اسم المقرر:	**البرمجة بلغة بيسك المرئية**
رمز المقرر:	**122 حاسب**
البرنامج:	**الدبلوم المشارك**
القسم العلمي:	**علوم الحاسب**
الكلية:	**المجتمع بالدوادمي**
المؤسسة:	**جامعة شقراء**

المحتويات

أ. التعريف بالمقرر الدراسي: ..... Error! Bookmark not defined.

ب- هدف المقرر ومخرجاته التعليمية: ..... Error! Bookmark not defined.

1. الوصف العام للمقرر: ..... **Error! Bookmark not defined.**

2. الهدف الرئيس للمقرر ..... **Error! Bookmark not defined.**

3. مخرجات التعلم للمقرر: ..... **Error! Bookmark not defined.**

ج. موضوعات المقرر ..... Error! Bookmark not defined.

د. التدريس والتقييم: ..... Error! Bookmark not defined.

1. ربط مخرجات التعلم للمقرر مع كل من استراتيجيات التدريس وطرق التقييم .. **Error! Bookmark not defined.**

2. أنشطة تقييم الطلبة ..... **Error! Bookmark not defined.**

هـ - أنشطة الإرشاد الأكاديمي والدعم الطلابي: ..... Error! Bookmark not defined.

و – مصادر التعلم والمرافق: ..... Error! Bookmark not defined.

1. قائمة مصادر التعلم: ..... **Error! Bookmark not defined.**

2. المرافق والتجهيزات المطلوبة: ..... **Error! Bookmark not defined.**

ز. تقويم جودة المقرر: ..... Error! Bookmark not defined.

ح. اعتماد التوصيف ..... Error! Bookmark not defined.

أ. التعريف بالمقرر الدراسي:

1. الساعات المعتمدة: 3
2. نوع المقرر **أ.** متطلب جامعة ☐ متطلب كلية ☐ متطلب قسم ☑ أخرى ☐ **ب.** إجباري ☑ اختياري ☐
3. السنة / المستوى الذي يقدم فيه المقرر: المستوى الثاني
4. المتطلبات السابقة لهذا المقرر (إن وجدت) مبادئ الحاسب وتقنية المعلومات (110حسر)
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**	30	%50
2	**التعليم المدمج**	30	%50
3	**التعليم الإلكتروني**		
4	**التعليم عن بعد**		
5	**أخرى**		

7. ساعات التعلم الفعلية للمقرر (على مستوى الفصل الدراسي)

م	النشاط	ساعات التعلم
ساعات الاتصال		
1	محاضرات	30
2	معمل أو إستوديو	30
3	دروس إضافية	
4	أخرى (تذكر)	
	الإجمالي	60
ساعات التعلم الأخرى*		
1	ساعات الاستذكار	2
2	الواجبات	2
3	المكتبة	2
4	إعداد البحوث/ المشاريع	2
5	أخرى (تذكر)	
	الإجمالي	8

* هي مقدار الوقت المستثمر في النشاطات التي تسهم في تحقيق مخرجات التعلم للمقرر، ويشمل ذلك: جميع أنشطة التعلم، مثل: ساعات الاستذكار، إعداد المشاريع، والواجبات، والعروض، والوقت الذي يقضيه المتعلم في المكتبة

ب- هدف المقرر ومخرجاته التعليمية:

1. الوصف العام للمقرر:

يدرس الطالب في المقرر البرمجة المرئية من خلال لغة فيجوال بيسك دوت نت في بيئة فيجوال أستوديو، ويستعرض المقرر استخدام وبعض إمكانيات فيجوال أستوديو ولغة فيجوال بيسك دوت نت، وفهم تقنية دوت نت Net. واختلافها عن البرمجة التقليدية او الاجرائية في التعامل مع البرامج، ويركز المقرر على فهم ماهية الكائنات وبعض إمكانيات البرمجة الشيئية وكيفية التعامل مع النوافذ وتصميم واجهات المستخدم، وصولا الى القدرة على انشاء تطبيقات بسيطة والقدرة على معالجة الأخطاء في البرنامج.

2. الهدف الرئيس للمقرر

يهدف هذا المقرر بعد الإحاطة بمضامينه الى تمكين الطالب من أن يكون قادراً على الآتي :

أ- تعريف الطالب بالخطوات الأساسية للبرمجة بشكل عام.

