

الخطة الدراسية لمرحلة الدرجة الجامعية المتوسطة
في تخصص تطوير ألعاب الموبايل
(رمز التخصص: L60310)

(تم اعتماد هذه الخطة بموجب قرار مجلس عمداء جامعة البلقاء التطبيقية رقم
2026/2025/595 في جلسته العاشرة المنعقدة بتاريخ 2026/1/20، وتطبق اعتباراً من بداية
الفصل الدراسي الأول من العام الجامعي 2026/2025)

تتكون الخطة الدراسية للدرجة الجامعية المتوسطة في تخصص (تطوير ألعاب الموبايل) من
(72) ساعة معتمدة موزعة على النحو الآتي:

الرقم	المتطلبات	عدد الساعات المعتمدة
أولاً	متطلبات الثقافة العامة	6
ثانياً	متطلبات مهارات التشغيل	12-9
ثالثاً	متطلبات العلوم الأساسية للمؤهل	9-6
رابعاً	متطلبات المسار	45-39
خامساً	الممارسة المهنية	6
المجموع		72

بيانات المسار/ التخصص:

1.	اسم التخصص (باللغة العربية)	تطوير ألعاب الموبايل
2.	اسم التخصص (باللغة الإنجليزية)	Mobile Games Development
3.	مستوى البرنامج في الاطار الوطني الاردني للمؤهلات	المستوى 6: الدرجة الجامعية المتوسطة <input type="checkbox"/> المستوى 5: الشهادة الجامعية المتوسطة <input type="checkbox"/> المستوى 4: الدبلوم الفني أو التدريبي <input type="checkbox"/> أخرى (تذكر):
4.	الدرجة العلمية للبرنامج	دبلوم متوسط <input type="checkbox"/> أخرى (تذكر): <input type="checkbox"/>
5.	الكلية او الكليات الموطن بها البرنامج	كليات جامعة البلقاء التطبيقية والكليات الخاصة التابعة لها
6.	القسم الاكاديمي التابع له البرنامج	الحوسبة والتقنيات الرقمية
7.	الأقسام الأخرى المشتركة في تدريس البرنامج	
8.	تاريخ بداية البرنامج (قرار الترخيص)	
9.	مدة الدراسة في التخصص	72 ساعة معتمدة (سنتان دراسيتان)
10.	لغة التدريس	اللغة العربية + اللغة الانجليزية
11.	شروط القبول في البرنامج	تحدد شروط القبول في ضوء لائحة الدراسة للمرحلة الجامعية المتوسطة والتعليمات الخاصة بها في جامعة البلقاء التطبيقية، بالإضافة الى ما يصدر من مجلس التعليم العالي من قرارات بهذا الخصوص .
12.	نوع البرنامج	أكاديمي <input type="checkbox"/> تطبيقي <input type="checkbox"/> تقني <input checked="" type="checkbox"/> ثنائي <input type="checkbox"/>

هدف البرنامج

يهدف البرنامج إلى إعداد تقنيين يمتلكون المهارات الفنية لتطوير ألعاب موبايل متكاملة، وفقاً لمتطلبات المستوى السادس في الإطار الوطني للمؤهلات.

الأهداف العامة التي يحققها البرنامج :

- تعزيز قدرات الطلاب في الابتكار والإبداع في تصميم الألعاب.
- توفير فرص تعلم عملية من خلال مشاريع تطبيقية وشراكات مع شركات الألعاب.
- تمكين الطلبة من متابعة أحدث التقنيات والأدوات المستخدمة في صناعة الألعاب.
- دعم الطالب في بناء محفظة أعمال رقمية لعرض مهاراته وقدراته.
- تطوير ألعاب تعمل بسلسلة عبر مختلف أنظمة التشغيل والمنصات المحمولة.
- تطوير ألعاب تحمل قيم تعليمية وثقافية بالإضافة إلى الترفيه
- تحسين جودة الألعاب وزيادة جاذبيتها للاعبين.
- تطوير مهارات وقدرات المطورين والمصممين في صناعة الألعاب.
- دعم الابتكار والإبداع في مجال صناعة الألعاب.
- توفير بيئة مشتركة لتبادل المعرفة والخبرات بين المحترفين في هذا المجال.
- إنشاء بيئات تفاعلية ومؤثرات بصرية مذهلة. يمكن استخدامه لتصميم ألعاب الكمبيوتر، وألعاب الهواتف الذكية، وألعاب الواقع الافتراضي. إنه أداة قوية وشهيرة بين مطوري الألعاب

