

شهادة الخبرة الجامعية تطوير البرمجيات لتطبيقات الويب



الجامعة
التكنولوجية **tech**

شهادة الخبرة الجامعية تطوير البرمجيات لتطبيقات الويب

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« 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 28

04

المنهجية

صفحة 20

03

الهيكل والمحتوى

صفحة 12

المقدمة

يتعمق هذا البرنامج العالي المستوى في تطوير البرمجيات لتطبيقات الويب بقيادة محترفين لديهم سنوات من الخبرة في هذا القطاع. خلال هذه الأشهر من التدريب ستتعلم عملية تطوير البرمجيات في ظل نماذج البرمجة المختلفة ونموذج البرمجة الشيئية ستكتسب المعرفة الأساسية المتعلقة بالمسؤولية المهنية المستمدة من إدارة المشروع وستتعلم استخدام واجهة برمجة DOM لمستندات HTML و XML من أجل تعديل هيكلها وأسلوبها ومحتواها من بين العديد من المشكلات الأخرى التي ستعالجها أثناء هذا التدريب.

التدريب الكامل الذي سيسمح لك بالتميز والتخصص في قطاع متنامٍ يتمتع بمهارات وظيفية عالية.



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



تُخصّص شهادة الخبرة الجامعية هذه للطلاب في تطوير البرمجيات لتطبيقات الويب من أجل توفير المعرفة والأدوات اللازمة لتصميم وتطوير الأنظمة المعقدة التي تستجيب للمشاكل المطروحة.

الهدف الرئيسي من هذا التدريب هو أن يحقق الطالب القدرة على دمج التحسينات النوعية الجوهرية وتقديم حلول جديدة لمشاكل محددة تنشأ في تطوير البرمجيات. مع هذا البرنامج الكامل سيتعلم الطالب الإجراءات والتقنيات لتحسين مظهر المستند المكتوب بلغة HTML؛ وسوف تتقن عملية التعامل مع العميل من خلال استخدام النماذج وملفات تعريف الارتباط وإدارة الجلسات بالإضافة إلى اكتساب المعرفة اللازمة للتطبيق الصحيح للمنهجيات المرنة في تطوير البرمجيات بما في ذلك Scrum.

من خلال هذا التدريب 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 نظرًا لأن شهادة الخبرة الجامعية تُدرّس عبر الإنترنت بنسبة 100% فإن الطالب غير مشروط بجدول 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.

إذا كنت تريد التميز والقدرة على تصميم وتطوير مشاريع هندسة النظم المعقدة فهذا هو برنامجك.

تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في تطوير البرمجيات لتطبيقات الويب على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالاً وحداثة في السوق. ومن أبرز الميزات:

- ♦ تطوير حالات عملية مقدمة من قبل خبراء في تطوير البرمجيات لتطبيقات الويب
- ♦ 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 تطوير البرمجيات لتطبيقات الويب
- ♦ 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



سيؤدي تنفيذ شهادة الخبرة الجامعية هذه إلى وضع محترفي هندسة البرمجيات ونظم المعلومات في طليعة أحدث التطورات في هذا القطاع

يحتوي هذا التدريب على أفضل المواد التعليمية المتاحة عبر الإنترنت أو القابلة للتنزيل لتسهيل إدارة الدراسة والجهد.

ستسمح لك شهادة الخبرة الجامعية هذه بنسبة 100% أونلاين بدمج دراستك مع عملك المهني. أختَر بنفسك أين ومتى تتدرب.

شهادة الخبرة الجامعية هذه هي أفضل استثمار يمكنك القيام به في اختيار برنامج التحديث في مجال تطوير البرامج لتطبيقات الويب. نقدم لك الجودة والوصول المجاني إلى المحتوى”

وهي تضم في هيئة التدريس متخصصين ينتمون إلى مجال تطوير البرمجيات لتطبيقات الويب 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. لهذا سيحصل الطالب المختص على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر تم إنشاؤه بواسطة خبراء معترف بهم في تطوير البرمجيات لتطبيقات الويب والذين يتمتعون بخبرة كبيرة.

