

الخطة الدراسية لمرحلة الدرجة الجامعية المتوسطة

في تخصص (التصميم الجرافيكي)

رمز التخصص: (L60702)

(تم الموافقة على تعديل الخطة الدراسية لتخصص التصميم الجرافيكي لمرحلة الدرجة الجامعية المتوسطة بموجب قرار لجنة الخطة الدراسية رقم 2025/2024/5/2 بتاريخ 2025/9/15 وتطبق اعتباراً من بداية العام الجامعي 2026/2025)

تتكون الخطة الدراسية للدرجة الجامعية المتوسطة في تخصص (التصميم الجرافيكي) 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)	التصميم الجرافيكي
2.	اسم التخصص (باللغة الإنجليزية)	Graphic Design
3.	مستوى البرنامج في الاطار الوطني الاردني للمؤهلات	المستوى 6: الدرجة الجامعية المتوسطة ☒ المستوى 5: الشهادة الجامعية المتوسطة ☐ المستوى 4: الدبلوم الفني أو التدريبي ☐ أخرى (تذكر):
4.	الدرجة العلمية للبرنامج	☒ دبلوم متوسط ☐ أخرى (تذكر):
5.	الكلية او الكليات الموطن بها البرنامج	الكلية التقنية في جامعة العلوم التطبيقية الخاصة
6.	القسم الاكاديمي التابع له البرنامج	
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 ☒ تقني ☐ ثنائي

هدف البرنامج:

يهدف التخصص إلى إعداد فني تصميم جرافيكي للعمل في القطاعات الصناعية والتجارية والطبية والسياحية وغيرها، وفقاً لمتطلبات المستوى السادس في الإطار الوطني الأردني للمؤهلات.

الأهداف العامة التي يحققها البرنامج :

1. خلق بيئة تعليمية مبتكرة تدعم التطوير التقني والإبداعي في التصميم.
2. تعزيز مهارات الطلاب الفردية والجماعية في التفكير التطبيقي والإبداعي من خلال المشاريع العملية.
3. تمكين الطلاب من العمل الذاتي وتنفيذ مشاريع مبتكرة داخل بيئة تعليمية محفزة.
4. إعداد كوادر متخصصة في التصميم الجرافيكي وتصميم الحملات الدعائية والإعلانية، مع تفعيل الشراكات المهنية والمجتمعية.
5. خدمة المجتمع عبر تقديم استشارات وتصميمات احترافية، ودعم التعليم التقني وفرص التشغيل الذاتي للخريجين.

مصفوفة مخرجات التعلم لتخصص (التصميم الجرافيكي) PLOs: Program Learning Outcomes

مخرج التعلم	المعرفة	المهارة	الكفاية
اساسيات التصميم الجرافيكي	1. يشرح مبادئ وعناصر وأسس التصميم الجرافيكي. 2. يفسر نظريات اللون وخصائصه ومواصفاته وتطبيقاته البصرية.	1. يوظف عناصر وأسس التصميم في إنتاج تصميمات متنوعة، مع التركيز على الحملات البصرية لتحقيق تواصل بصري فعال. 2. يختار وينسق الألوان بما يتناسب مع طبيعة التصميم وأهدافه البصرية لتعزيز الجاذبية والانسجام.	يوظف اساسيات التصميم الجرافيكي في إنتاج التصميمات
النماذج الرقمية والتصوير الرقمي	1. يوضح مبادئ التصميم ثنائي الأبعاد وتقنيات معالجة الصور الرقمية. 2. يعدد الكاميرات الرقمية ومبادئ التصوير الرقمي. 3. يشرح أسس الإضاءة الداخلية والخارجية وتأثيرها على النتائج البصرية. 4. يشرح مفهوم الرسوم المتجهة والاستخدام الأساسي لكافة برامج التصميم.	1. يستخدم برمجيات معالجة الصور والرسم الرقمي بفعالية. 2. يعالج أنواع مختلفة من الكائنات الرقمية بما يشمل الاستيراد والتصدير عبر الوسائط الرقمية. 3. يقوم بعمليات التصوير الداخلي والخارجي باستخدام أدوات التصوير والإضاءة المناسبة. 4. يتعامل مع برامج تحرير الصور لتطوير وتحسين المحتوى البصري.	ينتج النماذج الرقمية والتصوير الرقمي
التحرير وإدارة المحتوى متعدد الوسائط	1. يعرف مفاهيم ومصطلحات الفيديو، الصوت، والرسوم المتحركة. 2. يسمي امتدادات الملفات المختلفة للفيديو والصوت وفهم خصائصها.	1. يستخدم برمجيات تحرير الفيديو والرسوم المتحركة وتطبيقها بشكل عملي. 3. يستورد ويعالج كائنات مدمجة من وسائط خارجية متنوعة.	يعمل على التحرير وإدارة المحتوى متعدد الوسائط

