الأولمبياد الليبي للمعلوماتية

تنفيذ **الأكاديمية الليبية للاتصالات والمعلوماتية** بالتعاون مع **وزارة التربية والتعليم**

تقرير اللجنة العلمية حول

نسخة العام 2025/2024

إعداد

د. أحمد عبدالله المهدي م. صفوان يونس بونه د. علي عبدالحفيظ الرواياتي

الفهرس

1 مقدمة 3
2 الأهداف العامة 3
3 خارطة الطريق 3
نسخة العام 2025/2024 3
4 مرحلة القندس الليبي 5
مقدمة 5
المشاركين 5
التأهل للمرحلة الثانية 6
بيانات المشاركين بالامتحان النهائي 7
تحليل توزيع الدرجات 7
5 مرحلة الدورات التدريبية الاساسية 8
قائمة المدربين 9
6 مرحلة الدورات التدريبية المتقدمة 10
التأهل للبطولة الوطنية 11
7 البطولة الوطنية 12
8 البطولة الدولية 13
9 خارطة الطريق للعام 2026 14
10 الميزانية المقترحة للعام 2026 14
خارطة الطريق المالية رقم 1 – الخطة الموسعة 15
خارطة الطريق المالية رقم 2 – الخطة المتوسطة 15
خارطة الطريق المالية رقم 3 – الخطة الاقتصادية 16

تقرير اللجنة العلمية حول

الأولمبياد الليبي للمعلوماتية (LOI 2025)

1 مقدمة

نضع بين أيدكم تقرير اللجنة العلمية عن مشروع يحمله أعضاؤها بشغف، ويؤمنون بقدرته على إحداث أثر ملموس: الأولمبياد الليبي للمعلوماتية. هذا الأولمبياد هو أكثر من مجرد منافسة علمية أو اختبار معرفي. إنه مساحة تُمنح للطلاب الليبيين ليتألقوا، ويُظهروا قدراتهم في البرمجة والتفكير التحليلي، ليبدؤوا مبكرًا رحلتهم في مجالات يُعوَّل عليها كثيرًا في قيادة الاقتصاد والتحول الرقمي في ليبيا. وهو أيضًا مساحة للمعلمين المبدعين، ليتألقوا كموجهين، ويُعيدوا اكتشاف قدراتهم في الإرشاد والتأثير، وينقلوا شغفهم بالتقنية والتعلم إلى الجيل القادم، ضمن بيئة محفّزة على الإبداع والتفوق.

الأولمبياد الدولي للمعلوماتية تم اعتماده رسميًا من قبل منظمة اليونسكو في عام 1989. اليوم، يُعد هذا الأولمبياد من أهم وأعرق المسابقات العالمية في مجال البرمجة والتفكير الحاسوبي، ويشارك فيه سنويًا قرابة 300 متسابق يمثلون دولًا من كافة أنحاء العالم. أما على المستوى المحلي، فقد بدأت مشاركة ليبيا في الأولمبياد الدولي عام 2008، وتوقفت في عام 201 ثم وفي 14 فبراير 2023، انطلقت شراكة وطنية تمثل حجر الأساس للنسخة الرقمية لهذا المشروع: تعاون بين الأكاديمية الليبية للاتصالات والمعلوماتية ووزارة التربية والتعليم، برعاية كريمة من الشركة القابضة للاتصالات. وهذه الرعاية ليست مجرد دعم مالي... بل استثمار في صناعة جيل جديد سيصنع قيمة مضافة لقطاع الاتصالات والمعلوماتية في ليبيا.

2 الأهداف العامة

- تنمية المواهب الشابة في تقنية المعلومات: تشجيع الطلاب على المشاركة وتنمية قدراتهم الإبداعية
- تشجيع المنافسة وتطوير المهارات: تعزيز المشاركة في المسابقات محلياً ودولياً
- إبراز القدرات محلياً وعالمياً: دعم الشباب لإظهار إنجازاتهم ومهاراتهم الرقمية
- بناء جسور التعاون بين الشباب والخبراء: تعزيز العلاقات الاجتماعية في مجتمع تقنية المعلومات

هذه ليست أهدافاً نظرية... بل نتائج نراها اليوم تتحقق على الأرض ولله الحمد.

