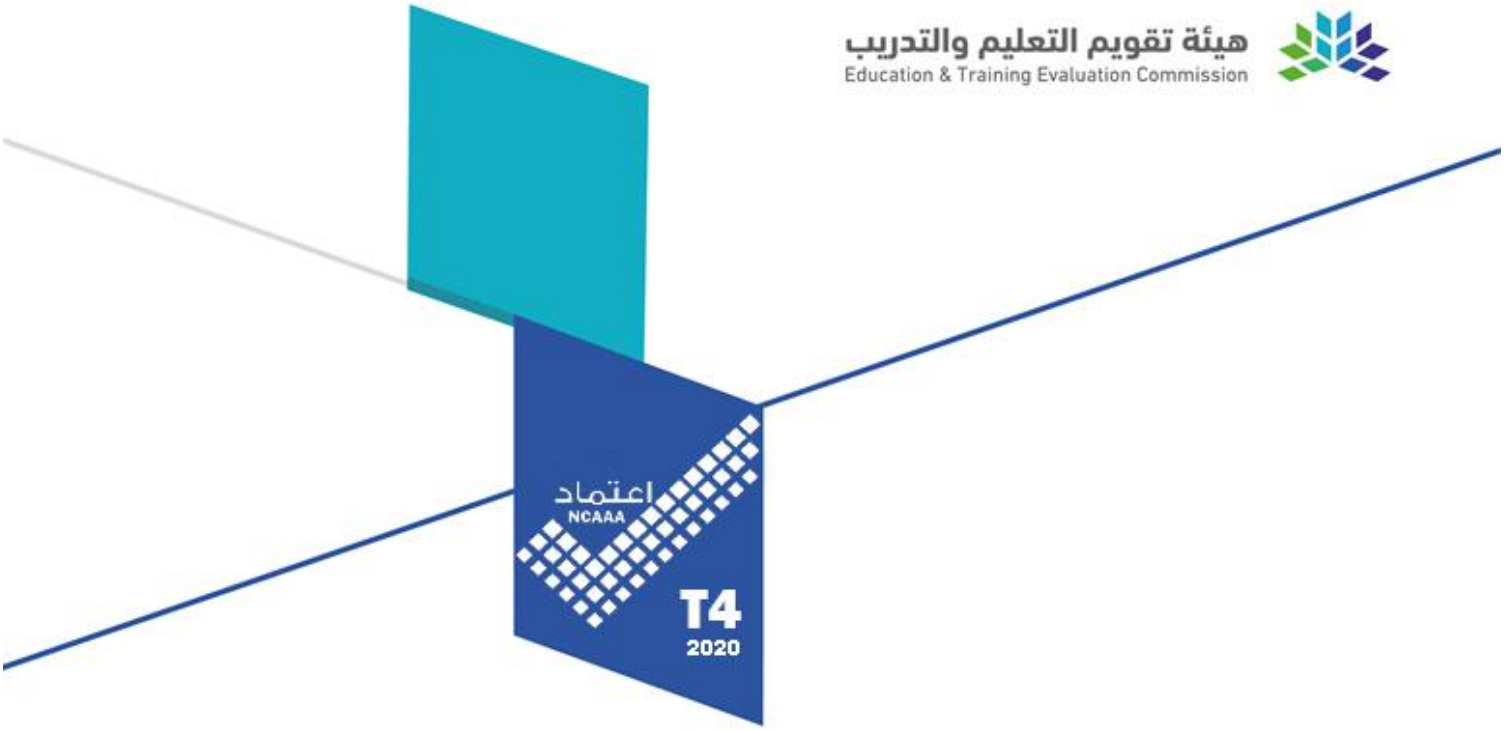
هيئة تقويم التعليم والتدريب
Education & Training Evaluation Commission



