**الجمهورية اليمنية**

**وزارة التعليم العالي والبحث العلمي**

**جامعة ذمار**

**كلية الحاسبات والمعلومات**

**قسم تكنولوجيا المعلومات**



**تحت إشراف**

* **سلطان محمد صالح عبدالله الخيل**
* **عرفات عارف عبدالله حوشبه**
* **اشرف غانم احمد مثنى**
* **محمد عبد الرحمن حزام العماري**
* **ايمن فؤاد احمد القاسمي**
* **نايف محمد محمد مصلح منيف**
* **عماد الدين رياض صالح مهدي المنصوب**

**الخدمات الجامعية للطلاب عبر الهاتف المحمول**

**فريق البحث :**

د. العباس منذر الألوسي

وثيقة مشروع تخرج مقدمة إلى قسم تكنولوجيا المعلومات استيفاءً جزئيًا لمتطلبات درجة البكالوريوس في تكنولوجيا المعلومات

**2024 / 2025**

**I**

**Table of Contents**

**Summery ................................................................................................. II**

**Authorization ........................................................................................ III**

**Dedication .............................................................................................. IV**

**Acknowledgment .....................................................................................V**

**Supervisor Certification ....................................................................... VI**

**Examiner Committee .......................................................................... VII**

**Table of Contents ................................................................................ VIII**

**List of Figures ......................................................................................... X**

**List of Tables .......................................................................................... XI**

**List of Abbreviation ............................................................................. XII**

**Chapter 1: Introduction .......................................................................... 1**

**1.1 Overview ................................................................................. 2**

**1.2 Problem Statement ................................................................. 4**

**1.3 Project Objectives ................................................................... 6**

**1.4 Project Scope and Limitations .............................................. 7**

**1.5 Project Methodology .............................................................. 8**

**1.6 Report Organization ............................................................ 10**

**Chapter 2: Background and Literature Review .................................. 12**

**2.1 Background ........................................................................... 13**

**2.2 Literature Review ................................................................. 15**

**2.3 Gaps in Literature Review .................................................. 19**

**References .......................................................................................... END**

**VIII**

***الفصل الأول***

**المقدمة**

**1.1 نظرة عامة عن المشروع...………......................... (Overview)**

**1.2 بيان المشكلة …......….………………...(Problem statement)**

**1.3 أهـــــداف المشروع ….......……………...(Project Objectives)**

**1.4 نطاق وحدود المشروع ……...(Project Scope and Limitations)**

**1.5 منهجية المشروع .....….………….…..(Project Methodology)**

**1.6 تنظيم المشروع …………...………….(Report Organization)**

**1.1 نظرة عامة عن المشروع (Overview)**

يلبي مشروع ”الخدمات الجامعية للطلاب عبر تطبيق الهاتف المحمول“ حاجة ماسة في التعليم العالي من خلال معالجة أوجه القصور والتجزئة المتأصلة في أنظمة تقديم الخدمات الجامعية الحالية. حيث يواجه الطلاب اليوم في العديد من الجامعات، بما في ذلك جامعة ذمار، تحديات كبيرة في إدارة مهامهم الأكاديمية والإدارية بسبب غياب منصة موحدة ومتماسكة تدمج الخدمات الأساسية. هذا الافتقار للمركزية يجبر الطلاب على التنقل بين قنوات متعددة ومتباينة للوصول إلى جداولهم الدراسية، وتلقي الإشعارات من الأساتذة، والمشاركة في المناقشات الجماعية، واستخدام موارد المكتبة الرقمية، وتتبع تقدمهم الأكاديمي. ويؤدي الاعتماد الناتج عن ذلك على مجموعة من منصات التواصل الاجتماعي والتطبيقات المستقلة والمواقع الإلكترونية المؤسسية إلى خلق تجربة فوضوية ومربكة في كثير من الأحيان للطلاب، مما يؤثر سلبًا على أدائهم الأكاديمي ومشاركتهم ورضاهم بشكل عام.

يسعى هذا المشروع إلى تطوير تطبيق شامل للهاتف المحمول مصمم خصيصًا لتوحيد وتبسيط جميع الخدمات المتعلقة بالجامعة في منصة واحدة سهلة الاستخدام. يهدف الحل المقترح إلى تزويد الطلاب بإمكانية الوصول السلس إلى جداولهم الأكاديمية، والإشعارات، وتتبع الدرجات، والموارد الرقمية، مع توفير أدوات اتصال قوية تسهل التفاعل مع أعضاء هيئة التدريس والأقران. وعلى عكس الأنظمة المفككة الحالية، سيتم تصميم هذه المنصة المتكاملة لتلبية الاحتياجات الفريدة لطلاب الجامعة، مما يضمن إمكانية الوصول إلى جميع المعلومات والخدمات الهامة من موقع واحد مناسب. بالإضافة إلى ذلك، ستكون المنصة متاحة عبر أجهزة متعددة، بما في ذلك الهواتف الذكية وأجهزة الكمبيوتر ومتصفحات الويب، لاستيعاب تفضيلات المستخدمين المختلفة وضمان إمكانية الوصول إليها في سيناريوهات مختلفة.

ستسترشد عملية التطوير بمنهجية (AGILE) والتي تتناسب تماماً مع الطبيعة الديناميكية لهذا المشروع. يركز التطوير الرشيق على التقدم التكراري والتغذية الراجعة المستمرة والقدرة على التكيف، مما يسمح لفريق المشروع بتحسين التطبيق بناءً على مدخلات المستخدم في الوقت الفعلي والمتطلبات المتطورة. ينقسم المشروع إلى مرحلتين رئيسيتين. تركز المرحلة الأولى على التحليل وجمع المتطلبات، والتي ستشمل إجراء مراجعة شاملة للمنصات والتقنيات الحالية، بالإضافة إلى التواصل مع أصحاب المصلحة الرئيسيين - الطلاب وأعضاء هيئة التدريس والموظفين الإداريين - من خلال المقابلات ومجموعات التركيز. وستتوج هذه المرحلة بتحديد المتطلبات الوظيفية وغير الوظيفية التفصيلية التي ستوجه جهود التصميم والتطوير اللاحقة.

وستشمل المرحلة الثانية تصميم المنصة وتنفيذها واختبارها بدقة. خلال هذه المرحلة، سيقوم فريق المشروع بتطوير بنية التطبيق، وتصميم واجهة مستخدم بديهية وجذابة بصرياً، وتنفيذ مكونات النظام المختلفة، بما في ذلك تطبيق الهاتف المحمول ومنصة الويب ونظام إدارة سطح المكتب. سيتم إجراء اختبارات مكثفة طوال هذه المرحلة، تشمل اختبار الوحدة واختبار التكامل واختبار قبول المستخدم، لضمان تلبية المنتج النهائي لجميع المتطلبات المحددة وأداءه بشكل موثوق في ظل ظروف العالم الحقيقي.