02 الأهداف

تهدف شهادة الخبرة الجامعية في تطوير البرمجيات لتطبيقات الويب إلى تسهيل أداء المهنيين 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 المنهجية والمحتوى



```
self).  
catch balls. ""  
self.overlapping_s  
re.value += 10  
re.right = games.s  
dle_caught○  
ge game level.  
score.value == 200  
.level.value += 1  
.level.left = game  
Next level game.  
games.
```

الأهداف العامة



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



الوحدة 1. المنهجيات والتطوير والجودة في هندسة البرمجيات

- ◆ معرفة أسس هندسة البرمجيات وكذلك مجموعة القواعد أو المبادئ الأخلاقية والمسؤولية المهنية أثناء التطوير وبعده
- ◆ فهم عملية تطوير البرمجيات تحت 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 التطوير Lean للتمييز بين الأنشطة التي لا تضيف قيمة إلى العملية من أجل الحصول على برمجيات عالية الجودة

الوحدة 2. إدارة مشروع البرمجيات

- ◆ 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

الوحدة 3. حوسبة عميل الويب

- ◆ فهم عملية إنشاء محتوى الويب من خلال لغة ترميز HTML
- ◆ فهم الإجراءات والتقنيات لتحسين مظهر المستند المكتوب بلغة HTML
- ◆ التعرف على تطور لغة JavaScript
- ◆ اكتساب المعرفة اللازمة لتطوير التطبيقات على جانب عميل الويب
- ◆ تطوير التطبيقات ذات الهياكل المعقدة من خلال استخدام الإجراءات والوظائف والكائنات المختلفة التي تشكل JavaScript
- ◆ تعلم كيفية استخدام واجهة برمجة DOM لوثائق HTML و XML من أجل تعديل كل من هيكلها ومظهرها ومحتواها
- ◆ فهم استخدام البث المستند إلى الأحداث والمستعيبات بالإضافة إلى استخدام مجموعات الأدوات الحديثة وأنظمة المحاكاة Toolkit
- ◆ معرفة مفهوم قابلية استخدام الويب ومزاياها ومبادئها وأساليبها وتقنياتها لجعل موقع الويب قابلاً للاستخدام من قبل المستخدم
- ◆ إنشاء معرفة بإمكانية الوصول إلى الويب وأهميتها في المنصات الرقمية الحالية والمنهجيات والقواعد والمعايير وتحديد مقاييس الامتثال

الوحدة 4. حوسبة خادم الويب

- ◆ فهم المفاهيم الأساسية والمتوسطة والمتقدمة للغة PHP لتنفيذ التطبيقات على جانب الخادم
- ◆ اكتساب المعرفة اللازمة لنمذجة البيانات وعلاقاتها ومفاتيحها وتسوياتها
- ◆ فهم بناء نموذج البيانات المنطقية ومواصفات الجداول والأعمدة والمفاتيح والتبعيات بالإضافة إلى المعرفة اللازمة للمعالجة المادية للبيانات وأنواع الملفات وأنماط الوصول وتنظيمها
- ◆ تعلم كيفية دمج التطبيقات المطورة في PHP مع قواعد بيانات MariaDB و MySQL
- ◆ إتقان عملية التعامل مع العميل من خلال استخدام: النماذج، وملفات تعريف الارتباط وإدارة الجلسة
- ◆ تغطية المنهج القضايا الرئيسية الحالية في هندسة البرمجيات وأنظمة الكمبيوتر (MVC) بطريقة تجعل من يتقنها مستعداً للعمل في هذا الموضوع
- ◆ اكتساب المهارات اللازمة لاستخدام خدمات الويب من خلال استخدام XML و SOA و REST



سيسمح لك تحسين مهاراتك في مجال التطور البرمجيات لتطبيقات الويب بأن تكون أكثر قدرة على المنافسة. واصل تدريبك وامنح مسيرتك المهنية الدفعة اللازمة "

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 وحدانية في السوق. نسعى للتميز وأن تحققه
أنت أيضاً”