ب- فهم بيئة فيجوال أستوديو من خلال بيئة بيسك دوت نت، واستخدام بعض إمكانياتها.

ت- فهم تقنيات البرمجة المرئية والتفريق بينها وبين البرمجة التقليدية.

ث- تمكين الطالب من استيعاب أدوات برمجة البيسك المرئية.

ج- القدرة على تحليل المسائل وتحويلها إلى لغة برمجية.

ح- تطبيق بعض إمكانيات البرمجة الشيئية.

خ- التعامل مع النوافذ وتصميم واجهات المستخدم.

د- معالجة الأخطاء في البرنامج (المشروع).

ذ- كتابة برامج بسيطة ومتنوعة تعالج مواضيع مختلفة.

ر- القدرة على البحث عن المعلومات، والاعتماد على تعليم النفس.

3. مخرجات التعلم للمقرر:

	مخرجات التعلم للمقرر	رمز مخرج التعلم المرتبط للبرنامج
1	**المعارف**	
1.1	أن يتعرف على مبادئ البرمجة بشكل عام والمرئية بشكل خاص.	1.1
1.2	أن يتعرف على بيئة البرمجة المرئية.	1.2
1.3	التعرف على بعض لغات البرمجة المرئية.	1.3
1.4	أن يتعرف على الادوات الهامة في البرمجة المرئية.	1.4
1.5	أن يتعرف على كيفية عمل اطار البرمجة المرئية.	1.5
2	**المهارات**	
2.1	القدرة على تخمين وشرح بعض تفاصيل البرمجة المرئية.	2.1
2.2	القدرة على التعرف على وتقييم لغات البرمجة المرئية وتميزها عن غيرها من اللغات.	2.2

	مخرجات التعلم للمقرر	رمز مخرج التعلم المرتبط للبرنامج
2.3	القدرة على شرح بيئة لغة البرمجة المرئية وتميزها.	2.3
2.4	القدرة على مقابلة وتميز ادوات البرمجة المرئية والتفريق بينها.	2.4
2.5	القدرة على التعرف وتلخيص وشـــرح مكونات محرر لغة البرمجة المرئية في Visual Basic. Net.	2.5
3	**الكفاءات**	
3.1	تنمية مهارات الطالب في مجالات العلاقات مع الآخرين من التفاعل مع مجموع العمل	3.1
3.2	يستخدم الطالب الادوات المناسبة عند تنفيذ البرامج.	3.2

ج. موضوعات المقرر

م	قائمة الموضوعات	ساعات الاتصال
1	مقدمة عن دوت نت ومدخل إلى البرمجة بلغة فيجوال بيسك دوت نت. تصميم البرنامج.	8
2	البرمجة وتطوير التطبيقات المختلفة. تقنية دوت نت ولغة التشغيل المشتركة.	8
3	بيئة تطوير فيجوال بيسك دوت نت The Visual Basic .NET Integrated Development Environment. استكشاف بيئة فيجوال بيسك دوت نت واعداد اللغة.	16
4	إنشاء وبناء تطبيق في بيئة فيجوال بيسك دوت نت. البدء بمشروع جديد، والتعامل مع النموذج. مواصفات تطبيقات النوافذ. التعامل الادوات في تطبيقات النوافذ (Textbox, Label and Button). مواصفات وطرق الادوات (Textbox, Label and Button). حفظ البرنامج او التطبيق وتنفيذه Saving and Testing the Application توثيق ووضـــع ملاحظات للتطبيق Documenting the application and quitting . visual basic .NET	12
5	التعامل مع المتغيرات والثوابت وأنواع البيانات والتعبيرات الرياضية: البدء بالمشروع وانشاء واجهة التواصل Starting the project and Creating the User Interface الاعلان عن المتغيرات والثوابت Declaring constants and Variables التعبيرات الرياضـــية والاولويات في العمليات الحســـابية Numeric Expressions and operator precedence	8

6	تراكيب التحكم (جمل اتخاذ القرار والتكرار). جمل اتخاذ القرار Decision-Making control Structures. وجملة if … Then … Else العمليات المنطقية Logical Operators جملة اتخاذ القرار "اختيار الحالة" Select Case Statement جمل التكرار باستخدام For و Do While	8
المجموع		60