3 خارطة الطريق

نسخة العام 2025/2024

اعتمدنا خارطة طريق (Roadmap) واضحة تبدأ بمسابقة القندس، ثم تدريب على البرمجة بسكراتش Scratch، و C++، وصولاً إلى البطولة الوطنية هذا النظام المرحلي يهدف الى اكتشاف المواهب، ثم تدريبها، ثم صقلها، ثم اختبارها في بيئة تنافسية عادلة واحترافية.



ولضمان تنفيذ المشروع بمعايير مهنية واضحة، تم تشكيل لجان تنظيمية وعلمية وتنفيذية. هذه اللجان تعمل كمنظومة واحدة، تتابع وتدقق وتضمن أن كل مرحلة تُنفذ وفق الخطة المعتمد.



اللجنة التنظيمية برئاسة د. علي عبدالحفيظ الروياتي، وعضوية كل من د. احمد عبدالله المهدي - د. محسن أبوالقاسم الكبير - د. أسماء المنقوش - م. صفوان يونس بونه.

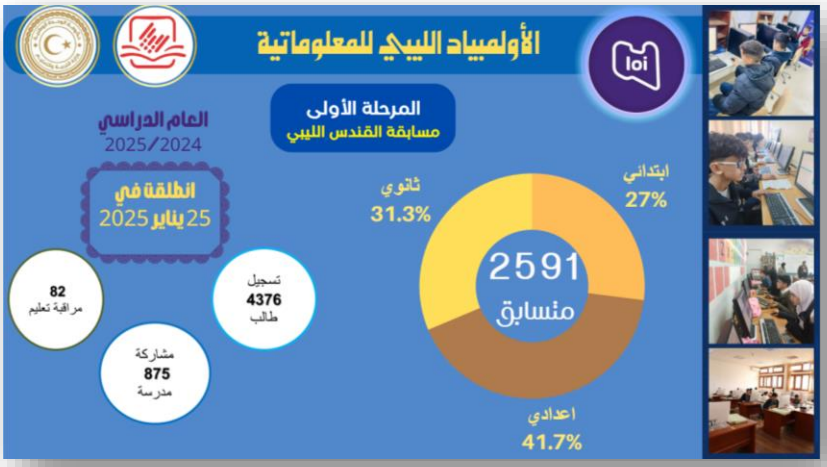
اللجنة العلمية برئاسة د. علي عبدالحفيظ الروياتي، وعضوية كل من د. احمد عبدالله المهدي - م. صفوان يونس بونه.

اللجنة التنفيذية برئاسة د. احمد عبدالله المهدي وعضوية كل من م. صفوان يونس بونه، حسام شنيشح، أ. عبدالعزيز عيسى (اعلام الوزارة)، م. مصطفى ولده (اعلام الاكاديمية)، أ. احمد رحومه (متعاون لوجستي)، م. هدى زرتي (متعاون تقني)، د. وسام بن عامر (مدير فرع الاكاديمية بنغازي)، أ. عبدالحميد احميده (مدير فرع الاكاديمية طرابلس)، أ. عبدالباسط مادي (اعلام الوزارة-بديل أ. عبدالعزيز عيسى).

4 مرحلة القندس الليبي

مقدمة

في مسابقة القندس الليبي، حققنا إنجازاً مهماً، فقد شارك أكثر من 4300 متسابق من 82 مراقبة تعليمية، بمشاركة فعلية من حوالي900 مدرسة. وبهذا وللعام الثاني على التوالي، تصل برامج الاولمبياد إلى كل ليبيا: شرقاً وغرباً، شمالاً وجنوباً، مدناً وقرىً. هذا الانتشار يعكس شيئاً واحداً: شغف الشباب الحقيقي للتعلم، واستعداد المجتمع للنهوض بقطاع التقنية. تجدر الإشارة الى أن إجمالي عدد المشاركين في المسابقة فعلياً اقتصر على **2591 طالباً وطالبة**.



المشاركين

في فئة المرحلة الابتدائية، لاحظنا اختلافات في الكثافة بين المدن، لكن المفاجأة كانت في قوّة المشاركة من مدن صغيرة مثل أم الرزم والغريفة والحرابة. وهذا يؤكد أن المواهب ليست محصورة في مدينة دون أخرى... بل موجودة في كل ليبيا، وتحتاج فقط منصة عادلة لتظهر.



.