الوحدة 1. المنهجيات والتطوير والجودة في هندسة البرمجيات

1.1	مقدمة في هندسة البرمجيات	6.1	الهندسة النموذجية
1.1.1	مقدمة	1.6.1	مقدمة
2.1.1	أزمة البرمجيات	2.6.1	نظم Metamodeling
3.1.1	الاختلافات بين هندسة البرمجيات وعلوم الحاسوب	3.6.1	MDA
4.1.1	الأخلاق والمسؤولية المهنية في هندسة البرمجيات	4.6.1	DSL
5.1.1	مصانع البرمجيات	5.6.1	تحسينات النموذج باستخدام OCL
6.1.1	عملية تطوير البرمجيات	6.6.1	نموذج التحولات
7.1.1	تعريف	7.1	علم الوجود في هندسة البرمجيات
8.1.1	نموذج عملية البرمجيات	1.7.1	مقدمة
9.1.1	عملية تطوير موحدة للبرمجيات	2.7.1	هندسة الوجود
10.1.1	تطوير البرمجيات كالتنبيه التوجه	3.7.1	تطبيق علم الوجود في هندسة البرمجيات
11.1.1	مقدمة	8.1	المنهجيات المرنة لتطوير البرمجيات، Scrum
12.1.1	مبادئ توجيه العناصر	1.8.1	ما هي مرونة البرمجيات؟
13.1.1	تعريف العناصر	2.8.1	البيان المرن
14.1.1	تعريف الفئة	3.8.1	خارطة الطريق للمشروع المرن
15.1.1	التحليل الموجه للكائنات مقابل التصميم الموجه للكائنات	4.8.1	مالك المنتج
16.1.1	تطوير البرمجيات القائمة على النموذج	5.8.1	تواريخ المستخدمين
17.1.1	الحاجة إلى النمذجة	6.8.1	التخطيط والتقدير المرن
18.1.1	نمذجة أنظمة البرمجيات	7.8.1	القياسات في التطورات المرنة
19.1.1	نمذجة الكائن	8.8.1	مقدمة في Scrum
20.1.1	UML	9.8.1	الأدوار
21.1.1	أدوات CASE	10.8.1	المنتج Backlog
22.1.1	نمذجة التطبيق وأتمتة التصميم مع UML	11.8.1	السرعة Sprint
23.1.1	نمذجة المتطلبات المتقدمة	12.8.1	الاجتماعات
24.1.1	النمذجة الثابتة المتقدمة	9.1	منهجية تطوير البرمجيات Lean
25.1.1	النمذجة الديناميكية المتقدمة	1.9.1	مقدمة
26.1.1	نمذجة المكونات	2.9.1	Kanban
27.1.1	مقدمة في أتمتة التصميم مع UML	10.1	جودة وتحسين عملية البرمجيات
28.1.1	التكيف	1.10.1	مقدمة
29.1.1	المصنع	2.10.1	قياس البرمجيات
30.1.1	Singleton	3.10.1	اختبار البرمجيات
31.1.1	الإستراتيجية	4.10.1	نموذج جودة عملية البرنامج: CMMI
32.1.1	التركيبات		
33.1.1	مظهر زائف		
34.1.1	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