ويعتمد التنفيذ الناجح لهذا المشروع على مزيج من أحدث الأدوات البرمجية والأجهزة عالية الأداء . وتشمل الموارد الرئيسية استوديو Android Studio لتطوير تطبيقات الأجهزة المحمولة، وبرنامج Visual Studio Code لتطوير الويب، وخدمات الاستضافة السحابية لإدارة قواعد البيانات الخلفية.

ومن المتوقع أن يحقق المشروع عند اكتماله فوائد كبيرة لكل من الطلاب وإدارة الجامعة. فبالنسبة للطلاب، ستقلل المنصة بشكل كبير من الوقت والجهد المطلوبين حاليًا لإدارة مسؤولياتهم الأكاديمية، مما يؤدي إلى تجربة أكاديمية أكثر تنظيمًا وأقل إرهاقًا. ستلغي الطبيعة المركزية للمنصة حاجة الطلاب إلى التوفيق بين أنظمة وواجهات متعددة، مما يقلل من مخاطر تفويت المواعيد النهائية والإشعارات التي يتم تجاهلها وغيرها من المشكلات الشائعة التي تنشأ عن تقديم الخدمات المجزأة. بالنسبة لإدارة الجامعة، ستوفر المنصة وسيلة أكثر انسيابية وفعالية للتواصل مع الطلاب وإدارة البيانات الأكاديمية . كما ستوفر البيانات الناتجة عن المنصة رؤى قيّمة حول مشاركة الطلاب وأدائهم، مما يمكّن الجامعة من اتخاذ قرارات قائمة على البيانات التي تعزز المخرجات التعليمية.

علاوة على ذلك، يحمل هذا المشروع إمكانية أن يكون بمثابة نموذج للجامعات الأخرى التي تواجه تحديات مماثلة. من خلال توثيق عملية التطوير والتحديات التي واجهت المشروع والحلول التي تم تنفيذها، سيساهم فريق المشروع بمعرفة قيمة في المجتمعات الأكاديمية ومجتمعات تكنولوجيا التعليم الأوسع نطاقًا. سيتم نشر النتائج من خلال الأوراق الأكاديمية وعروض المؤتمرات والتقارير الداخلية للجامعة. وباعتباره مشروعًا تجريبيًا تم تنفيذه مبدئيًا داخل كلية الحوسبة في جامعة ذمار، سيتم تقييم المنصة أيضًا من حيث قابليتها للتوسع وقابليتها للتكيف مع الأقسام والمؤسسات الأخرى، مما يمهد الطريق للتوسعات والتعاون في المستقبل.

ويمتد الجدول الزمني لهذا المشروع على ستة أشهر، حيث خُصصت الأشهر الثلاثة الأولى للتحليل وجمع المتطلبات، بينما تركز الأشهر الثلاثة المتبقية على التصميم والتطوير والاختبار. ويضمن النهج المرحلي تخطيط كل مرحلة من مراحل المشروع وتنفيذها بدقة، مع تحديد معالم واضحة ومخرجات واضحة لتتبع التقدم المحرز. صُممت ميزانية المشروع لتغطية التكاليف الأساسية، بما في ذلك أجهزة التطوير وأدوات البرمجيات وخدمات الاستضافة السحابية، مع الاستفادة من الموارد الحالية لتقليل النفقات. ينعكس التزام الفريق بتقديم حل عالي الجودة ومؤثر في التخطيط الدقيق وتخصيص الموارد واستراتيجيات إشراك أصحاب المصلحة الموضحة في هذا المقترح.

باختصار، يمثل مشروع ”الخدمات الجامعية للطلاب عبر تطبيق الهاتف المحمول“ خطوة مهمة إلى الأمام في تحسين تجربة الطلاب في جامعة ذمار. فمن خلال إنشاء منصة موحدة وسهلة الوصول وآمنة، يلبي هذا المشروع حاجة ماسة داخل مجتمع الجامعة ويضع معيارًا جديدًا لكيفية تقديم الخدمات الأكاديمية والإدارية. لا يهدف المشروع إلى تعزيز كفاءة الخدمات الطلابية وفعاليتها فحسب، بل يسعى أيضًا إلى المساهمة في الخطاب الأوسع نطاقًا حول تكنولوجيا التعليم من خلال مشاركة الرؤى وأفضل الممارسات مع المجتمع الأكاديمي.

### 1.2 بيان المشكلة (Problem Statement)

في ظل التطور التكنولوجي السريع والاعتماد المتزايد على الأدوات الرقمية في التعليم العالي، ووفقاً لدراسة أجريت في جامعة موني (Muni University)، 57%من الطلاب يستخدمون الهواتف الذكية بشكل منتظم في قاعات الدراسة لدعم عملية التعلم[1] .

Table 1.1, Mobile Device Mostly Frequently Used in Lecture Rooms [1]

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Percent (%) | Frequency | Mobile Device | No |
|  |  |  |  |
| **56.2** | **91** | **Smart Phone** | **1** |
| **40.7** | **66** | **Labtop** | **2** |
| **1.2** | **2** | **Kindle** | **3** |
|  | 159 |  | Total |

Source: International Journal of Research in Engineering and Technology (IJRET), vol. 5, pp. 69-80, 2017

Fig. 1.1, Mobile Device Mostly Frequently Used in Lecture Rooms [1]

Source: International Journal of Research in Engineering and Technology (IJRET), vol. 5, pp. 69-80, 2017

هذا الاستخدام المتزايد للهواتف الذكية يشير إلى الحاجة الملحة لتطوير تطبيقات متكاملة ومخصصة لهذا الغرض، بدلاً من الاعتماد على أدوات غير مهيأة لدعم احتياجات التعليم العالي بشكل فعال. يواجه الطلاب مجموعة متزايدة من التحديات التي تعرقل قدرتهم على الوصول إلى الخدمات الأكاديمية والإدارية بشكل فعال. تتجاوز هذه التحديات مجرد تعقيدات الوصول إلى المعلومات، بل تمتد لتؤثر بشكل جوهري على تجربة الطلاب التعليمية وأدائهم الأكاديمي.

ويمكن تلخيص هذه المشكلات في النقاط التالية:

* **تعدد المنصات والأدوات**: يجد الطلاب أنفسهم مجبرين على استخدام مجموعة متنوعة من التطبيقات والمنصات للوصول إلى معلومات أساسية مثل جداول الحصص، إعلانات الأساتذة، والوصول إلى المصادر الأكاديمية.
* **الاعتماد على وسائل غير مصممة لأغراض التعليم:** يعتمد الكثير من الطلاب على وسائل التواصل الاجتماعي ومنصات غير مخصصة للأغراض التعليمية. ورغم ما توفره من سهولة الوصول إلى المعلومات، إلا أن هذه الوسائل تساهم في إضاعة الوقت وعدم التركيز على المهام الأكاديمية المطلوبة، مما يقلل من فعالية العملية التعليمية.
* **ضعف التواصل مع الهيئة التدريسية والإدارية:** يؤدي غياب منصة موحدة تشمل جميع الخدمات الأكاديمية والإدارية إلى صعوبة في التواصل مع أعضاء هيئة التدريس والإدارة الجامعية. هذا الضعف في التواصل يعوق متابعة الإشعارات والمواعيد الهامة، مما ينعكس سلبًا على الأداء الأكاديمي للطلاب.
* **صعوبة الوصول إلى الموارد التعليمية:** تواجه الطلاب تحديات في الوصول إلى الموارد التعليمية المهمة بشكل مباشر وسريع. في بعض الأحيان، يتطلب الوصول إلى هذه الموارد استخدام منصات متعددة، مما يزيد من تعقيد العملية التعليمية ويؤثر على جودة التعلم.
* **قلة التفاعل الطلابي:** غياب منصة موحدة للتفاعل بين الطلاب وبين أعضاء هيئة التدريس يقلل من فرص النقاش والمشاركة الفعالة في العملية التعليمية. هذا النقص في التفاعل يؤدي إلى تقليل فرص التعلم التعاوني وتعزيز المهارات الجماعية.
* **إدارة الوقت والتنظيم**: استخدام العديد من التطبيقات والمنصات يمكن أن يؤدي إلى صعوبة في إدارة الوقت وتنظيم المهام الأكاديمية، حيث يضيع الطلاب وقتًا كبيرًا في محاولة متابعة جميع المهام والإشعارات عبر منصات مختلفة.

بناءً على هذه التحديات المتعددة، أصبحت الحاجة ملحة إلى تطوير حل رقمي متكامل يجمع كافة الخدمات الأكاديمية والإدارية في منصة واحدة شاملة. يجب أن تكون هذه المنصة قادرة على تقديم تجربة تعليمية متكاملة وسهلة الاستخدام، مما يسهل على الطلاب الوصول إلى المعلومات الضرورية بكفاءة ويعزز من تجربتهم التعليمية بشكل عام.

* 1. **أهـــــداف المشروع (Project Objectives)**

يهدف هذا المشروع إلى تحقيق مجموعة من الأهداف التي تساهم في حل التحديات المرتبطة بالتعليم العالي من خلال التكنولوجيا المحمولة:

* **توحيد الوصول إلى الخدمات الأكاديمية :** تطوير منصة واحدة تجمع بين جميع الخدمات الأكاديمية والإدارية الممكنة التي يحتاجها الطلاب. هذا سيقلل من التشتت الناتج عن تعدد المنصات، مما يتيح تجربة أكثر انسيابية وفعالية للطلاب في إدارة مهامهم الأكاديمية.
* **توفير أدوات تعليمية مصممة خصيصًا للأغراض الأكاديمية:** من خلال توفير الموارد التعليمية الرقمية والوصول إليها بسهولة، يهدف المشروع إلى تقليل الاعتماد على وسائل غير مصممة للتعليم، مما يعزز فعالية التعلم الذاتي.
* **تحسين التواصل الفوري بين الطلاب وأعضاء هيئة التدريس:** سيعمل التطبيق على تعزيز التواصل المباشر والفوري بين الطلاب وأساتذتهم من خلال إشعارات فورية وتحديثات متعلقة بالمحتوى الدراسي. يوضح الموقع أن "التكنولوجيا المحمولة تساعد في تسهيل التواصل الفوري والفعال بين الطلاب والمعلمين"، مما يدعم الهدف من المشروع .
* **تعزيز التعلم الذاتي من خلال الوصول إلى الموارد الرقمية:** سيوفر التطبيق الأدوات الضرورية التي تتيح للطلاب إدارة تعليمهم بشكل مستقل، مع إمكانية الوصول إلى المواد الدراسية والمراجع التعليمية بسهولة. يشير Full Fabric إلى أن "الطلاب أصبحوا قادرين على استخدام أجهزتهم المحمولة للوصول إلى محتوى التعلم بشكل مستمر"، مما يسهم في تحقيق هذا الهدف .
* **تشجيع التعاون والتفاعل الاجتماعي الأكاديمي:** يهدف المشروع إلى دمج منصات التواصل الاجتماعي الأكاديمية داخل التطبيق لتعزيز التعاون بين الطلاب. يعتبر هذا الهدف مهمًا حيث أن "التكنولوجيا المحمولة تتيح للطلاب المشاركة في مجموعات دراسية افتراضية والتفاعل مع زملائهم بشكل أكثر فعالية"، وفقًا للموقع .
* **زيادة فعالية وإدارة الوقت:** سيساهم التطبيق في تحسين إدارة الوقت لدى الطلاب من خلال توفير جداول زمنية محدثة ومعلومات مهمة حول المواعيد النهائية للمهام الأكاديمية. يؤكد Full Fabric على أهمية "إمكانية الوصول إلى المعلومات الأكاديمية في الوقت الحقيقي"، مما يعزز من قدرة الطلاب على التخطيط وتنظيم وقتهم بشكل أفضل. [2]

يسعى هذا المشروع إلى تطوير تطبيق شامل للهاتف المحمول مصمم خصيصًا لتوحيد وتبسيط جميع الخدمات المتعلقة بالجامعة في منصة واحدة سهلة الاستخدام، وتزويد الطلاب بإمكانية الوصول السلس إلى جداولهم الأكاديمية، والإشعارات، وتتبع الدرجات، والموارد الرقمية، مع توفير أدوات اتصال قوية تسهل التفاعل مع أعضاء هيئة التدريس والأقران. وعلى عكس الأنظمة المفككة الحالية، سيتم تصميم هذه المنصة المتكاملة لتلبية الاحتياجات الفريدة لطلاب الجامعة، مما يضمن إمكانية الوصول إلى جميع المعلومات والخدمات الهامة من موقع واحد مناسب.

**1.4 نطاق وحدود المشروع (Project Scope and Limitations)**

**1.4.1نطاق المشروع (Project Scope):**

يتضمن نطاق هذا المشروع تطوير منصة متكاملة للخدمات الجامعية تعتمد على تطبيق للهواتف الذكية موجهة لطلاب جامعة ذمار، وتحديدًا لكلية الحاسبات. سيتم تصميم وتطوير هذه المنصة لتلبية احتياجات الطلاب الأكاديمية والإدارية بشكل شامل، وذلك من خلال توفير مجموعة من الوظائف الأساسية التي تتضمن:

* **إدارة الجداول الدراسية:** توفير واجهة سهلة الاستخدام لعرض الجداول الدراسية المحدثة، مع إمكانية إرسال إشعارات في حالة وجود تغييرات في المواعيد أو القاعات.
* **إشعارات الحضور:** تمكين الأساتذة من إرسال تنبيهات الحضور أو الإلغاء للطلاب، مما يساعد على تحسين التواصل الفوري والفعّال بين الطلاب وأعضاء هيئة التدريس.
* **المكتبة الإلكترونية:** توفير وصول سهل إلى المصادر الأكاديمية والمراجع من خلال مكتبة رقمية مدمجة في التطبيق، مما يتيح للطلاب البحث والاستفادة من المواد الدراسية بشكل مباشر.
* **المحادثات الجماعية والمناقشات:** تقديم خدمات المحادثات والمناقشات الجماعية التي تمكن الطلاب من التعاون ومشاركة الأفكار والنقاش حول المواد الدراسية.
* **إدارة الدرجات والبيانات الأكاديمية:** توفير وسيلة لمراجعة الدرجات والبيانات الأكاديمية بشكل آمن ومنظم، مما يساعد الطلاب على متابعة تقدمهم الأكاديمي باستمرار.