مصفوفة مخرجات التعلم للتخصص PLOs: Program Learning Outcomes PLOs

مخرج التعلم	المعرفة	المهارة	الكفاية
برمجة الألعاب	<p>يظهر القدرة على أن:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. يحدد لغات البرمجة المستخدمة في تطوير الألعاب، مثل ++C و C#. 2. يتعرف على أدوات ومحركات تطوير الألعاب مثل Unity و Unreal Engine والمحركات الخاصة. 3. يسمي العمليات الداخلية لمحركات الألعاب، بما في ذلك Render Pipelines، ومحركات الفيزياء، وأنظمة الإدخال. 4. يوضح الخوارزميات وهياكل البيانات ذات الصلة بتطوير الألعاب. 5. يعرف المفاهيم الرياضية والمحاكاة الفيزيائية الضرورية لميكانيكا اللعبة والرسومات. 6. يذكر المنصات المختلفة المستخدمة لإطلاق الألعاب، بما في ذلك وحدات التحكم وأجهزة الحاسوب والأجهزة المحمولة. 	<p>يطبق ما يلي:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. كتابة أكواد نظيفة وفعالة وموثقة جيدًا لبرمجة منطق اللعبة، والتعامل مع المدخلات. 2. استكشاف الأخطاء ومعالجتها وحل مشكلات البرمجة. بما في ذلك مشكلات الأداء. 3. استخدام محركات الألعاب لتصميم وتنفيذ ميزات اللعبة، بما في ذلك دمج الرسومات مع الأكواد وإدارة مشاهد اللعبة وتحسين الأداء. 4. تنفيذ وتحسين ميكانيكا اللعب وسلوك الذكاء الاصطناعي Non-Player Characters وتوليد المحتوى المتواصل. 5. تقييم المتطلبات البرمجية وأفضل الممارسات لكل منصة نشر الألعاب وتحسينها بشكل فعال عبر بيئات متعددة. 	<p>يعمل على:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. العمل مع محركات الألعاب وكتابة التعليمات البرمجية لتنفيذ ميزات ووظائف اللعبة. تطوير الخوارزميات وحل التحديات الفنية. 2. بناء ونشر ألعاب مفيدة وعالية الجودة على مختلف المنصات. 3. تنفيذ أنظمة متعددة اللاعبين تمكن من التفاعل السلس بين اللاعبين عبر الشبكات لإنشاء تجارب متعددة اللاعبين جذابة وموثوقة.
التطوير الإبداعي وتصميم تجربة اللاعب والتفاعل مع الواجهات P	<p>يظهر القدرة على أن:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. يحدد مراحل تصميم اللعبة بما في ذلك تحديد القصة والأهداف والشخصيات وبيئة اللعب. 2. يوضح مبادئ تصميم تجربة اللاعب و كيفية تأثير آليات اللعبة على سلوك اللاعب ومشاركته. 3. يصمم واجهات تعمل على تعزيز تجربة اللعب الشاملة. 4. يسمي الأدوات والتقنيات اللازمة لإنشاء النماذج الأولية والإطارات 	<p>يطبق ما يلي:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. توليد وتطوير أفكار إبداعية لعوالم الألعاب والشخصيات والأساليب المرئية، مع دمج عناصر القصص. 2. جعل آليات اللعب الأساسية جذابة ومتوازنة وممتعة وإنشاء مستويات توفر للاعبين تجربة مليئة بالتحديات والمكافآت، مع وتيرة وتدفق مدروسين جيدًا. 3. تصميم واختيار واجهات المستخدم ، بما في ذلك شاشات 	<p>يعمل على:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. إنشاء مفهوم اللعبة وقواعدها وآلياتها و تصميم أنظمة اللعب والشخصيات والمستويات والمراحل وتجربة المستخدم الشاملة. 2. العمل بشكل وثيق مع المبرمجين والفنانين وأعضاء الفريق الآخرين لإضفاء الحيوية على تصميم اللعبة. 3. تحسين واجهة اللعبة وتجربة المستخدم الشاملة. يتضمن إنشاء قوائم بديهية وشاشات عرض

<p>العرض الأمامية (HUDs)، والقوائم، والعناصر التفاعلية. 4. إنشاء نماذج أولية وإطارات لاستكشاف مفاهيم التصميم واختبارها على المستخدمين بالإضافة إلى مهارة تكرار التصميمات بناءً على تعليقات المستخدم ونتائج الاختبار.</p>	<p>الاختبارها وتكرارها على تصميمات الواجهة.</p>		
<p>يعمل على:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. استكشاف التكنولوجيا و تجربة التقنيات والأدوات الجديدة لفهم تطبيقاتها المحتملة في تطوير الألعاب. 2. استكشاف طرق جديدة باستمرار للاستفادة من التكنولوجيا الحديثة في مختلف المجالات، بما في ذلك الألعاب والتعليم والرعاية الصحية والتدريب. 3. إنشاء الألعاب والتجارب لمنصات الواقع الافتراضي (VR) أو الواقع المعزز (AR)، مع التركيز على التفاعلات الفريدة والتجارب الغامرة. 4. الحصول على الشهادات الاحترافية من محركات الألعاب مثل Unity Certified User 	<p>يطبق ما يلي:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. استخدام الأجهزة الحديثة مثل نظارات الواقع الافتراضي وأجهزة الواقع المعزز. 2. تطبيق تقنيات الذكاء الاصطناعي التي يمكن أن تعزز عمليات تطوير الألعاب أو تخلق تجارب لعب مبتكرة. 	<p>يظهر القدرة على أن:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. يتابع أحدث الاتجاهات في صناعة الألعاب، بما في ذلك أنواع الألعاب الأكثر شعبية، وابتكارات اللعب، ومتطلبات السوق. 2. يحدد التقنيات المتطورة التي تؤثر على تطوير الألعاب، مثل الواقع الافتراضي (VR)، والواقع المعزز (AR)، والذكاء الاصطناعي (AI)، والبلوك تشين. 3. يسي معايير الصناعة وأفضل الممارسات والمبادئ التوجيهية لتطوير الألعاب. 4. يشرح دور الموارد المتاحة للتطوير المهني المستمر، مثل مؤتمرات الصناعة، والشهادات الاحترافية، وفرص التواصل. 	<p>رصد اتجاهات الصناعة والتقنيات المستحدثة والتطور المهني في مجال صناعة الألعاب</p>
<p>يعمل على:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. إدارة عملية التطوير، والتنسيق بين الفرق المختلفة وضمان بقاء المشروع في الموعد المحدد وفي حدود الميزانية. 2. اختبار الألعاب لتحديد الأخطاء والخلل والمشكلات. ولعب اللعبة على نطاق واسع وتوثيق المشكلات والعمل مع المطورين لحل المشكلات. 	<p>يطبق ما يلي:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. التواصل والتفاعل مع أعضاء الفريق وأصحاب المصلحة والعملاء. لنقل أهداف المشروع والتحديات والملاحظات بوضوح، وتسهيل المناقشات المثمرة. 2. توزيع المهام وتحديد الأولويات وإدارة المواعيد النهائية لضمان تسليم مكونات المشروع في الوقت 	<p>يظهر القدرة على أن:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. يصنف مراحل دورة تطوير اللعبة، بما في ذلك مرحلة ما قبل الإنتاج، والإنتاج، والاختبار، وما بعد الإصدار، وكيفية إدارة كل مرحلة بشكل فعال. 2. يعدد الأدوار والمسؤوليات المختلفة ضمن فريق تطوير اللعبة، بما في ذلك المصممين والمبرمجين 	<p>إدارة صناعة اللعبة وضمان الجودة</p>

