

إنشاء مؤسسة تعليمية وإدارتها

إشراف :

د. نورس وطفه

أ. صابر بن ونوس



كلية الهندسة المعلوماتية
السنة الخامسة

قسم هندسة البرمجيات ونظم المعلومات

تقدمة الطلاب :

رغد خالد خليفة

حكم محمد واجد جبين

محمود رسول مشلح

عبد الله محمد المقداد

مجد مروان الخضر

أعضاء الفريق :

رغد خالد خليفة

حكم محمد واجد جبين

محمود رسول مَشَلَح

مجد مروان الخضر

عبد الله محمد المقداد

فهرس المحتويات :

- لمحة عن المشروع (مقدمة) 4.....
- تصنيف المشروع 6.....
- نطاق المشروع 7.....
- متطلبات المشروع 9.....
- التغيرات Scope changes 10....
- التفاوت بالمخرجات Tolerance 12..
- مراحل المشروع (التسليمات) 14.....
- الموارد اللازمة للمشروع 15.....
- مدى تدخل الزبون بالتفاصيل 16.....
- الموارد البشرية 17.....
- Stakeholder 18.....
- إدارة المشروع 19.....
- زمن إنشاء المشروع المتوقع 20.....
- الكلفة المتوقعة 21.....
- مستوى الجودة 22.....
- الاتصالات ضمن المشروع 23.....
- المخاطر المتوقعة 24.....
- طرق التعاقد بالمشروع 25.....

لمحة عن المشروع (مقدمة)



يهدف المشروع إلى إنشاء تطبيق لإدارة مؤسسة تعليمية خاصة تقدم مواد أكاديمية من الصف السابع إلى الصف الثاني عشر، بالفروع العلمية والأدبية. كما ستقدم الدورات المساعدة مثل اللغة الإنجليزية واللغة العربية، بالإضافة إلى مجموعة متنوعة من الدورات والأنشطة الأخرى. يشمل المشروع إدارة الكادر الإداري والتعليمي.

لمحة عن المشروع (مقدمة)

يتم التركيز في بناء المشروع على المراحل
الآتية :

التخطيط والتصميم , التنفيذ , التشغيل ,
المراقبة والتقييم بهدف التحسين



تصنيف المشروع

يندرج المشروع ضمن فئة المشاريع المتوسطة

الحجم، وتحديدا في القطاع التعليمي (*B2C*)

“

نطاق المشروع



مشروع إدارة مدرسة القصاب الشرعية من المشاريع الهامة التي تعنى بتقديم تجربة تعليمية شاملة ومتكاملة. من أهداف المشروع تحسين الاتصال بين المدرسة وأولياء الأمور وتوفير مكتبة رقمية للكتب والمراجع التعليمية وأيضاً إمكانية تتبع تقدم الطلاب ونتائجهم الدراسية.

”



نطاق المشروع

1. الإدارة الأكاديمية:

تسجيل وإدارة الطلاب

نظام لتسجيل الحضور والغياب.

إدارة نظام الدرجات والتقارير الأكاديمية.

2. التواصل مع الأهالي:

رسائل تواصل وتنبيهات.

نظام متابعة تقدم الطلاب.

جدول أعمال المدرسة والفعاليات.

3. مكتبة الكتب والمراجع:

قاعدة بيانات للكتب والمراجع التعليمية.

إمكانية تحميل ومشاركة الموارد التعليمية.

4. ملفات علامات الطلاب:

تتبع وإدارة علامات وتقييمات الطلاب.

5. دورات تعليمية مجانية:

مكان لاستضافة دورات تعليمية مجانية.

نظام تسجيل للدورات.

متطلبات المشروع



1. المتطلبات الوظيفية:

تسجيل الطلاب:

استخدم نظامًا يسمح بتسجيل وإدارة ملفات الطلاب.

نظام الدرجات والتقارير:

توفير وسيلة لتسجيل وإدارة الدرجات وتوليد تقارير فصلية.

التواصل مع الأهالي:

نظام لإرسال الرسائل والإعلانات.

توفير واجهة للأهالي لمتابعة تقدم أطفالهم.



متطلبات المشروع



مكتبة الكتب والمراجع:

قاعدة بيانات للكتب والمراجع.

واجهة لتحميل وقراءة الموارد التعليمية.

إدارة علامات الطلاب:

نظام لتسجيل وإدارة علامات الطلاب.

دورات تعليمية مجانية:

نظام لتقديم دورات تعليمية مجانية.