المجالات المعرفية لمتطلبات الثقافة العامة :

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

المجالات المعرفية لمتطلبات مهارات التشغيل:

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

المجالات المعرفية لمتطلبات العلوم الأساسية للمؤهل :

المساقات التعليمية	الساعات الاسبوعية		الساعات المعتمدة	المجال المعرفي
	عملي / تطبيقي	نظري		
مبادئ التصميم	1 ندوة	2	3	3. العلوم الأساسية للمؤهل
علم الجمال	1 ندوة	1	2	
الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي	1 ندوة	1	2	
التقنيات والعمليات	1 تطبيقات عملية	1	2	
	4	5	9	المجموع (ساعة معتمدة)

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

المساقات التعليمية	الساعات الاسبوعية		الساعات المعتمدة	المجال المعرفي
	عملي / تطبيقي	نظري		
الرسم الحر	2	0	1	4.اساسيات التصميم الجرافيكي
نظرية اللون	4	0	2	
الرسومات الرقمية 1	4	0	2	
الرسومات الرقمية 2	4	0	2	
سيكولوجية التصميم ومنهجيته	0	2	2	
تصميم هوية الشركات	4	1	3	
	9	3	12	المجموع (ساعة معتمدة)
تصميم التغليف	2	1	2	5.النماذج الرقمية والتصوير الرقمي
التايبو غرافي	2	2	3	
التصوير الرقمي	2	1	2	
الإعلان الرقمي	2	2	3	
الفيديو الرقمي	4	0	2	
	6	6	12	المجموع (ساعة معتمدة)
الرسوم المتحركة	4	0	2	6.التحرير وإدارة المحتوى متعدد الوسائط
العروض التقديمية	4	0	2	
الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد	4	0	2	
التصميم ثلاثي الأبعاد	4	0	2	
	8	0	8	المجموع (ساعة معتمدة)
تصميم صفحات الانترنت	4	0	2	7. تطبيقات عملية
تصميم الوسائط المتعددة	4	1	3	
مشروع تطبيقي	2	0	2	
	6	1	7	المجموع (ساعة معتمدة)
الممارسة المهنية 1	10	0	3	8. الممارسة المهنية
الممارسة المهنية 2	10	0	3	
	29	10	39	المجموع (ساعة معتمدة)

الخطة الدراسية لتخصص التصميم الجرافيكي

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

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

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

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

* 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 (الفن والتصميم) (6-9) ساعة معتمدة، وهي كالآتي:-

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المتطلب السابق
			نظري	عملي	
L60700131	مبادئ التصميم	3	2	1	-
L60700132	علم الجمال	2	1	1	-
L60300133	الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي	2	1	1	-
L60700134	التقنيات والعمليات	2	1	1	-
	المجموع	9	4	5	

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

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المتطلب السابق
			نظري	عملي	
L60702146	الرسم الحر	1	0	2	
L60702143	نظرية اللون	2	0	4	
L60702141	الرسومات الرقمية 1	2	0	4	
L60702142	الرسومات الرقمية 2	2	0	4	L60702141
L60702144	سيكولوجية التصميم ومنهجيته	2	2	0	
L60702152	تصميم التغليف	2	1	2	L60702142
L60702241	تصميم هوية الشركات	3	1	4	L60702142
L60702251	التايبو غرافي	3	2	2	
L60702253	التصوير الرقمي	2	1	2	
L60702262	الرسوم المتحركة	2	0	4	L60702142
L60702255	الاعلان الرقمي	3	2	2	
L60702252	الفيديو الرقمي	2	0	4	
L60702272	تصميم صفحات الانترنت	2	0	4	
L60702262	العروض التقديمية	2	0	4	L60702252*
L60702264	الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد	2	0	4	L60702266*
L60702266	التصميم ثلاثي الأبعاد	2	0	4	
L60702274	تصميم الوسائط المتعددة	3	1	4	L60702252*

المتطلب السابق	الساعات الاسبوعية		الساعات المعتمدة	اسم المادة	رقم المادة
	عملي	نظري			
-	2	0	2	مشروع تطبيقي	L60702276
	29	10	39	المجموع (ساعة معتمدة)	