بالإضافة إلى تطبيق الهواتف الذكية، سيتم تطوير موقع ويب يعكس وظائف التطبيق ويعمل كبديل له في الحالات الطارئة أو في حال عدم توافر الهاتف. كما سيتم تطوير نظام مكتبي لإدارة النظام وضمان استقرار وفعالية العمليات.

**1.4.2حدود المشروع (Project Limitations):**

* **الحدود الزمنية:** المشروع محدود بإطار زمني قدره ستة أشهر، يتم تقسيمها إلى مرحلتين: مرحلة التحليل وجمع المتطلبات (3 أشهر)، ومرحلة التصميم والتطوير والاختبار (3 أشهر). هذا الإطار الزمني يتطلب التزامًا صارمًا بالمواعيد النهائية لضمان الانتهاء من المشروع في الوقت المحدد.
* **الميزانية:** المشروع يعمل بميزانية محدودة تشمل شراء جهاز كمبيوتر شخصي لإدارة النظام واستضافة قاعدة البيانات على منصة سحابية. ستُستخدم أجهزة هواتف ذكية موجودة بالفعل لاختبار التطبيق، مما يعني أن الاختبارات ستكون محدودة على الأجهزة المتاحة فقط.
* **النطاق التكنولوجي:** يقتصر نطاق تطوير التطبيق على نظام التشغيل Android، ولن يشمل أنظمة تشغيل أخرى مثل iOS في هذه المرحلة. بالإضافة إلى ذلك، سيتم استخدام أدوات البرمجة المتاحة مثل Android Studio وVisual Studio Code وVisual Studio، مما قد يحد من بعض إمكانيات التطوير أو التوسيع.
* **الحدود الجغرافية:** المشروع مخصص لجامعة ذمار فقط، وتحديدًا لكلية الحاسبات. وبالتالي، فإن تصميم النظام والبيانات التي سيتم جمعها ستكون مخصصة لهذه الجامعة، وقد لا تكون قابلة للتطبيق مباشرة في جامعات أخرى دون تعديلات جوهرية.
* **إدارة البيانات والخصوصيةs:** نظرًا لأن المشروع سيتعامل مع بيانات حساسة، فإن حماية البيانات والخصوصية تعتبر تحديًا رئيسيًا. سيتم تطبيق إجراءات الأمان المناسبة، ولكن المشروع سيظل محدودًا بالتكنولوجيا المتاحة ومعايير الأمان المستخدمة.

هذه الحدود يجب أن تؤخذ في الاعتبار لضمان تنفيذ المشروع بنجاح وضمن النطاق الزمني والمالي المحدد.

**1.5 منهجية المشروع (Project Methodology)**

لضمان نجاح تطوير منصة رقمية شاملة تمثل كيان الطالب الجامعي وتلبي احتياجاته الأكاديمية والإدارية، سيتم اتباع منهجية تطوير (Agile Software Development) لمرونتها وفعاليتها في التعامل مع المشاريع المعقدة والمتغيرة. هذه المنهجية ستسمح لنا بتطوير المنصة بشكل تدريجي وتكراري، مما يتيح إجراء تحسينات مستمرة استنادًا إلى ملاحظات المستخدمين والبيانات المجمعة في كل مرحلة.

Fig. 1-2 Shows the Software Development Method That Used



Fig. 1-2, Agile Software Development Methodology

**مراحل التطوير :**

**1.5.1 تحليل المتطلبات وجمع البيانات (Requirements Analysis and Data Collection)**

* **دراسة الجدوى والأبحاث السابقة:** سيتم إجراء مراجعة شاملة للأدبيات والدراسات الحالية حول الأنظمة المشابهة المستخدمة في مؤسسات التعليم العالي. هذا سيساعد في تحديد الفجوات والمعايير التي يجب أن تتوفر في المنصة الجديدة.
* **المقابلات ومجموعات التركيز:** سيتم تنظيم مقابلات معمقة مع الطلاب وأعضاء هيئة التدريس والإدارة الجامعية لفهم احتياجاتهم، وتحديد المشاكل الرئيسية التي تواجههم مع الأنظمة الحالية، وتكوين تصور واضح للوظائف المطلوبة.
* **تحليل البيانات وتوثيق المتطلبات:** بعد جمع البيانات، سيتم تحليلها لتحديد المتطلبات الوظيفية وغير الوظيفية للمنصة، مع إعداد وثيقة متكاملة تحدد هذه المتطلبات بشكل دقيق.

**1.5.2 تصميم النظام (System Design)**

* **تصميم بنية المنصة:** سيتم تصميم بنية تقنية متكاملة تشمل التطبيق المحمول، منصة الويب، ونظام إدارة سطح المكتب، بحيث تكون جميعها مترابطة وتعمل بتناغم لتحقيق الأهداف المنشودة.
* **تصميم واجهة المستخدم وتجربة المستخدم (UI/UX Design):** سيتم تطوير تصميم واجهة المستخدم وتجربة المستخدم بشكل يضمن سهولة الاستخدام وجاذبية التصميم، مع التركيز على تفاعل سلس وبديهي للمستخدمين.
* **تصميم قاعدة البيانات:** سيتم تصميم قاعدة بيانات مرنة وآمنة تدعم كافة العمليات وتخزن بيانات المستخدمين والمعلومات الأكاديمية بشكل محكم وآمن.

**1.5.3 تطوير النظام (System Development)**

* **تطوير التطبيق المحمول:** سيتم تطوير تطبيق مخصص لنظام Android باستخدام أدوات حديثة مثل Android Studio لضمان استجابة عالية وأداء متميز.
* **تطوير منصة الويب ونظام إدارة سطح المكتب:** سيتم استخدام بيئات تطوير قوية مثل Visual Studio Code وVisual Studio لإنشاء منصة ويب متكاملة ونظام إدارة سطح المكتب، يتيحان الوصول السلس للخدمات من قبل جميع الأطراف المعنية.
* **التكامل والاختبار:** سيتم تنفيذ عمليات التكامل بين مكونات النظام المختلفة بشكل دوري، يليها اختبارات شاملة لضمان تحقيق جميع المتطلبات الوظيفية.

من خلال اتباع هذه المنهجية المبتكرة، سيتم تحقيق نظام رقمي شامل وقوي يُحدث ثورة في تجربة الطلاب الجامعيين ويعزز من كفاءة العمليات الإدارية والتعليمية في الجامعة.

