



هاكاثون المؤتمر الجامعات الرقمية
بالشرق الأوسط وشمال افريقيا 2023

DuMena Hackathon
A hackathon for all KSA Universities





عن الهاكاثون

هاكاثون DTEDUHACK2023 تعليمي للتحويل الرقمي يهدف إلى تحويل قطاع التعليم في المملكة العربية السعودية من خلال حلول مبتكرة مدعومة بالتقنيات الرقمية حيث يجمع الهاكاثون الطلاب من خلفيات ومستويات أكاديمية مختلفة للتعاون في تحديات تتعلق بالتحويل الرقمي في التعليم.

- تتمثل أهداف DTEDUHACK2023 في تعزيز الابتكار وتعزيز التعاون بين المعلمين وخبراء التقنية، ووضع حلول عملية يمكن تنفيذها في البيئات التعليمية الواقعية حيث يركز الهاكاثون على مسارات مثل التعلم الرقمي المليء بالألعاب والتعلم المدمج المستدام والذكاء الاصطناعي للتعليم وتطبيقات الواقع المعزز والواقع الافتراضي في التعلم، والتعليم 4.0 ومستقبل التصميم الرقمي للجامعات والتعليم الرقمي للجميع.

- ستتاح للمشاركين في DTEDUHACK2023 فرصة العمل في مشاريع متنوعة بما في ذلك تطوير تقنيات التعليم ومنصات التعلم عبر الإنترنت وتصميم المناهج الدراسية وتحسين تقديم الخدمات التعليمية، بالإضافة إلى التعامل مع مجموعة البيانات المتعلقة بالتعليم لاستخلاص رؤى وإنشاء حلول تعتمد على البيانات.

أهمية الهاكاثون

- يقدم DTEDUHACK2023 فوائد عديدة للمشاركين، حيث يشجع على التعاون ويمكن الطلاب من العمل مع أشخاص من مختلف التخصصات وتعلم مهارات جديدة، ويعزز الهاكاثون الابتكار من خلال تشجيع التفكير الإبداعي وحل المشكلات في بيئة مقيدة بالوقت، كما أنه يعطي المشاركين فرصة للتواصل مع الأشخاص ذوي التفكير المائل والتعلم من خبراء الصناعة.

- تكمن أهمية المشاركة في الهاكاثون في الفرصة التي يوفرها للطلاب لتطبيق معارفهم ومهاراتهم في بيئة عملية وتعاونية، حيث أنه يسد الفجوة بين التعلم النظري وحل المشكلات على أرض الواقع، ويعزز عقلية ريادة الأعمال ويشجع الطلاب على أن يصبحوا قادة التغيير في التعليم. بالإضافة إلى تعزيز سيرتهم الذاتية من خلال الخبرة المكتسبة من الهاكاثون، والتي تدل على قدرتهم على العمل في مشاريع معقدة وفي التفكير النقدي والابتكار، وبالتالي زيادة إمكانية توظيفهم وأفاق تطورهم المهني في مجال التعليم والتقنية.





الجوائز والمكافآت

المكافئة	الجائزة
30000 ريال	المركز الأول
20000 ريال	المركز الثاني
10000 ريال	المركز الثالث

ملاحظة: قد تتغير قيمة الجوائز المذكورة أعلاه بناءً على تقدير منظمي الحدث والتمويل.

مسارات DTEDUHACK2023

- التعلم الرقمي المستوحى من الألعاب الإلكترونية
- التعلم المدمج المستدام
- الذكاء الاصطناعي للتعليم
- تطبيقات الواقع المعزز والواقع الافتراضي في التعلم
- التعليم 4,0
- مستقبل التصميم الرقمي للجامعات
- التعليم الرقمي للجميع

الجدول الزمني

فيما يلي الجدول الزمني لـ DTEDUHACK2023

- 25 يونيو 2023: آخر يوم للتقديم
- 10 يولية 2023: القبول والإشعارات
- 20 أغسطس 2023: العرض التقديمي النصف نهائي
- 25 أغسطس 2023: الإعلان عن قائمة المرشحين / المشاريع
- 8 أكتوبر 2023: العرض التقديمي النهائي في الموقع