*- متطلب متزامن

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

المتطلب السابق	الساعات الاسبوعية		الساعات المعتمدة	اسم المادة	رقم المادة
	عملي*	نظري			
فصل ثالث	2*5=10	-	3	الممارسة المهنية 1	L60702281
فصل رابع	2*5=10	-	3	الممارسة المهنية 2	L60702282
	6	-	6	المجموع (ساعة معتمدة)	

عدد الاسبوع 14

الدراسة والتدريب في مكان العمل يتم خلال يومين في الاسبوع وبمعدل 5 ساعات في اليوم الواحد

140=14*2*5 ساعة

الخطة الاسترشادية

السنة الاولى					
الفصل الدراسي الثاني			الفصل الدراسي الاول		
الساعات المعتمدة	اسم المادة	رقم المادة	الساعات المعتمدة	اسم المادة	رقم المادة
1	علوم عسكرية	L60000112	3	الثقافة الإسلامية	L60000111
3	اللغة الإنجليزية التطبيقية	L60000122	2	مهارات الحياة والعمل	L60000123
3	تطبيقات الذكاء الاصطناعي	L60000124	2	مهارات رقمية	L60000125
2	علم الجمال	L60700132	2	الريادة والابتكار	L60000121
2	تربية وطنية	L60000114	3	مبادئ التصميم	L60700131
2	الرسومات الرقمية 2	L60702142	2	الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي	L60300133
2	سيكولوجية التصميم ومنهجيته	L60702144	2	الرسومات الرقمية 1	L60702141
2	تصميم التغليف	L60702152	2	نظرية اللون	L60702143
1	رسم حر	L60702146			
18	المجموع		18	المجموع	

السنة الثانية					
الفصل الدراسي الثاني			الفصل الدراسي الاول		
الساعات المعتمدة	اسم المادة	رقم المادة	الساعات المعتمدة	اسم المادة	رقم المادة
2	الفيديو الرقمي	L60702252	2	التقنيات والعمليات	L60700134
2	تصميم صفحات الانترنت	L60702272	3	تصميم هوية الشركات	L60702241
2	العروض التقديمية	L60702262	3	التايو غرافي	L60702251
2	الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد	L60702264	2	التصوير الرقمي	L60702253
2	التصميم ثلاثي الأبعاد	L60702266	2	الرسوم المتحركة	L60702262
3	تصميم الوسائط المتعددة	L60702274	3	الاعلان الرقمي	L60702255
2	مشروع تطبيقي	L60702276	3	ممارسة مهنية 1	L60702281
3	الممارسة المهنية 2	L60207282			
18	المجموع		18	المجموع	

جدول طبيعة المكون العملي في متطلبات التخصص

الرقم	اسم المادة	الساعات المعتمدة	نظري	عملي	طبيعة المكون العملي
1	الرسم الحر	1	0	2	مرسم – تدريبات على الخطوط، الظلال، النسب والتكوين لإكساب الطالب مهارات الرسم اليدوي الأساسية.
2	نظرية اللون	2	0	4	مرسم – مزج الألوان، عمل دوائر لونية، تطبيقات عملية على التباين والتناغم اللوني في التصميم.
3	الرسومات الرقمية 1	2	0	4	مختبر حاسوب – استخدام Adobe Photoshop لمعالجة الصور، الدمج، إضافة المؤثرات، وتصميم بوسترات رقمية بسيطة.
4	الرسومات الرقمية 2	2	0	4	مختبر حاسوب – استخدام Adobe Illustrator لتصميم الرسوم المتجهية، الشعارات، الرسوم التوضيحية، والأنماط بدقة عالية.
5	تصميم التغليف	2	1	2	مختبر حاسوب – استخدام Adobe Dimension لإنشاء نماذج ثلاثية الأبعاد للتغليف وتجربة المواد والإضاءة والظلال على العبوات.
6	تصميم هوية الشركات	3	1	4	مختبر حاسوب – تطوير شعار، دليل استخدام الهوية، بطاقات، أوراق رسمية، تطبيقات للهوية على وسائل متعددة.
7	التايبو غرافي	3	2	2	مختبر حاسوب – استخدام Adobe Illustrator لتصميم النصوص، تنسيق الحروف، وإنشاء شعارات كتابية Wordmarks/Logotypes.
8	التصوير الرقمي	2	1	2	مختبر حاسوب – استخدام الكاميرات الرقمية، تقنيات الإضاءة والتكوين، ومعالجة الصور لإنتاج صور إبداعية واحترافية وكيفية التقاط الصور واستخدام Adobe Lightroom لتصحيح الألوان، تحسين جودة الصور، وتنظيم الألبومات الرقمية.
9	الرسوم المتحركة	2	0	4	مختبر حاسوب - مبادئ التحريك الرقمي وإنشاء الرسوم التفاعلية باستخدام برنامج Adobe Animate لإنشاء الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد وتحريك النصوص والعناصر البصرية.

