

المتطلبات الأكاديمية للبرنامج التعليمي

معلومات عامة

1	المؤسسة التعليمية	جامعة مصراته
2	الكلية	كلية تقنية المعلومات
3	القسم / الشعبة التي تقدم البرنامج	الوسائط المتعددة
4	اسم البرنامج التعليمي	بكالوريوس تقنية معلومات
5	الساعات الدراسية اللازمة لاستكمال البرنامج	133
6	الشهادات العلمية الممنوحة عند استكمال البرنامج	بكالوريوس تقنية معلومات
7	الأقسام العلمية ذات العلاقة بالبرنامج	نظم الإنترنت، هندسة البرمجيات، علوم الحاسوب
8	اللغة المستخدمة في العملية التعليمية	العربية، الإنجليزية
9	منسق البرنامج	
10	المراجع الخارجية للبرنامج	
11	تاريخ منح الإذن بالمزاولة للبرنامج	2013
12	الجهة التي منحت الإذن بالمزاولة	جامعة مصراته
13	تاريخ بدء الدراسة الفعلية بالبرنامج	2014

1- أهداف البرنامج

1. تأهيل خريجين متخصصين مجهزين بالمعرفة العلمية، والمهارات المهنية والبحثية في مجال الوسائط المتعددة وتطبيقاتها.
2. إنشاء بيئة تعليمية تحفز على الإبداع والابتكار في البحث العلمي وتوظيف البحث العلمي نتائجه في المجالات التطبيقية.
3. تطوير إمكانية العمل الفردي والعمل الجماعي للطالب وتنمية روح المسؤولية لديه، بما يخدم المجتمع والبيئة ويلبي احتياجات سوق العمل ويعزز التعاون المحلي والدولي في مجال الوسائط المتعددة.
4. تحسين العملية التعليمية وتطويرها بشكل مستمر بما يتوافق مع معايير الجودة المحلية والدولية.

2-المستهدفات

1. تصميم وتطوير الوسائط المتعددة وتطوير تطبيقات الويب التفاعلية المرتبطة بقواعد البيانات.
2. القدرة على البحث العلمي في مجال الويب والوسائط المتعددة.
3. الكفاءة والقدرة العالمية على إنتاج وإخراج المواد المسموعة والمرئية والمقروعة بما يخدم مؤسسات المجتمع.
4. القدرة على المنافسة الحقيقية في عالم التصميم والمونتاج وعمل مشاريع متكاملة لجودة عالمية.

3 - مقارنة ما يتم تقديمه مع المراجع الخارجية

1.
2.
3.
4.

4 - نظــــــــــــــــام القبول

1. يجب على الطالب اجتياز 45 وحدة دراسية من مواد القسم العام.
2. أن يجتاز الطالب جميع مواد المستوى الأول في الكلية.
3. يجب على الطالب اجتياز مقرر تقنية الوسائط المتعددة (MM216) بمعدل لا يقل عن 75%.
4. أن لا يقل التقدير العام للطالب عن 65%.
5. - يجب على الطالب اجتياز مقرر برمجة (GI 132) II .

5 - مخرجات التعلم المستهدفة

أ. المعرفة والفهم:

1.أ	أن يتعرف الطلاب على المفاهيم الأساسية والتقنيات اللازمة لتصميم وتنفيذ مشاريع الوسائط المتعددة.
2.أ	أن يتعلم الطلاب طرق اعداد البحوث العلمية في مجال الويب والوسائط المتعددة.
3.أ	أن يتعرف الطلاب على المهارات التقنية المطلوبة لإخراج وإنتاج المواد المسموعة والمرئية والمقروءة بما يخدم مؤسسات المجتمع.
4.أ	أن يفهم الطالب معنى المنافسة الحقيقية في عالم التصميم والمونتاج وعمل وانجاح مشاريع متكاملة.

ب. المهارات الذهنية:

1.ب	أن يقارن الطلاب طرق تصميم وتطوير الوسائط المتعددة وطرق تطوير تطبيقات الويب التفاعلية المرتبطة بقواعد البيانات.
2.ب	أن يحلل الطلاب البحوث العلمية في مجال الويب والوسائط المتعددة.
3.ب	أن يميز الطالب المهارات والتقنية الحديثة في مجال الوسائط التي تخدم مؤسسات المجتمع.
4.ب	أن يقترح الطالب أفكاره في مجال التصميم والمونتاج لعمل مشاريع مما يخلق روح المنافسة الحقيقية.

