

قانون مسابقة الدورة الثالثة لربيع الإبداع الجامعي 2022

الفصل الأول: الأهداف والمجالات

تندرج مسابقة ربيع الإبداع الجامعي في إطار الاختبارات الكبرى التي أطلقتها جامعة عبد المالك السعدي بشكل عام، والهادفة إلى التمكين المعرفي والعملية للطلبة وتطوير مهاراتهم الحياتية من خلال إتاحة فرصة الإبداع والابتكار في كافة المجالات العلمية والأدبية والفنية، وذلك تحت شعار: **"لنحيي شغف الإبداع"**.

وتأتي هذه المبادرة لخلق أجواء ملائمة للتحصيل والتميز في زمن التحولات الكبرى التي يعرفها العالم، إذ يهدف هذا المشروع إلى تمكين الطالبات والطلبة الموهوبين من المساهمة في تطوير مهاراتهم وقدراتهم من خلال التعبير عنها من داخل الفضاءات الجامعية، ومن خلال التخصصات العلمية والمجالات المعرفية المتعددة.

تشمل المسابقة مختلف مجالات الإبداع والابتكار الآتية:

- الشعر أو القصة القصيرة بالعربية، أو الأمازيغية، أو الفرنسية، أو الإنجليزية، أو الإسبانية؛
- الفيلم القصير؛
- المسرح والكوميديا؛
- الفنون التشكيلية؛
- الموسيقى (العزف والغناء)؛
- التطبيقات المعلوماتية (Application informatique)؛
- أنيميشن (Emotion'Ailes).

الفصل الثاني: الفئة المستهدفة

تفتح مختلف المسابقات في وجه كافة الطلبة والطالبات المسجلين بإحدى المؤسسات التابعة لجامعة عبد المالك السعدي، والذين يتوفرون على إبداعات أصلية ولم يسبق لها أن نشرت على حامل ورقي أو إلكتروني يتوفر على لجنة للقراءة أو التقييم.

الفصل الثالث: الشعر والقصة القصيرة

يمكن أن تكون المساهمات في مسابقة الشعر والقصة القصيرة باللغة العربية، أو الأمازيغية، أو الفرنسية، أو الإنجليزية، أو الإسبانية، وأن تكون مكتوبة بلغة سليمة من الأخطاء الإملائية والنحوية، مع مراعاة مواضع علامات الترقيم، وفصل الحوار عن السرد، مع وجود مساحات فراغية بين الفقرات، كما ينبغي أن تحترم الضوابط الجمالية المتعارف عليها وطننا ودوليا، وألا تكون الأعمال المشاركة قد نشرت أو عرضت، ورقيا أو إلكترونيا، من طرف هيئة لديها لجنة للقراءة.

ترسل المشاركات على شكل مرفق على منصة المسابقة.

- مسابقة الشعر والشعر الحر: ينبغي أن تكون منضبطة موسيقيا، وخالية من الكسور العروضية، وألا تزيد أبياتها عموديا على 25 بيتا، و30 سطرا إذا كانت من الشعر الحر.
- مسابقة القصة القصيرة: يشترط في الأعمال المشاركة أن يكون النص ما بين 1000 و1500 كلمة .

ويتم تقديم المساهمات من خلال تسجيل صوتي أو فيديو لإلقاء القصيدة، وإرسال النص المكتوب على المنصة الإلكترونية للمسابقة.

يجب أن تحترم الأعمال الضوابط الشكلية الآتية:

- تكون الهوامش من كافة الاتجاهات 2.5 سم؛
- يكتب عنوان البحث بين مزدوجتين "....."؛
- يكتب العنوان بخط بارز حجم 16 ويجب أن يكون دقيقا ومعبرا عن محتوى الإبداع؛
- حجم الخط (Simplified Arabic 12 بالنسبة للنصوص العربية، و Time New Roman 10 بالنسبة للغات اللاتينية)

الفصل الرابع: الفيلم القصير

يشترط في الفيلم القصير المقدم ألا تقل مدته عن دقيقتين وألا تتجاوز سبع دقائق، ويجب أن يكون بجودة عالية (HD فما فوق)، تقبل الأعمال باللغة العربية أو الأمازيغية، أو بإحدى اللغات الحية الأخرى، وترسل عبر المنصة الإلكترونية للمسابقة.