**1.6 تنظيم المشروع (Report Organization)**

يهدف هذا التقرير إلى تقديم وصف شامل ودقيق لمشروع "خدمات الجامعة للطلاب عبر تطبيق الهاتف المحمول". لضمان وضوح العرض وسهولة تتبع المعلومات، تم تنظيم التقرير وفق هيكل متكامل يغطي جميع جوانب المشروع من المفهوم الأولي وحتى التنفيذ والتقييم. يتألف التقرير من الفصول التالية:

* **الفصل الأول: مقدمة (Introduction)**

يقدم هذا الفصل نظرة عامة عن المشروع، يتناول مشكلة البحث، أهداف المشروع، نطاقه وحدوده، منهجية المشروع، وتنظيم التقرير. الهدف من هذا الفصل هو تعريف القارئ بالسياق العام للمشروع وأهميته في حل المشاكل التي يواجهها الطلاب.

* **الفصل الثاني: الدراسات السابقة (Literature Review)**

يركز هذا الفصل على استعراض الدراسات والأبحاث السابقة المتعلقة بالأنظمة التعليمية الرقمية وتطبيقات الهواتف المحمولة المخصصة لخدمات الطلاب. سيوفر هذا الفصل فهمًا أعمق للتقنيات الحالية والفجوات الموجودة التي يسعى المشروع إلى سدها.

* **الفصل الثالث: تحليل المتطلبات (Requirements Analysis)**

يشرح هذا الفصل عملية جمع وتحليل المتطلبات التي تم تنفيذها لتحديد احتياجات المستخدمين النهائيين، سواء كانوا طلابًا، أعضاء هيئة تدريس، أو موظفين إداريين. سيتم توثيق المتطلبات الوظيفية وغير الوظيفية التي سيوفرها النظام.

* **الفصل الرابع: تصميم النظام (System Design)**

يعرض هذا الفصل تفاصيل تصميم النظام، بما في ذلك بنية النظام **(System Architecture)،** تصميم واجهة المستخدم وتجربة المستخدم **(UI/UX Design)**، وتصميم قاعدة البيانات. يوضح هذا الفصل كيف تم تحويل المتطلبات إلى نموذج تقني متكامل.

* **الفصل الخامس: تطوير النظام وتنفيذه (System Development and Implementation)**يتناول هذا الفصل عمليات تطوير النظام وبرمجته. سيتضمن تفاصيل حول الأدوات والتقنيات المستخدمة في بناء التطبيق المحمول ومنصة الويب، وكيفية تنفيذ التكامل بين مكونات النظام المختلفة. كما يغطي هذا الفصل مرحلة الاختبار لضمان تحقيق جميع المتطلبات وتجنب أي أخطاء برمجية.
* **الفصل السادس: النتائج والمناقشات (Results and Discussions)**  
  يركز هذا الفصل على عرض وتحليل النتائج التي تم تحقيقها من خلال المشروع. يتناول كيفية تحقيق الأهداف المحددة، ويستعرض البيانات التي تم جمعها من خلال الاختبارات والتغذية الراجعة من المستخدمين. كما يشتمل على مناقشة حول تأثير المشروع على الطلاب والإدارة، ويحلل الفوائد والقيود المحتملة، بالإضافة إلى تقديم اقتراحات لتحسين المنصة بناءً على النتائج.
* **الفصل السابع: الخاتمة والتوصيات (Conclusion and Recommendations)**

يقدم هذا الفصل ملخصًا لأهم النتائج التي توصل إليها المشروع، مع تقديم توصيات مستقبلية يمكن أن تساهم في تحسين النظام وتوسيع نطاقه ليشمل كليات وجامعات أخرى.

كل فصل من هذه الفصول مصمم ليوفر للقارئ فهمًا واضحًا لكل مرحلة من مراحل المشروع، وكيفية ترابطها مع باقي الأجزاء لتحقيق الهدف النهائي. يهدف هذا التنظيم إلى ضمان تدفق المعلومات بشكل منطقي ومترابط، مما يسهل على القارئ متابعة تطور المشروع من الفكرة إلى التنفيذ.

***الفصل الثاني***

**الخلفية والدراسات السابقة**

**2.1 الخلفية ...……….......................................... (Background)**

**2.2 الدراسات السابقة …......…...…………....( Literature Review)**

**2.3 فجوات الدراسات السابقة...….…....(Gaps in Literature Review)**

**2.1 الخلفية (Background)**

في عصر الرقمنة المتسارعة والتقدم التكنولوجي، أصبحت الأدوات الرقمية جزءًا لا يتجزأ من الحياة اليومية، وخصوصًا في قطاع التعليم العالي. الجامعات اليوم لم تعد مجرد مؤسسات تعليمية تقليدية؛ بل أصبحت مراكز ابتكار تعتمد بشكل متزايد على التكنولوجيا لتحسين عملياتها وتقديم خدمات متقدمة لطلابها وأعضاء هيئة التدريس والإدارة. [3]

ومع تزايد أعداد الطلاب وتنوع احتياجاتهم، أصبحت الحاجة إلى حلول تقنية أكثر فعالية ومرونة ضرورية لضمان تقديم تجربة تعليمية متكاملة تلبي تطلعات العصر.

تاريخيًا، كانت الجامعات تعتمد على أنظمة تقليدية لإدارة شؤون الطلاب، تتألف عادةً من أنظمة منفصلة تعمل بشكل مستقل عن بعضها البعض، مثل نظم إدارة الجداول الدراسية، نظم إدارة المكتبات، ونظم التواصل مع أعضاء هيئة التدريس. ومع تطور الإنترنت والتطبيقات المحمولة، بدأ التحول نحو توفير خدمات رقمية متعددة عبر منصات مختلفة. [4]

إلا أن هذا التحول لم يكن سلسًا بشكل كافٍ في كثير من الحالات، حيث أدت هذه النظم المتعددة إلى خلق بيئة مشتتة للطلاب، تضطرهم للتنقل بين منصات متعددة للوصول إلى المعلومات التي يحتاجونها لإدارة حياتهم الأكاديمية اليومية.

إحدى التحديات الكبرى التي تواجهها الجامعات اليوم هي القدرة على تقديم منصة رقمية موحدة وشاملة تمثل "كيان الطالب" في البيئة الجامعية الرقمية. على الرغم من وجود محاولات عديدة لإنشاء أنظمة متكاملة، إلا أن الكثير من هذه الحلول ظلت محدودة في نطاقها، وتعاني من قيود تتعلق بتعدد المنصات وصعوبة التكامل بينها. تعتمد العديد من الجامعات على منصات اجتماعية غير مخصصة للأغراض التعليمية كوسيلة للتواصل وإدارة الشؤون الأكاديمية، مما يزيد من تعقيد تجربة الطالب ويجعل من الصعب عليه تتبع التزاماته الأكاديمية والإدارية بفعالية.

على الصعيد العالمي، بدأت الجامعات الرائدة في استكشاف تقنيات حديثة مثل الذكاء الاصطناعي، التعلم الآلي، والحوسبة السحابية لتطوير حلول مبتكرة تلبي احتياجات الطلاب وتساعد في تعزيز التفاعل بينهم وبين الجامعة.[5]

ومع ذلك، يبقى التحدي الرئيسي في كيفية تجميع هذه التقنيات في منصة واحدة متكاملة توفر تجربة سلسة ومتصلة للطلاب. بالإضافة إلى ذلك، هناك اهتمام متزايد بتطوير منصات تفاعلية يمكنها التكيف مع احتياجات الطلاب المتغيرة بمرور الوقت، مع الحفاظ على أعلى معايير الأمان وحماية الخصوصية.