3. إجراء أبحاث المستخدمين ودراسة تفاعلات المستخدم بعد ذلك تحليل البيانات لتحديد مجالات التحسين لنقل حاجات اللاعبين والمستخدمين لفريق العمل. 4. التواصل بشكل فعال مع العملاء وأصحاب المصلحة وأعضاء الفريق بشأن المفاهيم الفنية وحالة المشروع ، وضمان التوافق والفهم.	المناسب والقدرة على تعديل الخطط حسب الحاجة بناءً على تغييرات المشروع أو المشكلات غير المتوقعة. 3. إجراء أبحاث المستخدم، بما في ذلك الاستطلاعات والمقابلات واختبار قابلية الاستخدام، لجمع الأفكار والملاحظات حول واجهات اللعبة وتفاعلات المستخدم.	والفنانين والمنتجين، وكيفية تفاعل هذه الأدوار وتعاونها.	
--	--	--	--

المجالات المعرفية لمتطلبات الثقافة العامة :

المساقات التعليمية	الساعات الاسبوعية			الساعات	المجال المعرفي
	تطبيقي	عملي	نظري	المعتمدة	
تربية وطنية	1 ندوة	0	1	2	1. الثقافة العامة
علوم عسكرية	0	0	1	1	
الثقافة الإسلامية	0	0	3	3	
	1	0	5	6	المجموع (ساعة معتمدة)

المجالات المعرفية لمتطلبات مهارات التشغيل :

المساقات التعليمية	الساعات الاسبوعية			الساعات	المجال المعرفي
	تطبيقي	عملي	نظري	المعتمدة	
اللغة الإنجليزية التطبيقية	1 تطبيقات وتمرين	0	2	3	2. مهارات التشغيل
تطبيقات الذكاء الاصطناعي	1 تطبيقات عملية	0	2	3	
الريادة والابتكار	1 ندوة/ مشروع	0	1	2	
مهارات الحياة والعمل	1 ندوة	0	1	2	
مهارات رقمية	0	4 مختبر حاسوب	0	2	
	4	2	6	12	المجموع (ساعة معتمدة)

المجالات المعرفية لمتطلبات العلوم الأساسية للمؤهل :

المساقات التعليمية	الساعات الاسبوعية			الساعات	المجال المعرفي
	تطبيقي	عملي	نظري	المعتمدة	
البرمجة	0	4 مختبر	1	3	2. العلوم الأساسية للمؤهل
التقنيات الناشئة	1 تطبيقات عملية	0	2	2	
الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي	1 تطبيقات عملية	0	1	2	
مدخل إلى إنترنت الأشياء	1 تطبيقات عملية	0	1	2	
	3	2	5	9	المجموع (ساعة معتمدة)

المجالات المعرفية للمسار:

المساقات التعليمية	الساعات الاسبوعية		الساعات المعتمدة	المجال المعرفي
	عملي / تطبيقي	نظري		
البرمجة بلغة C##	4	1	3	4. برمجة الألعاب
البرمجة الكينونية	4	1	3	
برمجة الألعاب الإبداعية Visual Scripting	4	1	3	
برمجة محركات الألعاب Unity	4	1	3	
برمجة محركات الألعاب Unreal المتقدمة	4	1	3	
قواعد البيانات المتخصصة للألعاب	2	1	2	
الرياضيات العامة	0	2	2	
الفيزياء التطبيقية للألعاب	1	2	3	
	12	10	22	المجموع (ساعة معتمدة)
التكنولوجيا المتقدمة في مجال الألعاب Virtual Reality and Augmented Reality	4	0	2	5. التطوير الإبداعي وتصميم تجربة اللاعب والتفاعل مع الواجهات
مبادئ تجربة المستخدم وتصميم واجهة المستخدم	4	0	2	
	4	0	4	المجموع (ساعة معتمدة)
اتجاهات الصناعة ومواضيع متقدمة في مجال صناعة الألعاب	1	1	2	6. رصد اتجاهات الصناعة والتقنيات المستحدثة والتطور المهني في مجال صناعة الألعاب
أساسيات المنطق والذكاء الاصطناعي في مجال الألعاب	4	1	3	
	3	2	5	المجموع (ساعة معتمدة)
الشبكات واللعبة الشبكي وحماية بيانات الألعاب	1	1	2	7. إدارة صناعة اللعبة وضمان الجودة
تصميم الألعاب	1	1	2	
إنتاج الألعاب وإدارتها	1	1	2	