الفصل الخامس: الأعمال المسرحية والكوميدية

تقبل الأعمال المسرحية والكوميدية في المسابقة، شريطة تسجيلها على حامل فيديو وإرسالها عبر المنصة الإلكترونية للمسابقة، كما يجب ألا تقل عن دقيقتين ولا تتجاوز سبع دقائق بالنسبة للكوميديا، وألا تقل عن 30 دقيقة ولا تتجاوز 45 دقيقة بالنسبة للأعمال المسرحية، كما ينبغي أن تحترم الأعمال المسرحية والكوميدية الضوابط الفنية المتعارف عليها وطنيا ودوليا.

الفصل السادس: الفنون التشكيلية

يمكن لكل مشارك تقديم ما بين عمل و ثلاثة أعمال فنية، في مجال الفن التشكيلي، على أن يتم أخذ صورة للإبداع وإرساله عبر المنصة الإلكترونية للمسابقة.

تبقى المواضيع مفتوحة شريطة أن تراعي الضوابط الفنية المتعارف عليها وطنيا ودوليا.

الفصل السابع: الموسيقى (العزف والغناء)

يمكن المشاركة في مسابقة الموسيقى (العزف والغناء) من خلال تسجيل فيديو للعزف أو الغناء يتراوح بين دقيقتين وخمس دقائق، ويرسل إلى إدارة المسابقة عبر المنصة الإلكترونية.

الفصل الثامن: التطبيقات المعلوماتية (Application informatique)

يمكن المشاركة في مسابقة تطوير التطبيقات المعلوماتية (Application informatique)، من خلال تطبيقات حديثة، أو بتلك التي تم تنفيذها لصالح جهات أخرى، شريطة عدم اعتراض الجهة صاحبة التطبيق على ذلك. وتتم عملية المشاركة بإرسال نسخة ملف التطبيق APK، أو إرسال رابط التطبيق في حالة ما إذا كان منشورا، عبر المنصة الإلكترونية للمسابقة.

الفصل التاسع: أنيميشن (Emotion/Ailes)

يمكن المشاركة في مسابقة أنيميشن التي تستخدم تقنيات الرسوم المتحركة والتي تتخللها مجموعة من الأحداث الحركية والوثائقية، وعلى المشاركين أن يستخدموا تقنيات الرسوم المتحركة في أكثر من 50 بالمائة من إنتاجهم، وترسل عبر المنصة الإلكترونية للمسابقة.

الفصل العاشر: لجنة التحكيم

سيتم انتقاء الأعمال الفائزة من طرف لجنة تحكيم كل صنف من أصناف المسابقة، والتي تتكون من أساتذة باحثين وممارسين متخصصين. يركز الانتقاء على أصالة العمل، والإتقان، والاتساق، والتماسك، والحدائثة، والمراجع الفنية والأدبية والتاريخية والعلمية والفلسفية، والرسائل التي تنبثق من العمل، هذا إضافة إلى الوضوح، والإطار، والتركيب، والإضاءة والجودة، واختيار ومعالجة الموضوع، والإبداع، والقيمة التعبيرية والفنية، والشحنة العاطفية، وكذا القيمة النفعية للإبداع. كما يقر طالب الترشيح بأن قرارات لجنة التحكيم نهائية، وغير قابلة للطعن.

الفصل الحادي عشر: الجوائز

سيتم تخصيص جوائز للفائزين في كل صنف من أصناف المسابقة، كما سيكون للفائزين في بعض الأصناف الأسبقية لتمثيل الجامعة في المسابقات الوطنية والدولية.

الفصل الثاني عشر: طريقة المشاركة

تفتح باب المشاركة في وجه كافة الطالبات والطلبة المسجلين بإحدى المؤسسات التابعة لجامعة عبد المالك السعدي من خلال تعبئة الاستمارة على موقع الجامعة: <http://creative.uae.ac.ma>

وذلك قبل 28 ماي 2022؛ وللمزيد من المعلومات يمكن الاتصال بالبريد الإلكتروني التالي:
actionassociative@uae.ac.ma