معايير المنافسة

- حجم الفريق: (4-2 أعضاء) ويجب أن يكون لدى الفريق مرشداً يعمل حالياً كعضو هيئة تدريس في جامعة حكومية أو خاصة في المملكة العربية السعودية.
 - الأهلية: يجب تسجيل المشاركين حالياً كطلاب بدوام كامل في جامعة حكومية أو خاصة في المملكة العربية السعودية، وقد يكون تحديد هوية الطالب أو إثبات سريان التسجيل مطلوباً للتحقق.
 - اختيار المسار: يجب أن تختار الفرق مساراً واحداً محدداً من الخيارات المقدمة (على سبيل المثال: التعلم الرقمي المميز والتعلم المخلوط المستدام أو الذكاء الاصطناعي للتعليم؛ إلخ...) والتأكد من أن فكرة المشروع تتماشى مع المسار المختار.
 - ترابط المشروع: يجب أن ترتبط فكرة المشروع ارتباطاً مباشراً بالابتكار والتحول الرقمي ودعم التعلم في التعليم، وينبغي لها أن تتناول التحديات أو الفرص في قطاع التعليم وأن تقترح حلولاً عملية وممكنة.
 - الأصالة: يجب أن تظهر المشاريع الأصالة والتفرد حيث أن الانتحال أو استخدام الحلول الموجودة مسبقاً قد يؤدي إلى عدم التأهل.
 - النموذج الأولي أو إثبات مفهوم المشروع: يتم تشجيع الفرق على تطوير نموذج أولي أو إثبات لفكرة مشروعهم، بحيث يعرض طريقة عمل مشروعهم وتأثيره المحتمل، ويمكن أن يكون ذلك على شكل تطبيق عملي أو موقع ويب أو عرض توضيحي.
 - العرض والتوثيق: يجب على المشاركين تقديم عرض جيد التنظيم وتقديم تقرير مفصل يحدد فكرة مشروعهم ومنهجيته وخطة التنفيذ والنتائج المتوقعة، وسيتم تقييم جودة العرض والوثائق.
 - الاعتبارات الأخلاقية: يجب أن تلتزم المشاريع بالمعايير الأخلاقية وتحترم خصوصية المستخدم وأمن البيانات وحقوق الملكية الفكرية، وينبغي تحديد أي آثار أخلاقية أو قانونية محتملة ومعالجتها على النحو المناسب.
 - الجدوى وقابلية التوسع: ينبغي أن تظهر المشاريع فهماً واضحاً للتنفيذ العملي لحلها وقابليتها للتوسع، حيث ينبغي معالجة اعتباراتها مثل الجدوى التقنية والاحتياجات من الموارد والعقبات المحتملة التي تعترض عملية التنفيذ.
 - الأثر والاستدامة: ينبغي توضيح الأثر المحتمل للمشروع على قطاع التعليم واستدامته على المدى الطويل، وستحظى المشاريع التي لديها القدرة على إحداث تغيير إيجابي دائم وتوسيع نطاقها من أجل اعتمادها على نطاق أوسع بتقدير كبير.
 - التحكيم: يحق للمنظمين والمحكمين استبعاد أي فريق ينتهك القواعد والمبادئ التوجيهية أو ينخرط في ممارسات غير أخلاقية أو لا يستوفي المعايير المحددة.
- ملاحظة: قد تتغير المعايير المحددة والتحكيم بناءً على تقدير منظمي الحدث والتمويل.



