

رقم الوثيقة	رقم الإصدار	تاريخ الإصدار	الصفحة
QF01/CS416A	1.0	2021-5-31	3/1
الوصف التفصيلي للمادة الدراسية - إجراءات لجنة الخطة الدراسية والمصادر التعليمية			

رقم الخطة الدراسية	2022/2021	التخصص	علوم الحاسوب
رقم المادة الدراسية	1001230	اسم المادة الدراسية	البرمجة المرئية
عدد الساعات المعتمدة	3	المتطلب السابق للمادة	البرمجة الكينونية قواعد البيانات
نوع المادة الدراسية	جامعة اجباري	متطلب	متطلب
نمط تدريس المادة	تعلم الكتروني كامل	متطلب	متطلب
النموذج التدريسي	(2 متزامن: 1 غير متزامن)	متطلب	متطلب
رابط المساق على المنصة	رابط منصة الاختبارات	متطلب	متطلب

معلومات عضو هيئة التدريس والشعب الدراسية (تعبأ في كل فصل دراسي من قبل مدرس المادة)

الاسم	الرتبة الأكاديمية	رقم المكتب	رقم الهاتف	البريد الالكتروني
الساعات المكتبية (اليوم/الساعة)	ح		ن	
رقم الشعبة	وقتها	مكانها	عدد الطلبة	نمط تدريسها

الوصف المختصر للمادة الدراسية

This course will start with a brief historical perspective of the evolution of programming techniques up to visual studio.NET. The topics covered include the concepts of events and methods, standard programming statements and controls, procedures and functions, timers, creating objects at run time, multiple forms, menus, object oriented programming, and database applications.

مصادر التعلم

Charles Petzold, 2016. Creating Mobile Apps with Xamarin.Forms, Deitel and Deitel, 2016. Visual C# How to Program (6th Edition).	معلومات الكتاب المقرر (العنوان، المؤلف، تاريخ الإصدار، دار النشر)
Main Reference: • Charles Petzold, 2016. Creating Mobile Apps with Xamarin.Forms, Microsoft Press. • https://developer.xamarin.com/guides/xamarin-forms/getting-started/	مصادر التعلم المساندة (كتب، قواعد بيانات، دوريات، برمجيات، تطبيقات، أخرى)
Other References: • Deitel and Deitel, 2016. Visual C# How to Program (6th Edition). • https://github.com/NuGet/Home	

LMS منصة المحاضرات (julms.com)			المواقع الالكترونية الداعمة
<input type="checkbox"/> أخرى	<input checked="" type="checkbox"/> منصة تعليمية افتراضية	<input type="checkbox"/> مختبر / مشغل	<input checked="" type="checkbox"/> قاعة دراسية
			البيئة المادية للتدريس

(K= Knowledge, S= Skills, C= Competences)

مخرجات تعلم المادة الدراسية

رمز مخرج تعلم البرنامج المرتبط	مخرجات تعلم المادة	الرقم
المعرفة		
CK1	Use the different elements of a visual programming language as building blocks to develop correct, coherent programs.	K2
CK1	Program using the fundamental software development process, including design, coding, documentation, testing, and debugging.	K2
CK1	Analyze problems, develop conceptual designs that solve those problems, and transform those designs to Visual Programs with C#.	K2
المهارات		
CS1	Analyze a problem.	S4
CS2	Determine the steps needed to solve a problem.	S4
CS3	Create a method to solve a problem.	S4
CS4	Explain and use the basic and advanced O.O concepts.	S5
CS5	Transform UML models into O.O programs.	S5
CS6	Describe and use the core concepts and constructs of visual programming.	S6
CS7	Transform user interface designs into code using visual programming languages.	S6
الكفايات		
CC1	Apply logical problem-solving skills to devise a program	C3
CC2	Develop applications using the Object-Oriented programming (O.O) paradigm	C3
CC3	Employ visual programming environments to develop good quality user interfaces	C4

آليات التقييم المباشر لنتائج التعلم

التعلم الوجيه	التعلم المدمج	التعلم الالكتروني	نوع التقييم/ نمط التعلم
%30			امتحان أول
%30			امتحان ثاني/ منتصف الفصل المشاركة
%40			الامتحان النهائي

- اللقاءات التفاعلية غير التزامنية هي الأنشطة والمهام والمشاريع والواجبات والأبحاث والعمل ضمن مجموعات طلابية... الخ

جدول اللقاءات المتزامنة / الوجيهة وموضوعاتها

الأسبوع	الموضوع	أسلوب التعلم*	المرجع**
1	Introduction to visual Studio	Lecture and Practicing in	Ref 3.

	Chapter 1	the Lab	2015. - The Xamarin framework. - The IDE main window - Mastering the environment	
Ref 3.	Chapter 2	Lecture and Practicing in the Lab	3Introduction to C# , classes, object, data type	2,3
Ref 3.	Chapter 3	Lecture and Practicing in the Lab	C# Inheritance , Interface and access modifiers	4
Ref 3.	Chapter 6	Lecture and Practicing in the Lab	C# Collections, List , Dictionary and Observable collection	5
Ref 1.	Chapter 1	Lecture and Practicing in the Lab	GUI App and learning Design issues	6
			Midterm Exam	7
Ref 1.	Chapter 1	Lecture and Practicing in the Lab	GUI APP and Event handler	8
Ref 1.	Chapter 1	Lecture and Practicing in the Lab	C# Delegates	9,10
Ref 1.	Chapter 1	Lecture and Practicing in the Lab	Task Class , Async and await keywords	11
Ref 1.	Chapter 1	Lecture and Practicing in the Lab	Strings and Characters, Files and Streams	12,13
Ref 1.	Chapter 1	Lecture and Practicing in the Lab	Database, and LINQ	14,15
			Final Exam	16

* اساليب التعلم: محاضرة، تعلم معكوس، تعلم من خلال المشاريع، تعلم من خلال حل المشكلات، تعلم تشاركي ... الخ.
** المرجع: صفحات في كتاب، قاعدة بيانات، محاضرة مسجلة، محتوى على منصة التعلم الالكتروني، فيديو، موقع... الخ