ج. المهارات العملية والمهنية:

1.ج	أن يستخدم الطالب التقنيات والتطبيقات الخاصة بالإنتاج في انجاز مشاريع وسائط متعددة كاملة.
2.ج	أن يكتسب الطالب مهارات البحوث العلمي واستخدام شبكات الانترنت في اداء المهام المختلفة.
3.ج	أن يصمم الطالب مشاريع تخدم مؤسسات المجتمع باستخدام البرامج والمنصات الخاصة بإخراج وإنتاج المواد المسموعة والمرئية والمقروءة.
4.ج	أن يستخدم الطالب مهاراته التقنية في مجال الوسائل المتعددة ويوظفها كأدوات لتطوير المشاريع بطرق حديثة.

د. المهارات العامة والمنقولة.

1.د	أن يكون الطالب قادرا على استخدام التقنيات الحديثة في مجال الوسائط المتعددة في انجاز مشاريع متكاملة.
2.د	أن يكون الطالب قادرا على كتابة تقارير علمية تحتوي على توصيف المشكلات والحلول لها.
3.د	أن يكون الطالب قادرا على العمل في فريق متكامل لإنشاء وتصميم مشاريع تخدم مؤسسات المجتمع في مجالات الوسائط المتعددة.
4.د	أن يكون الطالب قادرا على الاتصال والتواصل مع اشخاص يعملون بنفس المجال لخلق روح المنافسة لإنجاز مشاريع بجودة عالية.

6 - مكونات (محتويات) البرنامج

النسبة	عدد الوحدات	تصنيف المواد
36%	48 وحدة	المواد العامة
48%	64 وحدة	المواد الاجبارية
11%	14 وحدة	المواد الإنسانية
2%	3 وحدات	المواد الاختيارية
3%	4 وحدات	المواد الإضافية
100%	133 وحدة	المجموع

7 - مقررات البرنامج

1. المواد العامة.

الأسبقيات	عدد الساعات الأسبوعية		عدد الوحدات	الاسم بالإنجليزي	اسم المقرر	رمز المقرر
	معمل	محاضرة				
-	-	4	3	Mathematics I	رياضة I	GS101
GS101	-	4	3	Mathematics II	رياضة II	GS102
GS102	-	4	3	Linear Algebra	الجبر الخطي	GS203
GS203	-	4	3	Discrete Mathematics	التراكيب المنفصلة	GS204
-	-	4	3	Physics	فيزياء	GS111
-	-	4	3	Introduction to Statistics & Probability	مقدمة في الإحصاء والاحتمالات	GS271
GS203	2	2	3	Numerical Methods	تحليل عددي	GS381
-	2	2	3	Programming I	برمجة I	GI131
GI131	2	2	3	Programming II	برمجة II	GI132
GI132	2	2	3	Object Oriented Programming	البرمجة موجهة الهدف	GI233
-	2	2	3	Fundamentals of Information Technology	أساسيات تقنية المعلومات	GI162
GI131	2	2	3	Databases	قواعد البيانات	GI222
-	2	2	3	Logic Design	تصميم منطقي	GI242
GI 242	2	2	3	Computer Architecture	معمارية حاسوب	GI343
IS212	2	4	3	Project Management	إدارة مشاريع	GI391
GI 343	2	2	3	Operating Systems	نظم تشغيل	GI321
			48		المجموع	

2. مواد العلوم الإنسانية:

الأسبقيات	عدد الساعات الأسبوعية		عدد الوحدات	الاسم بالإنجليزي	اسم المقرر	رمز المقرر
	معمل	محاضرة				
-	-	2	3	English I	لغة انجليزية I	GH121
GH121	-	2	3	English II	لغة انجليزية II	GH122

GH122	-	2	3	English III	لغة انجليزية III	GH223
-	-	2	3	Arabic Language	لغة عربية	GH151
-	-	2	2	Research Methods	طرق بحث	GH425
	-		14		المجموع	

3. المواد التخصيصة الاجبارية.