توصيف المقرر الدراسي

اسم المقرر:	المشروع التطبيقي
رمز المقرر:	**1-251نال-4**
البرنامج:	**نظم المعلومات**
القسم العلمي:	**الحاسب الآلي ونظم المعلومات**
الكلية:	**التطبيقية**
المؤسسة:	**جامعة بيشة**

المحتويات

أ. التعريف بالمقرر الدراسي: 3

ب- هدف المقرر ومخرجاته التعليمية: 3

1. الوصف العام للمقرر: 3
2. الهدف الرئيس للمقرر 3
3. مخرجات التعلم للمقرر: 4

ج. موضوعات المقرر 4

د. التدريس والتقييم: 4

1. ربط مخرجات التعلم للمقرر مع كل من استراتيجيات التدريس وطرق التقييم 5
2. أنشطة تقييم الطلبة 5

هـ - أنشطة الإرشاد الأكاديمي والدعم الطلابي: 5

و – مصادر التعلم والمرافق: 6

1. قائمة مصادر التعلم: 6
2. المرافق والتجهيزات المطلوبة: 6

ز. تقويم جودة المقرر: 6

ح. اعتماد التوصيف 7

أ. التعريف بالمقرر الدراسي:

1. الساعات المعتمدة:

2. نوع المقرر

أ. متطلب جامعة ☐ متطلب كلية ☐ متطلب قسم ☑ أخرى ☐

ب. إجباري ☑ اختياري ☐

3. السنة / المستوى الذي يقدم فيه المقرر: السادس

4. المتطلبات السابقة لهذا المقرر (إن وجدت)

تقنيات الانترنت 242-1نال-3، قواعد البيانات 241-1نال-4)، تحليل وتصميم النظم، برمجة 1، برمجة 2

5. المتطلبات المتزامنة مع هذا المقرر (إن وجدت)

لا يوجد

6. **نمط الدراسة** (اختر كل ما ينطبق)

م	نمط الدراسة	عدد الساعات التدريسية	النسبة
1	**المحاضرات التقليدية(نظري+عملي)**	40	%67
2	**التعليم المدمج**		
3	**التعليم الإلكتروني**	10	%17
4	**التعليم عن بعد**		
5	**أخرى(زيارات ميدانية ان تطلب)**	10	%16

7. **ساعات الاتصال** (على مستوى الفصل الدراسي)

م	النشاط	ساعات التعلم
1	محاضرات	15
2	معمل أو إستوديو	35
3	دروس إضافية	
4	أخرى (عمل ميداني)	10
	الإجمالي	60
	ساعات الاستذكار	60
	الواجبات	20
	المكتبة	20
	إعداد البحوث/ المشاريع	20
	أخري(زيارات ميدانية)	11
		121

ب- هدف المقرر ومخرجاته التعليمية:

1. الوصف العام للمقرر:

يزود المقرر الطالب بالمعرفة والمهارات اللازمة بإنتاج التطبيقات البرمجية وكتابة البحوث العلمية.

2. الهدف الرئيس للمقرر

تمكين الطالب من الالمام بالمبادئ الاساسية لتحليل وتصميم البرمجيات، وكيفية الاستفادة من معارفه في مقررات المتطلبات السابق لتنفيذ تطبيق عامل مرورا بكتابة الشفرة البرمجية، تصحيح الاخطاء، والتركيب. المقرر يهدف ايضا الي تعليم الطلب الاستفادة من التطبيقات مفتوحة المصدر ومخازن الشفرة البرمجية المتوفرة علي شبكة الويب مثل : https://github.com/ و https://www.codeproject.com/ و https://codecanyon.net/

3. مخرجات التعلم للمقرر:

