



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 وكشف 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.• ملاءمة 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 |
|----|--|-------------------|