المساقات التعليمية	الساعات الاسبوعية		الساعات المعتمدة	المجال المعرفي
	عملي / تطبيقي	نظري		
مشروع تطبيقي	2	0	2	
	5	3	8	المجموع (ساعة معتمدة)
الممارسة المهنية 1	10	0	3	8. الممارسة المهنية
الممارسة المهنية 2	10	0	3	
	6	0	6	المجموع (ساعة معتمدة)

الخطة الدراسية

أولاً: متطلبات الثقافة العامة (6) ساعة معتمدة موزعة على النحو التالي:-

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية			المتطلب السابق
			نظري	عملي	تطبيقي	
L60000114	تربية وطنية	2	1	0	1 ندوة	لا يوجد
L60000112	علوم عسكرية	1	1	0	0	لا يوجد
L60000111	الثقافة الإسلامية	3	3	0	0	لا يوجد
المجموع (ساعة معتمدة)						
		6	5	0	1	

ثانياً: متطلبات مهارات التشغيل (9-12) ساعة معتمدة، وهي كالآتي:-

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية			المتطلب السابق
			نظري	عملي	تطبيقي	
L60000122	اللغة الإنجليزية التطبيقية	3	2	0	1 تطبيقات وتمارين	*اللغة الإنجليزية 99
L60000124	تطبيقات الذكاء الاصطناعي	3	2	0	1 تطبيقات عملية	-
L60000121	الريادة والابتكار	2	1	0	1 ندوة/ مشروع	-
L60000123	مهارات الحياة والعمل	2	1	0	1 ندوة	-
L60000125	مهارات رقمية	2	0	4 مختبر حاسوب	0	**مهارات الحاسوب 99
المجموع (ساعة معتمدة)						
		12	6	2	4	

*النجاح في امتحان مستوى اللغة الإنجليزية يعفى الطالب من مادة اللغة الإنجليزية 99.

**النجاح في امتحان مستوى مهارات الحاسوب، يعفى الطالب من مهارات الحاسوب 99

ثالثاً: متطلبات العلوم الأساسية للمؤهل (الحوسبة والتقنيات الرقمية) (6-9) ساعة معتمدة، وهي كالآتي:-

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية			المتطلب السابق
			نظري	عملي	تطبيقي	
L60300131	البرمجة	3	1	4 مختبر حاسوب	0	
L60300132	التقنيات الناشئة	2	1	0	1 تطبيقات عملية	
L61400135	الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي	2	1	0	1 تطبيقات عملية	
L60300134	مدخل إلى انترنت الأشياء	2	1	0	1 تطبيقات عملية	
المجموع						
		9	5	2	3	

رابعاً: متطلبات المسار (39) ساعة معتمدة، وهي كالآتي:-

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية			المتطلب السابق
			نظري	عملي	تطبيقي	
L60310141	الرياضيات العامة	2	2	0	0	
L60310143	الفيزياء التطبيقية للألعاب	3	2	0	1 تطبيقات	
L60310142	البرمجة بلغة C##	3	1	4 مختبر (2+2)	0	
L60310243	البرمجة الكينونية	3	1	4 مختبر (2+2)	0	L60310142
L60310245	قواعد البيانات المتخصصة للألعاب	2	1	2 مختبر	0	
L60310276	الشبكات واللعب الشبكي وحماية بيانات الألعاب	2	1	0	1 ندوة	L60310245
L60310152	أساسيات المنطق والذكاء الاصطناعي في مجال الألعاب	3	1	4 مختبر	0	
L60310251	مبادئ تجربة المستخدم وتصميم واجهة المستخدم	2	0	4 مختبر (2+2)	0	
L60310247	برمجة الألعاب الإبداعية Visual Scripting	3	1	4 مختبر (2+2)	0	L60310243*
L60310241	برمجة محركات الألعاب Unity	3	1	4 مختبر (2+2)	0	L60310143
L60310242	برمجة محركات الألعاب المتقدمة Unreal	3	1	4 مختبر (2+2)	0	L60310247
L60310274	تصميم الألعاب	2	1	0	1 ندوة	L60310251
L60310252	التكنولوجيا المتقدمة في مجال الألعاب Virtual Reality and Augmented Reality	2	0	4 مختبر (2+2)	0	L60310241
L60310261	اتجاهات الصناعة ومواضيع متقدمة في مجال صناعة الألعاب	2	1	0	1 ندوة	
L60310272	إنتاج الألعاب وإدارتها	2	1	0	1 ندوة	
L60310278	مشروع تطبيقي	2	0	0	2 مشروع	فصل رابع
المجموع (ساعة معتمدة)		39	15	17	7	

خامساً: متطلبات الممارسة المهنية وهي (6) ساعات معتمدة موزعة على النحو الآتي:

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المتطلب السابق
			نظري	عملي*	
L60310281	الممارسة المهنية 1	3	-	2*5=10	فصل ثالث
L60310282	الممارسة المهنية 2	3	-	2*5=10	فصل رابع
المجموع (ساعة معتمدة)		6	-	6	

الخطة الاسترشادية

السنة الاولى					
الفصل الدراسي الثاني			الفصل الدراسي الاول		
الساعات المعتمدة	اسم المادة	رقم المادة	الساعات المعتمدة	اسم المادة	رقم المادة
2	تربية وطنية	L60000114	3	الثقافة الإسلامية	L60000111
3	اللغة الإنجليزية التطبيقية	L60000122	2	الرياضيات العامة	L60310141
3	البرمجة بلغة C##	L60310142	2	مهارات الحياة والعمل	L60000123
2	التقنيات الناشئة	L60300132	3	الفيزياء التطبيقية للألعاب	L60310143
2	مدخل إلى انترنت الأشياء	L60300134	3	البرمجة	L60300131
1	علوم عسكرية	L60000112	2	الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي	L61400135
2	مهارات رقمية	L60000125	3	تطبيقات الذكاء الاصطناعي	L60000124
3	أساسيات المنطق والذكاء الاصطناعي في مجال الألعاب	L60310152			
18	المجموع		18	المجموع	

