامعة الزرقاء
جامعة البلقاء
جامعة الزرقاء

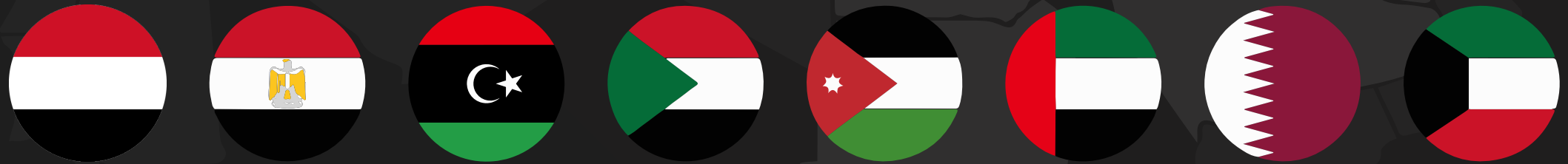
بطل الأولمبياد العربي للذكاء الاصطناعي
مساق البرمجة
مساق الرياضيات والخوارزميات
مساق الرؤية الحاسوبية
مساق الأمن السيبراني
مساق الأنظمة المضمنة

بطل الأولمبياد العربي للذكاء الاصطناعي
مساق البرمجة
مساق الرياضيات والخوارزميات
مساق الرؤية الحاسوبية
مساق الأمن السيبراني
مساق الأنظمة المضمنة

فئة
المدارس

فئة
الجامعات

الدول العربية المشاركة في النسخة الأولى



تعليمات هامة للمشاركين في الأولمبياد

- سيتم استلام حقيبة الفريق التي تحتوي على شهادات وباقات وميداليات للمشاركين لحظة وصول المشاركين الى الفندق.
- يسمح فقط للمشاركين المسجلين في الكشوفات والاشخاص المصرح لهم بدخول من مدربي ومشرفي الفرق قبل التكرم.
- يسمح للأهل بالحضور بعد انتهاء الجولة الثانية من المسابقات- بعد انتهاء التقييم للفرق- لحضور تكريم وتتويج المشاركين
- بالنسبة للمشاركين الذين اختاروا مساق المشروع سيتم تشكيل لجنة لتحكيم المشروع من خبراء و مهندسين ذكاء اصطناعي لتحكيم المشروع.
- يجب على كل فريق التأكد من أحضار ما يلي :

