



الجمهورية العربية السورية
جامعة دمشق
كلية الهندسة المعلوماتية

السنة الثالثة

مشروع 1

إعداد وإشراف

رئيس قسم هندسة البرمجيات ونظم المعلومات

د. روان قرعوني



إعلان المشروع 1

يُرجى من جميع طلاب السنة الثالثة وحملة مشروع 1 اختيار فكرة المشروع من ضمن الأفكار المرفقة أدناه في الجدول، عن طريق قيام **طالب واحد فقط من كل مجموعة** بتعبئة المعلومات المطلوبة باستخدام رابط التسجيل الخاص بكل المشروع، وذلك في موعد أقصاه نهاية يوم الخميس 2024/03/14.

ملاحظات:

- 1- تتألف كل مجموعة من 4 إلى 6 طلاب.
- 2- تختار كل مجموعة فكرة واحدة فقط من قائمة الأفكار المرفقة حصراً.
- 3- سيتم تخصيص مهندس مشرف على كل مجموعة حسب الفكرة المختارة، وسيتم الإعلان عن المشرفين لكل المجموعات في وقت لاحق بعد انتهاء فترة التسجيل.
- 4- كل مجموعة مسؤولة عن التواصل مع المهندس المشرف والمتابعة معه من أجل الحصول على علامة التقييم الخاصة بالمشرف كما هو موضح في آلية توزيع العلامات المرفقة أدناه.
- 5- غير مطلوب من المهندس المشرف حل المشاكل التقنية، بل المشرف صاحب خبرة هندسية ويجب على الطلاب العمل على حل مشاكلهم التقنية بشكل مستقل عن المشرف.
- 6- أي تأخير عن التسجيل في الموعد المحدد يؤدي إلى حرمان الطالب من تقديم مشروع 1.



قائمة المشاريع المقترحة

فيما يلي قائمة بأفكار عامة للمشاريع المقترحة مع التقنيات الممكن استخدامها لتحقيق المشروع:

آلية التنفيذ		شرح الفكرة بشكل عام	الفكرة العامة للمشروع
التقنية المقترحة	نوع التطبيق		
Java, .Net, Php Laravel,Angular, React,Vue.js,...etc	ويب	نظام إدارة مستودعات ومراكز التوزيع، بحيث ينظم عمليات الاستلام، التخزين، الشحن، التوزيع ... إلخ	Warehouse Management System
Android Java, iOS Swift, Flutter, React Native, Ionic, Xamarin,...etc	موبايل		
Java, .Net, Php Laravel,Angular, React,Vue.js,...etc	ويب	تطبيق لإدارة المناقصات يسمح للمستخدمين بتقديم العروض ومتابعتها ويسمح للمدير بإضافة مناقصات وتنظيمها وإعلان نتائجها	Tendering system
Android Java, iOS Swift, Flutter, React Native, Ionic, Xamarin,...etc	موبايل		
Java, .Net, Php Laravel,Angular, React,Vue.js,...etc	ويب	نظام حوافز يسمح للمدير بتقييم جميع موظفيه وتحديد مكافآت مالية بناء على إنجاز كل موظف والتزامه في الدوام الرسمي وتقييم رئيسه المباشر	Incentive system



