



المركز الوطني لضمان جودة واعتماد

المؤسسات التعليمية والتدريبية

المتطلبات الأكاديمية للمقرر الدراسي

(يونيو 2019)

المتطلبات الأكاديمية للمقرر الدراسي

1. معلومات عامة:

1.	اسم المقرر الدراسي	أساسيات إنتاج الألعاب MM323
2.	منسق المقرر	أ.هنا منصور البوري
3.	القسم/ الشعبة التي تقدم البرنامج	الوسائط المتعددة
4.	الأقسام العلمية ذات العلاقة بالبرنامج	_____
5.	الساعات الدراسية للمقرر	44
6.	اللغة المستخدمة في العملية التعليمية	العربية والانجليزية
7.	السنة الدراسية/ الفصل الدراسي	الفصل الدراسي الرابع
8.	تاريخ وجهة اعتماد المقرر	

1.1. عدد الساعات الأسبوعية

المحاضرات	المعامل	التدريب	المجموع
2	2	—	4

2. أهداف المقرر:

1. التعرف على اسس إنشاء الألعاب باستخدام لغة البرمجة C#.
2. التزويد بطرق اعداد لعبة بسيطة ثنائية الأبعاد يتعرف من خلالها الطالب التعامل مع الطرق المختلفة لتصميم الألعاب وتطويرها وطرق اختبارها .
3. اكتساب القدرة على ربط واجهات الألعاب والتحكم فيها عن طريق البرمجة .
4. تطوير القدرات على التعامل مع جُمَل التحكم والتكرار البرمجية.
5. اكساب الطالب مهارات وتنميتها في استخدام برامج إنشاء الألعاب.

3. مخرجات التعلم المستهدفة:

أ / المعرفة والفهم

1أ	أن يتعرف الطلاب على خوارزميات برمجة الألعاب بلغة C#.
2أ	أن يعدد الطالب ويصمم ويطور بيئة العاب ومشغلاتها.
3أ	أن يرسم الطالب افكاره الذاتية عن طريق مصادر التعليم المفتوحة المتاحة.
4أ	تفسير الأخطاء في الأكواد البرمجية للألعاب وطرق تتبعها.
5أ	أن يصف المشاكل وطرق حلها عند التصميم البرمجي أو مواقع الكائنات وربطها بالأكواد البرمجية.

ب / المهارات الذهنية

ب1	أن يحلل الطالب المشاكل المنطقية عند تصميم البرامج وربطها ووضع الحلول لها.
ب2	أن يستنتج الطالب الخطوات الفعالة لتصميم ألعاب فعالية وجيدة (أي تنفيذ الأجزاء الأساسية للألعاب التي بدونها لا تسمى لعبة،.....) وتمييز التقنيات المناسبة للتصميم والبرمجة.
ب3	أن يقارن الطالب بين بيئات العمل المختلفة وربط البرمجيات بالكائنات.
ب4	أن يحلل الطالب المشاكل البرمجية عند استخدام منطق البرمجة واقتراح حلول لها.
ب5	أن يقارن الطالب الأكواد البرمجية المختلفة وانماط التصميم الجاهزة وطرق الاستفادة منها.

ج / المهارات العملية والمهنية

ج1	أن يصمم الطالب بيئة وكائنات الألعاب.
ج2	أن يستخدم أدوات سهلة التعامل معها في برامج تصميم الألعاب المختلفة.
ج3	أن يوظف بعض برامج التصميم مثل الفوتوشوب لتصميم كائنات الألعاب.
ج4	أن يطبق الطالب طرق العمل الجماعي في فرق للحصول على المعلومات وتوظيفها في ابتكار تصميم وإنتاج بعض الألعاب التعليمية.
ج5	أن يوظف المستحدثات التقنية والوسائل المتعددة لإنتاج ألعاب لها أهمية في مجالات التعليم الترفيهي.

د / المهارات العامة

د1	أن يكون الطالب قادراً على جمع والبحث عن طرق التعامل مع برامج تصميم الألعاب المختلفة.
د2	أن يكون الطالب قادراً على إلقاء وتقديم ماتم تنفيذه من طرق ربط الكائنات وتحريكها بالأكواد البرمجية.
د3	على أن يكون قادراً على العمل في فريق لمواجهة بعض المشاكل البرمجية وكيفية حلها.
د4	على أن يكون قادراً على استخدام الوسائل البرمجية عن طريق تصميم الدوال وطرق ربطها.
د5	القدرة على إدارة الوقت وذلك عن طريق الاستعانة بالأكواد البرمجية الجاهزة وطرق التعامل معها.