- 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

- 7.3. نموذج العنصر المستند (DOM)
 - 1.7.3. ما هو التصميم الشامل للتعلم؟
 - 2.7.3. قليلا من التاريخ
 - 3.7.3. التصفح والحصول على العناصر
 - 4.7.3. DOM الظاهري مع JSDOM
 - 5.7.3. محددات طلب البحث أو محددات الاستعلام
 - 6.7.3. التنقل من خلال الخصائص
 - 7.7.3. تعيين سمات للعناصر
 - 8.7.3. إنشاء وتعديل العقد
 - 9.7.3. تحديث نمط عنصر DOM
- 8.3. تطوير الويب الحديث
 - 1.8.3. البث القائم على الحدث والمستمعين
 - 2.8.3. مجموعات أدوات الويب الحديثة وأنظمة المحادثة
 - 3.8.3. الوضع المقيد في JavaScript
 - 4.8.3. شيء أكثر عن الوظائف
 - 5.8.3. الوعود والوظائف غير المتزامنة
 - 6.8.3. الإغلاق
 - 7.8.3. البرمجة الوظيفية
 - 8.8.3. OOP في JavaScript
- 9.3. سهولة استخدام الموقع
 - 1.9.3. مقدمة في سهولة الاستخدام
 - 2.9.3. تعريف سهولة الاستخدام
 - 3.9.3. أهمية تصميم الويب المرتكز على المستخدم
 - 4.9.3. الاختلافات بين إمكانية الوصول وسهولة الاستخدام
 - 5.9.3. المزايا والمشاكل في الجمع بين إمكانية الوصول وسهولة الاستخدام
 - 6.9.3. مزايا وصعوبات تنفيذ المواقع الإلكترونية الصالحة للاستخدام
 - 7.9.3. طرق الاستخدام
 - 8.9.3. تحليل متطلبات المستخدم
 - 9.9.3. مبادئ التصميم المفاهيمي. النماذج الأولية الموجهة للمستخدم
 - 10.9.3. إرشادات إنشاء مواقع إلكترونية قابلة للاستخدام
 - 1.10.9.3. إرشادات الاستخدام Jakob Nielsen
 - 2.10.9.3. إرشادات الاستخدام Jakob Nielsen
 - 11.9.3. تقييم قابلية الاستخدام
- 10.3. الوصول إلى موقع الويب
 - 1.10.3. مقدمة
 - 2.10.3. تعريف الوصول إلى الويب
 - 3.10.3. أنواع الإعاقات
 - 1.3.10.3. الإعاقات المؤقتة أو الدائمة
 - 2.3.10.3. إعاقات بصرية
 - 3.3.10.3. إعاقات سمعية
 - 4.3.10.3. الإعاقات الحركية
 - 5.3.10.3. الإعاقات العصبية أو الإدراكية
 - 6.3.10.3. الصعوبات الناتجة عن الشيخوخة
 - 7.3.10.3. القيود المستمدة من البيئة
 - 8.3.10.3. الحواجز التي تمنع الوصول إلى الويب
 - 4.10.3. المساعدات الفنية ومنتجات الدعم للتغلب على الحواجز
 - 1.4.10.3. مساعدة المكفوفين
 - 2.4.10.3. يساعد الأشخاص الذين يعانون من ضعف البصر
 - 3.4.10.3. مساعدة المصابين بعمى الألوان
 - 4.4.10.3. مساعدة لذوي الإعاقة السمعية
 - 5.4.10.3. مساعدة الأشخاص ذوي الإعاقة الحركية
 - 6.4.10.3. مساعدة الأشخاص ذوي الإعاقات الإدراكية والعصبية
 - 5.10.3. مزايا وصعوبات تنفيذ الوصول إلى الويب
 - 6.10.3. اللوائح والمعايير الخاصة بإمكانية الوصول إلى الويب
 - 7.10.3. الهيئات التنظيمية الوصول إلى الويب
 - 8.10.3. مقارنة القواعد والمعايير
 - 9.10.3. إرشادات للالتزام باللوائح والمعايير
 - 1.9.10.3. وصف الإرشادات الرئيسية (الصور، روابط الفيديو، إلخ.)
 - 2.9.10.3. إرشادات للملاحة التي يمكن الوصول إليها
 - 1.2.9.10.3. الإدراك
 - 2.2.9.10.3. قابلية التشغيل
 - 3.2.9.10.3. القابلية للفهم
 - 4.2.9.10.3. متانة

- 10.10.3. وصف عملية الامتثال لإمكانية الوصول إلى الويب
- 11.10.3. مستويات الامتثال
- 12.10.3. معايير النجاح
- 13.10.3. متطلبات التوافق
- 14.10.3. منهجية تقييم الوصول إلى الموقع

الوحدة 4، حوسبة خادم الويب

- 1.4. مقدمة في البرمجة على السيرفر: PHP
 - 1.1.4. أساسيات البرمجة على السيرفر
 - 2.1.4. قواعد PHP الأساسية
 - 3.1.4. إنشاء محتوى HTML باستخدام PHP
 - 4.1.4. بيئات التطوير والاختبار: XAMPP
 - 2.4. php المتقدم
 - 1.2.4. هياكل التحكم مع PHP
 - 2.2.4. الوظائف في PHP
 - 3.2.4. إدارة Arrays في PHP
 - 4.2.4. التعامل مع السلسلة مع PHP
 - 5.2.4. توجيه الكائن في PHP
 - 3.4. نماذج البيانات
 - 1.3.4. مفهوم البيانات. دورة حياة البيانات
 - 2.3.4. نوع البيانات
 - 1.2.3.4. أساسي
 - 2.2.3.4. السجلات
 - 3.2.3.4. ديناميكي
 - 4.4. النموذج العلائقي
 - 1.4.4. الوصف
 - 2.4.4. الكيانات وأنواع الكيانات
 - 3.4.4. عناصر البيانات. صفات
 - 4.4.4. العلاقات: الأنواع والأنواع الفرعية والعلاقة الأساسية
 - 5.4.4. مفاتيح. أنواع المفاتيح
 - 6.4.4. التوحيد. أشكال عادية