أما في الإعدادي والثانوي، فكانت المشاركة أوسع وأكثر تجانسًا. هذه الفئة تمثل الشريحة التي ستلتحق قريبًا بالجامعات، وبالتالي هم النواة الأكثر جاهزية ليصبحوا مطوّرين ومهندسين في قطاع الاتصالات والمعلوماتية. وكل رقم من هذه الأرقام هو استثمار في رأس مال بشري حقيقي. وهذا مؤشر إيجابي على انتشار الوعي المبكر (Early Coding Awareness) بالبرمجة.



التأهل للمرحلة الثانية

بعد مراجعة اللجنة العلمية لنتائج التصفيات، واعتمدت الجدول التالي كمرجع لتحديد الدرجة الأدنى لكل مستوى دراسي بحيث يمكن استهداف عدد لا يتجاوز **300** تلميذ من مرحلتي الإعدادية والثانوية، وعدد **200** من مرحلة التعليم الابتدائي:

المستوى الدراسي		الدرجة الادنى
الثالث ثانوي	12	250
الثاني ثانوي	11	240
الأول ثانوي	10	230
التاسع اساسي	9	220
الثامن اساسي	8	210
السابع اساسي	7	200
السادس اساسي	6	160
الخامس اساسي	5	150
الرابع اساسي	4	140

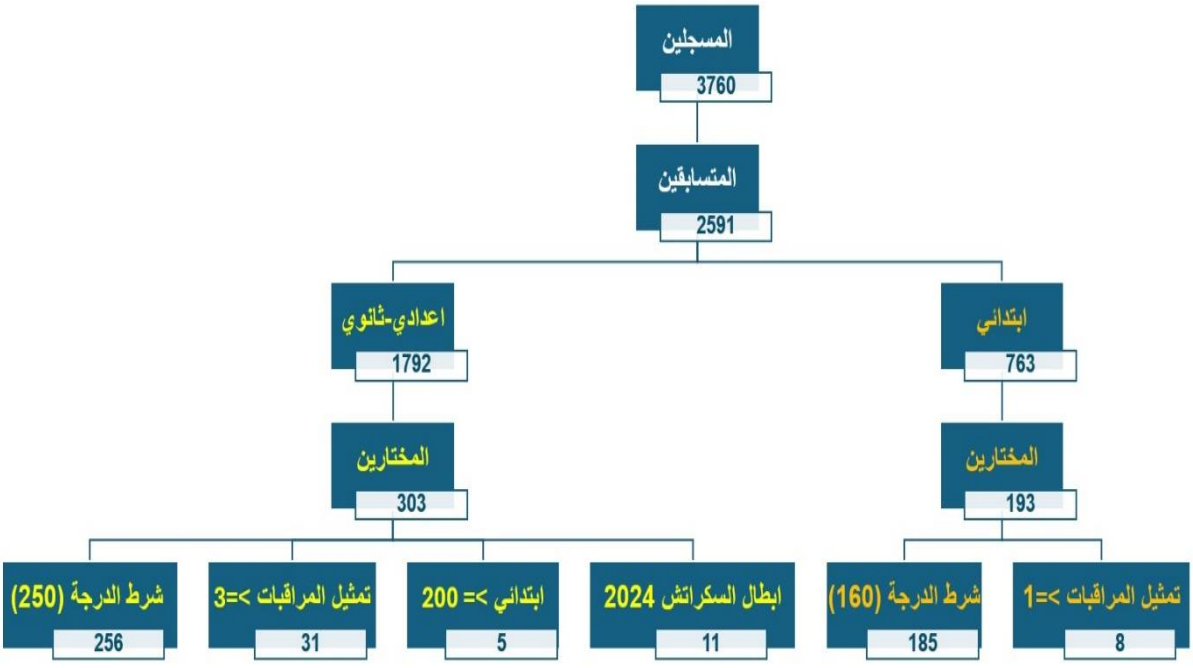
- الطلاب في المرحلة الابتدائية تم اختيارهم بناءً على شرط الحد الأدنى **140** درجة.
- الطلاب في المرحلة الإعدادية والثانوية تم اختيارهم بناءً على شرط الحد الأدنى **200** درجة.