متطلبات المشروع



2. المتطلبات التقنية:

قاعدة بيانات:

اختيار نوع قاعدة بيانات يناسب احتياجات التطبيق.

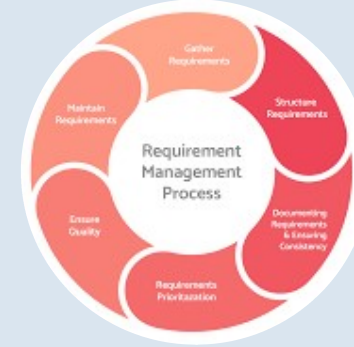
واجهة المستخدم:

تصميم واجهة مستخدم مستجيبة وسهلة الاستخدام.

أمان البيانات:

توفير آليات أمان لحماية بيانات الطلاب والأهالي.

متطلبات المشروع



3. المتطلبات الإدارية:

تدريب المستخدمين:

توفير دورات تدريب للموظفين لضمان استخدام فعال للتطبيق.

الدعم الفني:

إعداد نظام دعم فني لمساعدة المستخدمين في حالة وجود مشاكل.

صيانة دورية:

وضع خطة للصيانة الدورية وتحديث التطبيق.



التغيرات Scope changes

قد تشمل تغييرات النطاق على الأقل أحد الجوانب التالية :

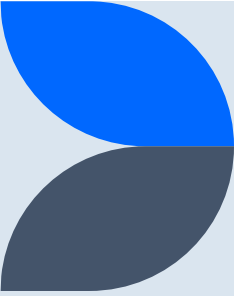
1. **إضافة ميزات إضافية:** تمت إضافة ميزات جديدة لتحسين تجربة المستخدم أو تلبية احتياجات جديدة.
2. **تعديلات في المتطلبات:** تغيير في المتطلبات المبدئية للمشروع بناءً على تغييرات في احتياجات المستخدم أو المؤسسة.
3. **تغييرات التصميم:** قد يتطلب تحسين أو تعديل تصميم النظام لتحقيق أداء أفضل أو تحسينات في الأمان.
4. **تغيير في الجدول الزمني:** قد تؤدي مشكلات أو تحديات غير متوقعة إلى تأخير في المواعيد النهائية.



التغيرات Scope changes

5. **تغييرات في الموارد:** قد يكون هناك حاجة إلى موارد إضافية أو تعديل في توزيع الموارد الحالية.
6. **تغييرات في تكلفة المشروع:** تكلفة إضافية قد تكون مطلوبة بناءً على تغييرات في نطاق المشروع.
7. **تعديلات في أمان المعلومات:** تغييرات في متطلبات الأمان قد تتطلب تحسينات أو تعديلات في النظام.
8. **تغييرات في أهداف المشروع:** تغيير في رؤية أو أهداف المشروع قد يتطلب تعديل في نطاقه.
9. **اكتشاف أخطاء أو تحديات غير متوقعة:** تغييرات غير متوقعة قد تستدعي تعديلات في نطاق المشروع.

Tolerance التفاوت بالمخرجات



يجب أن يتمشى إخراج المشروع مع المتطلبات المحددة ضمن الموارد المخصصة، مع ضمان وجود أدنى قدر من التباين.

أي يجب أن تصل نسبة التفاوت بالمخرجات إلى أقل درجة ممكنة

Tolerance التفاوت بالمخرجات

تقييم التأثير:

نحن ندرك أن التفاوت يمكن أن يؤثر على الجدول الزمني والتكلفة. نقوم بتقدير هذا التأثير من خلال:

تقييم الوقت:

فحص تأثير التأخير على المهام الأخرى وإعادة تحديد الأولويات إذا لزم الأمر.

