

محاضرة جامعية  
تطوير وإدارة مشاريع البرمجيات



الجامعة  
التكنولوجية  
**tech**

## محاضرة جامعية تطوير وإدارة مشاريع البرمجيات

- « طريقة التدريس: أونلاين
- « مدة الدراسة: 12 أسبوع
- « المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية
- « عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعيًا
- « مواعيد الدراسة: وفقًا لوتيرتك الخاصة
- « الامتحانات: أونلاين

# الفهرس

02

الأهداف

صفحة 8

01

المقدمة

صفحة 4

05

المؤهل العلمي

صفحة 26

04

المنهجية

صفحة 18

03

الهيكل والمحتوى

صفحة 12

01

# المقدمة

من خلال هذا التدريب العالي المستوى سوف تتخصص في تطوير وإدارة مشاريع البرمجيات على أيدي متخصصين خبراء في هذا المجال. خلال هذه الأشهر ستتعلم منهجية تطوير Lean للتمييز بين الأنشطة التي لا تضيف قيمة إلى العملية من أجل الحصول على البرمجيات عالية الجودة من بين القضايا الأخرى ذات الأهمية التي ستعالجها في هذا البرنامج.



هذه المحاضرة الجامعية هي أفضل استثمار يمكنك القيام به في اختيار برنامج  
التحديث في مجال تطوير وإدارة مشاريع البرمجيات. نقدم لك الجودة والوصول  
المجاني إلى المحتوى



سيسمح هذا البرنامج الكامل في تطوير وإدارة مشاريع البرمجيات للمهنيين في صناعة تكنولوجيا المعلومات بالتعمق والتدريب في عمليات إدارة ومراقبة برامج الجودة والأمنة والتي تلبى المتطلبات المحددة مسبقاً.

خلال هذه الأشهر من التدريب سيتعلم الطالب أساسيات هندسة البرمجيات بالإضافة إلى مجموعة المعايير أو المبادئ الأخلاقية والمسؤولية المهنية أثناء التطوير وبعده.

ستحصل على الموارد التعليمية الأكثر تقدماً وستتاح لك الفرصة لأخذ برنامج تعليمي يجمع أعمق المعرفة حول هذا الموضوع حيث تقدم مجموعة من الأساتذة ذوي الدقة العلمية العالية والخبرة الدولية الواسعة المعلومات الأكثر اكتمالاً تحت تصرفكم محدثاً بأحدث التطورات والتقنيات في هندسة البرمجيات وأنظمة المعلومات.

يغطي المنهج القضايا الرئيسية الحالية في هندسة البرمجيات وأنظمة الكمبيوتر بطريقة تجعل من يتقنها مستعداً للعمل في هذا الموضوع. لذلك فهي ليست مجرد شهادة أخرى في حقيبة الظهر ولكنه أداة تعليمية حقيقية للتعامل مع موضوعات التخصص بطريقة حديثة وموضوعية وحكيمة تعتمد على أحدث المعلومات اليوم.

وتجدر الإشارة إلى أنه نظراً لأن المحاضرة الجامعية تُدرس عبر الإنترنت بنسبة 100% فإن الطالب غير مشروط بجداول زمنية ثابتة أو الحاجة إلى الانتقال إلى مكان مادي آخر ولكن يمكنه الوصول إلى المحتويات في أي وقت من اليوم وتحقيق التوازن بين عمله أو حياته الشخصية مع العمل الأكاديمي.

تحتوي المحاضرة الجامعية في تطوير وإدارة مشاريع البرمجيات على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالاً وحدائثاً في السوق. ومن أبرز الميزات:

- ◆ تطوير الحالات العملية التي يقدمها خبراء في الإدارة التطور أمن البرمجيات
- ◆ المحتويات الرسومية والتخطيطية والعملية بشكل بارز التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العلمية والعملية حول تلك التخصصات التي تعتبر ضرورية للممارسة المهنية
- ◆ التدريبات العملية حيث يتم إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعليم
- ◆ تركيزها الخاص على المنهجيات المبتكرة في الإدارة التطور أمن البرمجيات
- ◆ دروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا الخلافية وأعمال التفكير الفردي
- ◆ توفر الوصول إلى المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل إلى الإنترنت



تعلم كيفية تصميم وتقييم وإدارة مشاريع هندسة البرمجيات بفضل  
هذا التدريب العالي المستوى



يحتوي هذا التدريب على أفضل المواد التعليمية والتي ستتيح دراسة سياقية لتسهيل التعلم.

