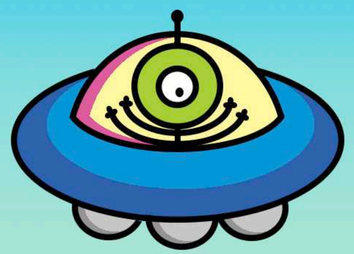
جامعة الإمارات العربية المتحدة
United Arab Emirates University

UAEU College of Information Technology



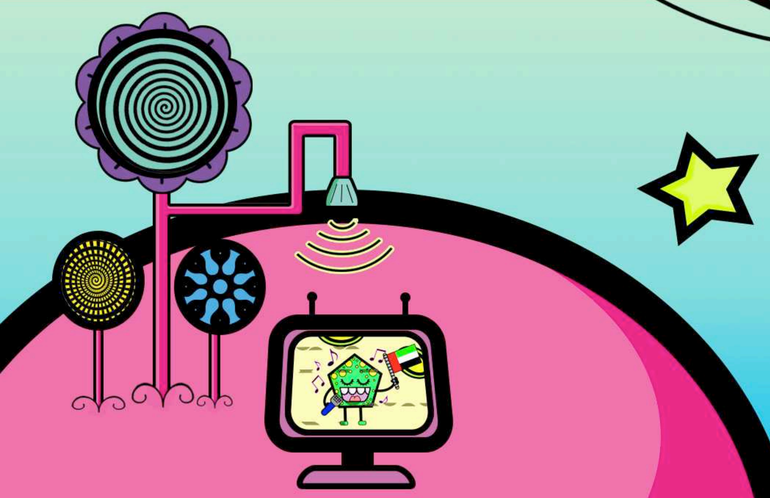
IT Marathon

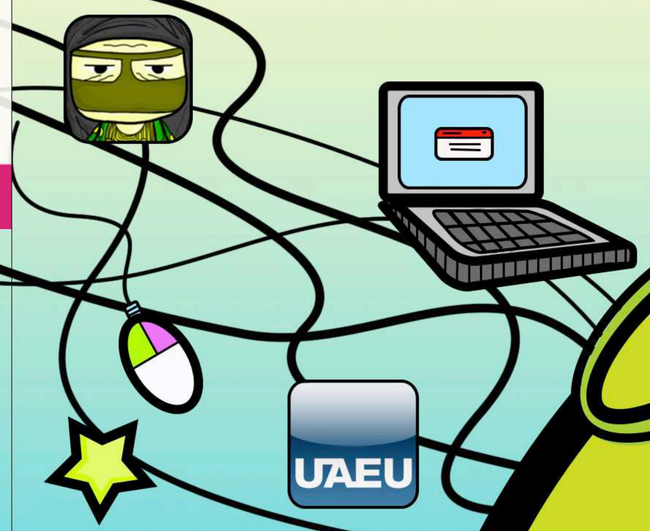
The 7th National Information Technology Competition for School Students

العالم الذكي

كلية تقنية المعلومات
جامعة الإمارات العربية المتحدة ، العين
الخميس 8 مايو 2014

تتميز مسابقة هذا العام بورش عمل لتطوير
تطبيقات المحمول وبطولة للألعاب الإلكترونيّة





كلية تقنية المعلومات
جامعة الإمارات العربية المتحدة

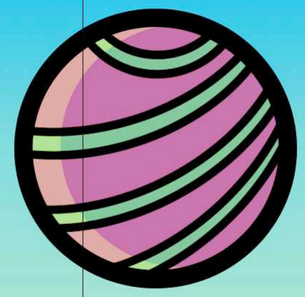
للإستفسار عن التسجيل
هاتف: 03 713 5578 - 03 713 5600

للإستفسارات العامة
هاتف: 03 713 5584

للمزيد من المعلومات:

البريد الإلكتروني: itmarathon@uaeu.ac.ae

الموقع: http://cit.uaeu.ac.ae/itmarathon



تصميم: كلثوم العور

الأهداف

إن ماراثون تقنية المعلومات هو مسابقة سنوية لطلاب المدارس تنظمها كلية تقنية المعلومات في جامعة الإمارات العربية المتحدة. يسعى الماراثون إلى إثارة اهتمام الطلاب بمجال تقنية المعلومات وذلك عن طريق إشراكهم في غمار تحديات هذه المسابقة المشوقة والمسلية في آن واحد.

