

| | |
|---|---------------|
| نموذج مصفوفة مخرجات التعلم للبرنامج الدراسي مع المواد الدراسية-إجراءات إعداد الخطة الدراسية وتحديثها/ قسم علم الحاسوب /وسائط متعددة | QF01/0414-3.0 |
|---|---------------|

| الكلية | العلوم وتكنولوجيا المعلومات | القسم | علم الحاسوب | التخصص | وسائط متعددة |
|--------------------|-----------------------------|----------------|-------------|-----------------|--------------|
| الخطة الدراسية رقم | 2017-2016/72/07 | تاريخ الاعتماد | 2017/8/30 | عدد مواد التخصص | 133 |

ملاحظة: هذا النموذج يستخدم لمواد التخصص فقط

اهداف ومخرجات التعلم للبرنامج كما وردت في نموذج الخطة الدراسية

| الرقم | الاهداف والمخرجاتالتعليمية |
|---------|---|
| هـ 1 | القدرة على استخدام مبادئ الحاسوب في فهم وتطبيق وتحليل المسائل الرياضية وإيجاد الحلول المناسبة لها |
| م.ت 1.1 | أن يفهم الطالب ويحلل المسائل الرياضية. |
| م ت 2.1 | أن يستخدم المفاهيم الرياضية في تحليل الخوارزميات. |
| هـ 2 | القدرة على تحليل وتصميم وبناء البرامج الحاسوبية الفعالة والموثوقة |
| م ت 1.2 | ان يعرف الطالب العديد من اساليب البرمجه |
| م ت 2.2 | ان يفهم الطالب كيفية بناء البرامج الحاسوبيه و يقوم بتطبيقها |
| م ت 3.2 | أن يستخدم الطالب لغات البرمجة المختلفة وتوظيفها في إنشاء التطبيقات الحاسوبية المختلفة |
| هـ 3 | معرفة مكونات الحاسوب المادية والبرمجيات اللازمة لإدارتها |
| م ت 1.3 | أن يعرف الطالب على التصميم الداخلي لجهاز الحاسوب ومحتوياته الرئيسية. |
| م ت 2.3 | أن يطور الطالب برمجيات النظم. |
| م ت 3.3 | أن يصمم الطالبالدوائر المنطقية بأنواعها المختلفة. |
| هـ 4 | إستخدام المهارات العلمية والعملية ومهارات الاتصال المختلفة للعمل ضمن روح الفريق بما يخدم المجتمع المحلي |
| م ت 1.4 | أن يقن الطالب المهارات الحياتية ويوظفها في خدمة المجتمع. |
| م ت 2.4 | ان يوظف الطالب مهارات الاتصال والتواصل مع الآخرين والعمل بفعالية ضمن فريق لتحقيق أهداف محددة. |
| م ت 3.4 | أن ينتج وينفذ الطالب التطبيقات الحاسوبية التي تتناسب مع متطلبات سوق العمل واحتياجاته بما يخدم المجتمع المحلي. |
| هـ 5 | فهم وتطبيق المسؤوليات المهنية والأخلاقية والقانونية والامنية والاجتماعية |
| م ت 1.5 | ان يدرك الطالب حقوقه وواجباته تجاه المجتمع والأفراد. |
| م ت 2.5 | ان يكون الطالب قادراً على توظيف المسؤوليات المهنية والأخلاقية والقانونية والامنية والاجتماعيةفي بيئة العمل. |
| هـ 6 | تزويد الطلبة بالمعرفة والفهم اللازمين لإنتاج أنظمة الحاسوب التفاعلية ومختلف تطبيقات الوسائط المتعددة |
| م ت 1.6 | أن يكون الطالب قادراً على تطوير وتصميم وتنفيذ الانظمة التي تسمح بتفاعل الانسان مع الحاسوب بسهولة وكفاءة. |
| م ت 2.6 | أن يستخدم الطالب ادوات الوسائط المتعددة لانتاج وتصميم مختلف التطبيقات الرقمية ثنائية وثلاثية الابعاد والتأثيرات الصوتية والمرئية. |
| م ت 3.6 | أن يتعرف الطالب على انظمة المحاكاة الرسومية للواقع وأن يستخدمها لإنتاج تطبيقات الرؤية الافتراضية المختلفة. |
| هـ 7 | القدرة على معالجة الصور الرقمية واستخدام التعبير البصري للبيانات |
| م ت 1.7 | أن يكون الطالب قادراً على انشاء ومعالجة وتجزئة الصور الرقمية وإستخلاص وتصنيف الخصائص المميزة لها. |
| م ت 2.7 | أن يتمكن الطالب من استخدام وسائل التعبير البصري الرقمية في تصوير البيانات وإعادة تقديمها. |

ملاحظة/ هـ = الهدف، م.ت. مخرجات تعليمية

نموذج مصفوفة مخرجات التعلم للبرنامج الدراسي مع المواد الدراسية-إجراءات إعداد الخطة الدراسية وتحديثها/ قسم علم الحاسوب /وسائط متعددة

QF01/0414-3.0

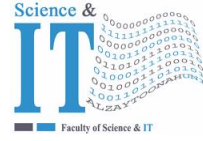
ملاحظات: رقم مخرج التعلم يعرف بخانتين، الاولى تدل على رقم الهدف. والرقم الثاني يدل على تسلسل مخرج التعلم لكل هدف هذا النموذج يستخدم حصرا للمواد الدراسية التي تحمل رقم التخصص.