الرقم	اسم المادة	الساعات المعتمدة	نظري	عملي	طبيعة المكون العملي
10	الاعلان الرقمي	3	2	2	مختبر حاسوب – تصميم وتنفيذ الحملات الإعلانية عبر الوسائط الرقمية باستخدام Adobe Illustrator و Adobe Photoshop، إعداد تصاميم إبداعية احترافية.
11	الفيديو الرقمي	2	0	4	مختبر حاسوب – أساسيات تصوير الفيديو، المونتاج، وإضافة المؤثرات باستخدام Adobe Premiere Pro لمونتاج الفيديو ، تصحيح الألوان، وإنتاج مشروع فيديو متكامل.
12	تصميم صفحات الانترنت	2	0	4	مختبر حاسوب - يتدرب الطالب على تصميم مواقع الويب والتطبيقات، باستخدام Figma لتصميم واجهات وتجربة المستخدم، إنشاء نماذج أولية وتطبيق عناصر تفاعلية.
13	العروض التقديمية	2	0	4	مختبر حاسوب - يتدرب الطالب على تصميم عروض بصرية احترافية باستخدام برنامج Adobe InDesign ، من خلال تنسيق النصوص والصور والوسائط لإنتاج عروض إبداعية ومنظمة.
14	الرسوم المتحركة ثلاثية الابعاد	2	0	4	مختبر حاسوب – يقوم الطالب بالعمل بتقنيات التحريك والمؤثرات البصرية ثلاثية الأبعاد، وإنتاج مشاهد احترافية للوسائط المتعددة باستخدام After Effects.
15	التصميم ثلاثي الابعاد	2	0	4	مختبر حاسوب – تصميم وتحريك العناصر ثلاثية الأبعاد، وإضافة الخامات والإضاءة والإخراج لإنتاج تصاميم ومشاهد واقعية باستخدام Blender .
16	تصميم الوسائط المتعددة	3	1	4	مختبر حاسوب – تدريب الطالب على دمج النصوص، الصور، الصوت، والفيديو لإنتاج مشاريع وسائط متعددة تفاعلية باستخدام Adobe Photoshop, Illustrator, Premiere Pro و After Effects، مع التركيز على الإخراج العملي لمحتوى رقمي احترافي يصلح للسوشيال ميديا والعروض التعليمية والإعلانية.
	المجموع (ساعة معتمدة)	35	8	27	

الوصف المختصر لمواد الخطة الدراسية لتخصص (التصميم الجرافيكي)

(0-1)1	علوم عسكرية	L60000112
يحدد ويحدث المحتوى وكذلك المرجع المعتمد من قبل مديرية التربية والتعليم والثقافة العسكرية		
(1-1)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، بآبائه 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 والأداب 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

مفهوم المهارات الحياتية وتصنيفها، الكفايات والمهارات التي يحتاجها الطلبة والمطابقة لاحتياجات سوق العمل سواء أكانت إدارية أم إلكترونية 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.

2(4-0)	مهارات رقمية	L60000125
--------	--------------	-----------

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.

المتطلب السابق: النجاح في امتحان مستوى مهارات الحاسوب، أو دراسة مادة مهارات الحاسوب

3(1-2)	مبادئ التصميم	L60700131
--------	---------------	-----------

المفاهيم الأساسية للتصميم مثل التوازن، الإيقاع، التكرار، التباين، الوحدة، والتركيز. يهدف إلى تنمية الحس البصري لدى المتعلم من خلال تطبيق المبادئ في أعمال فنية متنوعة باستخدام الوسائط اليدوية والرقمية، مع التركيز على حل المشكلات التصميمية بطريقة إبداعية ووظيفية.

2(1-1)	علم الجمال	L60700132
--------	------------	-----------

المفاهيم الفلسفية والنظرية للجمال، وتأثيرها في تقييم وتقدير الأعمال الفنية. تحليل عناصر الجمال في الفنون البصرية، ودراسة العلاقة بين الشكل والمضمون، إلى جانب فهم التذوق الفني من منظور ثقافي وتاريخي.