- بعض الطلاب تم استبعادهم لأسباب تقنية.
- تم أيضاً تبني آلية لضمان **تمثيل جميع المدن المشاركة**، حيث تم اختيار عدد من الطلاب من بعض المدن حتى لو لم تكن درجاتهم ضمن الحد الأدنى المطلوب، بهدف تحقيق توزيع عادل بين المناطق المختلفة.
    - بالنسبة لطلاب المرحلة الابتدائية، تم اختيار من تحصل على اعلى درجة.
    - بالنسبة لطلاب المرحلة الإعدادية والثانوية، تم اختيار من تحصل على أفضل الدرجات وفقاً للمعيار التالي:
        - اختيار **متسابق** واحد من المدن التي شارك فيها **5 طلاب أو أقل**
        - اختيار **متسابقين** من المدن التي شارك فيها **من 6 إلى 10** طلاب
        - اختيار **ثلاث متسابقين** من المدن التي شارك فيها **10 أو أكثر**.

بيانات المشاركين بالامتحان النهائي

كما هو مبين في الشكل التالي، بلغ عدد الطلاب الذين تم اختيارهم **496** طالباً وطالبة (حوالي 19% من إجمالي المشاركين)، موزعين على النحو التالي:

- بناءً على نتائجهم: 446 طالباً وطالبة
- من أجل تمثيل لجميع المراقبات المشاركة: 39 طالباً وطالبة
- ابطال السكراتش: 11 طالباً وطالبة
- أعلى درجة تم رصدها هي **320**.



تحليل توزيع الدرجات

بناءً على الرسم البياني لتوزيع الدرجات بالشكل التالي:

- الذروة في توزيع الدرجات تقع بين **140و160 درجة**، حيث يمثل هؤلاء الطلاب أكبر نسبة من المشاركين.
- هناك انخفاض ملحوظ في عدد الطلاب الذين حصلوا على درجات أقل من **50** أو أكثر من **250**.
- يُظهر التوزيع شكلاً قريباً من التوزيع الطبيعي، مما يدل على أن أداء المشاركين يتبع نمطاً طبيعياً في مثل هذه المسابقات.



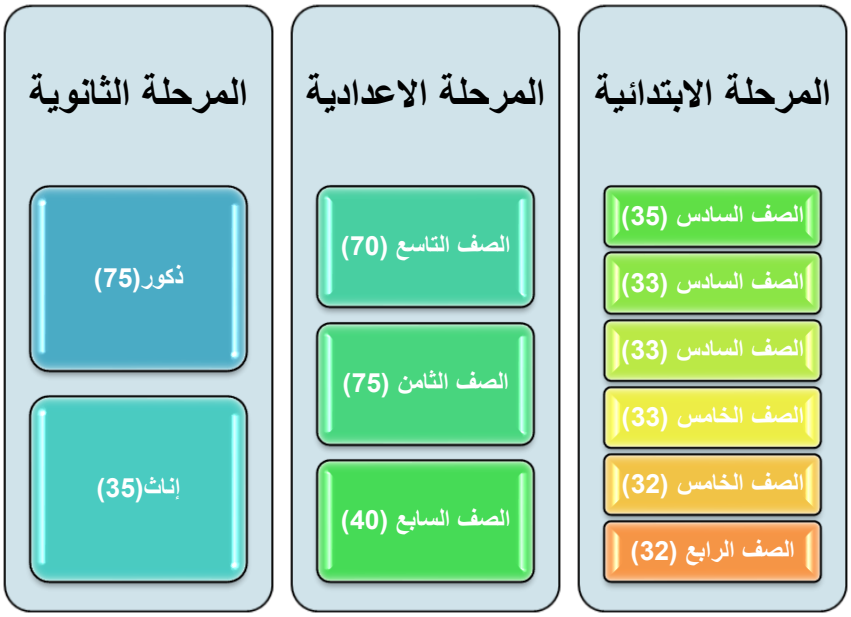
تعد هذه النتائج مؤشراً مهماً على مدى نجاح المسابقة في تحقيق أهدافها، ونتطلع إلى تحسين الأداء في الدورات القادمة.

5 مرحلة الدورات التدريبية الاساسية

الى جانب تعلم لغة البرمجة، أكدت اللجنة العملية على المدربين بأهمية التركيز على مهارات التفكير المنطقي وحل المشكلات، واستخدام منهجية التعلُّم التفاعلي.