ستسمح لك المحاضرة الجامعية هذه بدمج دراستك مع عملك المهني لأنها عبر الإنترنت بنسبة 100%. أختبر نفسك أين ومتى تتدرب.

تخصص في أنظمة الكمبيوتر على أيدي محترفين ذوي خبرة واسعة في هذا القطاع



تضم في هيئة التدريس مهنيين ينتمون إلى مجال تطوير وإدارة مشاريع البرمجيات الذين يصبون في هذا التدريب خبرة عملهم، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من جمعيات مرجعية وجامعات مرموقة.

سيسمح محتوى الوسائط المتعددة المُعد بأحدث التقنيات التعليمية إلى التعلم المهني والسياقي أي في بيئة محاكاة التي ستوفرها هذه الشهادة الجامعية من تدريب ضمن مواقف حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على المشكلات والذي يجب على المهني من خلاله محاولة حل الحالات المختلفة للممارسة المهنية التي تُطرح على مدار هذا البرنامج. للقيام بذلك سيحصل الطالب المختص على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر تم إنشاؤه بواسطة خبراء معترف بهم في تطوير وإدارة مشاريع البرمجيات ولديهم خبرة كبيرة.

# 02 الأهداف

تهدف المحاضرة الجامعية في تطوير وإدارة مشاريع البرمجيات إلى تسهيل الأداء المهني حتى يكتسبوا ويتعرفوا على الابتكارات الرئيسية في هذا المجال والتي ستسمح لهم بممارسة مهنتهم بأعلى جودة واحترافية.





هدفنا هو أن تصبح أفضل مختص في قطاعك ولهذا لدينا أفضل منهجية ومحتوى"



## الأهداف العامة



- ♦ اكتساب معرفة جديدة في هندسة البرمجيات ونظم المعلومات.
- ♦ اكتساب مهارات جديدة من حيث التقنيات الجديدة وآخر الأخبار في البرمجيات.
- ♦ معالجة البيانات الناتجة عن أنشطة هندسة البرمجيات وأنظمة المعلومات.

انضم إلينا وسنساعدك في تحقيق التميز المهني



## الأهداف المحددة



- ◆ معرفة أسس هندسة البرمجيات وكذلك مجموعة القواعد أو المبادئ الأخلاقية والمسؤولية المهنية أثناء التطوير وبعده
- ◆ فهم عملية تطوير البرمجيات في ظل نماذج البرمجة المختلفة ونموذج البرمجة الشيئية
- ◆ فهم الأنواع المختلفة لنمذجة التطبيق وأنماط التصميم في لغة النمذجة الموحدة (UML)
- ◆ اكتساب المعرفة اللازمة للتطبيق الصحيح للمنهجيات المرنة في تطوير البرمجيات بما في ذلك Scrum
- ◆ التعرف على منهجية تطوير Lean للتمييز بين الأنشطة التي لا تضيف قيمة للعملية من أجل الحصول على برنامج عالي الجودة
- ◆ معرفة المفاهيم الأساسية لإدارة المشاريع ودورة حياة إدارة المشروع
- ◆ فهم المراحل المختلفة لإدارة المشروع مثل البدء والتخطيط وإدارة أصحاب المصلحة وتحديد النطاق
- ◆ تعليم تطوير الجدول الزمني لإدارة الوقت وتطوير الميزانية والاستجابة للمخاطر
- ◆ فهم عملية إدارة الجودة في المشاريع بما في ذلك التخطيط والضمان والمراقبة والمفاهيم الإحصائية والأدوات المتاحة
- ◆ فهم عمليات المشتريات والتنفيذ والمراقبة والتحكم وإغلاق المشروع
- ◆ اكتساب المعرفة الأساسية المتعلقة بالمسؤولية المهنية المستمدة من إدارة المشروع





# الهيكل والمحتوى

تم تصميم هيكل المحتويات من قبل أفضل المهنيين الذين يتمتعون بخبرة واسعة ومكانة معترف بها في المهنة ويدركون الفوائد التي يمكن أن تجلبها أحدث التقنيات التعليمية للتعليم العالي.