- 5.4. بناء نموذج البيانات المنطقية
 - 1.5.4. مواصفات الجدول
 - 2.5.4. تعريف الأعمدة
 - 3.5.4. المواصفات الرئيسية
 - 4.5.4. التحويل إلى الأشكال العادية. التبعية
- 6.4. نموذج البيانات المادية. ملفات البيانات
 - 1.6.4. وصف ملفات البيانات
 - 2.6.4. أنواع الملفات
 - 3.6.4. أوضاع الوصول
 - 4.6.4. تنظيم الملفات
- 7.4. الوصول إلى قواعد البيانات من PHP
 - 1.3.4. مقدمة إلى MariaDB
 - 2.3.4. العمل مع قاعدة بيانات MariaDB: لغة SQL
 - 3.3.4. الوصول إلى قاعدة بيانات MariaDB من PHP
 - 4.3.4. مقدمة إلى MySQL
 - 5.3.4. العمل مع قاعدة بيانات MySQL: لغة SQL
 - 6.3.4. الوصول إلى قاعدة بيانات MySQL من PHP
- 8.4. التفاعل مع العميل من PHP
 - 1.8.4. نماذج PHP
 - 2.8.4. cookies
 - 3.8.4. إدارة الجلسة
- 9.4. هندسة تطبيقات الويب
 - 1.9.4. نموذج التحكم في العرض
 - 2.9.4. مراقب
 - 3.9.4. نموذج
 - 4.9.4. منظر
- 10.4. مقدمة في خدمات الويب
 - 1.10.4. مقدمة في XML
 - 2.10.4. البنى الموجهة للخدمة (SOA): خدمات الويب
 - 3.10.4. إنشاء خدمات الويب SOAP و REST
 - 4.10.4. بروتوكول SOAP
 - 5.10.4. بروتوكول REST



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 سنواجهك 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 المصريح 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 بالمخ، 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

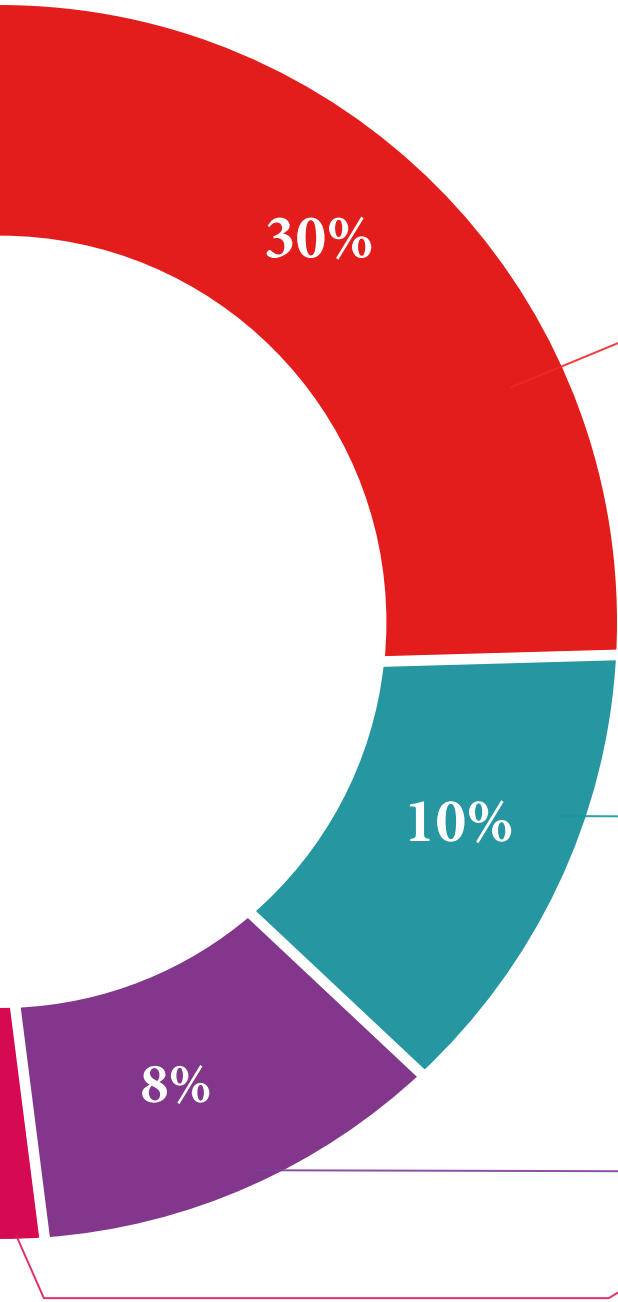


سيقومون بتنفيذ أنشطة لتطوير مهارات وقدرات محددة في كل مجال مواضيعي. التدريب العملي والديناميكيات لاكتساب وتطوير المهارات والقدرات التي يحتاجها المتخصص لنموه في إطار العولمة التي نعيشها.