د. التدريس والتقييم:

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

الرمز	مخرجات التعلم	استراتيجيات التدريس	طرق التقييم
1.0	**المعارف**		
1.1	أن يتعرف على مبادئ البرمجة بشكل عام والمرئية بشكل خاص.	المحاضرة ، مجموعات النقاش.	الاختبار التحريري.
1.2	أن يتعرف على بيئة البرمجة المرئية.	المحاضرة ، مجموعات النقاش، التطبيق العملي المباشر.	الاختبار التحريري ، الاختبار بالتنفيذ العملي ، الواجبات والمشاريع.
1.3	التعرف على بعض لغات البرمجة المرئية.	المحاضرة ، مجموعات النقاش.	الاختبار التحريري.
1.4	أن يتعرف على الادوات الهامة في البرمجة المرئية.	المحاضرة ، مجموعات النقاش، التطبيق العملي المباشر.	الاختبار التحريري ، الاختبار بالتنفيذ العملي ، الواجبات والمشاريع.
1.5	أن يتعرف على كيفية عمل اطار البرمجة المرئية.	المحاضرة ، مجموعات النقاش، التطبيق العملي المباشر.	الاختبار التحريري ، الاختبار بالتنفيذ العملي ، الواجبات والمشاريع.
2.0	**المهارات**		
2.1	القدرة على تخمين وشرح بعض تفاصيل البرمجة المرئية.	المحاضرات ، التطبيق العملي المباشر للبرامج ، الواجبات المنزلية والمشاريع ، النقاش والمشاركة الجماعية في فهم وتحليل وتطبيق البرامج.	الاختبار التحريري ، تصميم وتنفيذ البرامج ، تنفيذ المشاريع ، الوفاء بالواجبات المنزلية.
2.2	القدرة على التعرف على وتقييم لغات البرمجة المرئية وتميزها عن غيرها من اللغات.	المحاضرات ، التطبيق العملي المباشر للبرامج ، الواجبات المنزلية والمشاريع ، النقاش	الاختبار التحريري ، تصميم وتنفيذ البرامج ، تنفيذ

الرمز	مخرجات التعلم	استراتيجيات التدريس	طرق التقييم
		والمشـــاركة الجماعية في فهم وتحليل وتطبيق البرامج.	المشاريع ، الوفاء بالواجبات المنزلية.
2.3	القدرة على شرح بيئة لغة البرمجة المرئية وتميزها.	المحاضرات ، التطبيق العملي المباشـــر للبرامج ، الواجبات المنزلية والمشـــاريع ، النقاش والمشـــاركة الجماعية في فهم وتحليل وتطبيق البرامج.	الاختبار التحريري ، تصميم وتنفيـذ البرامج ، تنفيـذ المشاريع ، الوفاء بالواجبات المنزلية.
2.4	القدرة على مقابلـة وتميز ادوات البرمجـة المرئيـة والتفريق بينها.	المحاضرات ، التطبيق العملي المباشـــر للبرامج ، الواجبات المنزلية والمشـــاريع ، النقاش والمشـــاركة الجماعية في فهم وتحليل وتطبيق البرامج.	الاختبار التحريري ، تصميم وتنفيـذ البرامج ، تنفيـذ المشاريع ، الوفاء بالواجبات المنزلية.
2.5	القدرة على التعرف وتلخيص وشـرح مكونات محرر لغة البرمجة المرئية في Visual Basic. Net.	المحاضرات ، التطبيق العملي المباشـــر للبرامج ، الواجبات المنزلية والمشـــاريع ، النقاش والمشـــاركة الجماعية في فهم وتحليل وتطبيق البرامج.	الاختبار التحريري ، تصميم وتنفيـذ البرامج ، تنفيـذ المشاريع ، الوفاء بالواجبات المنزلية.
3.0	**الكفاءات**		
3.1	تنمية مهارات الطالب في مجالات العلاقات مع الآخرين من التفاعل مع مجموع العمل	ان يستطيع الطالب التعامل باحترافية مع المشاكل والافكار	اتاحة الفرصـــة للطالب ان للقيام بالشـــرح وتوضـــيح للمشـــاريع التي قام ببنائها وتطويرها في شكل سمنار.
3.2	يستخدم الطالب الادوات المناسبة عند تنفيذ البرامج.		