Java, .Net, Php Laravel,Angular, React,Vue.js,...etc	ويب	نظام إدارة تجهيزات مؤسسة حيث يتم من خلاله تخزين معلومات كافة أنواع التجهيزات الموجودة وكافة عمليات الصيانة لها مع إمكانية إصدار تقارير وكشوف دورية (مثل تقارير عن الأجهزة التي يجب تنسيقها واستبدالها بأجهزة جديدة).	Equipment Management System
Unreal Engine, Unity, Java, ...etc	حاسب أو موبايل أو كليهما	تطبيق لعبة يختارها الطلاب بشرط أن تحوي واجهات مناسبة وعمليات وقواعد متنوعة	Game application
Java, .Net, Php Laravel,Angular, React,Vue.js,...etc	ويب	نظام إدارة فعاليات (حفلات، أعراس، أعياد ميلاد، ...) بحيث يسهل على المستخدم تأمين كامل مستلزمات فعاليته ضمن حدود إمكانياته.	Events Management System
Android Java, iOS Swift, Flutter, React Native, Ionic, Xamarin,...etc	موبايل		
Java, .Net, Php Laravel,Angular, React,Vue.js,...etc	ويب	تطبيق لتنظيم التمارين الرياضية في المنزل دون الذهاب إلى النادي الرياضي مع متابعة للنتائج وتقييم للإنجاز.	Home Workout Application
Android Java, iOS Swift, Flutter, React Native, Ionic, Xamarin,...etc	موبايل		



Java, .Net, Php Laravel,Angular, React,Vue.js,...etc	ويب	نظام إدارة اشتراكات، دورات دفع، أرصدة، فواتير، باقات... إلخ.	Billing system
Android Java, iOS Swift, Flutter, React Native, Ionic, Xamarin,...etc	موبايل		
Java, .Net, Php Laravel,Angular, React,Vue.js,...etc	ويب	نظام تعليمي يسمح بتنظيم ومتابعة وإدارة محتوى تعليمي بين مقدم المحتوى والطالب أو الطفل في حال كان المحتوى مخصص للأطفال	learning management system
Android Java, iOS Swift, Flutter, React Native, Ionic, Xamarin,...etc	موبايل		
Java, .Net, Php Laravel,Angular, React,Vue.js,...etc	ويب	نظام إدارة نشاطات سياحية بحيث يسهل على المسافرين تنظيم رحلته (تذاكر الطيران، الإقامة، الأماكن السياحية التي سيقوم بزيارتها، ... إلخ)	tourism management system
Android Java, iOS Swift, Flutter, React Native, Ionic, Xamarin,...etc	موبايل		



Java, .Net, Php Laravel,Angular, React,Vue.js,...etc	ويب	نظام يقوم بتنظيم معارض مثل معرض دمشق الدولي، يسمح لأصحاب الشركات والمصانع باختيار المكان وعرض البضائع، ويسمح للزائرين بتصفح جميع أقسام المعرض والمنتجات وعرض خريطة فعلية لأقسام المعرض.	Exhibition Management System (EMS)
Android Java, iOS Swift, Flutter, React Native, Ionic, Xamarin,...etc	موبايل		
Java, .Net, Php Laravel,Angular, React,Vue.js,...etc	ويب	نظام يسمح للشركات بنشر فرص العمل الخاصة بها، ويستطيع المستخدم التقدم لفرصة معينة، مراسلة صاحب العرض، البحث عن عروض حسب التخصصات، تسجيل عرض ضمن قائمة الاهتمام.	Jobs and freelancing portal
Android Java, iOS Swift, Flutter, React Native, Ionic, Xamarin,...etc	موبايل		
Java, .Net, Php Laravel,Angular, React,Vue.js,...etc	ويب	تطبيق مساعد لمطالعة الكتب، يسمح للمدير بجدولة عملية القراءة بين القراء ومتابعتهم، ويسمح للقراء باقتراح الكتب، وطرح الأسئلة	Reading application
Android Java, iOS Swift, Flutter, React Native, Ionic, Xamarin,...etc	موبايل		



روابط المشاريع:

يقوم طالب واحد فقط من كل مجموعة بالدخول إلى رابط التسجيل على المشروع الذي تم اختياره من قبل المجموعة وتعبئة المعلومات المطلوبة.