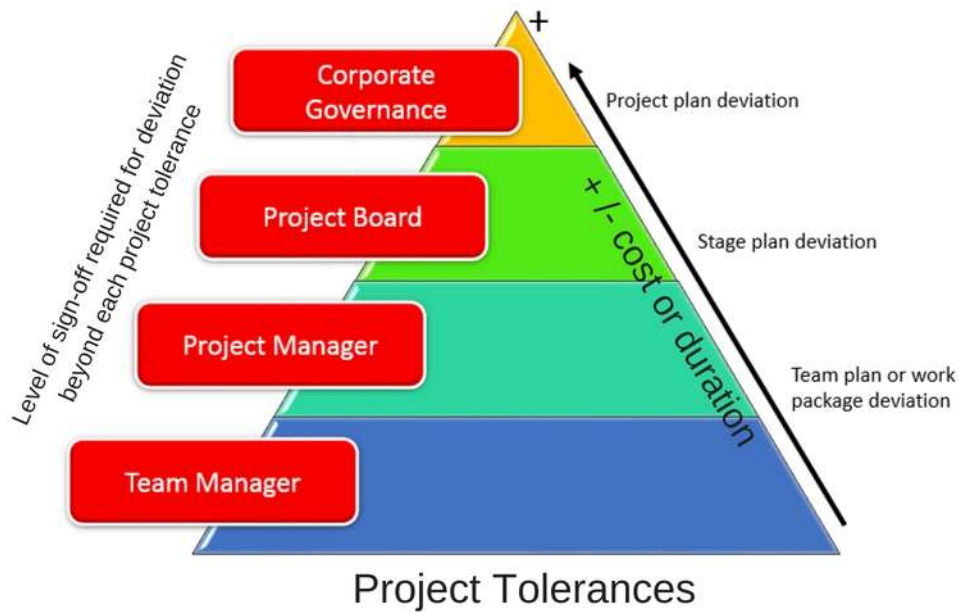
تقييم التكلفة:

حساب التكلفة المالية المحتملة للتأخير ومحاولة البحث عن حلول لتقليل هذا التأثير.

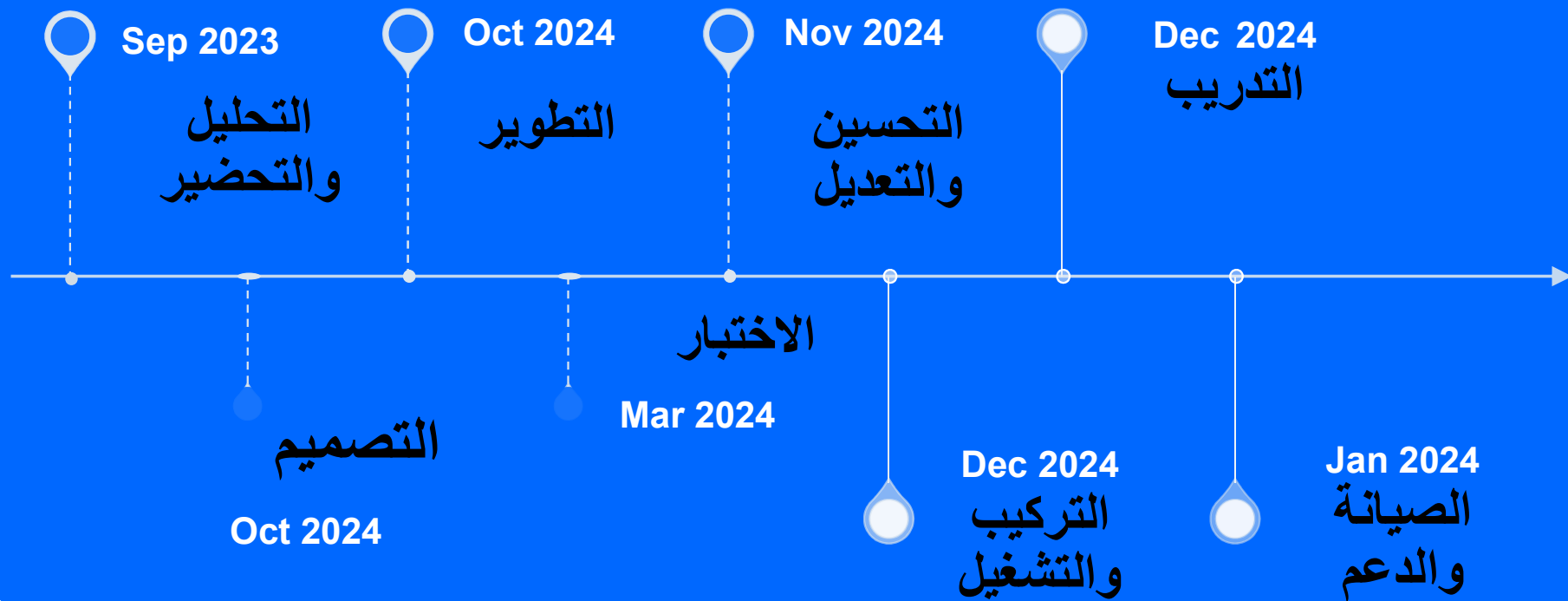
توضيح المخرجات:

يتم توضيح المخرجات المتوقعة وتوقعات التفاوت المحتمل في تقارير أسبوعية واجتماعات مستمرة مع أعضاء الفريق. سيتم تحديث خريطة المشروع بشكل منتظم لتعكس أي تغييرات في حدود التفاوت.