لدينا البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحدائة في السوق. نسعى للتميز وأن تحققه أنت أيضاً



```
.and(R.id.btnContact, TooltipManager.Groovy.BOTTOM)
    .activateDelay(800)
    .fitToScreen(true)
    .withStyleId(R.style.TooltipLayoutStyle)
    .text(R.string.label_tips_contact);
    mTooltipContact.show();
}

@Override
public void onBackPressed() {
    super.onBackPressed();
}

private String validationEmailForm() {
```

```
1 231 3452634567548879089906 3456 5467543566789978045365 2345 234
2 234645654787863456346 4356 43725689056321123546777 4633 34
3
4
5 234523456 345235646 3245642678899 007345326 35232456456
6 1234243526 1345345546 2435624564 2345624564 2345645647 2345645647
7 12323412345 457686987 4537575858678 23464647657567 24564756
8 13145225435 ffp.com.rem
9 2123425 ffp.com.rem
10
11 //
12 {
13 ffp.com.rem 12343 34567 1234567899);
14 ffp.com.rem 52354 23465 4122523555;
15 ffp.com.rem 23634 45235 234566255;
16 ffp.com.rem 12343 34567 1234567899;
17 ffp.com.rem 52354 23465 4122523555;
18 ffp.com.rem 23634 45235 234566255;
19
20 ffp.com.rem
21 Lorem ipsum dolor sit amet, cu agam integre his. Zril aperiam ut vim. Cum ne temp
22 -1234 3211 5556 3345 ffp.com.rem [At facilis accusamus assueveit
23 -1234 3211 5556 3345 ffp.com.rem];
24 -1234 3211 5556 3345 ffp.com.rem];
25 -1234 3211 5556 3345 ffp.com.rem];
26 -1234 3211 5556 3345 ffp.com.rem];
27
28 ffp.com.rem
29 An vel vide integre, cum ad tempor noluisse concludaturque ();
30 posse aperiam fabulas eum eu();
```

الوحدة 1. المنهجيات والتطوير والجودة في هندسة البرمجيات

- 1.1 مقدمة في هندسة البرمجيات
  - 1.1.1 مقدمة
  - 2.1.1 أزمة البرمجيات
  - 3.1.1 الاختلافات بين هندسة البرمجيات وعلوم الحاسوب
  - 4.1.1 الأخلاق والمسؤولية المهنية في هندسة البرمجيات
  - 5.1.1 مصانع البرمجيات
- 2.1 عملية تطوير البرمجيات
  - 1.2.1 تعريف
  - 2.2.1 نموذج عملية البرنامج
  - 3.2.1 عملية تطوير موحدة للبرمجيات
- 3.1 تطوير البرمجيات كائنية التوجه
  - 1.3.1 مقدمة
  - 2.3.1 مبادئ توجيه العناصر
  - 3.3.1 تعريف العناصر
  - 4.3.1 تعريف الفئة
  - 5.3.1 التحليل الموجه للعناصر ضد التصميم الموجه للعناصر
- 4.1 تطوير البرمجيات القائمة على النموذج
  - 1.4.1 الحاجة إلى النمذجة
  - 2.4.1 نمذجة أنظمة البرمجيات
  - 3.4.1 نمذجة الكائن
  - 4.4.1 UML
  - 5.4.1 أدوات CASE
- 5.1 نمذجة التطبيق وأمط التصميم مع UML
  - 1.5.1 نمذجة المتطلبات المتقدمة
  - 2.5.1 النمذجة الثابتة المتقدمة
  - 3.5.1 النمذجة الديناميكية المتقدمة
  - 4.5.1 نمذجة المكونات
  - 5.5.1 مقدمة في أمط التصميم مع UML
  - 6.5.1 التكيف
  - 7.5.1 المصنع
  - 8.5.1 Singleton
  - 9.5.1 الإستراتيجية
  - 10.5.1 التركيبات
  - 11.5.1 مظهر زائف
  - 12.5.1 المراقب





