**نادي الذكاء الاصطناعي – Artificial Intelligence Club**

1. **تعريف بالنادي:**

تأسس نادي الذكاء الاصطناعي عام 2020، ويضم حالياً أكثر من 600 عضوًا. يهدف النادي إلى تقديم أقصى فائدة علمية ومهنية للطلاب من خلال تنظيم ورش عمل وبرامج تعليمية واجتماعات وفعاليات.

1. **أهداف النادي:**

* إدارة نادي الذكاء الاصطناعي الفعالة.
* تنمية الوعي الرقمي لأعضاء النادي في مجالات الذكاء الاصطناعي.
* اكتشاف وصقل المواهب والقدرات والمهارات المختلفة لدى اعضاء النادي.
* 70% من الأعضاء يكتسبون مهارات في الذكاء الاصطناعي.
* إكمال ثلاثة مشاريع على الأقل.
* المشاركة في مسابقتين على الأقل مع جامعات أخرى.
* يكتسب 50% من الأعضاء مهارات بحثية في مجال الذكاء الاصطناعي.
* نشر الأبحاث في الذكاء الاصطناعي.

1. **أنشطة النادي:**

* ورش عمل وبرامج تعليمية واجتماعات وفعاليات.
* قيت هب للنادي.
* مجموعات القراءة البحثية.
* خلق المنافسة مع طلاب الجامعات الأخرى.
* مجلة أخبار أسبوعية في الذكاء الاصطناعي.
* محتوى فعال في مواقع التواصل الاجتماعي والموقع الإلكتروني للنادي**.**

**نادي علوم البيانات**

1. نبذة عن النادي:

**في عصر التقدم التكنولوجي، حيث تهيمن البيانات على العديد من التقنيات، يُعتبر على نطاق واسع أن البيانات هي "نفط المستقبل". يستغل نادي علوم البيانات طاقة الطلاب لبناء برامج تخدم المجتمع وتهدف إلى تقدم وتمكين أولئك الذين يهتمون بمجال علوم البيانات, يتم ذلك من خلال تنظيم الأنشطة واستخدام المعرفة لصالح المجتمع, يساهم النادي أيضًا في تحقيق أهداف رؤية الجامعة السعودية الحديثة، التي تدور حول ثلاثة أركان: تقديم تعليم عالي الجودة، والبحث العلمي المعترف به عالميًا، وخدمة المجتمع بفعالية.**

1. أهداف النادي:

**نشر المعرفة، وخلق فرص التعلم، وتيسير الوصول إلى الموارد في ميدان علوم البيانات, زيادة الوعي بأهمية البيانات في تعزيز الكفاءة والأداء كعوامل رئيسية في تحقيق أهداف التحول الرقمي, تفعيل دور المسؤولية الاجتماعية في تعزيز الوعي واستخدام البيانات.**

1. أنشطة النادي:

**نادي الطلبة لعلوم البيانات في جامعة جدة يقدم مجموعة متنوعة من النشاطات لأعضائه. تشمل هذه النشاطات تحديات تحليل البيانات، وورش عمل متنوعة ومساحات التعليمية مثرية حول مواضيع مختلفة في علوم البيانات. كما ينظم النادي لقاءات تقنية ومحاضرات تركز على المواضيع المتعلقة بعلوم البيانات وتطبيقاتها. أيضًا يسعى النادي إلى نشر مقالات ونصوص لتثقيف العامة عن تطبيقات وأهمية علوم البيانات. النادي يسعى إلى تعزيز المعرفة والتواصل بين الطلاب المهتمين بهذا المجال.**

*نادي الرؤية الحاسوبية*

1. **نبذة عن النادي:**

هو نادي طلابي-اجتماعي في مجال الرؤية الحاسوبية وهو مجال دقيق من مجالات الذكاء الاصطناعي يهدف الى تكوين مجتمع مناسب للطلاب ومختصين المجال.

1. **أهداف النادي**
   * نشر المجال بشكل أكبر
   * تثقيف وتعليم الناس عن المجال
   * ان يكون النادي مرجع ومصدر للمتعلمين والطلاب
   * وضع بصمة في كلية علوم وهندسة الحاسب للطلاب
2. أنشطة النادي التي يقدمها:
   * دورات تدريبية حضورية
   * دورات تدريبية عن بعد
   * ورش عمل تدريبية
   * معارض تعليمية
   * مسابقات

**نادي الطائرات بدون طيار(الدرون)**

1. **نبذة عن النادي:**

نحن نادي درون، نسعى لنشر ثقافة الدرون وتزويد الطلاب بالمعرفة والعلم. نسعى أيضًا لتعزيز التفاعل والتواصل بين طلاب الجامعة في مجال تقنية الدرون.

1. **أهداف النادي:**

* نشر الوعي بين الطلبة عن تقنية الدرون وتطبيقاتها، تماشيًا مع توجهات المملكة العربية السعودية نحو تطوير القطاع التقني وتعزيز الابتكار في مجالات متعددة، وفقاً لرؤية المملكة 2030
* نشر المعرفة والوعي بأحدث التقنيات في مجال الطيران بدون طيار.
* تعزيز روح التعاون والعمل الجماعي بين أعضاء النادي.
* زيادة الوعي بأهمية السلامة والأمان في استخدام التكنولوجيا.

1. **أنشطة النادي:**

- عقد ورش عمل تعليمية وتدريبية حول استخدام وبرمجة الدرون.

- تنظيم دورات تعليمية متخصصة في مجال تقنية الدرون.

- تنظيم مسابقات تحفيزية وتطبيقية لتعزيز المهارات العملية لأعضاء النادي.

