

## توصيف المقررات:

١١٤٠ نجم	لغة انجليزية مكثفة (١)	٦(٠٠٠+٦)
<p>هذه دورة مكثفة في اللغة الإنجليزية مصممة للطلاب ذوي الكفاءة المنخفضة في اللغة الإنجليزية، وتهدف لإعداد الطالب للتعامل مع النصوص الإنجليزية البسيطة فيتخصصاتهم وكذلك لتوصيل الأفكار البسيطة باللغة الإنجليزية.</p>		

١١٢ اتقن	اساسيات الحاسب وتطبيقاته	٤(٢٠٠+٣)
<p>هذا المقرر هو مقدمة لمهارات الحاسب الآلي وتطبيقاته. ويغطي المقرر المفاهيم الأساسية لأجهزة الحاسب وبرامج التطبيقات. ويشمل المواضيع التالية: المقدمة، أجهزة الحاسب (المكونات المادية والبرمجية)، تقنية المعلومات، نظام التشغيل (ويندوز)، برنامج معالجة النصوص (ورد)، برنامج معالجة الجداول الإلكترونية (إكسل)، برنامج معالجة العروض التقديمية (باوربوينت)، برنامج معالجة قواعد البيانات (أكسس)، والإنترنت.</p>		

١١٣ اتقن	مبادئ البرمجة	٤(٢٠٠+٣)
<p>سيتم دراسة المفاهيم الأساسية للبرمجة كائنية المنحى باستخدام لغة البرمجة جافا Java. ومن المواضيع التي سيتم تناولها في هذا المقرر:</p> <p>مقدمة في الخوارزم؛ أساسيات لغة الجافا: التركيب البنائي لبرنامج الجافا، الثوابت، المتغيرات وأنواع البيانات المعرفة ضمناً في اللغة، العوامل الحسابية والمنطقية؛ مقدمة في الكائنات والفئات: تعريف الفئات والكائنات، تمثيل الفئة بأسلوب UML، تعريف الكائن، الأنواع البسيطة والأنواع المرجعية: هيكل التحكم البرمجية: العوامل العلاقية والمنطقية، التعبيرات المنطقية، الجمل الشرطية، الجمل التكرارية؛ مفاهيم في الكائنات والفئات: أساسيات البرمجة كائنية المنحى: تغليف الدوال والمتغيرات معاً Encapsulation() وإخفاء المعلومات، تمثيل الفئة بأسلوب UML، الطرق (Methods) وأساسيات تمرير الرسائل، Getters؛ مفاهيم في الطرق (Methods): تمرير المعاملات، المنشآت (Constructors)، Setters؛ المصفوفات: فوائد المصفوفات، تعريف المصفوفات، التعامل مع عناصر المصفوفة، العمليات التي تتم على المصفوفات؛ مقدمة في الوراثة: Inheritance (الفئات الأساسية والفئات المشتقة، العضو المحمي، الوراثة العامة والخاصة والمحمية، التدرج الوراثي، إمكانية إعادة استخدام البرمجيات من خلال الاستعانة بالوراثة.</p>		

١١٥ اتقن	اخلاقيات المهنة في تقنية المعلومات	٢(٠٠٠+٢)
<p>مقدمة في أخلاقيات الحاسب؛ نظرة عامة على المفاهيم الأخلاقية؛ أخلاقيات هندسة البرمجيات؛ الحاسب والجريمة السيبرانية؛ الخصوصية والفضاء السيبراني؛ الملكية الفكرية؛ مهارات التواصل؛ الحوسبة الخضراء.</p>		

١١٤٠ نجم	٦(٠٠٠+٦)	لغة انجليزية مكثفة (٢)	١١٤١ نجم
تهدف الدورة إلى نقل الطالب من مستوى المبتدئين إلى المستوى المتوسط حيث يكونون على دراية كاملة بأساسيات اللغة، كما تهدف إلى تزويدهم بممارسة واسعة النطاق ومنهجية متكاملة بشكل جيد في المهارات اللازمة لفهم النصوص إلى جانب مهارات أخرى.			

١١٤٠ انجم	٣(٠٠٠+٣)	مهارات الكتابة بالانجليزية	١١٤٢ انجم
يهدف هذا المقرر إلى تحسين مهارات الكتابة لدى الطلاب، وتعمل الدورة بالتوازي مع اللغة الإنجليزية ٢ إلى تعزيز الكفاءة اللغوية المكتوبة للطلاب، يتم تدريب الطلاب على كتابة نصوص بسيطة في شكل جمل فقرات قصيرة.			