Tolerance التفاوت بالمخرجات



مراحل المشروع (التسليمات)

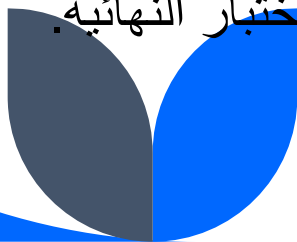


الموارد اللازمة للمشروع

1. مطورو برامج Front-end و Back-end مصمم واجهة المستخدم UI/UX - مختص في قواعد البيانات.
2. أدوات التصميم وتطوير الواجهة.
3. خوادم لاستضافة التطبيق وقاعدة البيانات.
4. تصميم قاعدة بيانات تناسب احتياجات التطبيق.
5. نظام إدارة قاعدة البيانات (DBMS) مثل MySQL .
6. استخدام بروتوكولات آمنة للتواصل بين العميل والخادم.
7. نظام احتياطي للبيانات واسترجاعها.
8. فريق لدعم المستخدمين وحل المشاكل الفنية.
9. استخدام نظام لتتبع وإدارة الأخطاء وتحسينات المستخدمين.

مدى تدخل الزبون بالتفاصيل

- يحدد العميل الميزات والوظائف الرئيسية التي يرغب في تضمينها في التطبيق.
- يمكن للعميل المساهمة في تحديد التصميم النهائي للتأكد من أنه يعكس رؤيتهم و إبداء الملاحظات حول التصميم والألوان والأيقونات.
- إذا كان هناك تغييرات في نطاق المشروع، يمكن للعميل المساهمة في تحديد الأولويات.
- يمكن للعميل المشاركة في المراجعة النهائية للتحقق من أن جميع العناصر تم تنفيذها بشكل صحيح.
- يمكن أن يشمل دور العميل المشاركة في عمليات الاختبار النهائية.



الموارد البشرية



- مديري المشروع
- مصممين جرافيك
- خبراء في قواعد البيانات
- موظفو دعم فني
- فريق تسويق
- مطوري برامج



Stakeholder

- إدارة المدرسة
- المعلمون والموظفون
- الطلاب وأولياء الأمور
- الجهات الرسمية المعنية بالتعليم
- المطورون والمصممون
- المديرين التنفيذيين

إدارة المشروع



تطلب إدارة المشروع تحديد أهداف ومخرجات المشروع بوضوح، تعيين دور ومسؤوليات أعضاء الفريق، تنسيق وتوجيه العمليات والموارد المختلفة، مراقبة وتقييم تقدم المشروع، واتخاذ إجراءات لازمة لمعالجة المشاكل والتحسينات اللازمة

زمن إنشاء المشروع المتوقع

يعتمد زمن إنشاء المشروع على عدة عوامل :



1. تحديد أهداف المشروع: يعتمد تحديد أهداف المشروع على استطلاعات وبحوث على تحديد احتياجات المجتمع وأساليب لتحقيق هذه الاحتياجات.
2. تحديد نطاق المشروع: يعتمد تحديد نطاق المشروع على تحديد أهداف المشروع وتحديد معايير التحقق من إجراء المشروع بناءً على تلبية احتياجات المجتمع.
3. تحديد متطلبات المشروع: يعتمد تحديد متطلبات المشروع على تحديد نطاق المشروع وتحديد متطلبات إدارة المشروع وتحديد متطلبات تشغيل المؤسسة التعليمية.
4. تطوير استراتيجيات المشروع: يعتمد تطوير استراتيجيات المشروع على تحديد موارد المشروع وتحديد متطلبات المشروع وتحديد متطلبات إدارة المشروع وتحديد متطلبات تشغيل المؤسسة التعليمية.

زمن إنشاء المشروع المتوقع هو نصف سنة تقريباً

الكلفة المتوقعة



تعتمد كلفة إنشاء المشروع على عدة عوامل :

1. حجم المشروع: مشاريع كبيرة ومعقدة عادةً ما تتطلب مزيدًا من الوقت والموارد.
2. تحديد المتطلبات بشكل واضح ودقيق يمكن أن يقلل من التكلفة. كلما زادت المتطلبات والميزات، زادت التكلفة.
3. استخدام تكنولوجيا حديثة قد يزيد من التكلفة بسبب تكاليف الترخيص والتدريب على الأدوات والتقنيات الجديدة.
4. تكلفة العمالة تلعب دورًا كبيرًا. الخبرة والمهارات لديها تأثير كبير على الكلفة.
5. تأثير تكاليف البنية التحتية، مثل الاستضافة والأمان.
6. إذا كان هناك تركيز على تصميم الجودة واختبار المنتج، قد يؤدي ذلك إلى زيادة التكلفة.