كما يتيح هذا النشاط الفرصة لطلاب المدارس للعمل ضمن فرق لاختبار مهاراتهم التقنيّة وعرضها على أقرانهم وطلاب الجامعات والأكاديميين. يحاول الماراثون أن ينشر الوعي بأهمية تقنية المعلومات في دولة الإمارات العربية المتحدة.

كما يهدف الماراتون أيضاً إلى تشجيع الطلاب وحثهم على اعتبار تقنية المعلومات من أول خياراتهم الأكاديمية وجامعة الإمارات العربية المتحدة أول مقاصدهم لمتابعة تعليمهم العالي في واحدة من أفضل المؤسسات التقنيّة البارزة في الدولة وفي المنطقة.
ويجدر بالذكر أن من أهم أهداف الماراثون، المساهمة في إنشاء جيل مفكر من خلال تشجيع ودعم المواهب الشابة في مجال تقنية المعلومات.

أقسام الماراثون

تنقسم المنافسة في ماراثون تقنية المعلومات إلى أربعة أقسام وهي: مسابقة تقنية المعلومات، مشاريع الطلاب، المفكر الناشئ، مسابقة ذوي الحاجات الخاصّة. كل فريق يتألف من ثلاثة أشخاص. في هذه السّنة ولأول مرّة ستطرح مسابقة مفكر ناشئ إضافيّة مخصصة لفكرة "العالم الذّكي".

مسابقة تقنية المعلومات

هي مسابقة معرفية تختبر المعلومات والمهارات التقنية العامة لطلاب المدارس المشاركين. وذلك في المجالات الأساسية والعامة لتقنية المعلومات مثل تصميم مواقع الإنترنت والبرمجة وتصاميم الحاسوب وأمن المعلومات.

مشاريع الطلاب

هو معرض يتيح الفرصة للطلبة المشاركين لإظهار ما أنجزوه من مشاريع تبين قدراتهم الإبداعية وأفكارهم المبتكرة سواء في مجال البرمجيات أو تصاميم الحاسوب. وإضافة إلى الجوائز المعتادة التي يتم توزيعها على الفائزين في عرض المشاريع كل عام، ستكون هناك جائزة خاصة لتكريم المشروع المؤهل الأفضل الذي يعبر عن موضوع الماراثون هذا العام "العالم الذّكي".

المفكر الناشئ

هي منافسة لطلاب المدارس (أقل من 14 عاماً) تعطيهم الفرصة لإظهار مواهبهم وقدراتهم على الإبداع في تطوير ألعاب تفاعلية، قصص، رسوم، متحركة، محاكاة أو أي أنواع أخرى من الوسائط التفاعلية الحركية باستخدام النسخة العربية لبرنامج Scratch:
http://scratch.uaeu.ac.ae

مسابقة ذوي الاحتياجات الخاصة

صممت هذه المسابقة (IT4Special Needs) لطلبة المدارس من ذوي الاحتياجات الخاصة للمشاركة والتنافس والاستمتاع والفوز في مباريات تقنية المعلومات. هذا ويستطيع المشاركون بالمساهمة بمشاريع وبرامج مختلفة أو بواسطة برنامج Scratch.

المفكر الناشئ "العالم الذّكي"

هذه المسابقة لإظهار قدرات الأطفال الإبداعيّة لاقتراح تطبيق حالم للهواتف الذكيّة غير موجود حاليّا.

الجوائز

سيتم منح الفرق الحاصلة على التراتيب الثلاثة الأولى في كل قسم من أقسام الماراثون الأربعة جوائز قيمة وشهادات تقديرية وميداليات وكأس يحمل رتبة الفريق.

في هذا العام سيقدم معرض المشاريع جائزة إضافية تم استحداثها خصيصا لتكريم المشروع المؤهل الأفضل الذي يتبنى إطار الموضوع العام للماراثون هذه السنة "العالم الذّكي".

سيحصل جميع المتسابقين المشاركين في هذا الحدث الوطني العلمي على مجموعة من الهدايا القيمة.

تنافس مع الآخرين و نمي قدراتك في مجال تقنية المعلومات