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 تدريبه.





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.



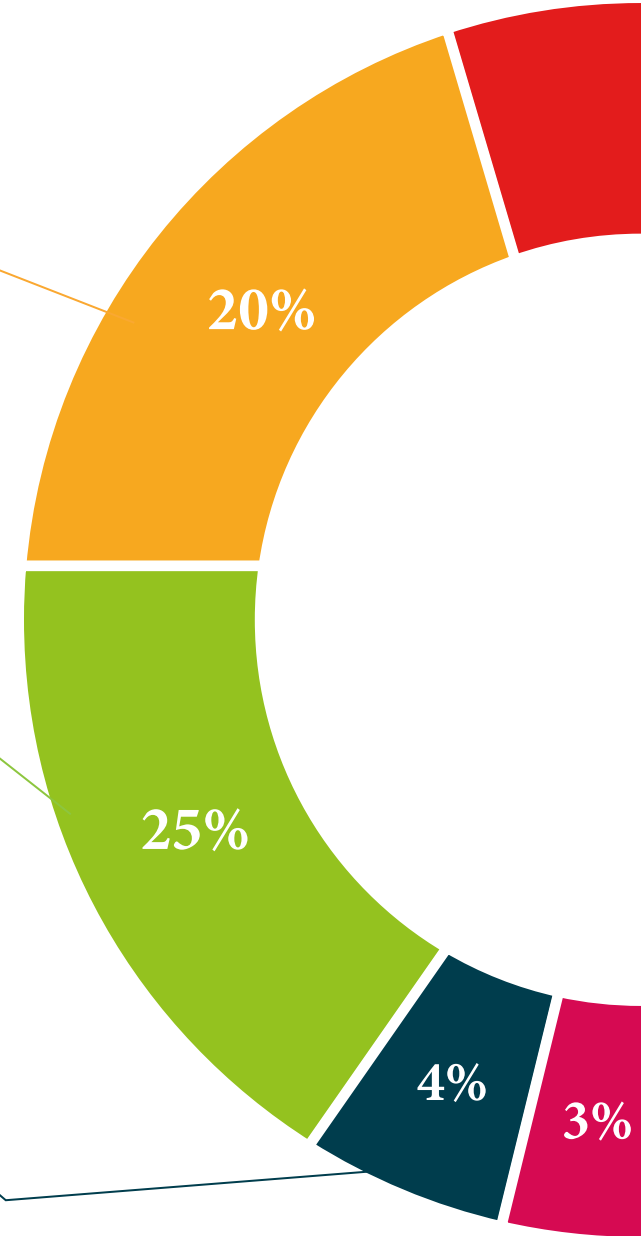
ملخصات تفاعلية

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 شهادة الخبرة الجامعية في تطوير البرمجيات لتطبيقات الويب، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحدائق، الحصول على شهادة الخبرة الجامعية الصادرة عن TECH الجامعة التكنولوجية





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



تحتوي شهادة الخبرة الجامعية في تطوير البرمجيات لتطبيقات الويب على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالاً وحدائثاً في السوق.

بعد اجتياز الطالب للتقييمات، سوف يتلقى عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل شهادة الخبرة الجامعية إذا الصلة الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

إن المؤهل الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في شهادة الخبرة الجامعية وسوف يفي بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي والمهني.

المؤهل العلمي: شهادة الخبرة الجامعية في تطوير البرمجيات لتطبيقات الويب

عدد الساعات الدراسية المعتمدة: 600 ساعة



المستقبل

الصحة

الثقة

الأشخاص

التعليم

المعلومات

الأوصياء الأكاديميون

الضمان

الاعتماد الأكاديمي

التدريس

المؤسسات

المجتمع

التقنية

الالتزام

التعلم

tech الجامعة
التكنولوجية

الرعاية

الحاضر

الجودة

الابتكار

شهادة الخبرة الجامعية

تطوير البرمجيات لتطبيقات الويب

« طريقة التدريس: أونلاين

« مدة الدراسة: 6 أشهر

« المؤهل الجامعي من: TECH الجامعة التكنولوجية

« عدد الساعات المخصصة للدراسة: 16 ساعات أسبوعيًا

« مواعيد الدراسة: وفقًا لوتيرك الخاصة

« الامتحانات: أونلاين

المعرفة

التدريب الافتراضي

المؤسسات

الفصول الافتراضية

اللغات

شهادة الخبرة الجامعية
تطوير البرمجيات لتطبيقات الويب