الوحدة 2. إدارة مشروع البرمجيات

- 1.2. معرفة المفاهيم الأساسية لإدارة المشاريع ودورة حياة إدارة المشروع
  - 1.1.2. ما هو المشروع؟
  - 2.1.2. منهجية مشتركة
  - 3.1.2. ما هو توجيه / إدارة المشروع؟
  - 4.1.2. ما هي الخطة للمشروع؟
  - 5.1.2. الفوائد
  - 6.1.2. دورة حياة المشروع
  - 7.1.2. مجموعات العمليات أو دورة حياة إدارة المشروع
  - 8.1.2. العلاقة بين مجموعات العملية ومجالات المعرفة
  - 9.1.2. العلاقات بين المنتج ودورة حياة المشروع
- 2.2. البداية والتخطيط
  - 1.2.2. من فكرة إلى مشروع
  - 2.2.2. وضع وثيقة المشروع
  - 3.2.2. اجتماع بدء المشروع
  - 4.2.2. المهام والمعرفة والمهارات في عملية بدء التشغيل
  - 5.2.2. خطة المشروع
  - 6.2.2. تطوير الخطة الأساسية. الخطوات
  - 7.2.2. المهام والمعارف والمهارات في عملية التخطيط
- 3.2. أصحاب المصلحة وإدارة النطاق *Stakeholder*
  - 1.3.2. تحديد أصحاب المصلحة
  - 2.3.2. وضع خطة لإدارة أصحاب المصلحة
  - 3.3.2. إدارة مشاركة أصحاب المصلحة
  - 4.3.2. التحكم بمشاركة أصحاب المصلحة
  - 5.3.2. الهدف من المشروع
  - 6.3.2. إدارة النطاق وخطتك
  - 7.3.2. جمع المتطلبات
  - 8.3.2. تحديد بيان النطاق
  - 9.3.2. إنشاء (WBS (EDT
  - 10.3.2. فحص ومراقبة نطاق

- 6.1. الهندسة النموذجية
  - 1.6.1. مقدمة
  - 2.6.1. نظم *Metamodeling*
  - 3.6.1. MDA
  - 4.6.1. DSL
  - 5.6.1. تحسينات النموذج باستخدام OCL
  - 6.6.1. نموذج التحولات
- 7.1. علم الوجود في هندسة البرمجيات
  - 1.7.1. مقدمة
  - 2.7.1. هندسة الوجود
  - 3.7.1. تطبيق علم الوجود في هندسة البرمجيات
- 8.1. منهجيات مرنة لتطوير البرمجيات *Scrum*
  - 1.8.1. ما هي مرونة البرمجيات؟
  - 2.8.1. البيان المرن
  - 3.8.1. خارطة الطريق للمشروع المرن
  - 4.8.1. مالك المنتج
  - 5.8.1. تواريخ المستخدمين
  - 6.8.1. التخطيط والتقدير المرن
  - 7.8.1. القياسات في التطورات المرنة
  - 8.8.1. مقدمة في *Scrum*
  - 9.8.1. الأدوار
  - 10.8.1. المنتج *Backlog*
  - 11.8.1. السرعة *Sprint*
  - 12.8.1. الاجتماعات
- 9.1. منهجية تطوير البرمجيات *Lean*
  - 1.9.1. مقدمة
  - 2.9.1. *Kanban*
- 10.1. جودة وتحسين عملية البرمجيات
  - 1.10.1. مقدمة
  - 2.10.1. قياس البرمجيات
  - 3.10.1. اختبارات البرمجيات
  - 4.10.1. نموذج جودة عملية البرنامج: CMMI