بالنسبة لفئة الكبار (اعدادي وثانوي)، تم اختيار 303 متسابق وفق المعايير السابق توضيحها. كما تم اختيار 10 مدربين وطنيين، استناداً على استبيان تم نشره على موقع الاولمبياد، يتضمن بشكل خاص مهارات المتقدمين في البرمجة بلغة C++ وكذلك التعامل مع منصة الـCodeforces، بالإضافة الى مشاركة ابطال النسخة السابقة العشرين كمساعدي مدربين لتنشيط عملية حل التمارين المقترحة من قبل المدربين. تم إنشاء 5 مجموعات عبر منصة الواتساب للإشراف على الجلسات التدريبية، بواقع مجموعتين لطلبة المرحلة الثانوية وثلاث مجموعات لطلبة المرحلة الإعدادية، تم توزيعهم على النحو الموضح في الشكل التالي.

بالنسبة لفئة الصغار (ابتدائي)، تم اختيار 193 متسابق على النحو الموضح سابقاً. كما تم اختيار 6 مدربين وطنيين، استناداً على استبيان تم نشره على موقع الاولمبياد، يتضمن بشكل خاص مهارات المتقدمين في البرمجة بلغة Scratch، بالإضافة الى المشاركة في تنفيذ النسخة السابقة. تم إنشاء 6 مجموعات عبر منصة الواتساب للإشراف على الجلسات التدريبية، بواقع 3 مجموعات للصف السادس، مجموعتين للصف الخامس، ومجموعة للصف الرابع، كما هو موضح بالشكل التالي.



بالنسبة لدورة سكراتش ركّزنا على البرمجة المرئية (Visual Programming)، وبناء المشاريع، وتطوير مهارات التفكير المنطقي (Logical Thinking) دون الدخول في تعقيد لغات البرمجة النصية .(Text-Based Programming)، ركزنا على تحويل الخيال إلى منتجات رقمية؛ من خلال مشاريع حقيقية صممها أطفال في الابتدائي،

وبالنسبة لدورة C++، ركزنا على المهارات العميقة: إدارة الذاكرة *(Memory Management)*، والكفاءة في التنفيذ، وهياكل البيانات *(Data Structures)* وهي مهارات أساسية لأي مبرمج يرغب في دخول عالم البرمجة التنافسية *(Competitive Programming)*. وتختبرها منصات FAANG اليوم. واعتمدنا في تطبيق المهام على منصة Codeforces، وهي من أقوى منصات البرمجة التنافسية *(Competitive Programming)* عالمياً، بفضل نظام التصنيف الديناميكي*(Rating System)* والمسابقات الأسبوعية عالية المستوى.

هذا التدريب أدخل الطلاب إلى جوهر التفكير الخوارزمي *(Algorithmic Thinking)*، وحل المشكلات *(Problem solving)* بالطريقة الصحيحة وبأقل الموارد (Resource Optimization) وهي مهارات أساسية في تطوير الأنظمة الحديثة والذكاء الاصطناعي.

قائمة المدربين

مدربو Scratch : تقديم أساسيات البرمجة بطريقة تفاعلية، وتنمية التفكير المنطقي والإبداع في المشاريع التطبيقية.

الاسم	الاسم
سعدة صالح ابوعائشة	مبروكة حسن يوسف مليطان
نجلاء رمضان الكموشي	منى محمود الهمالي
أحمد سعيد الجاسر	وهيب الجدائمي
فاطمة يوسف ميلاد	زينب محمد ابوستة

مدربو C++ : تطوير مهارات البرمجة المتقدمة، الهياكل البيانية، الخوارزميات، وتحضير الطلاب للمسابقات البرمجية.

الاسم	الاسم
ام السعد محمد عبدالسلام الدوفاني	عبد السلام سليمان البشت
حنان الطيب ابورقيبة	عبد الرازق ابراهيم عبد الرازق امطول
ناردين طارق الحاسية	سدينا صالح عبدالسلام خليفه
هاجر ميلود عثمان قطيش	رغده طارق الحاسيه
هبة علي يوسف الغول	رويدا ابريك العلمي

مساعدو مدربي++C : تقديم الدعم **الفني** ومتابعة حل المسائل وتقديم الإرشاد الفردي لضمان سير التدريب بكفاءة.

الاسم	الاسم
انس عصام محمد حمزة	موسى أبوبكر موسى حامد
عبدالسلام احمد عبدالسلام علي	البراء خالد عبدالجليل عبدالحفيظ
سراج بدر الدين سراج الدين البدري	تسنيم عمر عبدالسلام بن زاهية
أحمد علي محمد البكوش	هداية انور مسعود بدروش
	عبدالرحيم عبدالسلام علي مفتاح

6 مرحلة الدورات التدريبية المتقدمة

بعد اختبارات دقيقة، وقع الاختيار على 26 متدرباً من Scratch و30 من ++C لمرحلة الدورات المتقدمة. واعتمدنا مبدأ الجدارة رغم أن التمثيل الجغرافي كان حاضراً بالفطرة. وذلك من خلال اختبارات أجريت online في مجموعة من المراكز.