في هذا السياق، جاء مشروع "خدمات الجامعة للطلاب عبر تطبيق الهاتف المحمول" كمحاولة لتلبية هذه الاحتياجات من خلال تطوير منصة رقمية شاملة تلبي كافة احتياجات الطلاب الجامعيين. هذا المشروع يسعى إلى تجاوز القيود الحالية من خلال دمج مجموعة واسعة من الخدمات الأكاديمية والإدارية في منصة واحدة متكاملة، يمكن الوصول إليها عبر الأجهزة المحمولة وأجهزة الكمبيوتر المكتبية ومنصات الويب.

الهدف من هذا المشروع هو تقديم حل رقمي متقدم يلبي احتياجات الجيل الحالي من الطلاب الذين يفضلون الوصول السريع والمرن إلى المعلومات والخدمات. يهدف المشروع إلى خلق بيئة رقمية متكاملة تتيح للطلاب إدارة حياتهم الأكاديمية بسهولة وكفاءة، مع توفير أدوات تواصل وتفاعل تعزز من تجربتهم التعليمية.

يتطلب تحقيق هذا الهدف فهمًا عميقًا للتحديات التقنية والتنظيمية التي تواجه الجامعات اليوم، وكذلك استيعابًا دقيقًا لاحتياجات الطلاب وأعضاء هيئة التدريس والإدارة. ولذلك، فإن هذا المشروع يعتمد على منهجية تطوير مرنة تسمح بإجراء تعديلات وتحسينات مستمرة استنادًا إلى ملاحظات المستخدمين والتغيرات التي تطرأ في بيئة التعليم العالي.

في النهاية، يسعى هذا المشروع ليس فقط إلى تحسين تجربة الطالب الجامعي، ولكن أيضًا إلى تقديم نموذج يمكن أن تستفيد منه الجامعات الأخرى، مما يسهم في تطوير التعليم العالي في العصر الرقمي.

**2.2 الدراسات السابقة (Literature Review)**

في ظل التطور الرقمي السريع، أصبحت التكنولوجيا جزءًا أساسيًا في تحسين وإدارة الحياة الجامعية. لم يعد التعليم محصورًا في القاعات الدراسية التقليدية، بل امتد ليشمل منصات رقمية متكاملة تتيح للطلاب وأعضاء هيئة التدريس والإداريين الوصول إلى الخدمات الأكاديمية والإدارية بسهولة. مع تزايد الحاجة إلى حلول برمجية مبتكرة، بادرت الجامعات حول العالم بتطوير أنظمة تقنية تسعى إلى تحسين تجربة المستخدم وزيادة كفاءة إدارة المعلومات.

تهدف هذه الفقرة إلى استعراض بعض الدراسات التي نجحت في تحويل هذه الرؤية إلى واقع عملي. كل دراسة تمثل نموذجًا لكيفية تطبيق التكنولوجيا لتلبية احتياجات الجامعات الحديثة. من خلال هذه الدراسات، سنلقي الضوء على تجارب جامعات عربية وعالمية مشهورة في تطوير أنظمة برمجية متقدمة، وكيف ساهمت هذه الأنظمة في تحسين الكفاءة الإدارية وتوفير تجربة تعليمية متميزة، مما يجعل هذه الجامعات أكثر جاهزية لمواجهة تحديات العصر الرقمي. وسنستخلص الدراسات في الاتي :

**2.2.1 نظام "Moodle"**

**مطور النظام:**

* هو نظام إدارة تعلم مفتوح المصدر تم تطويره من قبل Martin Dougiamas يُستخدم Moodle في العديد من الجامعات حول العالم، بما في ذلك جامعة مانشستر، لتوفير بيئة تعليمية رقمية تتضمن أدوات للتواصل وإدارة المقررات الدراسية. جامعة مانشستر، مثل العديد من المؤسسات الأخرى، قامت بتخصيص وتنفيذ Moodle لتلبية احتياجاتها الأكاديمية الفريدة.

**محتوى الدراسة:**

* قامت جامعة مانشستر بتبني نظام "Moodle" الذي تم تطويره من قبل مارتن دوغلاس في جامعة نيو ساوث ويلز في أستراليا كمنصة تعليمية مفتوحة المصدر لتلبية احتياجات الطلاب وأعضاء هيئة التدريس في الجامعة وهو نظام إدارة تعليم (LMS) يتيح للجامعة توفير بيئة تعليمية تفاعلية تتضمن مجموعة واسعة من الأدوات التعليمية التي يمكن تخصيصها وفقًا لاحتياجات المقررات الدراسية. [6]

**الخدمات التي يقدمها النظام:**

* إدارة المقررات الدراسية والمحتوى التعليمي.
* أدوات تفاعلية مثل المنتديات والدردشات لزيادة التواصل بين الطلاب وأعضاء هيئة التدريس.
* نظام لإدارة الواجبات والاختبارات الإلكترونية.
* تقديم تقارير شاملة حول أداء الطلاب وتقدمهم الأكاديمي.
* التكامل مع أدوات تعليمية أخرى لخلق تجربة تعليمية شاملة.

**النتائج:**

* ساعد النظام في تحسين تجربة التعلم عبر الإنترنت وتوفير بيئة تعليمية مرنة يمكن للطلاب الوصول إليها في أي وقت ومن أي مكان. كما عزز النظام من قدرة الجامعة على تقديم التعليم المدمج، مما يتيح توازنًا بين التعليم التقليدي والتعلم الإلكتروني.

**2.2.2نظام "Blackboard"**

**محتوى الدراسة:**

* تبنت جامعة الملك عبد العزيز (KAU) نظام "Blackboard" كجزء من جهودها لتعزيز التعلم الإلكتروني وتقديم خدمات تعليمية متقدمة لطلابها وأعضاء هيئة التدريس.
* "Blackboard" هو نظام إدارة تعلم (LMS) واسع الانتشار تم تطويره من قبل شركة Blackboard Inc
* يستخدم هذا النظام في العديد من الجامعات حول العالم، ويوفر أدوات متعددة تدعم التعليم الإلكتروني، بما في ذلك إدارة المقررات الدراسية، تقديم الواجبات، وتنظيم المناقشات عبر الإنترنت.