- 4.2. تطوير الجدول الزمني
  - 1.4.2. إدارة الوقت وخطتك
  - 2.4.2. تحديد الأنشطة
  - 3.4.2. تحديد تسلسل الأنشطة
  - 4.4.2. تقدير موارد النشاط
  - 5.4.2. تقدير مدة الأنشطة
  - 6.4.2. تطوير الجدول الزمني وحساب المسار الحرج
  - 7.4.2. مراقبة الجدول الزمني
- 5.2. تطوير الميزانية والاستجابة للمخاطر
  - 1.5.2. تقدير التكاليف
  - 2.5.2. تطوير الميزانية و S-curve
  - 3.5.2. طريقة التحكم في التكلفة والقيمة المكتسبة
  - 4.5.2. مفاهيم المخاطر
  - 5.5.2. كيف تقوم بتحليل المخاطر
  - 6.5.2. تطوير خطة الاستجابة
- 6.2. إدارة الجودة
  - 1.6.2. جودة التخطيط
  - 2.6.2. ضمان الجودة
  - 3.6.2. التحكم بالجودة
  - 4.6.2. المفاهيم الإحصائية الأساسية
  - 5.6.2. أدوات إدارة الجودة
- 7.2. الاتصال والموارد البشرية
  - 1.7.2. خطة إدارة الاتصالات
  - 2.7.2. تحليل متطلبات الاتصالات
  - 3.7.2. تكنولوجيا الاتصالات
  - 4.7.2. نموذج الاتصالات
  - 5.7.2. طرق الاتصال
  - 6.7.2. خطة إدارة الاتصالات
  - 7.7.2. إدارة الاتصالات
  - 8.7.2. إدارة الموارد البشرية
  - 9.7.2. الجهات الفاعلة الرئيسية وأدوارها في المشاريع
  - 10.7.2. أنواع المنظمات
  - 11.7.2. منظمة المشروع
  - 12.7.2. فريق العمل

- 8.2. التزويد
  - 1.8.2. العملية المقتنيات
  - 2.8.2. التخطيط
  - 3.8.2. بحث عن الموردين واطلب العروض
  - 4.8.2. منح العقد
  - 5.8.2. إدارة العقود
  - 6.8.2. العقود
  - 7.8.2. أنواع العقود
  - 8.8.2. التفاوض على العقد
- 9.2. التنفيذ والمراقبة والإغلاق
  - 1.9.2. مجموعات العملية
  - 2.9.2. تنفيذ المشروع
  - 3.9.2. مراقبة المشروع والتحكم فيه
  - 4.9.2. إغلاق المشروع
- 10.2. المسؤولية المهنية
  - 1.10.2. المسؤولية المهنية
  - 2.10.2. خصائص المسؤولية الاجتماعية والمهنية
  - 3.10.2. مدونة الأخلاقيات لقائد المشروع
  - 4.10.2. المسؤولية vs. PMP
  - 5.10.2. أمثلة على المسؤولية
  - 6.10.2. فوائد الابتكار

برنامج تربوي شامل ومتعدد التخصصات يسمح لك بالتفوق في حياتك المهنية باتباع أحدث التطورات في مجال تطوير وإدارة مشاريع البرمجيات”



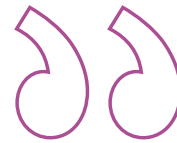


# المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: *Relearning* أو ما يعرف بمنهجية إعادة التعلم.

يتم استخدام نظام التدريس هذا، على سبيل المثال، في أكثر كليات الطب شهرة في العالم، وقد تم اعتباره أحد أكثر المناهج فعالية في المنشورات ذات الصلة مثل مجلة نيو إنجلند الطبية (*New England Journal of Medicine*).





اكتشف منهجية *Relearning* (منهجية إعادة التعلم)، وهي نظام يتخلى عن التعلم الخطي التقليدي ليأخذك عبر أنظمة التدريس التعليم المرتكزة على التكرار: إنها طريقة تعلم أثبتت فعاليتها بشكل كبير، لا سيما في المواد الدراسية التي تتطلب الحفظ"



منهج دراسة الحالة لوضع جميع محتويات المنهج في سياقها المناسب

يقدم برنامجنا منهج ثوري لتطوير المهارات والمعرفة. هدفنا هو تعزيز المهارات في سياق متغير وتنافسي ومتطلب للغاية.



مع جامعة TECH يمكنك تجربة طريقة تعلم تهز أسس الجامعات التقليدية في جميع أنحاء العالم”

سيتم توجيهك من خلال نظام التعلم القائم على إعادة التأكيد على ما تم تعلمه، مع منهج تدريس طبيعي وتقدمي على طول المنهج الدراسي بأكمله.



## منهج تعلم مبتكرة ومختلفة

إن هذا البرنامج المُقدم من خلال TECH هو برنامج تدريس مكثف، تم خلقه من الصفر، والذي يقدم التحديات والقرارات الأكثر تطلبًا في هذا المجال، سواء على المستوى المحلي أو الدولي. تعزز هذه المنهجية النمو الشخصي والمهني، متخذة بذلك خطوة حاسمة نحو تحقيق النجاح. ومنهج دراسة الحالة، وهو أسلوب يربي الأسس لهذا المحتوى، يكفل اتباع أحدث الحقائق الاقتصادية والاجتماعية والمهنية.