- تنظيم هاكاثون لتطوير وابتكار استخدامات جديدة لتقنية الدرون في مجالات مختلفة.

**نادي الروبوتات وانترنت الأشياء RIOT**

1. **تعريف بالنادي**:

نادي طلابي من قسم هندسة الحاسب والشبكات مهتم بالشق العملي من الكمبيوتر وكيفية تواصلها مع بعضها وفهم الأجزاء الأساسية والمتحكمات

1. **أهداف النادي:**

يهدف إلى التثقيف والتدريب عن طريق نشر علم هندسة الروبوتات وإنترنت الأشياء من خلال بناء مجتمع فعال يدعم التفكير الإبداعي، يركز على الجوانب العملية في الحاسب ويساعد على التعرف على بعض القطع المستخدمة في برمجتها وتصنيعها

1. **أنشطة النادي التي يقدمها:**

* ورش عمل حضورية خاصة بالاردوينو وغيرها من المتحكمات،
* دورات تثقيفية عن بعد فيما يخص المجال،
* دورات متخصصه في انترنت الأشياء باستخدام برامج مثل: packet tracer
* مسابقات طلابية
* مشاركات تطوعية ومجتمعية

**نادي تصميم الجرافيك , Graphic Design**

1. **نبذة عن النادي :**

نادي تصميم الجرافيك هوا نادي تعليمي يطور وينمي فن التواصل البصري الذي يهدف الى إيصال رسالة مرئية إلى الجمهور المستهدف. يسعى لتأهيل مصممين ذات موهبة قادرين على التعامل مع متغيرات عمليات التصميم بمهنية عالية وتكوين مبدعين ذا قدرة على التعلم الذاتي في مجال التصميم الجرافيكي

1. **رؤية النادي :**

نادي رائج وناجح في مجال الفن الرقمي البصري و مصدر للابتكار والابداع مواكب للتطور الفني والتكنولوجي.

1. **أهداف النادي :**

* تحفيز التعليم المستمر ومواكبة المستجدات في مجال الفن الرقمي
* استقطاب مواهب الطلبة وتنمية قدراتهم وتاهيلهم لمتطلبات سوق العمل الجرافيكي
* نشر ثقافة التواصل البصري الرقمي

1. **أنشطة النادي:**

محتوى رقمي وتعليمي عن التصميم بالاضافة الى مسابقات ودورات تثقيفية.

**نادي الأمن السيبراني**

1. **نبذة عن النادي :**

تأسس نادي الأمن السيبراني عام 1441هـ، وبدأت انطلاقته بعد دعم الاتحاد السعودي للأمن السيبراني والبرمجة والدرونز عن طريق مبادرة سايبرهَب، حيث حقق النادي الكثير من الإنجازات منذ تأسيسه، ويطمح النادي وإدارته وأعضاؤه لتقديم المزيد وتحقيق انجازات أكبر لتشريف الكلية و الجامعة والمملكة محلياً وعالمياً.

1. **رؤية النادي :**

أن يكون ناديا طلابيا رائداً ومنافساً في التدريب والابتكار في مجال طائرات الدرون محلياً ودولياً.

1. **أهداف النادي :**
   * تطوير الطلبة المهتمين بمجال الأمن السيبراني عن طريق تبادل الخبرات والمعرفة في مجال الأمن السيبراني.
   * نشر الوعي السيبراني في المجتمع، وإثراء المحتوى العربي في مجال الأمن السيبراني.
   * استقطاب المواهب والاستفادة من طاقات الطلبة، وتأهيلهم لمتطلبات سوق العمل.
2. **أنشطة النادي:**
   * ورش عمل حضورية خاصة بالامن السيبراني،
   * دورات تثقيفية عن بعد فيما يخص المجال،
   * دورات متخصصه،
   * مسابقات طلابية ،
   * مشاركات تطوعية ومجتمعية.

**نادي هندسة البرمجيات**

1. **نبذة عن النادي:**

نادي هندسة البرمجيات هو أحد الأندية الطلابية العلمية بقسم هندسة البرمجيات بكلية علوم وهندسة الحاسب بجامعة جدة. تم إنشاء نادي هندسة البرمجيات بغرض خلق مجتمع تعاوني واجتماعي وأكاديمي للطلاب والطالبات بالقسم والكلية، مما يؤدي الى تنمية مهاراتهم، وصقل مواهبهم وهواياتهم، وتطوير العلاقات لديهم، والتي تولّد لديهم حس الالتزام بالمشاركة الفعالة في تحقيق أهداف القسم والكلية والجامعة ورؤيتها رؤية الجامعة السعودية الحديثة.

1. **رؤية النادي:**

توفير مساحة تُتيح لطلبة الخروج من الجو الدراسي التقليدي وتغييره بما يصقل هواياتهم ومواهبهم ومهاراتهم وعلاقاتهم، ونشر المفاهيم الأساسية لتخصص هندسة البرمجيات بين المهتمين من الطلبة و المجتمع.

1. **أهداف النادي:**
   * مساعدة الطلبة على اكتساب المهارات في مجال هندسة البرمجيات.
   * نشر الوعي بين الطلبة بأهمية التخصص ومدى قربه من التطبيق والحياة العملية، وذلك نتيجةً للاهتمام المتزايد في استخدام البرمجيات في حياتنا اليومية ودورها الأساسي في المجالات الاقتصادية والصناعية.

**وتقبلوا أطيب تحيه و تقدير.**

**وحدة الأنشطة الطلابية بكلية علوم وهندسة الحاسب.**