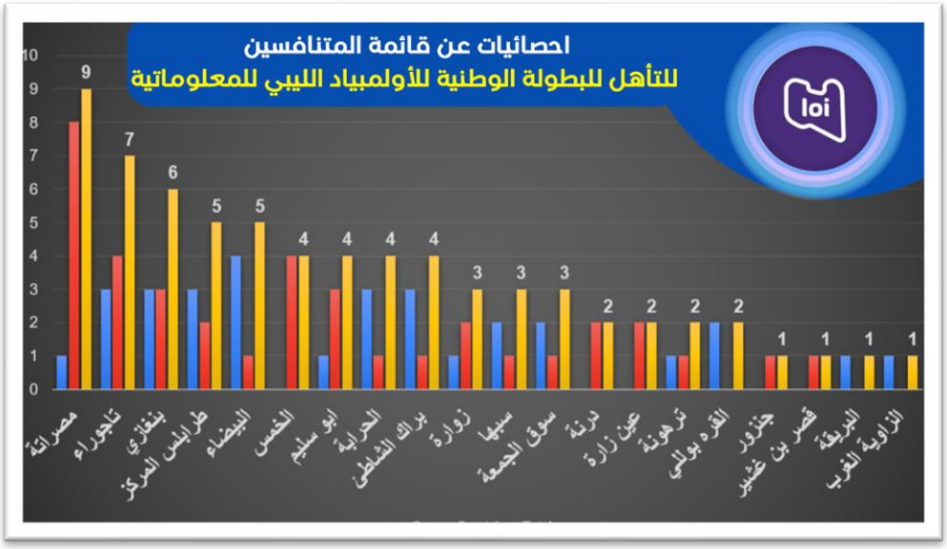
تم وضع المختارين في مجموعتين: مجموعة خاصة بمتدربي ++C وقام بتدريبهم 3 مجربين، والثانية خاصة بمتدربي Scratch وقام بتدريبهم 3 مدربين مع الاستعانة بـ3 موجهين للإشراف على المشاريع التطبيقية للمتدربين الذين عملوا على تصميم مشروع لعبة XO (Tic-Tac-Toe Project) باستخدام المهارات المكتسبة. ومن اجل ابراز انجازاتهم، نظمنا ورشة حضرها أولياء الأمور والمعلمون، وأظهر المتدربون بأنهم جيل يفكر، يبتكر، ويحوّل أفكاره إلى برامج تعمل أمام الجمهور.





التأهل للبطولة الوطنية

اعتمدت لجنة التحكيم على عدد المهام المنجزة على Codeforces بالنسبة لمتدربي C++ وعلى المهام العملية بالنسبة لمتدربي Scratch. هذا الأسلوب يعتمد على الأداء المستمر لا على اختبار واحد. يبين هذا المخطط التالي(Histogram) توزيع المتأهلين حسب مدن اقامتهم. علماً بأن عدد المعتمدين لخوض منافسات التأهل للبطولة هو 31 بالنسبة لمتدربي C++ و38 بالنسبة لمتدربي Scratch.



تم تحديد مراكز الاختبار وفق أماكن إقامة المتسابقين، وبفضل تعاون الجامعات ومؤسسات القطاعين العام الخاص والجهات التابعة للتعليم، تمكنّا من توفير بيئة رقمية رغم ضعف البنية التحتية في كثير من المدارس. هذا التعاون يعكس أن هذا المشروع هو مشروع وطن وليس مشروع جهة بعينها.



7 البطولة الوطنية

تمثّل **البطولة الوطنية للأولمبياد الليبي للمعلوماتية (National Olympiad of Informatics)** المحطة الأهم في هذا المشروع الوطني؛ فهي المرحلة التي نجمع فيها أفضل المتأهلين من مختلف المدن والمراحل الدراسية، بعد سلسلة من الاختبارات والتدريبات التي خضعوا لها طوال العام.

خلال هذه البطولة، يخوض الطلاب اختبارات خوارزمية عالية المستوى *(Advanced Algorithmic Challenges)* تحاكي معايير الأولمبياد الدولي *(IOI Standards)*، وتُقيّمهم اللجنة العلمية وفق منهجية دقيقة تضمن النزاهة والعدالة والشفافية *(Fair & Transparent Evaluation)*.