يعدك برنامجنا هذا لمواجهة تحديات جديدة  
في بيئات غير مستقرة ولتحقيق النجاح في حياتك المهنية”

كان منهج دراسة الحالة هو نظام التعلم الأكثر استخدامًا من قبل أفضل كليات الحاسبات في العالم منذ نشأتها. تم تطويره في عام 1912 بحيث لا يتعلم طلاب القانون القوانين بناءً على المحتويات النظرية فحسب، بل اعتمد منهج دراسة الحالة على تقديم مواقف معقدة حقيقية لهم لاتخاذ قرارات مستنيرة وتقدير الأحكام حول كيفية حلها. في عام 1924 تم تحديد هذه المنهجية كمنهج قياسي للتدريس في جامعة هارفارد.

أمام حالة معينة، ما الذي يجب أن يفعله المهني؟ هذا هو السؤال الذي سنواجههك بها في منهج دراسة الحالة، وهو منهج تعلم موجه نحو الإجراءات المتخذة لحل الحالات. طوال المحاضرة الجامعية، سيواجه الطلاب عدة حالات حقيقية. يجب عليهم دمج كل معارفهم والتحقيق والجدال والدفاع عن أفكارهم وقراراتهم.



سيتعلم الطالب، من خلال الأنشطة التعاونية والحالات الحقيقية،  
حل المواقف المعقدة في بيئات الأعمال الحقيقية.

منهجية إعادة التعلم (Relearning)

تجمع جامعة TECH بين منهج دراسة الحالة ونظام التعلم عن بعد، 100% عبر الإنترنت والقائم على التكرار، حيث تجمع بين عناصر مختلفة في كل درس.

نحن نعزز منهج دراسة الحالة بأفضل منهجية تدريس 100% عبر الإنترنت في الوقت الحالي وهي: منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*.

في عام 2019، حصلنا على أفضل نتائج تعليمية متفوقين بذلك على جميع الجامعات الافتراضية الناطقة باللغة الإسبانية في العالم.

في TECH ستتعلم بمنهجية رائدة مصممة لتدريب مدراء المستقبل. وهذا المنهج، في طبيعة التعليم العالمي، يسمى *Relearning* أو إعادة التعلم.

جامعتنا هي الجامعة الوحيدة الناطقة باللغة الإسبانية المصرح لها لاستخدام هذا المنهج الناجح. في عام 2019، تمكنا من تحسين مستويات الرضا العام لطلابنا من حيث (جودة التدريس، جودة المواد، هيكل الدورة، الأهداف..) فيما يتعلق بمؤشرات أفضل جامعة عبر الإنترنت باللغة الإسبانية.