**الخدمات التي يقدمها النظام:**

* إدارة المقررات الدراسية.
* تقديم الواجبات والتقييمات الإلكترونية.
* تنظيم المنتديات والمناقشات الافتراضية.
* متابعة التقدم الأكاديمي للطلاب.
* توفير محتوى تعليمي تفاعلي ومتكامل**.**

**النتائج:**

* ساعد نظام "Blackboard" في تحسين تجربة التعلم الإلكتروني في جامعة الملك عبد العزيز من خلال تقديم منصة متكاملة تدعم التعليم عن بُعد. هذا النظام ساهم بشكل كبير في تيسير التواصل بين الطلاب وأعضاء هيئة التدريس، وأتاح للطلاب الوصول إلى موادهم الدراسية في أي وقت ومن أي مكان.[7]

**2.2.4 نظام "MyAUM Portal"**

**محتوى الدراسة:**

* **MyAUM Portal** هو نظام إلكتروني متكامل تم تطويره خصيصًا لجامعة الشرق الأوسط الأمريكية (AUM) في الكويت، ويهدف إلى توفير بيئة رقمية تدعم الخدمات الأكاديمية والإدارية المقدمة للطلاب وأعضاء هيئة التدريس. تم تصميم هذا النظام لتلبية احتياجات مجتمع الجامعة المتنوع، حيث يوفر للطلاب وأعضاء هيئة التدريس والإداريين منصة موحدة للوصول إلى مجموعة واسعة من الخدمات الأكاديمية والإدارية[8].

**الخدمات التي يقدمها النظام:**

* إدارة الجداول الدراسية: يتيح النظام للطلاب الوصول إلى جداولهم الدراسية بسهولة، مع القدرة على متابعة التغييرات أو التحديثات في الجدول.
* تسجيل المقررات الدراسية: يسمح للطلاب بتسجيل المقررات الدراسية وإدارة عمليات الإضافة والحذف خلال فترات التسجيل.
* الوصول إلى الموارد الأكاديمية: يوفر النظام الوصول إلى الموارد الأكاديمية مثل الدرجات والتقارير الأكاديمية، كما يتيح التفاعل مع أعضاء هيئة التدريس.
* إدارة الحسابات المالية: يمكن للطلاب متابعة رسومهم الدراسية ودفعها إلكترونيًا عبر النظام.
* الاتصال والتواصل: يتيح النظام قنوات اتصال بين الطلاب والإداريين وأعضاء هيئة التدريس لتسهيل التواصل الفعّال.

**النتائج:**

* ساهم نظام "MyAUM Portal" في تحسين الكفاءة التشغيلية داخل الجامعة من خلال توفير منصة رقمية موحدة تسهل على الطلاب وأعضاء هيئة التدريس والإداريين إدارة جميع جوانب الحياة الأكاديمية والإدارية بشكل مريح وفعّال. النظام لعب دورًا رئيسيًا في تحسين تجربة المستخدم وزيادة الرضا العام بين الطلاب وأعضاء هيئة التدريس في جامعة الشرق الأوسط الأمريكية.

**2.2.4 نظام "PeopleSoft Campus Solutions" في مؤسسات التعليم العالي**

**محتوى الدراسة:**

* **PeopleSoft Campus Solutions** هو أحد الحلول الرائدة التي تقدمها شركة Oracle لإدارة الخدمات الأكاديمية والإدارية في مؤسسات التعليم العالي. هذا النظام مصمم لتلبية احتياجات الجامعات والكليات من خلال توفير مجموعة من الأدوات المتكاملة التي تدعم العمليات الأساسية مثل إدارة سجلات الطلاب، التسجيل، الجداول الدراسية، التقييمات، والتخطيط الأكاديمي. PeopleSoft Campus Solutions يُعتبر حلاً شاملاً يعزز من فعالية إدارة الحياة الأكاديمية والطلابية في الجامعات من خلال واجهة استخدام موحدة ومنصة تكنولوجية قوية. [9]

**الخدمات التي يقدمها النظام:**

* إدارة سجلات الطلاب: يتيح النظام للمؤسسات إدارة البيانات الشخصية والأكاديمية للطلاب بطريقة منظمة وآمنة.
* التسجيل الإلكتروني: يسمح للطلاب بتسجيل المقررات الدراسية وإدارة عمليات الإضافة والحذف بسهولة خلال فترات التسجيل.
* إدارة الجداول الدراسية: يوفر النظام أدوات لإنشاء وتعديل الجداول الدراسية بما يتماشى مع تفضيلات الطلاب والموارد المتاحة.
* التقييمات والتقديرات: يدعم النظام عملية التقييم الأكاديمي، حيث يمكن لأعضاء هيئة التدريس تسجيل الدرجات والتعليقات عبر النظام.
* التخطيط الأكاديمي: يساعد النظام الطلاب والمستشارين الأكاديميين في تخطيط المسار الأكاديمي للطلاب، بما في ذلك اختيار التخصصات والمقررات.

**النتائج:**

* يُستخدم نظام PeopleSoft Campus Solutions في العديد من الجامعات حول العالم لتحسين كفاءة العمليات الأكاديمية والإدارية. هذا النظام يساعد المؤسسات التعليمية على إدارة مواردها بشكل أكثر فعالية، ويوفر للطلاب وأعضاء هيئة التدريس أدوات متقدمة لتسهيل العمليات الأكاديمية. من خلال التكامل مع أنظمة أخرى مثل المالية والموارد البشرية، يمكن للمؤسسات تحقيق تجربة تعليمية وإدارية متكاملة.

**2.2.5 بوابة الطالب في جامعة ذمار (Thamar University Student Portal)**

**محتوى الدراسة:**

* **بوابة الطالب في جامعة ذمار** هي منصة رقمية تم تطويرها لتوفير بعض الخدمات الأكاديمية الأساسية للطلاب. تتضمن هذه البوابة حاليًا ثلاث خدمات رئيسية:
  + **نتائج الامتحانات:** تتيح للطلاب الوصول إلى نتائج امتحاناتهم بمجرد توفرها.
  + **البيانات المالية:** توفر معلومات عن الرسوم الدراسية المستحقة والمدفوعة، مما يساعد الطلاب في متابعة حساباتهم المالية.
  + **جداول الامتحانات:** تتيح للطلاب عرض جداول الامتحانات ومعرفة المواعيد والمواقع المخصصة لها.

على الرغم من أهمية هذه الخدمات، تفتقر البوابة إلى العديد من الوظائف الحيوية التي يمكن أن تعزز تجربة الطالب الجامعي بشكل كبير. هذه الفجوات تشمل عدم توفر مكتبة إلكترونية، غياب أدوات للتفاعل الأكاديمي مثل مجموعات النقاش، وعدم وجود نظام لإشعارات الحضور.

**2.3 فجوات الدراسات السابقة (Gaps in Literature Review)**

في سعي الجامعات لتوفير بيئة تعليمية وإدارية متكاملة، تم تطوير مجموعة متنوعة من الأنظمة البرمجية التي تستهدف تحسين تجربة الطالب الجامعي. هذه الأنظمة يمكن تقسيمها بشكل عام إلى فئتين رئيسيتين: أنظمة إدارة التعليم (LMS) وأنظمة بوابة الطالب (Student Portals). كلا النوعين يسعى إلى تحسين جوانب معينة من حياة الطالب الجامعية، لكنهما يواجهان تحديات تتعلق بالتكامل الشامل للوظائف التي يحتاجها الطلاب.