كلفة إنشاء المشروع المتوقعة
هي ???
\$ تقريباً

مستوى الجودة

يجب التحقق من أن التطبيق يؤدي المهام التي تم تصميمه للقيام بها بشكل

صحيح

مثل جودة التعليم والإدارة الجيدة من خلال توفير واجهة إدارية فعالة
ومستخدمة لإدارة المدرسة والطلاب والأهالي والحفاظ على سلامة البيانات
من خلال اتخاذ تدابير أمان قوية لحماية بيانات الطلاب والمدرسة و تأمين
آليات النسخ الاحتياطي للبيانات.

تحديد معايير لمراقبة الجودة وتقييمها بشكل دوري.

فحص واختبار التطبيق بشكل منتظم لضمان خلوه من الأخطاء.



الاتصالات ضمن المشروع

تعتمد الاتصالات ضمن المشروع على عدة عوامل :

1. التعامل الشخصي: يتعامل الشركة المساهمة مع الزبون من خلال موظفين منسقين يمتلكون خبرات موثوقة و تعاملات شخصية قوية.
2. الاتصالات المستمرة: يمكن للشركة المساهمة أن تساعد الزبون على إدارة تغييرات الطلب و الاستعداد للتغييرات المستقبلية.
3. المساعدة في تحديد الأهداف: يساعد الشركة المساهمة الزبون على تحديد الأهداف المرتبطة بمشروع إنشاء تطبيق مؤسسة تعليمية وإدارتها ويمكنهم تقييم مستوى الإنجاز.
4. التقييم والمراجعة: يمكن للشركة المساهمة أن تقيم تقدم المشروع وتوفر ملاحظات مفيدة للزبون ويمكن أن يعمل على تحسين جودة الخدمات والمنتجات.
5. الدعم في إدارة التكلفة: يساعد الشركة المساهمة الزبون على تنظيم وإدارة تكلفة إنشاء تطبيق مؤسسة تعليمية وإدارتها بشكل متكامل ويمكن أن يعمل على تحسين قدرة المؤسسة على إدارة تكلفة الإنشاء.



المخاطر المتوقعة



❖ تأخر في تسليم المشروع

❖ زيادة في التكاليف

❖ قلة الموارد المادية أو البشرية

❖ مشاكل في التنفيذ

❖ مشاكل قانونية



طرق التعاقد بالمشروع

يوجد عدة طرق للتعاقد بين الزبون و الشركة اذا كان المشروع انشاء مؤسسة تعليمية وإدارتها، بما في ذلك:

- 1.العقد الالكتروني: يمكن للشركات توفير مسارات إلكترونية للعملاء و إرسال مستندات و عقود مع قيد عدم التوقيف.
- 2.التعاقد النقدي: يمكن للزبون دفع مبلغ نقدي للشركة عند الاستلام من العميل.
- 3.التعاقد الحوالي: يمكن للزبون تحويل مبلغ معين إلى حساب الشركة.
- 4.التعاقد الشبكي: يمكن للزبون تحميل ملفاتهم إلى حسابهم في نظام الشركة.
- 5.العقود القصيرة المدة: يمكن للشركات توفير خدمات قصيرة المدة للزبائن و دفعهم مبلغ نقدي عند الاستلام.
- 6.العقود الدورية: يمكن للشركات و الزبائن تحديد مبلغ مالي يتم دفعه من جانب الزبون إلى جانب الشركة في أحد الفترات المحددة بواسطة عقد منتظم.
- 7.التعاقد مع الجهات الحكومية: يمكن للشركات و الزبائن إعادة تدوين مبلغ العقد إلى مراحل الحكومة المختلفة حسب احتياجات المشروع. يجب على الشركات أن تنشئ سياسات و شروط للتعاقد مع الزبائن و يجب أن تكون هذه السياسات و شروط واضحة و قابلة للفهم.

التعاقد النقدي بالأجر الثابت هو ما
اعتمدنا عليه في المشروع

The End ...

Thanks ..