الاسم المقرر	اسم المقرر	الاسم بالانجليزي	عدد الوحدات	عدد الساعات		الاسبقيات
				الاسبوعية	محاضرة	
SE210	مقدمة في هندسة البرمجيات	Introduction to Software Eng.	3	4		
CN220	مقدمة في شبكات الحاسوب	Introduction to computer networks	3	4		
IN215	مقدمة في برمجة الانترنت	Introduction to Internet Programming	3	4		
MM216	تقنية الوسائط المتعددة	Multimedia I	3	2	2	
MM224	الرسم باستخدام الحاسوب	Computer Graphics	3	2	2	MM216
IS225	مقدمة نظم المعلومات	Introduction to Information System	3	4		
IN226	برمجة ويب 1	Introduction to .NET Programming	3	2	2	GI213
MM311	إنتاج الوسائط المتعددة	Multimedia Production	3	2	2	MM224
MM316	تقنية الوسائط المتعددة 2	Multimedia II	3	2	2	MM224
MM 326	تصميم وتوليف الوسائط المتعددة	Multimedia Authoring and Design	3	2	2	MM316
IN325	برمجة متقدمة JAVA	Advance JAVA Programming	3	2	2	GI213
IN324	تحليل وتصميم صفحات الويب	Information Systems Analysis and Design	3	2	2	&IN215 IS225
MM323	اساسيات انتاج الالعاب	Foundations of Game Production	3	2	2	MM316
MM422	تقنية معالجة الفيديو	Video Processing Techniques	3	2	2	
CS422	معالجة الصور	Image Processing	3	2	2	MM224
MM313	قواعد بيانات الوسائط المتعددة	Multimedia Database	3	2	2	
IN414	خدمات الكترونية	Electronic Services	3	2	2	IN324
MM415	معالجة وتمييز الصوت والكلام	Speech and Audio Processing and Recognition	3	2	2	MM326
MM416	تطوير تطبيقات الهواتف النقالة	Mobile Application Development	3	2	2	IN325
MM421	تقنية الوسائط المتعددة المتقدمة	Advanced Multimedia Technology	3	2	2	MM316
FP499	مشروع تخرج	Graduation Project	4	-	-	
	المجموع		64			

4. المواد الاختيارية

*يختار الطالب مادة واحدة فقط ما يعادل (3) وحدة دراسية

رمز المقرر	اسم المقرر	الاسم بالإنجليزي	عدد الوحدات	عدد الساعات الأسبوعية	
				محااضرة	معمل
SE322	التفاعل بين الانسان والحاسوب	Human-computer interaction	3	2	2
CS314	قواعد بيانات متقدمة	Advanced database	3	2	2
MM423	التصميم الرقمي ثلاثي الأبعاد	3D design	3	2	2
IN411	ويب 2 برمجة	Web Programming 2	3	2	2
MM422	تدريب ميداني		3	0	4
CS453	الذكاء الاصطناعي	Artificial Intelligence	3	2	2
المجموع			18		

5- المواد الاضافية

*يختار الطالب مادتين على الاكثر اي يعادل (4) وحدات دراسية فقط

رمز المقرر	اسم المقرر	الاسم بالإنجليزي	عدد الوحدات	عدد الساعات الأسبوعية	
				محااضرة	معمل
-	لغة عربية	Arabic Language	2	2	-
-	تربية اسلامية	Islamic Culture	2	2	-
-	جغرافيا	Geographic	2	2	-
-	تاريخ	History	2	2	-
-	فلسفة	Philosophy	2	2	-
المجموع			10		

8 - طرق التعليم والتعلم

1. محاضرات تدريسية يتم فيها شرح الموضوعات للطلبة. (50 %)
2. واجبات وتمارين اسبوعية للمواد التي تحتوي شقا عمليا. (25 %)
3. مشروع جماعي في كل مادة يتدرب فيه الطلاب على العمل الجماعي وجمع البيانات وتحليلها. (15 %)
4. عرض للمشروع في نهاية الفصل ليتدرب الطلاب على توثيق أعمالهم وعرضها لجمهور. (10 %)

9 - طرق التقييم

ت	طرق التقييم	تاريخ التقييم	النسبة المئوية	ملاحظات
1	امتحان نصفي	الاسبوع الخامس	25%	تحريري
2	الواجبات	كل اسبوع	10%	
3	النشاط	كل اسبوع	5%	الحضور والمشاركة
4	عرض المشروع	الاسبوع الثاني عشر	10%	عرض المشروع
5	تقييم المشروع	الاسبوع الثالث عشر	10%	تقييم المشروع
6	امتحان نهائي	الاسبوع الاخير	40%	
المجموع			100%	