	مخرجات التعلم للمقرر	رمز مخرج التعلم المرتبط للبرنامج
1	**المعرفة والفهم**	
1.1	الالمام بالأدوات المستخدمة في تحليل، تصميم، وتطوير التطبيقات البرمجية	ع1
1.2	معرفة انواع منصات تشغيل التطبيقات.	ع2
1.3	معرفة معمارية التطبيقات المختلفة	ع4
1.4	التعرف علي واجهة المستخدم البرمجية ودورها في تخاطب التطبيقات مع بعضها البعض	ع4
2	**المهارات**	
2.1	القدرة علي تحليل المشاكل في البيئة المحيطة، المحلية، والعالمية والمقدرة علي استخلاص حلول لها.	م1
2.2	استخدام ادوات التحليل والتصميم المختلفة في عمل المراحل الأولية لإنتاج التطبيقات	م2
2.3	القدرة علي تحويل مراحل التحليل والتصميم الي تطبيق عامل	م3
2.4	القدرة علي الاستفادة من التطبيقات مفتوحة المصدر المتوفرة علي شبكة الويب في بناء التطبيقات.	م3
3	**القيم**	
3.1	انتاج تطبيقات عالية التأمين تحافظ علي سرية بيانات المستخدم واحترام خصوصيته	ق1
3.2	التواصل الفعال مع المستخدم وكيفية استخلاص البيانات والمعلومات اللازمة لإنتاج التطبيقات	ق1
3.3	العمل في شكل فريق متعاون متكامل الادوار	ق2
3.4	تصميم وانتاج تطبيقات تلتزم التصميم الاخلاقي	ق2

ج. موضوعات المقرر

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	مقدمة عن المشروع التطبيقي وعناصر كتابة البحث العلمي مع نموذج لأبحاث قديمة	2
2	منصات تشغيل التطبيقات، مميزات كل نوع مع امثلة	2
3	تحديد المشروع التطبيقي وتحديد منصة اطلاقه مع كتابة مشكلة البحث	2
4	المخطط الزمني+ باب المقدمة	4
5	الاطار النظري للبحث + تحديد الأدوات ولغة البرمجة	3
6	باب التحليل	4
7	باب التصميم	4
8	التنفيذ	21
9	تصحيح الاخطاء	7
10	نشر التطبيق(علي حسب نوع المنصة)	3
11	الخلاصة والتوصيات	3
12	كتابة مستخلص البحث باللغتين العربية والانجليزية	2
13	عمل الفهرس وكتابة المراجع	1
14	مناقشة البحث	2
	المجموع	60

- **يمكن تعديل الساعات والمواضيع حسب طبيعة المشروع ورؤية المشرف والطلاب**

د. التدريس والتقييم:

1. ربط مخرجات التعلم للمقرر مع كل من استراتيجيات التدريس وطرق التقييم

الرمز	مخرجات التعلم	استراتيجيات التدريس	طرق التقييم
1.0	**المعرفة والفهم**		
1.1	الالمام بالأدوات المستخدمة في تحليل، تصميم وتطوير التطبيقات البرمجية	- الدرس النظري - الدرس العملي	- واجبات بلاك بورد - اختبارات النصفية و النهائية - اختبارات دورية القصيرة
1.2	معرفة انواع منصات تشغيل التطبيقات		
1.3	معرفة معمارية التطبيقات المختلفة		
1.4	التعرف علي واجهة المستخدم البرمجية ودورها في تخاطب التطبيقات مع بعضها البعض		
2.0	**المهارات**		
2.1	القدرة علي تحليل المشاكل في البيئة المحيطة، المحلية والعالمية والمقدرة علي استخلاص حلول لها	- الدرس النظري - الدرس العملي	- واجبات بلاك بورد - اختبارات دورية القصيرة -مشاريع التجارة الالكترونية
2.2	استخدام ادوات التحليل والتصميم المختلفة في عمل المراحل الاولية لإنتاج التطبيقات		
2.3	القدرة علي تحويل مراحل التحليل والتصميم الي تطبيق عامل		
2.4	القدرة علي الاستفادة من التطبيقات مفتوحة المصدر المتوفرة في بناء التطبيقات		
3.0	**القيم**		
3.1	انتاج تطبيقات عالية التأمين تحافظ علي سرية بيانات المستخدم واحترام خصوصيته	- الدرس النظري - الدرس العملي	- واجبات بلاك بورد - اختبارات النصفية و النهائية - اختبارات دورية القصيرة - مشاريع التجارة الالكترونية
3.2	التواصل الفعال مع المستخدم وكيفية استخلاص البيانات والمعلومات اللازمة لإنتاج التطبيقات		
3.3	العمل في شكل فريق متعاون متكامل الادوار		
3.4	تصميم وانتاج تطبيقات تلتزم التصميم الاخلاقي		