### توصيف المقررات:

١١١٢ تقن	٣(٢٠٠+٢)	أساسيات عناصر الوسائط المتعددة	١٢٠١ مم
يتناول المقرر مفهوم وأسس الوسائط المتعددة وخطوات إنتاجها، وعناصر الوسائط المتعددة، وأسس تصميم الوسائط المتعددة، كما يتناول تطبيقاً عملياً لاستخدام برامج وسائط متعددة شائعة الاستخدام متعلقة بالنصوص والرسوم الخطية والصور الثابتة والصوت وتصميم وسائل تعليمية متعددة الوسائط باستخدام الحاسب) صور، خرائط، عروض، إلخ).			

١١١٢ تقن	٣(٢٠٠+٢)	برمجة وتصميم صفحات الويب	١٢٠٢ مم
يزود هذا المقرر الطلاب بالمعارف الأساسية التالية: أساسيات تمتمتص فح الويب: معرفة لغات الترميز (HTML، XHTML، HTML الحيوي وXML)، تحديد لغات البرمجة (جافا سكريبت، PHP، Perl)، اجاكس، تحديد خوارزميات الويب الرئيسية (Apache وIS)، الويب ٢: البحث، شبكات المحتوى، المحتوى المقدم من المستخدمين، RSS، XML؛ أوراق الأنماط المتتالية (CSS)؛ جافا سكريبت: مقدمة في البرمجة، بيانات التحكم، وظائف، نموذج كائنات مستند (DOM)؛ نظم قواعد البيانات والعلاقاتية (MySQL وSQL)، تصميم تطبيقات الإنترنت الغنية التي تعزز تقديم المحتوى عبر الإنترنت، تنفيذ ممارسات البرمجة الجيدة وتجنب الأخطاء الشائعة، مقارنة أنظمة قواعد البيانات والعلاقاتية المستخدمة في تطبيقات الويب، معرفة توافق المتص، فحومعايير الويب، PHP: ADO.NET؛ أساسيات، معالجة النماذج، الاتصال بقاعدة بيانات، المحتوى الديناميكي؛ تطبيقات الإنترنت الغنية الممكنة بالAJAX.			

١٢١٣ تقن	٣(٢٠٠+٢)	أساسيات قواعد البيانات	
مبادئ قواعد البيانات وهيكلتها: نماذج البيانات، مخططات وحالات البيانات، نظم إدارة قواعد البيانات والإعتمادية بين البيانات والبرامج، لغات قواعد البيانات وواجهات التعامل. نماذج قواعد البيانات، النموذج العلاقي. قيود النموذج العلاقي: المدى، المفتاح وقيود الصحة. لغة الاستفسار الهيكلية، تعريف البيانات، الاستفسارات، التعديل، جمل التعامل و المنظور في هذه اللغات. تصميم قواعد البيانات: الأشكال الموحدة، التصميم عبر تحويل نموذج الكينونة - العلاقة، الاعتماد الوظيفي، تطبيع البيانات.			

م ١٣٠١	معالجة الصور الرقمية	٤(٢+٠+٣)	١٢٠١ مم
يشمل هذا المقرر مقدمة لمعالجة الصور الرقمية، وأنواع الصور وتقنيات مختلفة لتحليل والتلاعب في الصورة، الحصول على الصور، تحسين الصورة، واستعادة صورة، لون معالجة الصور، الموجات والمعالجة متعددة القرار، وضغط الصور، وتجهيز الصرفي، وإجراءات تجزئة، التمثيل والوصف، وكشف الأشياء والتعرف عليها.			

م ١٣٠٢	الرسم التجسدي ذو الأبعاد الثلاث	٣(٢+٠+٢)	١٢٠١ مم
تعلم كيفية استخدام برنامج التصميم بمساعدة الكمبيوتر (CAD) لإنشاء كائنات ضمن مساحة ثلاثية الأبعاد (3D) لمختلف التخصصات بما في ذلك التصميم الهندسي والمعماري والصناعي. مثال ثلاثي الأبعاد: CAD: Revit و AutoCAD و SketchUp.			

م ١٣٠٣	معالجة الأصوات و الفيديو (١)	٤(٠٢+٠+٣)	١٢٠١ مم
تقدم هذا المقرر حلول الفيديو / الصوت للبحث والإنتاج والشركات والتعليم والطب والأسواق الحكومية. يقدم تنسيقات الفيديو / الصوت الأساسية، وتدقيقات التقاط الفيديو / الصوت، ومحولات الفيديو / الصوت، والتحرير الأساسي والمقدم باستخدام برنامج الفيديو / الصوت.			

### توصيف المقررات:

م ١٣٠٤	اساسيات الرسوم المتحركة	٤(٢+٠+٣)	١٢٠١ مم
تقدم هذا المقرر أساسيات الرسوم المتحركة ومفاهيم الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد ومفاهيم الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد والمفاهيم الأساسية للفيديو وكيفية تطبيقها على الحركة المتحركة وأحدث البرامج والأدوات المستخدمة في عملية الرسوم المتحركة.			