السنة الثانية					
الفصل الدراسي الثاني			الفصل الدراسي الاول		
الساعات المعتمدة	اسم المادة	رقم المادة	الساعات المعتمدة	اسم المادة	رقم المادة
3	برمجة محركات الألعاب المتقدمة Unreal	L60310242	3	برمجة محركات الألعاب Unity	L60310241
2	إنتاج الألعاب وإدارتها	L60310272	3	البرمجة الكينونية	L60310243
2	تصميم الألعاب	L60310274	2	قواعد البيانات المتخصصة للألعاب	L60310245
2	التكنولوجيا المتقدمة في مجال الألعاب Virtual Reality and Augmented Reality	L60310252	2	مبادئ تجربة المستخدم وتصميم واجهة المستخدم	L60310251
2	الشبكات واللعب الشبكي وحماية بيانات الألعاب	L60310276	2	اتجاهات الصناعة ومواضيع متقدمة في مجال صناعة الألعاب	L60310261
2	الريادة والابتكار	L60000121	3	برمجة الألعاب الإبداعية Visual Scripting	L60310247
2	مشروع تطبيقي	L60310278	3	الممارسة المهنية 1	L60310281
3	الممارسة المهنية 2	L60310282			
18	المجموع		18	المجموع	

الوصف المختصر لمواد الخطة الدراسية لتخصص تطوير ألعاب الموبايل

(0-1)1	علوم عسكرية	L60000112	يحدد ويحدث المحتوى وكذلك المرجع المعتمد من قبل مديرية التربية والتعليم والثقافة العسكرية
(0-2)2	تربية وطنية	L60000114	مجموعة الثوابت الوطنية الأردنية وعلى رأسها العقيدة الإسلامية السمحاء، ومبادئ الثورة العربية الكبرى والدستور الأردني والميثاق الوطني وفكر القيادة الهاشمية المستنير، بـHبعاده العربية والإسلامية والانسانية وتجربة الأمة التاريخية بالشكل الذي ينسجم مع الاستراتيجية الوطنية الأردنية للتعليم العالي، تأصيل روح المواطنة الفاعلة عند الطالب بصورة حضارية متوازنة بعيداً عن التطرف والتعصب، وبما يمكنه من مواجهة التحديات القائمة ومواكبة التطورات العصرية.
(0-3)3	الثقافة الإسلامية	L60000111	الثقافة الإسلامية وبيان معانيها وموضوعاتها والنظم المتعلقة بها – وظائفها وأهدافها، مصادر ومقومات الثقافة الإسلامية والأركان والأسس التي تقوم عليها، خصائص الثقافة الإسلامية، الإسلام والعلم، والعلاقة بين العلم والإيمان، التحديات التي تواجه الثقافة الإسلامية، رد الشبهات التي تثار حول الإسلام، الأخلاق الإسلامية والآداب الشرعية في إطار الثقافة الإسلامية، النظم الإسلامية.
(1-2)3	اللغة الإنجليزية التطبيقية	L60000122	Introduction to communication, Verbal communication skills, Interpersonal communication, Public speaking, Written communication & Presentation Skills, how to be brilliant in a job interview. Common technical genres including emails, memos, agendas and minutes, and reports. Contemporary technologies, applications and Artificial Intelligence in technical writing. المتطلب السابق النجاح في امتحان مستوى اللغة الإنجليزية أو دراسة مادة اللغة الإنجليزية 99
(1-2)3	تطبيقات الذكاء الاصطناعي	L60000124	مفهوم الذكاء الاصطناعي وأدواته، تطبيقات الذكاء الاصطناعي: التعرف على الكلام، الترجمة، الرؤية الحاسوبية، التشخيص، التجارة والأعمال الإلكترونية، الأمن السيبراني، الروبوتات الذكية، تحليل البيانات، الألعاب الإلكترونية.
(1-1)2	الريادة والابتكار	L60000121	المبادئ الأساسية لريادة الأعمال. المفاهيم المرتبطة بريادة الأعمال، تطوير الأفكار المبتكرة والإبداعية وتحويلها إلى مشاريع قابلة للتنفيذ. الأدوات الضرورية لتقييم السوق والمنافسة، وبناء وتطوير الفرق، وإعداد خطط العمل والتمويل.

