

10. مخرجات المقرر وطرائق التعليم والتعلم والتقييم

أ- الاهداف المعرفية

- 1- معرفة أهمية المنتج البرمجي في سوق العمل
- 2- فهم خصائص النماذج المتبعة في تصميم وتنفيذ المشروع البرمجي
- 3- العمل ضمن فريق عمل وفق دراسة جدوى
- 4- أ
- 5- أ
- 6- أ

ب - الاهداف المهاراتية الخاصة بالمقرر

- 1 - معرفة مسبقة بتحليل الأنظمة البرمجية
- 2 - اجابة استخدام اثنين من اللغات البرمجية
- 3 - ب
- 4 - ب

طرائق التعليم والتعلم

المحاضرات باستخدام تفتيات العرض الحديثة
مناقشة وطرح أسئلة فكرية والاجابة عليها

طرائق التقييم

امتحانات شهرية
تقييم الواجبات والتقارير
عرض ومناقشة الطلبة لمشاريعهم المقترحة

ج- الاهداف الوجدانية والقيمية

- 1- ج
- 2- ج
- 3- ج
- 4- ج

طرائق التعليم والتعلم

طرائق التقييم

د - المهارات العامة والتأهيلية المنقولة (المهارات الأخرى المتعلقة بقبالية التوظيف والتطور الشخصي).

د1-
د2-
د3-
د4-

11.بنية المقرر					
الأسبوع	الساعات	مخرجات التعلم المطلوبة	اسم الوحدة / أو الموضوع	طريقة التعليم	طريقة التقييم
	2		مقدمة تعريفية	سبورة بيضاء + عارض بيانات	اختبارات يومية+ امتحانات فصيرة
	2		النموذج البرمجي وخصائصه	سبورة بيضاء + عارض بيانات	اختبارات يومية+ امتحانات فصيرة
	2		إدارة المشروع البرمجي	سبورة بيضاء + عارض بيانات	اختبارات يومية+ امتحانات فصيرة
	2		عملية هندسة المتطلبات	سبورة بيضاء + عارض بيانات	اختبارات يومية+ امتحانات فصيرة
	2		المتطلبات الوظيفية وغير الوظيفية	سبورة بيضاء + عارض بيانات	اختبارات يومية+ امتحانات فصيرة
	2		تصميم المنتج البرمجي	سبورة بيضاء + عارض بيانات	اختبارات يومية+ امتحانات فصيرة
	2		اختبار المنتج البرمجي	سبورة بيضاء + عارض بيانات	اختبارات يومية+ امتحانات فصيرة

12.البنية التحتية	
	1- الكتب المقررة المطلوبة
	2- المراجع الرئيسية (المصادر)
	أ- الكتب والمراجع التي يوصي بها (المجلات العلمية,التقارير,...)
	ب- المراجع الالكترونية,مواقع الانترنت...

13.خطة تطوير المقرر الدراسي	
إضافة الجزء العملي ضمن الجدول المقرر تنفيذ مشاريع الطلبة والمشاركة بها في المعارض العلمية وسوق العمل	