رابط التسجيل على المشروع	الفكرة العامة للمشروع
Warehouse Management System	Warehouse Management System
Tendering system	Tendering system
Incentive system	Incentive system
Equipment Management System	Equipment Management System
Game Application	Game application
Events Management System	Events Management System
Home Workout Application	Home Workout Application
Billing System	Billing system
Learning management system	Learning management system
Tourism Management System	tourism management system
Exhibition Management System	Exhibition Management System (EMS)
Jobs and freelancing portal	Jobs and freelancing portal
Reading application	Reading application



ملاحظات:

- 1- التسجيل على المشروع مرة واحدة فقط ولا يمكن التعديل لذلك يُرجى التأكد من كامل المعلومات قبل التسجيل.
- 2- الحد الأدنى للنجاح هو تحقيق الهدف الأساسي لكل فكرة من الأفكار السابقة.
- 3- على كل مجموعة البحث والتوسع بالفكرة وطرح الوظائف والعمليات التي تجدها مناسبة من أجل التميز والحصول على درجات أعلى في التقييم.
- 4- يمكن لأي مجموعة اختيار تقنية أخرى غير مذكورة ضمن التقنيات المقترحة ولكن بشرط تحقيق المطلوب بالشكل المناسب.
- 5- يمكن استخدام قواعد معطيات أو مكاتب مفيدة حسب حاجة المشروع.
- 6- يمكن للقسم فرض إعادة اختيار الفكرة لبعض المجموعات إذا احتاج الأمر ذلك.
- 7- يُمنع منعاً باتاً استخدام أكواد أو مشاريع جاهزة تحت طائلة الحرمان، حيث سيتم تشكيل لجان مختصة للمقابلات النهائية، وسيتم مراجعة الكود مع الطلاب بعناية، مع إمكانية طلب تعديلات من الطلاب على الأكواد خلال يوم المقابلة في حالة الشك من قبل اللجنة بمصادقية الطلاب.



طرق التقييم المستخدمة وتوزيعها

الطريقة	شرح مختصر	العلامة
تقييم المهندس المشرف لكل طالب في المجموعة	على كل مجموعة التواصل مع المهندس المشرف بشكل دوري وتوضيح الجهد والعمل خلال الفصل لكي يتمكن المشرف من وضع العلامة <u>لكل طالب على حدة</u> ضمن المجموعة حسب جهده ومشاركته مع زملائه في إنجاز المشروع.	15
تقييم المهندس المشرف للتقرير النهائي	يقوم المهندس المشرف بوضع علامة من 10 للتقرير النهائي المقدم من المجموعة لتقييم جودته ومدى استكمالها لكل العناصر الأساسية الموضحة في نموذج التقرير.	10
مقابلة مرحلية خلال شهر أيار ويُحدد الموعد لاحقاً	يجب أن تكون المرحلة التالية للمقابلة المرحلية هي البدء بالتنفيذ التقني للمشروع، وبالتالي في هذه المقابلة تقوم كل مجموعة بعرض تقديمي يتضمن: ✓ توضيح تقسيم العمل ضمن أفراد المجموعة. ✓ دراسة مرجعية للأعمال السابقة والمثابرة. ✓ تأطير وظائف التطبيق بشكل <u>كامل</u> . ✓ مقارنة العمل مع الأعمال المثابرة وذكر الميزات والسلبيات. ✓ المعوقات المتوقعة إن وُجدت.	25



50	<p>تقوم كل مجموعة بعرض المشروع بشكل حي ومباشر (ليس فيديو مسجل مسبقاً Demo)، مع عرض تقديمي Presentation مختصر عن المشروع.</p> <p>تقوم اللجنة النهائية بوضع علامة المشروع بناء على:</p> <ul style="list-style-type: none">• نوعية الوظائف التي يقدمها.• جودة التنفيذ.• ملائمة الوظائف المطبقة لهدف المشروع.• مدى قابلية تطبيق المشروع في سوق عمل فعلي.• طريقة كتابة وتوثيق الكود.• جودة التقرير النهائي المقدم من المجموعة قبل موعد المقابلات النهائية.	المقابلة النهائية
----	--	-------------------