البطولة ليست مجرد مسابقة... بل منصة لإبراز **قصص النجاح**، وتكريم المدربين والمشرفين الذين كان لهم دور أساسي في بناء قدرات الطلاب وتحفيزهم على الاستمرار. كما تُعد فرصة لترسيخ ثقافة البرمجة التنافسية، وتعزيز الثقة بالنفس لدى الشباب الليبي، وإظهار استعدادهم لتمثيل ليبيا على الساحة الدولية.

والشكل التالي يوضّح الفئات المستهدفة والأعداد المقترحة لاستضافتها خلال البطولة، بما يشمل المتسابقين، المدربين، المشرفين، أعضاء اللجان، وأولياء الأمور المدعوين.



هذا التقسيم يساعدنا في التخطيط اللوجستي، وتقدير الاحتياجات التشغيلية، وضمان تنظيم بطولة ترتقي للمعايير الوطنية والدولية. ننظر إلى هذه البطولة كأول خطوة نحو صناعة فريق وطني قادر على المنافسة عالمياً، ورفع اسم ليبيا في أكبر مسابقة تقنية موجهة لطلاب المدارس حول العالم.

في إطار تعزيز مكانة ليبيا على الصعيد الدولي في مجالات البرمجة والذكاء الاصطناعي، نقترح الاستفادة من الطلاب المتميزين الذين حققوا المراتب الثمانية الأولى على المستوى الوطني في:

- التراتيب من 1 الى 4: نستهدفهم للأولمبياد الدولي للمعلوماتية (IOI)
- التراتيب من 5 الى 8: نستهدفهم للأولمبياد الدولي للذكاء الاصطناعي(IAI)

تهدف هذه الاستراتيجية إلى الاستفادة من مخرجات الأولمبياد الوطني للمعلوماتية في بناء فريق وطني متميز، قادر على تمثيل ليبيا بكفاءة في المنافسات العالمية في مجالي المعلوماتية والذكاء الاصطناعي، وضمان استمرار تطوير المستوى الفني للطلاب المتفوقين، بالإضافة إلى نقل خبراتهم ومعارفهم للجيل القادم من المتدربين.

8 البطولة الدولية

سنمنح أبطال هذا العام برنامجاً تدريبياً هو الأقوى منذ تأسيس الأولمبياد حيث سنعمل على تدريبهم لمدة شهرين مع أبطال ليبيا السابقين ثم تدريبهم لمدة شهرين مع بطل دولي حائز على ميدالية. وإن أمكن: برنامج مكثف لمدة يومين مع مدرب عالمي قبل انطلاق البطولة الدولية مباشرة. هدفنا واضح :وصول ليبيا إلى منصة التتويج في الأولمبياد الدولي للمعلوماتية. ومن المقرر أن تُقام النسخة القادمة من الأولمبياد الدولي للمعلوماتية في أوزبكستان.



9 خارطة الطريق للعام 2026

بعد تقييم شامل لعام 2025، نقترح خارطة الطريق الجديدة التي تبدأ مباشرة يوم البطولة في 8 يناير بالإعلان عن فتح باب التسجيل. ثم تنفيذ مسابقة القندس في نهاية مارس لتكون منصة وطنية كبرى تعكس حضور المؤسسات الراعية وعلى رأسها الشركة القابضة.

في حال نقص التمويل، نملك خطة بديلة تتيح الاعتماد على منهجية التدريب الذاتي (Self-Training). من الناحية النوعية، الأفضل الاستمرار في دعم الدورات التدريبية الأساسية بإشراف مدربين، ولكن المشروع لن يتوقف بإذن الله في حالة عدم وجود الدعم المالي الكافي، بل يتكيف ويتطور لنضمن الحد الأدنى من تحقيق الأهداف.



10 الميزانية المقترحة للعام 2026

تأتي مقترحات ميزانية العام القادم في سياق نقص موارد التمويل لمشروع الأولمبياد الليبي للمعلوماتية، مما استدعى إعداد مجموعة من البدائل المالية المتدرجة لضمان استمرارية المشروع بأعلى جودة ممكنة ضمن الإمكانيات المتاحة.