م ١٣٠٥	التصميم التفاعلي	٣(٢+٠+٢)	١٢٠١ مم
يقدم هذا المقرر المفاهيم ومبادئ وتطبيقات تصميم التفاعل وخاصة في الوسائط الرقمية والرسوم المتحركة. بالإضافة الى فهم عملية الكشف عن فرص التفاعلات الغنية والمرضية في المنصات الرقمية. فهم الأهداف والجمهور ووسائل الإعلام والرسائل والقضايا التكنولوجية والسوق في تصميم التفاعل. إظهار الكفاءة في استخدام الأدوات والتقنيات الرقمية، مثل Flash و Photoshop و Dreamweaver.			

م ١٤٠١	تصميم وتطوير الألعاب	٤(٢+٠+٣)	١٣٠٢ مم
في هذا المقرر، يتعلم الطلاب كيفية التخطيط لتطوير ألعاب الفيديو، وكيفية استخدام أدوات تطوير الألعاب القياسية في الصناعة بما في ذلك محرك الألعاب Unity3D و C#، وكيفية تحسين ميزات تشغيل اللعبة إلى لعبة الفيديو.			

١٤٠٢ مم	برمجة وتصميم تطبيقات الجوال	٤(٢+٠+٣)	١٢٠٢ مم
تغطي هذا المقرر العديد من الموضوعات التي تشمل: تقنية مختلفة للتخطيط وتصميم تطبيقات الهاتف المحمول والمعرفة الأساسية بتطوير نظام التشغيل iOS وكيفية استخدام Android Studio مع Java وتصميم واجهة المستخدم وإنشاء تخطيط APP وعرض البيانات وإنشاء مستمعي الأحداث وتقديم طلبات الإنترنت.			

١٤٠٣ مم	معالجة الاصوات والفيديو (٢)	٣(٢+٠+٣)	١٣٠٣ مم
تعمل هذا المقرر على تطوير قدرة الطلاب على إنشاء وتطبيق ودمج رسومات الحركة الاحترافية وتقنيات التكوين المتقدمة وتأثير الفيديو / الصوت في الفيديو الرقمي لإنشاء تدفقات فيديو احترافية لاستخدامها في الويب وتطبيقات الوسائط المتعددة والتلفزيون.			

١٤٠٤ مم	موضوعات مختارة في الوسائط المتعددة	٣(٠+٠+٣)	١٣٠٥ مم
يقدم هذا المقرر للطلاب موضوعات متقدمة في الوسائط المتعددة ، بهدف منح الطلاب القدرة على التعلم وتطبيق المهارات المتقدمة التي لم تتم تغطيتها في المقررات الأخرى.			

١٤٠٥ مم	مشروع تخرج (١)	٣(٠+٦+٠)	إنهاء ٥٢ ساعة
هذا المقرر يزود الطلاب بالمهارات الأساسية لإجراء مشروع في مجال الوسائط المتعددة التفاعلية وتطبيقاتها. ويهدف المقرر إلى التعريف بالأدوات اللازمة لإجراء المشروع وكيفية الحصول عليها ، وإجراء التخطيط اللازم لإنجاز المشروع ، والبدء في عملية تصميم المشروع. ويوفر المقرر توجيهات المنهجية للطلاب لاختيار مشاريعهم ، وفهم عملية ومرحل المشروع علاوة عن الأدوات اللازمة لدعم تنفيذ النظم وكتابة التقرير والوثائق الخاصة به وإعداد العروض المرئية والقضايا الأخلاقية مثل الانتحال.			

## توصيف المقررات:

١٥٠١ مم	تدريب ميداني	٦(١٢+٠+٠)	١٤٠٥ مم + إنهاء ٦٨ ساعة
توفر هذا المقرر للطلاب خبرة في التدريب العملي كفرصة لاستكشاف اهتماماتهم المهنية وتطبيق معارفهم ومهاراتهم في بيئة العمل.			

١٥٠٥ مم	مشروع تخرج (٢)	٣(٦+٠+٠)	١٤٠٥ مم
يعتبر هذا المشروع استمراراً لمشروع التخرج (١). وسيكون التركيز في هذا الجزء على اكمال التصميم والتنفيذ والاختبار وضمان الجودة. ويجب أن تكون مخرجات هذا المشروع تطبيق تفاعلي على درجة من الأهمية كنتيجة لتوظيف المعارف المكتسبة من المقررات الدراسية طوال دراسة البرنامج الدراسي. يجب على الطلاب تقديم الرموز ، والتقرير النهائي وتقديم عرض للمشروع مصحوباً بعرض تجريبي للتطبيق.			