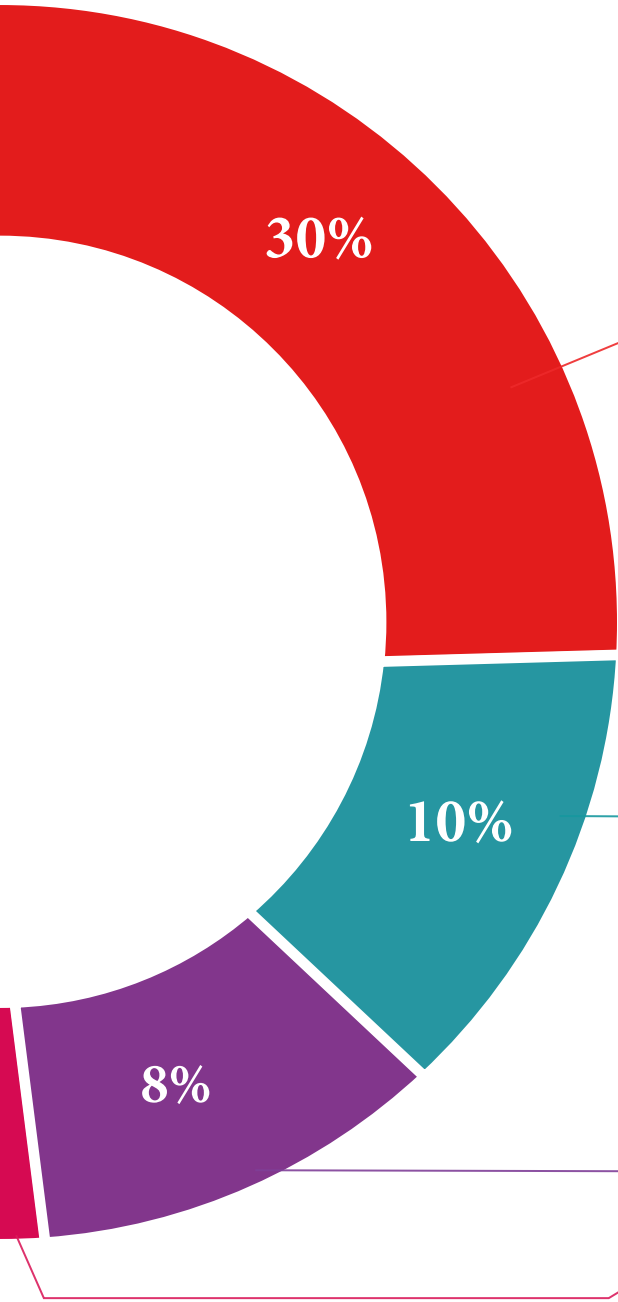
في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، نقوم بدمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي. باستخدام هذه المنهجية، تم تدريب أكثر من 650000 خريج جامعي بنجاح غير مسبوق في مجالات متنوعة مثل الكيمياء الحيوية، وعلم الوراثة، والجراحة، والقانون الدولي، والمهارات الإدارية، وعلوم الرياضة، والفلسفة، والقانون، والهندسة، والصحافة، والتاريخ، والأسواق والأدوات المالية. كل ذلك في بيئة شديدة المتطلبات، مع طلاب جامعيين يتمتعون بمظهر اجتماعي واقتصادي مرتفع ومتوسط عمر يبلغ 43.5 عاماً.

ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ *Relearning*، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تدريبك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

استنادًا إلى أحدث الأدلة العلمية في مجال علم الأعصاب، لا نعرف فقط كيفية تنظيم المعلومات والأفكار والصور والذكريات، ولكننا نعلم أيضًا أن المكان والسياق الذي تعلمنا فيه شيئًا هو ضروريًا لكي نكون قادرين على تذكرها وتخزينها في الحُصين بالبخ، لكي نحتفظ بها في ذاكرتنا طويلة المدى. بهذه الطريقة، وفيما يسمى التعلم الإلكتروني المعتمد على السياق العصبي، ترتبط العناصر المختلفة لبرنامجنا بالسياق الذي يطور فيه المشارك ممارسته المهنية.



يقدم هذا البرنامج أفضل المواد التعليمية المُعدَّة بعناية للمهنيين:



#### المواد الدراسية



يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المتخصصين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محدداً وملموساً حقاً.

ثم يتم تطبيق هذه المحتويات على التنسيق السمعي البصري الذي سيخلق منهج جامعة TECH في العمل عبر الإنترنت. كل هذا بأحدث التقنيات التي تقدم أجزاء عالية الجودة في كل مادة من المواد التي يتم توفيرها للطالب.

#### المحاضرات الرئيسية



هناك أدلة علمية على فائدة المراقبة بواسطة الخبراء كطرف ثالث في عملية التعلم.

إن مفهوم ما يسمى *Learning from an Expert* أو التعلم من خبير يقوي المعرفة والذاكرة، ويولد الثقة في القرارات الصعبة في المستقبل.

#### التدريب العملي على المهارات والكفاءات



سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

#### قراءات تكميلية



المقالات الحديثة، ووثائق اعتمدت بتوافق الآراء، والأدلة الدولية..من بين آخرين. في مكتبة جامعة TECH الافتراضية، سيتمكن الطالب من الوصول إلى كل ما يحتاجه لإكمال تدريبيه.



#### دراسات الحالة (Case studies)

سيقومون بإكمال مجموعة مختارة من أفضل دراسات الحالة المختارة خصيصًا لهذا المؤهل. حالات معروضة ومحللة ومدروسة من قبل أفضل المتخصصين على الساحة الدولية.