(1-1)2	مهارات الحياة والعمل	L60000123
<p>مفهوم المهارات الحياتية وتصنيفها، الكفايات والمهارات التي يحتاجها الطلبة والمطابقة لاحتياجات سوق العمل سواء أكانت إدارية أم الكترونية للانخراط والنجاح في سعيهم للحصول على تعليم أفضل ونتائج إيجابية في العمل وبما يساهم في بناء المجتمع، من خلال بناء المعرفة في موضوعات الحياة العملية، وتشمل المهارات الآتية: مهارات الوعي الذاتي، مهارات تحديد الهدف، مهارات إدارة الوقت، مهارات حل المشكلات، مهارات التواصل، مهارات اتخاذ القرار، مهارات التفكير النقدي، مهارات ضبط النفس، مهارات المرونة.</p>		
(4-0)2	مهارات رقمية	L60000125
<p>مفهوم المهارات الرقمية وأهميتها في سوق العمل، مهارات استخدام الأجهزة والتقنيات الرقمية، مهارات إنشاء المحتوى الرقمي، مهارات إنشاء خدمة رقمية، مهارات تسويق الخدمات الرقمية. أمثلة وتطبيقات عملية وتشمل تنظيم وإدارة قواعد البيانات، تصميم المواقع الإلكترونية، تحليل البيانات، التسويق الإلكتروني للسلع والخدمات.</p> <p>المتطلب السابق: النجاح في امتحان مستوى مهارات الحاسوب، أو دراسة مادة مهارات الحاسوب</p>		
(4-1)3	البرمجة	L60300131
<p>تعد هذه المادة مدخلا إلى البرمجة باستخدام لغة بايثون. تغطي المادة المفاهيم الأساسية للبرمجة مثل أنواع البيانات، التحكم في التدفق، الدوال، الحلقات، المصفوفات، التراكيب، والمكتبات القياسية. كما تعرف الطالب بأسلوب التفكير المنطقي والتحليلي المطلوب لحل المشكلات البرمجية. يتم تقديم المادة بمزيج من الجانب النظري والتطبيقي، ويشجع الطالب على كتابة برامج واضحة، صحيحة، وقابلة للتطوير باستخدام لغة بايثون</p>		
(1-1)2	التقنيات الناشئة	L60300132
<p>مفهوم وانواع وخصائص التقنيات الناشئة وعلاقتها بالتحول الرقمي، والمصطلحات والمزايا ونتائجها المحتملة في تطوير تطبيقات البرمجيات وممارسات الأعمال من اهم التقنيات التي سيتم تدريسها: الويب الحديث، والحوسبة السحابية، والبيانات الضخمة، والذكاء الاصطناعي، وإنترنت الأشياء، والروبوتات، والواقع الافتراضي.</p>		
(1-1)2	الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي	L61400135
<p>المفاهيم الأساسية للاقتصاد الرقمي، مثل التجارة الإلكترونية، والتمويل الرقمي، والعمل الرقمي.. كيفية استخدام التكنولوجيا في مختلف جوانب الأعمال، مثل التسويق، وإدارة الموارد البشرية، وعلاقات العملاء.. المفاهيم الأساسية لأمن المعلومات، وكيفية حماية البيانات والمعلومات الرقمية من المخاطر.. مفهوم البيانات الضخمة، وكيفية استخدامها في تحسين الأداء والقرارات في الأعمال.. المفاهيم الأساسية للتسويق الرقمي، مثل التسويق عبر الإنترنت، والوسائط الاجتماعية، والتسويق بالمحتوى.. أخلاقيات العمل في الاقتصاد الرقمي</p>		
(1-1)2	مدخل إلى إنترنت الأشياء	L60300134
<p>التعريف بدور إنترنت الأشياء ومفاهيمه الأساسية وفوائده في عملية تصميم وتطوير تطبيقات الحاسوب، تصنيف ومصطلحات إنترنت الأشياء، والأجهزة، والبرمجيات، والبيانات، والمنصات، والخدمات المستخدمة لتمكين إنترنت الأشياء. والبنية الأساسية المشتركة، والأطر، والأدوات، والأجهزة، وواجهات برمجة التطبيقات (APIs) التي يمكن استخدامها لتصميم الكائنات الممكنة بإنترنت الأشياء، والمشاكل والحلول الناتجة عن النشر والتطبيق الواسع النطاق لإنترنت الأشياء، ومنهجية تطبيقات البرمجيات لتصميم وتطوير تطبيقات برمجية خاصة بإنترنت الأشياء، ونماذج البيانات، وتعقيد الشبكات، والأمان، والخصوصية، وتقنيات التمكين، وكيفية محاكاة واختبار مفهوم إنترنت الأشياء.</p>		