| مخرجات التعلم للبرنامج | | | | | | | | | | | | | | | | | | اسم المادة الدراسية | رقم المادة الدراسية | |
|------------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|---------------------|---------------------------|---------|
| م.ت 3.7 | م.ت 2.7 | م.ت 1.7 | م.ت 3.6 | م.ت 2.6 | م.ت 1.6 | م.ت 1.5 | م.ت 3.4 | م.ت 2.4 | م.ت 1.4 | م.ت 3.3 | م.ت 2.3 | م.ت 1.3 | م.ت 3.2 | م.ت 2.2 | م.ت 1.2 | م.ت 2.1 | م.ت 1.1 | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | X | رياضيات متقطعة | 0112111 |
| | | | | | | | | | | X | | | | | | | | | تصميم المنطق الرقمي | 0112231 |
| | | | | | | | | | | | | | X | X | X | | | | برمجة كينونية | 0112221 |
| | | | | | | | | | | | | | | | X | X | | | تراكيب البيانات | 0112212 |
| | | | | | | | | | | X | | X | | | | | | | تصميم وتنظيم الحاسوب | 0112232 |
| | | | | | | | | | | | | | | | X | X | X | | الخوارزميات | 0112313 |
| | | | | | | | | | | | | | X | X | X | | | | البرمجة المرئية | 0112322 |
| | | | | | | | | | | | | | | | X | | | | برمجة تطبيقات الانترنت | 0112323 |
| | | | | | | | | | | | X | | | | | | | | نظم التشغيل | 0112333 |
| | | | | | | | | | | | X | X | | | X | | | | الانظمة الضمنية | 0112434 |
| | | | X | | | | | | | | | | | | | | | | مقدمة في الوسائط المتعددة | 0132121 |
| | | | | X | | | | | | | | | | | | | | | تفاعل الانسان مع الحاسوب | 0132211 |
| | | | X | | | | | | | | | | | X | | | | | برمجيات جاهزة | 0132122 |
| | | | X | | | | | | | | | | | | | | | | ادوات الوسائط المتعددة | 0132223 |

نموذج مصفوفة مخرجات التعلم للبرنامج الدراسي مع المواد الدراسية-إجراءات إعداد الخطة الدراسية وتحديثها/ قسم علم الحاسوب /وسائط متعددة

QF01/0414-3.0

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|--|---|--|--|--|--|--|--|---|---|--|--|--|---|---------|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | وبرمجياتها | |
| | | | X | | | | | | | | | | | | | | | | الرسوم المتحركة | 0132325 |
| | | | X | | | | | | | | | | | | | | | | الصوتيات الرقمية | 0132326 |
| | | X | X | | | | | | | | | | | | | | | | الفيديو الرقمي | 0132352 |
| | X | | | | | | | | | | | | | X | X | | | | معالجة الصور | 0132331 |
| | | | X | | | | | | | | | | | | | | | | الإنتاج السينمائي والتلفزيوني | 0132329 |
| X | | | | | | | | | | | | | | | | | | | تصوير البيانات | 0132441 |
| | | X | | | | | | | | | | | | | | | | | الرؤية الافتراضية | 0132451 |
| | | | | | | | X | | | | | | | | | | | | منهجية اعداد وتوثيق مشاريع الوسائط المتعددة | 0132461 |
| | | X | X | X | | | X | | | | | | | | | | | | مشروع التخرج | 0132462 |
| | | X | X | | | | | | | | | | | | | | | | الإعلام الإلكتروني ووسائل التواصل الاجتماعي | 0132254 |
| | | | X | | | | | | | | | | | | | | | | الوسائط المتعددة والتعليم الإلكتروني | 0132312 |
| X | X | | X | | | | | | | | | | | | | | | | الطيف اللوني | 0132433 |
| | | | | | | | | | | | | | | X | X | | | | رسومات الحاسوب | 0132328 |
| | | | X | X | | | | | | | | | | | | | | | تصميم الألعاب | 0132353 |
| | | | X | | | | | | | | | | | | | | | | موضوعات مختارة في الوسائط المتعددة | 0132442 |



جامعة الزيتونة الأردنية
Al-Zaytoonah University of Jordan
كلية العلوم وتكنولوجيا المعلومات
Faculty of Science and Information
Technology

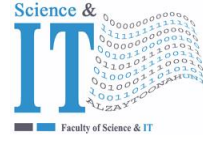


"عراقة وجودة"
"Tradition and Quality"

نموذج مصفوفة مخرجات التعلم للبرنامج الدراسي مع المواد الدراسية-إجراءات إعداد الخطة الدراسية وتحديثها/ قسم
علم الحاسوب /وسائط متعددة

QF01/0414-3.0

| | | | |
|--|----------------------|--|----------------------------------|
| | في اجتماع اللجنة رقم | | أعتمد من قبل لجنة الخطة الدراسية |
| | تاريخ الاجتماع | | اعتمد في مجلس القسم رقم |



جامعة الزيتونة الأردنية
Al-Zaytoonah University of Jordan
كلية العلوم وتكنولوجيا المعلومات
Faculty of Science and Information
Technology



"عراقة وجودة"
"Tradition and Quality"

نموذج مصفوفة مخرجات التعلم للبرنامج الدراسي مع المواد الدراسية-إجراءات إعداد الخطة الدراسية وتحديثها/ قسم
علم الحاسوب /وسائط متعددة

QF01/0414-3.0

| | | | |
|--|-------------------|--|------------------|
| | توقيع عميد الكلية | | توقيع رئيس القسم |
|--|-------------------|--|------------------|