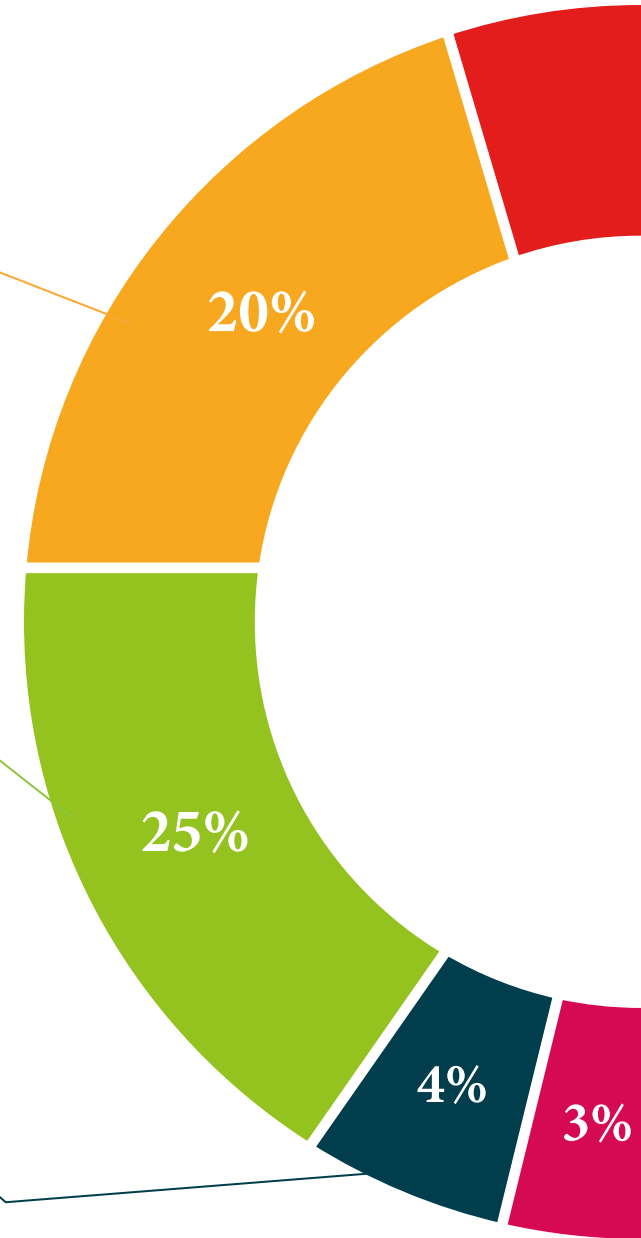
#### ملخصات تفاعلية

يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في أفراس الوسائط المتعددة التي تشمل الملفات الصوتية والفيديوهات والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة. اعترفت شركة مايكروسوفت بهذا النظام التعليمي الفريد لتقديم محتوى الوسائط المتعددة على أنه "قصة نجاح أوروبية".



#### الاختبار وإعادة الاختبار

يتم بشكل دوري تقييم وإعادة تقييم معرفة الطالب في جميع مراحل البرنامج، من خلال الأنشطة والتدريبات التقييمية وذاتية التقييم: حتى يتمكن من التحقق من كيفية تحقيق أهدافه.





# المؤهل العلمي

تضمن المحاضرة الجامعية في تطوير وإدارة مشاريع البرمجيات، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدائقة، الحصول على شهادة اجتياز المحاضرة الجامعية الصادرة عن TECH الجامعة التكنولوجية.





اجتاز هذا البرنامج بنجاح وأحصل على شهادتك الجامعية دون الحاجة إلى  
السفر أو القيام بأية إجراءات مرهقة "





المستقبل

الأشخاص

الثقة الصحة

الأوصياء الأكاديميون المعلومات التعليم

الضمان

الاعتماد الأكاديمي

التدريس

المؤسسات

المجتمع

التقنية

الالتزام

التعلم

الجامعة  
التكنولوجية  
**tech**

الرعاية

الإبتكار

الحاضر

الجودة

محاضرة جامعية

تطوير وإدارة مشاريع البرمجيات

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 12 أسبوع

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعيًا

« مواعيد الدراسة: وفقًا لوتيرتك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

# محاضرة جامعية تطوير وإدارة مشاريع البرمجيات