2(0-2)	الرياضيات العامة	L60310141
برمجة وتطوير معظم الألعاب يعتمد على البرمجة والرياضيات حيث تساعد في فهم الخوارزميات وتحسين الأداء مثل حسابات الحركة والتصادمات بالإضافة لفهم تصميم مستويات اللعبة لبناء تحديات وصعوبات وتوازن القوى وتوزيع العناصر في اللعبة بشكل يناسب اللاعبين حيث يعتمد على استخدام المعادلات الرياضية لرسم الأشكال ثلاثية الأبعاد والتحكم في الإضاءة والظل وفهم نظريات الألعاب لتساعد في اتخاذ القرارات وتحسين سلوك الشخصيات غير القابلة للعب وفهم سلوك اللاعبين. الأداء المالي.		
3(1-2)	الفيزياء التطبيقية للألعاب	L60310143
فهم محاكاة الحركة التي تعتمد عليها الألعاب بشكل واقعي حيث تساعد في فهم كيفية تحرك الشخصيات والعناصر في اللعبة مثل الجاذبية والإحتكاك مما يجعل اللعبة أكثر واقعية بالإضافة لإستخدام الرسوم المتحركة حيث تجعل الحركات تبدو طبيعية وكيفية تفاعل العناصر التفاعلية مع بعضها البعض مثل الانفجارات حيث تعزز تجربة اللعب وتزيد من واقعية وتحديات اللعبة ويتم إستخدام الذكاء الاصطناعي المتعلق بالفيزياء لزيادة إستجابة الحركات والعقبات المفاجئة في اللعبة مما يساعد في تصميم مستويات وألغاز تتطلب التفكير المنطقي مما يزيد من متعة التحدي.		
3(4-1)	البرمجة بلغة C#	L60310142
فهم مبادئ البرمجة والتعرف على أساسيات لغة C# التي تشكل أساس برمجة ألعاب الموبايل منها الأنواع الأساسية للأكواد وبناء الجمل والأوامر وفهم الخوارزميات الفعالة لحل المشكلات البرمجية واستخدام الأدوات بشكل صحيح لتسهيل بيئة عمل مبنية على أسس برمجية صحيحة وسهلة الاستخدام وتسهيل كتابة الأكواد لتحسين مهارات البرمجة العملية للعبة مما يسمح بتشغيل الألعاب بسلاسة على أجهزة الموبايل.		
3(4-1)	البرمجة الكينونية	L60310243
تساعد على تنظيم الكود بشكل أفضل في التورث وتقسيم البرنامج إلى كائنات مما يسهل فهم الكود وصيانتها بالإضافة لسهولة إعادة استخدام OOP البرمجة الكينونية الأكواد في برامج أخرى مما يوفر الوقت والجهد والمرونة مما تسمح بالتعديلات بكل سهولة في حال كنا بحاجة إلى تغيير سلوك كائن معين دون التأثير على باقي أجزاء البرنامج بالإضافة لتوفير سهولة التعاون بين فريق العمل في نفس الوقت مما يسهل في عملية إنجاز المشروع وزيادة تحسين أمان البرنامج من خلال إخفاء البيانات حيث يمكننا حماية البيانات الداخلية للكائنات ومنع الوصول غير المصرح به.		
2(2-1)	قواعد البيانات المتخصصة للألعاب	L60310245
قواعد البيانات تسمح بتخزين كميات كبيرة من البيانات مثل المعلومات وسلوك اللاعبين والإحصائيات والمستويات والعناصر والمكافآت مما يسهل بتنظيم المعلومات وسهولة الوصول لها وإدارة البيانات بكفاءة وحمايتها من مخاطر الفقدان والتلاعب بالمعلومات حيث تمكن من تحديث المعلومات وتحسين اللعبة وإضافة محتوى جديد وحذف البيانات غير الضرورية دون التأثير على أداء اللعبة وتحسين تجربة المستخدم من خلال توفير محتوى مخصص حيث يمكن للعبة تتبع تقدم اللاعب وتقديم تحديات تناسب مهاراته بالإضافة إلى زيادة التفاعل الاجتماعي بين اللاعبين من خلال تخزين معلومات حول الأصدقاء، الفرق والتنافسات مما يعزز الجانب الاجتماعي للعبة.		
2(1-1)	الشبكات واللعب الشبكي وحماية بيانات الألعاب	L60310276
الألعاب الشبكية تتيح للاعبين التواصل والتفاعل مع بعضهم البعض مما يعزز من تجربة اللعب وجعله أكثر متعة وإثارة حيث يمكنهم من التنافس وخلق بيئة ديناميكية مما تزيد من مدة اللعب بسبب جذب اللاعبين لفترات طويلة وبشكل منتظم وتطوير محتوى متنوع من البطولات والتحديات التي تجذبهم أكثر وتحسين مهاراتهم وإستراتيجياتهم خلال اللعب مع الآخرين وحماية المعلومات الشخصية وإستخدام أنظمة لمكافحة الغش والتلاعب مما يحافظ على نزاهة اللعبة وتحديث الأمان المستمر لتصحيح الثغرات الأمنية والتأكد من أن اللعبة محمية من أي تهديدات وتوافقها مع القوانين المحلية والدولية المتعلقة بحماية البيانات.		