10 - تقييم البرنامج

ت	المشارك في التقييم	الأسلوب	النسبة المئوية
1	سوق العمل	استبيان	15%
2	طلاب السنة النهائية	استبيان	15%
3	الخريجون	مناقشة مشروع التخرج	20%
4	أعضاء هيئة التدريس	تقارير المساقات	20%
5	المقيمون الخارجيون	استطلاع الرأي والمتابعة	15%
6	جهات أخرى	استبيان	15%
المجموع			100%

11 - تصنيف التقييم

النسبة المئوية	المصطلح
أقل من 50%	ضعيف
50% - 65%	متوسط
65% - 75%	جيد
75% - 85%	جيد جداً
85% - 100%	ممتاز

12 - متطلبات الاستمرار في البرنامج

يجب تحديد تصنيف التقييم المتبع (تقيماً رقمياً أو أبجدياً)، إضافة إلى تحديد الحد الأدنى المسموح به لاجتياز المقرر / الفصل الدراسي، أو السنة الدراسية، وبالتالي بالتسجيل في المقرر التالي / الفصل الدراسي التالي أو السنة الدراسية التالية، يمكن الاسترشاد بالنموذج التالي في عملية التقييم:

طريقة التقييم	السنة / الفصل الدراسي

13 - مصادر التعليم والتعلم والإمكانات

مصادر التعليم والتعلم:

1. المحاضرات التي يتم تسليمها وتدريبها للطلاب.
2. التمرينات ومحاضرات العملي التي تركز على الجانب التطبيقي من المواد.
3. الكتب والمراجع الورقية والإلكترونية.
4. مواقع الانترنت والمدونات الإلكترونية.

الإمكانات المتاحة:

5. مكتبة الكلية.
6. شبكة المعلومات الدولية (الانترنت).

14 - معلومات يجب توفرها

❖ قائمة بأعضاء هيئة التدريس موضحاً بها الدرجة العلمية.

الاسم	الدرجة العلمية	التخصص	المهام المكلف بها

15 - المكتبة

- مكتبة الكلية متاحة لكل طلبة القسم طيلة أيام الأسبوع من الساعة 8 صباحاً - 4 مساءً.
-

16 - المختبرات والمعامل

- تم تخصيص معمل خاص بالوسائط المتعددة لإعطاء الجانب العملي من المقررات الدراسية، بالإضافة لإمكانية الاستعانة بأي معمل داخل الكلية.

17 - الملاحق

يجب تضمين مواصفات ومتطلبات جميع المقررات الدراسية الخاصة بالبرنامج كملحق

منسق البرنامج أ.....
التوقيع

يعتمد، د. عاطف حمزة الدنفريّة

رئيس قسم الوسائط المتعددة

التاريخ 2022/05/22م

مصفوفة أهداف البرنامج التعليمي ومخرجات التعلم المستهدفة للبرنامج التعليمي

المهارات												(أ) المعرفة والفهم				أهداف البرنامج التعليمي	
(د) المهارات العامة والمنقولة				(ج) المهارات العلمية والمهنية				(ب) المهارات الذهنية									
4.د	3.د	2.د	1.د	4.ج	3.ج	2.ج	1.ج	4.ب	3.ب	2.ب	1.ب	4.أ	3.أ	2.أ	1.أ		
			X				X				X				X		1
		X				X				X				X			2
	X				X				X				X				3
X				X				X				X					4

مصفوفة المقررات الدراسية ومخرجات التعلم المستهدفة للبرنامج التعليمي

المهارات												(أ) المعرفة والفهم				رمز المقرر
(د) المهارات العامة والمنقولة				(ج) المهارات العلمية والمهنية				(ب) المهارات الذهنية								
4.د	3.د	2.د	1.د	4.ج	3.ج	2.ج	1.ج	4.ب	3.ب	2.ب	1.ب	4.أ	3.أ	2.أ	1.أ	
			X				X				X				X	MM216
		X	X			X	X			X				X	X	MM224
		X				X			X	X	X		X	X	X	MM311
		X				X			X	X			X	X		MM313
		X				X			X	X			X	X		MM316
	X	X			X	X			X	X		X	X	X		MM323
	X	X		X	X	X		X	X	X		X	X	X		MM326
	X	X		X	X	X		X	X	X		X	X	X		MM415
X	X			X	X			X	X			X	X			MM416
X	X			X	X			X	X			X	X			MM421
X				X				X				X				MM422