

Visual Programming) توصيف المقرر الدراسي: البرمجة المرئية

1. معلومات عامة

- المؤسسة التعليمية: جامعة الزنتان - كلية التربية تيجي
- البرنامج التعليمي: قسم الحاسوب
- اسم المقرر: البرمجة المرئية
- رمز المقرر: CS300
- الفصل/العام الدراسي: ربيع 2026م
- الساعات الدراسية: 3 محاضرات + 2 معمل = 5 ساعات أسبوعياً
- اللغة المستخدمة: العربية والإنجليزية

2. أهداف المقرر (مُفصلة)

أ. المعرفة والفهم

- أ1. استيعاب مفاهيم البرمجة المرئية
- أ2. Visual Basic 6.0 (الإلمام ببيئة)
- أ3. فهم دورة حياة تطوير البرمجيات
- أ4. معرفة أنواع البيانات والمتغيرات
- أ5. فهم هيكليّة الدوال والإجراءات
- أ6. استيعاب أسس الربط مع قواعد البيانات

ب. المهارات الذهنية

- ب1. تحليل المتطلبات البرمجية
- ب2. تصميم المخططات الانسيابية

- ب3) تقييم واجهات المستخدم
- ب4) استنتاج حلول برمجية مبتكرة للأخطاء
- ب5) التفكير المنطقي في ترتيب العمليات

ج. المهارات العلمية والمهنية

- ج1) تصميم واجهات تفاعلية
- ج2) توظيف الجمل الشرطية والتكرارية
- ج3) إدارة أوامر الإدخال والإخراج
- ج4) ربط الواجهات بقواعد بيانات وظيفية
- ج5) إنجاز مشاريع برمجية متكاملة

د. المهارات العامة

- د1) تنمية التفكير النقدي
- د2) تعزيز العمل الجماعي
- د3) مهارات البحث العلمي البرمجي
- د4) مهارات التواصل الأكاديمي

3. التقييم، المراجع، والإمكانات

- طرق التقييم: أعمال الفصل (40%)، الامتحان النهائي (60%)، درجة النجاح (50)
- (المراجع: المهدي امحمد جبريل، "البرمجة بلغة فيجوال بيسك - مستوى أول" (2012)
- الإمكانيات: معامل حاسوب متكاملة، برمجيات التطوير، وأجهزة عرض تفاعلية

4. مصفوفة المقرر الدراسي

المهارات العامة (د1-د4)	المهارات العملية (ج1-ج5)	المهارات الذهنية (ب1-ب5)	(المعرفة (أ1-أ6)	الأسبوع
			✓	1-3

الأسبوع	(المعرفة (أ1-6	المهارات الذهنية (ب1-5	المهارات العملية (ج1-5	المهارات العامة (د1-4
4-6	✓	✓		
7 (نصفي)	-	-	-	-
8-10		✓	✓	
11-13		✓	✓	✓
14-16			✓	✓

:اعتماد التوصيف

منسق المقرر: د. أمل إسماعيل الصويدي

التوقيع: التاريخ: 09 / 07 / 2026م