طلاب المشاريع

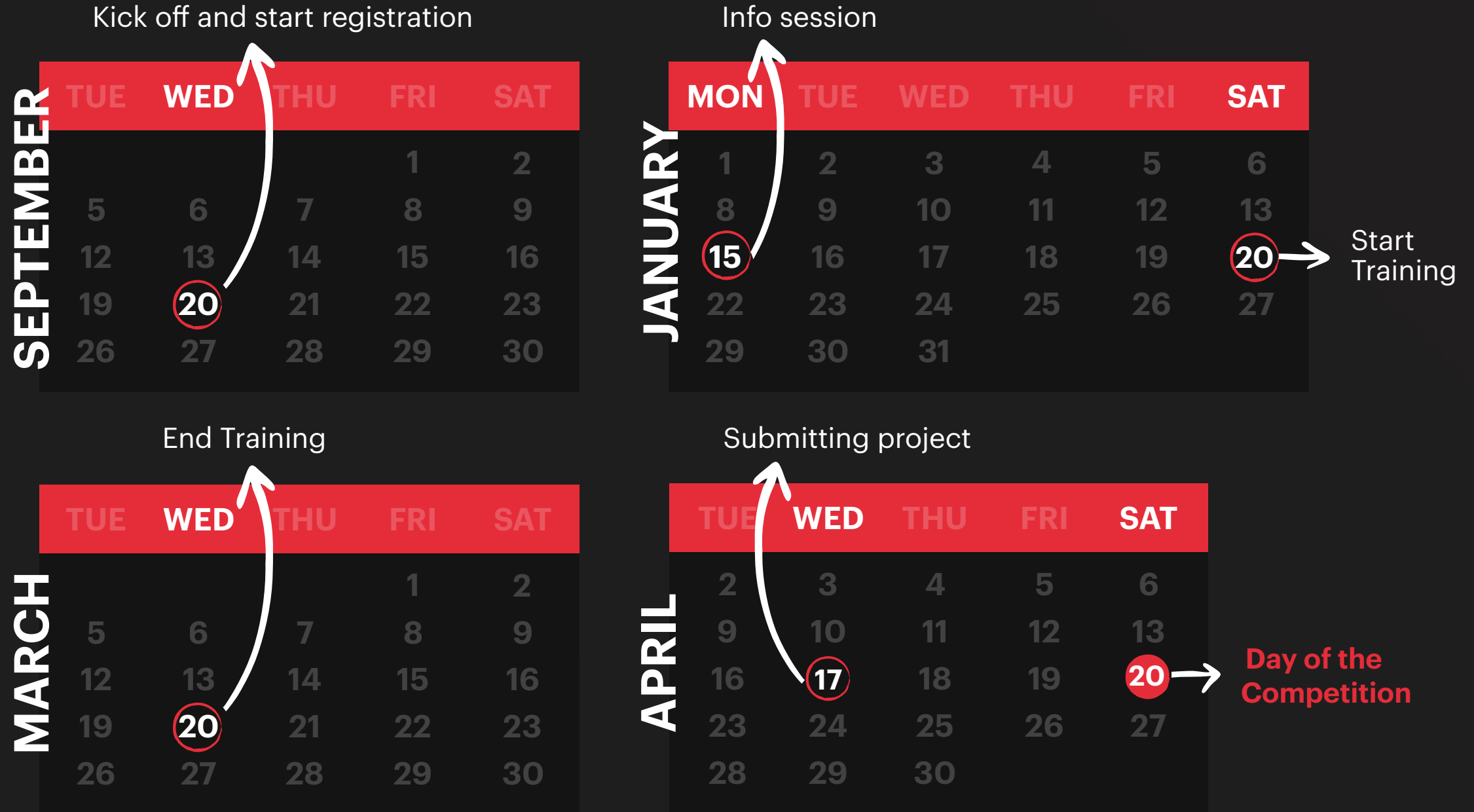
- ملصق العرض Poster
- التوثيق الخاص بالمشروع Documentation
- المشروع Prototype/Software
- لاب توب او تابلت الخاص للبرمجة ووصلة كهربائية

طلاب الماراثون

- لاب توب او تابلت الخاص للبرمجة ووصلة كهربائية

- سيتم التصوير لغايات العرض أو الاعلانات المستقبلية للمسابقة.
- يرجى الالتزام بالترتيب الذي يتم توزيعه على الجميع بالنسبة للمشاركة، في حال رغب الفريق بتبديل الطالب المشارك اثناء الجولة يجب اعلام المشرف قبل بدأ الجولة.
- يسمح للفريق الذي اتم جولة التحكيم الخروج من الفندق على ان يصل الفريق لموعد جولته الثانية بدون تأخير.
- لن يتم إعادة الجولة لأي مشارك تخلف عن الحضور وقت المسابقة او جولة التحكيم الخاص به و يفقد حقه في المشاركة.
- على الجميع الالتزام بلبس الباجات التي تم اعطائه للمشاركين لحظة وصوله للفندق.
- يسمح لمشرف الفريق بالدخول الى قاعة المسابقة والجلوس في المكان المخصص للمشرفين.

2024 CALENDAR



جدول المسابقة

الوقت	الحدث
8:00 - 9:00	تسجيل الفرق واستلام الحقائب
9:10 - 1:00	الجولة الأولى من المسابقات
1:00 - 2:00	استراحة الغداء
2:10 - 4:00	الجولة الثانية من المسابقات
4:30 - 6:00	الاختتام وتوزيع الجوائز

رسوم المشاركة

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

ARTIFICIAL INTELLIGENCE OLYMPIAD 2024



ARTIFICIAL
INTELLIGENCE
OLYMPIAD

شكراً لاهتمامكم



STEAM
Center



الجمعية العربية للروبوت والذكاء الاصطناعي
Arab Robotics & AI Association