(4-1)3	اساسيات المنطق والذكاء الاصطناعي في مجال الألعاب	L60310152
تحسين وخلق تجارب أكثر تفاعلاً وواقعية في تجربة اللاعب باستخدام الذكاء الاصطناعي ويطور من الشخصيات والسلوكيات غير القابلة للعب مما يسمح بتفاعلها بشكل أكثر واقعية مع اللاعبين مما يزيد من عمق القصة وتجربة اللعب وحل المشكلات المعقدة وتحليل البيانات والتوازن في اللعبة حيث تعتبر أساسيات المنطق والذكاء الاصطناعي أدوات حيوية في تطوير ألعاب الموبايل وتفاعلها بواقعية.		
(4-0)2	مبادئ تجربة المستخدم وتصميم واجهة المستخدم	L60310251
تجربة المستخدم الجيدة تضمن أن اللاعبين يمكنهم التفاعل مع اللعبة بسهولة ويسر ويزيد من الإنغماس وجاذبية اللعبة في التصميم العام حيث يؤثر على كيفية تفاعل اللاعبين مع اللعبة وتزيد من شعورهم بالمتعة وسهولة تعلمهم للعبة بشكل أسهل وأسرع بسبب استخدام واجهات مستخدم سهلة الاستخدام مما يؤدي إلى زيادة الإحتفاظ باللاعبين وتوفير ملاحظات واضحة حول ما يحدث في اللعبة مما يساهم في زيادة الإيرادات من خلال عمليات الشراء داخل اللعبة أو الإعلانات.		
(4-1)3	برمجة الألعاب الإبداعية Visual Scripting	L60310247
يعتمد على واجهات رسومية تتيح من إنشاء الألعاب دون الحاجة لكتابة كود برمجي معقد وتسريع عملية التطوير بفضل واجهات السحب والإفلات مما يسهل من إنشاء وتعديل الألعاب بسرعة أكبر لتوفير الوقت والجهد وتحفيز الإبداع حيث تتيح الأدوات للتركيز على الأفكار الإبداعية بدلاً من القلق بشأن التفاصيل التقنية وتسهيل التعديل والصيانة والتعاون بين الفرق بالإضافة لتوافق محركات الألعاب مما يساهم في إنتاج ألعاب مبتكرة وجذابة.		
(4-1)3	برمجة محركات الألعاب unity	L60310241
يوفر محرك الألعاب Unity سهولة الاستخدام وإنشاء ألعاب بسرعة وكفاءة مما يسمح بتطوير لعبة واحدة يمكن تشغيلها على منصات متعددة مثل Android و IOS مما يساهم من الوصول إلى جمهور أوسع دون الحاجة إلى إعادة كتابة الكود لكل منصة وبمكنتك من العثور على الكثير من الموارد مثل المكتبات المجانية وغيرها حيث تساعد في حل المشكلات وتعلم تقنيات جديدة ضمن مجتمع كبير وموارد تعليمية كثيرة وسهولة استخدام أدوات قوية مثل المحاكاة الفيزيائية ويمنحك المرونة في تطوير ميزات فريدة تناسب رؤيتك للعبة والفعالية من حيث الاداء الجيد مما يساعد في تحسين تجربة اللعب والتحديث المستمر للعبة على أجهزة الموبايل ذات الموارد المحدودة.		
(4-1)3	برمجة محركات الألعاب المتقدمة unreal	L60310242
قدرتها الكبيرة على تقديم رسومات عالية الجودة وتوفير تجربة بصرية رائعة وزيادة أدائها القوي في تحسين الأداء على مختلف الأجهزة ذات المواصفات المتوسطة وتقديم مجموعة واسعة من الأدوات والمكتبات التي تسهل عملية تطوير الألعاب ودعم الواقع الافتراضي والواقع المعزز مما يتيح من إنشاء تجارب فريدة ومبتكرة على الهواتف المحمولة حيث أنها تتوافق مع أنظمة متعددة بما في ذلك Android و IOS مما يساعد في الوصول إلى قاعدة مستخدمين كبيرة.		
(1-1)2	تصميم الألعاب	L60310274
يركز على تجربة المستخدم وكيفية تفاعل اللاعبين مع اللعبة وزيادة الإبداع والإبتكار من خلال إنشاء عوالم جديدة وشخصيات مثيرة حيث من المهم المحافظة على التوازن والتحدى للعبة والسرد القصصي لجذب اللاعبين وزيادة التفاعل الاجتماعي مثل اللعب الجماعي وتحقيق الأهداف التجارية مما تؤدي إلى زيادة المبيعات الربحية ورفع الأداء المالي.		
(4-0)2	التكنولوجيا المتقدمة في مجال الألعاب Visual Reality and Augmented Reality	L60310252
تحسين الرسومات مثل الرسوم ثلاثية الأبعاد D3 والرسوم المتحركة المتقدمة واستخدام معالجات قوية وتقنيات مثل الذكاء الاصطناعي لتحسين من أداء اللعبة واستخدام تجربة مستخدم محسنة مثل الواقع المعزز AR و الواقع الافتراضي VR مما يتيح للاعبين زيادة التجربة التفاعلية مما يعزز من تجربة اللعب وإثارة الجاذبية حيث يشعر اللاعب وكأنه جزء من القصة وإبتكار أفكار في تصميم الألعاب مثل الألغاز التي تتطلب تفاعلاً مع البيئة الحقيقية أو مع الشخصيات الافتراضية لتحسين التعلم والتدريب وتحقيق الإيرادات من خلال عمليات الشراء داخل اللعبة أو الإعلانات.		

(1-1)2	اتجاهات الصناعة ومواضيع متقدمة في مجال صناعة الألعاب	L60310261
<p>فهم اتجاهات الصناعة في تصميم ألعاب تتناسب مع إحتياجات وتوقعات اللاعبين وإستخدام تقنيات جديدة مثل الذكاء الاصطناعي والواقع المعزز والواقع الافتراضي وتحليل البيانات وتوجهات الألعاب الإجتماعية والتسويق والتوزيع وفهم الإتجاهات الحالية في السوق حيث يساعد المطورين على وضع إستراتيجيات تسويق فعالة لزيادة توجهات الألعاب المستدامة لجذب أكبر عدد من اللاعبين.</p>		
(1-1)2	إنتاج الألعاب وإدارتها	L60310272
<p>الابتكار والإبداع وتوفير تجربة مستخدم هو من أهم عوامل نجاح اللعبة لزيادة تفاعل اللاعبين مع اللعبة وتحسين الأداء وإضافة الصوتيات التي لها تأثير كبير على كيفية إستجابة اللاعبين وتعزيز الإثارة والتوتر في اللعبة مما يجعلها أكثر تفاعلية واختبار الالعاب وايجاد استراتيجيات جديدة وفعالة للتسويق مثل إنتاج محتوى جذاب سواء كان بصرياً او صوتياً يمكن أن يساعد في جذب الإنتباه وزيادة عدد التنزيلات.</p>		
(2-0)2	مشروع تطبيقي	L60310278
<p>مشروع تطبيقي في أحد المجالات المعرفية الأساسية للتخصص ينتهي بعمل متكامل خلال الفصل الدراسي الرابع</p>		
(10-0)3	الممارسة المهنية 1	L60310281
<p>التدريب العملي في مجال تطوير ألعاب الموبايل لدى الشركات والمنشآت ذات العلاقة بموجب اتفاقيات ومذكرات تفاهم.</p>		
(10-0)3	الممارسة المهنية 2	L60310282
<p>التدريب العملي في مجال تطوير ألعاب الموبايل لدى الشركات والمنشآت ذات العلاقة بموجب اتفاقيات ومذكرات تفاهم.</p>		