**2.3.1 أنظمة إدارة التعليم (LMS) :**

**مثل** "Moodle" و"Blackboard"

* **ما تقدمه:**

أنظمة إدارة التعليم (LMS) تركز بشكل أساسي على تسهيل العملية التعليمية. توفر هذه الأنظمة أدوات لإدارة المقررات الدراسية، تقديم المحتوى التعليمي، تقييم الطلاب، وتنظيم التفاعل بين الطلاب وأعضاء هيئة التدريس. تعد هذه الأنظمة حيوية لتعزيز التعليم الإلكتروني، خصوصًا في البيئات التعليمية الحديثة التي تعتمد بشكل كبير على التعلم عن بُعد.

* **الفجوات والعيوب:**

رغم أن أنظمة LMS تقدم حلولًا قوية لإدارة التعلم الإلكتروني، إلا أنها غالبًا ما تكون غير كافية لتلبية جميع احتياجات الطلاب الجامعية. تعاني هذه الأنظمة من نقص في تقديم خدمات إدارية أساسية مثل إدارة الشؤون المالية للطلاب، تسجيل المقررات، أو الوصول إلى البيانات الأكاديمية والإدارية بشكل متكامل. بالإضافة إلى ذلك، قد تكون أنظمة LMS معقدة في بعض الأحيان، مما يجعل من الصعب على الطلاب التنقل بينها دون تدريب مكثف.

**2.3.2 أنظمة بوابة الطالب (Student Portals):**

**مثل** "MyAUM Portal" و"PeopleSoft Campus Solutions" و"بوابة الطالب في جامعة ذمار" :

* **ما تقدمه:**

أنظمة بوابة الطالب ، تركز على تقديم خدمات إدارية متكاملة للطلاب. توفر هذه الأنظمة للطلاب وصولًا إلى معلوماتهم الأكاديمية، تسجيل المقررات، إدارة الجداول الدراسية، ومتابعة الشؤون المالية. هذه الأنظمة تهدف إلى تسهيل الحياة الأكاديمية للطلاب من خلال توفير منصة مركزية يمكنهم من خلالها إدارة جميع جوانب حياتهم الجامعية.

* **الفجوات والعيوب:**

على الرغم من أن أنظمة بوابة الطالب تقدم مجموعة شاملة من الخدمات الإدارية، إلا أنها غالبًا ما تفتقر إلى الوظائف التعليمية المتقدمة التي توفرها أنظمة LMS. على سبيل المثال، لا تتضمن معظم هذه الأنظمة أدوات فعالة للتفاعل الأكاديمي مثل مجموعات النقاش أو تقديم الواجبات الإلكترونية. كذلك، قد تكون بعض الأنظمة مثل بوابة الطالب في جامعة ذمار محدودة جدًا في إمكانياتها، حيث تقتصر على تقديم خدمات مثل عرض نتائج الامتحانات، البيانات المالية، وجداول الامتحانات فقط، دون تقديم دعم شامل للتعلم الإلكتروني.

**2.3.3 النقلة النوعية التي سيقدمها المشروع**

مشروع "الخدمات الطلابية الجامعية عبر تطبيقات الجوال" يهدف إلى تجاوز هذه الفجوات من خلال تطوير نظام متكامل يجمع بين أفضل ميزات LMS وأنظمة بوابة الطالب. النظام المقترح سيقدم للطلاب تجربة شاملة، حيث يمكنهم إدارة حياتهم الأكاديمية والإدارية من خلال منصة واحدة. ستشمل هذه المنصة:

* **إدارة التعلم الإلكتروني:** من خلال أدوات مثل مجموعات النقاش، تقديم الواجبات، والتقييمات الإلكترونية.
* **الخدمات الإدارية المتكاملة:** مثل تسجيل المقررات، إدارة الجداول الدراسية، متابعة البيانات المالية، والوصول إلى المكتبة الإلكترونية.
* **سهولة الاستخدام والوصول:** مع واجهة مستخدم متقدمة تدعم الوصول عبر تطبيقات الهاتف المحمول، مما يسهل على الطلاب التفاعل مع جميع خدمات الجامعة من أي مكان وفي أي وقت.

هذا الدمج بين إدارة التعليم والخدمات الإدارية سيجعل النظام المقترح نقلة نوعية في تجربة الطالب الجامعي.

**References**

**[1]** A. Guma, P. Mbabazi, N. Lawrence, G. Andogah, B. Mbabazi, and G. Andogah, "Use of mobile devices by students to support learning in universities: A case of Muni University," International Journal of Research in Engineering and Technology (IJRET), vol. 5, pp. 69-80, 2017

**[2]** Full Fabric,(2024),“Five ways higher education is making use of mobile technology,". [Online]. Available: <https://www.fullfabric.com/articles/five-ways-higher-education-is-making-use-of-mobile-technology>. [Accessed: 20-Aug-2024].

**[3]** J. A. Larson and R. W. Wiseman, "Digital Transformation in Higher Education: A View from the Top," *Journal of Educational Technology*, vol. 45, no. 3, pp. 15-29, 2022.

**[4]** M. L. Lapointe and S. Belkhodja, "The Challenges of Implementing Digital Solutions in Universities: An Analysis of Past Attempts and Future Directions," *International Journal of Higher Education Management*, vol. 40, no. 2, pp. 112-130, 2021.

**[5]** C. M. Christensen, M. B. Horn, and C. W. Johnson, "Disrupting Class: How Disruptive Innovation Will Change the Way the World Learns," McGraw-Hill Education, 2020.

**[6]** A. Alomari, "Perceptions of Faculty Members on Using Moodle as a Learning Management System in Distance Education," International Journal of Technology in Education and Science, vol. 8, pp. 75-110, Feb. 2024, doi: 10.46328/ijtes.507.

**[7]** "Blackboard Information at King Abdulaziz University," King Abdulaziz University, 2024. [Online]. Available: <https://elearning.kau.edu.sa/Pages-blackboard-info-a.aspx>. [Accessed: Aug. 27, 2024].

**[8]** "MyAUM Portal," American University of the Middle East, 2024. [Online]. Available: <https://www.aum.edu/information-technology-services/myaum-portal/>. [Accessed: Aug. 27, 2024].

**[9]** "Unlocking Power of PeopleSoft Campus Solutions in Higher Education," Redress Compliance, 2024. [Online]. Available:<https://redresscompliance.com/unlocking-the-power-of-peoplesoft-campus-solutions-in-higher-education/>. [Accessed: Aug. 27, 2024].

**Republic of Yemen**

**Ministry of Higher Education**

**And Scientific Research**

**University of Thamar**

**Faculty of Computers and Information**

Al-Abbas Munther Al-Alusi

**Supervised by**

* Sultan Mohamed Saleh Abdullah Al Khail
* Arafat Aref Abdullah Hawshbeh
* Ashraf Ghanem Ahmed Muthana
* Mohamed Abd El Rahman Hizam Al Ammari
* Ayman Fouad Ahmed Ali Al Qasimi
* Nayef Mohamed Mohamed Musleh Munif
* Imad Aldin Riyadh Saleh Mahdi Almansoub

**Research Team :**

A graduation project document submitted to the department of information technology in partial fulfilment to the requirements for Bachelor Degree in information technology

**2024 / 2025**



**University Services for Students via Mobile Phone**