وتم بناء هذه البدائل وفق منهجية تعتمد على:

- تحديد الأولويات التشغيلية والتدريبية.
- تحليل أثر الاستثمار على جودة المخرجات التعليمية.
- قياس القدرة على المشاركة الفعّالة في الأولمبياد الدولي للمعلوماتية (IOI) .
- تقييم التكلفة مقابل التأثير.

وانطلاقاً من ذلك، يقدم هذا التقرير ثلاث خرائط طريق مالية تختلف في مستوى التوسع، وعمق التدريب، وقدرة كل منها على دعم الاستعداد الوطني للمنافسة الدولية. يستعرض القسم التالي تحليلًا فنياً ومالياً للمقترحات الثلاثة، مع بيان مزايا كل خيار وتحدياته، وتأثيره المباشر على قدرة المشروع على تحقيق أهدافه الوطنية.

خارطة الطريق المالية رقم 1 – الخطة الموسعة

تتطلب تمويلًا كبيراً ولكنها تضمن أفضل نتائج ممكنة على المستوى الوطني والدولي. مرفق ملف تفصيلي عن هذه الخطة.

خارطة الطريق رقم 1
احتياجات عامة
متطلبات التطوير: تجهيز منصة تدريب اونلاين
المرحلة الأولى : القندس الليبي
المرحلة الثانية : مرحلة التدريب الأساسي
المرحلة الثالثة : مرحلة التدريب المتقدم
المرحلة الرابعة : البطولة الوطنية
المرحلة الخامسة : مخيم التدريب المتقدم (اسبوع في الموقع)
المرحلة النهائية : المشاركة الدولية
مكافئات فريق العمل
القيمة التقديرية

- ← يغطي جميع المراحل من القندس وحتى المشاركة الدولية
- ← تدريب أساسي + تدريب متقدم + مخيم لمدة أسبوع + بطولة وطنية قوية ومنظمة
- ← أفضل إعداد ممكن لفرق ليبيا قبل المنافسة الدولية
- ← الأعلى من حيث التأثير الإعلامي وصناعة قصص النجاح

خارطة الطريق المالية رقم 2 – الخطة المتوسطة

مناسبة في حالة وجود دعم متوسط، مع الحفاظ على الحد الأدنى المقبول من الجودة.

خارطة الطريق رقم 2
احتياجات عامة
متطلبات التطوير: تجهيز منصة تدريب اونلاين
المرحلة الأولى : القندس الليبي
المرحلة الثالثة : مرحلة التدريب المتقدم
المرحلة الرابعة : البطولة الوطنية
المرحلة النهائية : المشاركة الدولية
مكافئات فريق العمل
القيمة التقديرية

- ← تركيز على التدريب المتقدم
- ← بطولة وطنية متوسطة الجودة
- ← مشاركة دولية بمستوى مقبول
- ← غياب التدريب الأساسي قد يقلل جودة المخرجات
- ← انتشار وطني محدود

خارطة الطريق المالية رقم 3 – الخطة الاقتصادية

خيار غير استراتيجي، يُستخدم فقط في حالات شح التمويل الشديد.

خارطة الطريق رقم 3
احتياجات عامة
متطلبات التطوير: تجهيز منصة تدريب اونلاين
المرحلة الأولى : القندس الليبي
المرحلة الثالثة : مرحلة التدريب المتقدم
المرحلة الرابعة : البطولة الوطنية
المرحلة النهائية : المشاركة الدولية
مكافئات فريق العمل
القيمة التقديرية

- ← استمرار المشروع دون توقف
- ← الحفاظ على المشاركة الدولية بمستوى مقبول
- ← تقليص كبير في التدريب + بطولة وطنية محدودة
- ← تأثير ضعيف على المدى الطويل
- ← قد يؤثر على السمعة الوطنية للمشروع

وبالتالي فإننا نوصي باعتماد الخطة 1 لتعزيز فرصنا في بناء شباب قادرين على المنافسة محلياً ودوليا وضمان انتشار واسع لبرامج الاولمبياد على الصعيد الوطني ودعاية إيجابية للشركة الراعية وبالطبع رفع جودة مخرجات التدريب بشكل عام.
ونعتقد بان الخطة رقم 2 مناسبة عند توفر تمويل متوسط لضمان الحفاظ على الحد الأدنى من الفاعلية.
ولكننا لا نوصي بالخطة رقم 3 إلا في حالة الضرورة القصوى نظراً لتأثيرها السلبي الكبير على جودة المشروع وخرجاته.