2. أنشطة تقييم الطلبة

م	أنشطة التقييم	توقيت التقييم (بالأسبوع)	النسبة من إجمالي درجة التقييم
1	واجبات بلاك بورد	على طوال الفصل الدراسي	%30
2	النشاط و الفعالية	على طوال الفصل الدراسي	% 30
3	مناقشة فصلية	الأسبوع السابع	10%
4	مناقشة نهائية	الرابع عشر	%30

أنشطة التقييم (اختبار تحريري، شفهي، عرض تقديمي، مشروع جماعي، ورقة عمل الخ)

هـ - أنشطة الإرشاد الأكاديمي والدعم الطلابي:

1- ضمان تواجد أعضاء هيئة التدريس من أجل تقديم المشورة والإرشاد الأكاديمي للطلاب.
2- الإشراف المباشر على الطلاب ومتابعة تقدمهم في المادة العلمية من خلال الساعات المكتبية وداخل قاعة (المحاضرات) 6 ساعات مكتبية علي الاقل في الأسبوع والإعلان عنها للطلاب.

و – مصادر التعلم والمرافق:

1. قائمة مصادر التعلم:

المرجع الرئيس للمقرر	**روبرتا ام روث،آلان دينيس ،باربرا هالي،تحليل وتصميم النظم، دار الفاروق 2019.** **https://www.jarir.com/arabic-books-561163.html**
المراجع المساندة	تعتمد علي اللغة المستخدمة ومنصة تشغيل التطبيق
المصادر الإلكترونية	/ https://www.w3schools.com https://github.com/ https://www.codeproject.com/ https://codecanyon.net/ etc
أخرى	

2. المرافق والتجهيزات المطلوبة:

العناصر	متطلبات المقرر
المرافق (القاعات الدراسية، المختبرات، قاعات العرض، قاعات المحاكاة ... إلخ)	معمل حاسب آلي* + اجهزة لابتوب من الطلاب + الاجهزة الاضافية حسب طبيعة المشروع. مع ضرورة ان يكون لدي الطالب صلاحية المشرف علي الجهاز
التجهيزات التقنية (جهاز عرض البيانات، السبورة الذكية، البرمجيات)	أجهزة عرض (projector). بيئة تطوير متكاملة (IDE) حسب اللغة والتكنولوجيا المستخدمة(ينصح باستخدام VS Code)
تجهيزات أخرى (تبعاً لطبيعة التخصص)	حسب متطلبات المشروع

- ضرورة ان تكون الصلاحية علي الجهاز هي صلاحية المشرف

ز. تقويم جودة المقرر:

مجالات التقويم	المقيمون	طرق التقييم
فاعلية طرق تقييم الطلاب	الطلبة، أعضاء هيئة التدريس	مباشر
مدى تحصيل مخرجات التعلم للمقرر	المراجع النظير	مباشر

مجالات التقويم (مثل. فاعلية التدريس، فاعلة طرق تقييم الطلاب، مدى تحصيل مخرجات التعلم للمقرر، مصادر التعلم ... إلخ)
المقيمون (الطلبة، أعضاء هيئة التدريس، قيادات البرنامج، المراجع النظير، أخرى (يتم تحديدها)
طرق التقييم (مباشر وغير مباشر)

ح. اعتماد التوصيف

جهة الاعتماد	اعتماد مجلس الكلية
رقم الجلسة	.....
تاريخ الجلسة	.....