4. محتوى المقرر:

التمارين	المعمل	المحاضرة	عدد الساعات	الموضوع العلمي
0	2	2	4	Introduction (Game Designing)
0	2	2	4	Game Genres
0	2	2	4	Game Consoles
0	2	2	4	Level design
0	0	4	4	Game Development Timeline
0	0	2	2	The Game ART Pipeline
0	4	2	6	تعلم استخدام برنامج تصميم الألعاب (Unity)
0	2	2	4	تعلم تصميم لعبة بسيطة والتحكم في خصائصها
0	2	2	4	تعلم كتابة أكواد برمجية للتحكم في محتويات اللعبة بلغة C#
0	2	2	4	تعلم التحكم في كائنات اللعبة والأكواد البرمجية المتكررة
0	2	2	4	ربط كائنات اللعبة بالأكواد البرمجية

5. طرق التعليم والتعلم:

- محاضرات نظرية على أساسيات إنشاء Good Games.
- تدريبات عملية على تصميم واجهات لعبة ثنائية الأبعاد وربطها ببرنامج تحكم.
- التدريب على كتابة أكواد برمجية بلغة C#.
- تجهيز عرض تقديمي وشرحه.
- عرض للمشروع العملي (تصميم لعبة بسيطة).

6. طرق التقييم:

ت	طرق التقييم	تاريخ التقييم	النسبة المئوية	ملاحظات
1	امتحان نصفي	الاسبوع الثامن	20%	تحريري
2	عرض برزنتيشن	الاسبوع التاسع	20%	عرض تقديمي
3	عرض المشروع العملي	الاسبوع الحادي عشر	20%	مشروع عملي
4	امتحان نهائي	الاسبوع الاخير	40%	تحريري
	المجموع		100%	

7. جدول التقييم:

رقم التقييم	أسلوب التقييم	التاريخ
التقييم الأول	امتحان نصفي	الاسبوع الثامن
التقييم الثاني	عرض برزنتيشن	الاسبوع التاسع
التقييم الثالث	عرض المشروع العملي	الاسبوع الحادي عشر
-	امتحان نهائي	الاسبوع الاخير

8. المراجع والدوريات:

عنوان المراجع	الناشر	النسخة	المؤلف	مكان تواجدها
مذكرات المقرر	-	-	-	-
الكتب الدراسية المقررة	Game development for beginners. Apress, 2006	The Game Maker's Apprentice	Habgood, Jacob, and Mark Overmars	عند استاذ المادة
كتب مساعدة	-	-	-	-
مجلات علمية	University of Alaska Fairbanks, October 2012	Game Consoles Vs. personal Computers	TRAVIS PAYTON	عند استاذ المادة وعلى القوقل
مجلات دورية	YoYo Games Ltd 2007	Designing Good Games	Mark Overmars	عند استاذ المادة وعلى قوقل سكولر
موقع انترنت	-	-	-	www....

9. الإمكانيات المطلوبة لتنفيذ المقرر:

ت	الإمكانيات المطلوب توفيرها	ملاحظات
1	قاعة تدريس	
2	جهاز عرض	مع سيكرات صوت
3	سبورة	
4	معمل	
5	أجهزة حاسوب	
6	برمجيات	مع برنامج الفوتوشوب (Unity) برنامج لصميم بعض الكائنات للعبة

منسق المقرر: هناء منصور البوري

التوقيع:

منسق البرنامج: دعاطف الدنفريفة

التوقيع:

التاريخ:/...../20.....

المركز الوطني لضمان جودة واعتماد المؤسسات التعليمية و التدريية

الامتدحان النصف																		
		X					X				X	X	X				8	
X	X	X					X				X					X	X	9
X	X	X				X	X	X			X					X	X	10
X	X	X				X	X				X	X			X	X	X	11
X	X	X				X	X				X	X			X	X	X	12
X	X					X	X				X	X			X	X	X	13
الامتدحان النهائ																		
X	X					X	X				X	X			X	X	X	14