2. أنشطة تقييم الطلبة

م	أنشطة التقييم	توقيت التقييم (بالأسبوع)	النسبة من إجمالي درجة التقييم
1	المشاركة والمناقشة	4,8,12	%10
2	الواجبات	4,12	%10
3	الاختبار الفصلي الأول	6	%20
4	الاختبار الفصلي الثاني	12	%20
5	الامتحان النهائي	15	%40

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

هـ - أنشطة الإرشاد الأكاديمي والدعم الطلابي:

يعلن اعضاء هيئة التدريس عن ساعات الارشاد الأكاديمي والساعات المكتبية على جداولهم المعلنة على مكاتبهم وقاعات الدراسة والمعامل وكذلك موضحة في الخطة التي توزع على الطلاب في بداية الفصل الدراسي وعدد ساعات الارشاد الأكاديمي 6 ساعات.

ويقوم الإرشاد بتنوير الطلاب المستجدين في البرنامج بالمؤسسة وأنظمتها الدراسية والطلابية، وما تتيحه من خدمات ودعمهم مناسب لمساعدتهم للتحصيل الدراسي على أفضل وجه ممكن، والتغلب على ما يعترضهم من مشكلات وعقبات دراسية، مستفيدين من الخدمات والإمكانات التي توفرها لهم الجامعة والكلية وبالتالي يتضمن الإرشاد في البرنامج ما يأتي:

- تزويد الطلاب بالتوجيهات والإرشادات، التي تمكنهم من التكيف مع الحياة الجامعية والبيئة الدراسية، وترفع من وتحصيلهم الدراسي، ومناقشة طموحاتهم العلمية
- توعية الطلاب بلوائح وقوانين الجامعة، من خلال خدمات إرشادية متنوعة (كالإرشاد الأكاديمي الفردي – البرامج الإرشادية المستهدفة للطلاب المستجدين في البرنامج - الاستشارات المختلفة)
- مساعدة الطلاب على بلورة أهدافهم، واتخاذ القرارات المناسبة المتعلقة بمستقبلهم الأكاديمي والمهني
- تبسيط وتسهيل الإجراءات الإدارية، بهدف تقديم أفضل الخدمات، وأجودها للطلاب وفق معايير الجودة الشاملة التي تسعى إليها جامعة شقراء.
- مساعدة الطلاب في الإعداد والتخطيط لمستقبلهم المهني. توعية الطلاب بالأهداف العامة للبرنامج وطبيعته
- توعية الطلاب بالإرشادات التي تؤدي لتفوقهم الدراسي.
- توعية الطلاب بمفهوم نظام الساعات المعتمدة ومتطلباته وميزاته.
- متابعة التقدم الدراسي للطلاب وتقديم الدعم والمساندة لهم في الوقت المناسب .

و – مصادر التعلم والمرافق:

1. قائمة مصادر التعلم:

المرجع الرئيس للمقرر	• Deitel and Deitel , "VB: How to Program", Prentice Hall, 3rd Edition, 2010.
المراجع المساندة	○ Programming in Visual basic 6.0, J.C. Bradley ○ Learn VB in 21 days
المصادر الإلكترونية	http://www. https://www.kutub.info/ http://www.vbtutor.net http://www.visual-basic-tutorials.com/
أخرى	لا توجد

2. المرافق والتجهيزات المطلوبة:

العناصر	متطلبات المقرر
المرافق (القاعات الدراسية، المختبرات، قاعات العرض، قاعات المحاكاة ... إلخ)	قاعة دراسية عبارة عن معمل حاسب الي
التجهيزات التقنية (جهاز عرض البيانات، السبورة الذكية، البرمجيات)	بروجكتر وسبورة ذكية
تجهيزات أخرى (تبعاً لطبيعة التخصص)	تثبت برنامج Visual Studio .net 2010 علي أجهزة المعمل

ز. تقويم جودة المقرر:

مجالات التقويم	المقيمون	طرق التقييم
تقويم المقرر	الطلبة	مباشر
نتائج الاختبارات	عضو هيئة تدريس	مباشر
تفاعل الطلبة في المحاضرة	عضو هيئة تدريس	مباشر
تقويم المقرر	قيادات البرنامج	غير 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)