Competition Criteria

- **Team Size :** (2-4 members) and Team should have a mentor who is currently working as faculty member in a public or private university in KSA.
- **Eligibility:** Participants must be currently enrolled as full-time students in a public or private university in KSA. Valid student identification or enrollment proof may be required for verification.
- **Track Selection:** Teams must select one specific track from the provided options (e.g., Gamified Digital Learning, Sustainable Blended Learning, AI4Education, etc.) and ensure their project idea aligns with the chosen track.
- **Project Relevance:** The project idea should be directly related to innovation, digital transformation, and learning support in education. It should address challenges or opportunities in the education sector and propose practical and feasible solutions.
- **Originality:** Projects should demonstrate originality and uniqueness. Plagiarism or the use of pre-existing solutions may result in disqualification.
- **Prototype or Proof of Concept:** Teams are encouraged to develop a prototype or proof of concept that showcases the functionality and potential impact of their project. This can be in the form of a working application, website, or tangible demonstration.
- **Presentation and Documentation:** Participants must deliver a well-structured presentation and submit a detailed report outlining their project idea, methodology, implementation plan, and expected outcomes. The quality of the presentation and documentation will be evaluated.
- **Ethical Considerations:** Projects should adhere to ethical standards and respect user privacy, data security, and intellectual property rights. Any potential ethical or legal implications should be identified and addressed appropriately.
- **Feasibility and Scalability:** Projects should demonstrate a clear understanding of the practical implementation and scalability of their solution. Considerations such as technical feasibility, resource requirements, and potential barriers to implementation should be addressed.
- **Impact and Sustainability:** The potential impact of the project on the education sector, as well as its long-term sustainability, should be emphasized. Projects that have the potential to create lasting positive change and be scaled up for wider adoption will be highly regarded.
- **Judges' Discretion:** The organizers and judges have the right to disqualify any team that violates the rules and guidelines, engages in unethical practices, or fails to meet the specified criteria.

Note: The specific criteria and weightage for judging may vary based on the event organizers' preferences and requirements.





Awards and Prizes

Award	Prize
1st Place winner	ريال 30000
2nd Place Winner	ريال 20000
3rd Place Winner	ريال 10000

Note: The prizes mentioned above are subject to change based on the event organizers' discretion and available funding.

DTEDUHACK2023 TRACKS

- Gamified Digital Learning
- Sustainable Blended Learning
- AI4Education
- AR & VR Applications in Learning
- Education 4.0
- Future of Digital Design of Universities
- Digital Education for All

Timeline

- **25th June 2023:** Submission Closing
- **10th July 2023:** Acceptance and Notifications
- **20th August 2023:** Semi-Final Pitch
- **25th August 2023:** Announcement of Shortlisted Participants/Projects
- **8th October 2023:** Final Presentation on Site





About Hackathon

DTEDUHACK2023 is a digital transformation education hackathon aimed at transforming the education sector in Saudi Arabia through innovative solutions powered by digital technologies. The hackathon brings together students from various backgrounds and academic levels to collaborate on specific challenges related to digital transformation in education.

- The goals of **DTEDUHACK2023** are to foster innovation, promote collaboration between educators and technology experts, and develop practical solutions that can be implemented in real-world educational settings. The hackathon focuses on tracks such as gamified digital learning, sustainable blended learning, AI for education, AR and VR applications in learning, Education 4.0, the future of digital design of universities, and digital education for all.
- Participants in **DTEDUHACK2023** will have the opportunity to work on diverse projects, including the development of educational technologies, online learning platforms, curriculum design, and improved delivery of education services. They may also engage with education-related datasets to derive insights and create data-driven solutions.

Significance

- **DTEDUHACK2023** offers numerous benefits to participants. It encourages collaboration, enabling students to work with individuals from different disciplines and learn new skills. The hackathon fosters innovation by encouraging creative thinking and problem-solving within a time-constrained environment. Participants also have the opportunity to network with like-minded individuals and learn from industry experts.
- The significance of participating in a hackathon lies in the opportunity it provides for students to apply their knowledge and skills in a practical and collaborative setting. It bridges the gap between theoretical learning and real-world problem-solving, fostering an entrepreneurial mindset, and encouraging students to become agents of change in education. Furthermore, the experience gained from a hackathon can enhance students' resumes, demonstrating their ability to work on complex projects, think critically, and innovate, thus increasing their employability and career prospects in the field of education and technology.



جامعة الامير سلطان
PRINCE SULTAN
UNIVERSITY



DIGITAL

Universities_MENA



ص.ب 66833 الرياض 11586 - KSA ■ المملكة العربية السعودية
الماتف: +96611 494 8000 ■ فاكس: +96611 494 8317 ■ www.psu.edu.sa