2(1-1)	الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي	L60300133
--------	-------------------------------------	-----------

- أسس الاقتصاد الرقمي:
- المفاهيم الأساسية للاقتصاد الرقمي، مثل التجارة الإلكترونية، والتمويل الرقمي، والعمل الرقمي.
- تطبيقات التكنولوجيا في الأعمال:
- كيفية استخدام التكنولوجيا في مختلف جوانب الأعمال، مثل التسويق، وإدارة الموارد البشرية، وعلاقات العملاء.
- أمن المعلومات:
- المفاهيم الأساسية لأمن المعلومات، وكيفية حماية البيانات والمعلومات الرقمية من المخاطر.
- البيانات الضخمة والذكاء الاصطناعي:
- مفهوم البيانات الضخمة، وكيفية استخدامها في تحسين الأداء والقرارات في الأعمال.
- التسويق الرقمي:
- المفاهيم الأساسية للتسويق الرقمي، مثل التسويق عبر الإنترنت، والوسائط الاجتماعية، والتسويق بالمحتوى.
- أخلاقيات العمل في الاقتصاد الرقمي

2(1-1)	التقنيات والعمليات	L60700134
--------	--------------------	-----------

يغطي المساق التقنيات والعمليات "مجموعة واسعة من المواضيع المتعلقة بتطوير التكنولوجيا وتطبيقها وتأثيرها، بما في ذلك تحسين العمليات، والتفكير التصميمي، والتقنيات الناشئة. وتشمل المجالات الرئيسية فهم مختلف العمليات وتطبيقاتها والتقنيات التي تدعمها.

1 (2 – 0)	الرسم الحر	L60702146
مهارات الرسم اليدوي كأساس للتصميم الجرافيكي، من خلال ممارسة الخطوط، الظلال، النسب، المنظور، ورسم الأشكال الطبيعية والهندسية. يركز الجانب العملي على تطوير الملاحظة البصرية والقدرة على التعبير الإبداعي باستخدام أدوات الرسم التقليدية (أقلام الرصاص، الفحم، الأحبار)، بما يعزز من قدرة الطالب على تحويل الأفكار إلى رسومات أولية يمكن توظيفها لاحقاً في الأعمال الرقمية والتصاميم الاحترافية.		
2 (4 – 0)	نظرية اللون	L60702143
التعريف بمفاهيم الألوان وعلاقاتها وتأثيراتها النفسية والبصرية في التصميم. يدرس الطالب الدوائر اللونية، الدرجات، التباين، الانسجام اللوني، ودور اللون في إيصال الرسائل وتعزيز الهوية البصرية. أما في الجانب العملي، فيتم تدريب الطالب على تطبيق هذه المفاهيم من خلال التمارين اليدوية باستخدام الألوان المائية والأكريليك، مع التركيز على تطوير الحس الجمالي وفهم التراكيب اللونية المختلفة، دون استخدام أي برمجيات رقمية.		
2 (4 – 0)	الرسومات الرقمية 1	L60702141
أساسيات التصميم الرقمي ومعالجة الصور باستخدام برنامج Adobe Photoshop، من خلال التعرف على أدوات البرنامج وتقنيات تعديل الصور، الدمج، تنقية الخلفيات، وإضافة المؤثرات البصرية. كما تركز المادة على تطوير مهارات الإبداع في إنتاج تصاميم جرافيكية احترافية تُستخدم في مجالات العمارة، الإعلان، والعروض التقديمية.		
2 (4 – 0)	الرسومات الرقمية 2	L60702142
مهارات التصميم المتجهي (Vector Design) باستخدام برنامج Adobe Illustrator، من خلال تعلم إنشاء الشعارات والرسوم التوضيحية والرموز والأنماط والتصاميم الطباعية بدقة عالية، مع التركيز على الإنتاج الاحترافي للأعمال القابلة للتكبير دون فقدان الجودة، بما يخدم مجالات التصميم الجرافيكي والإعلان والوسائط المتعددة.		
2 (0 – 2)	سيكولوجية التصميم ومنهجيته	L60702144
العلاقة بين علم النفس والتصميم من خلال دراسة العوامل الإدراكية والسلوكية المؤثرة على استجابة الأفراد للعناصر البصرية، مع التركيز على كيفية توظيف هذه المعارف في بناء منهجية تصميمية منظمة تبدأ من البحث والتحليل، مروراً بتوليد الأفكار وتجريبها، وصولاً إلى تطوير حلول إبداعية تعزز الوظيفة والجاذبية الجمالية للتصميم.		
2 (2 – 1)	تصميم التغليف	L60702152

مفاهيم وتقنيات تصميم عبوات المنتجات، من خلال دراسة العناصر البصرية والوظيفية للتغليف، واستخدام الألوان والمواد والأشكال لابتكار حلول إبداعية تجمع بين الهوية البصرية والجاذبية التسويقية وحماية المنتج. يشمل الجانب العملي استخدام برنامج Adobe Dimension لإنشاء نماذج ثلاثية الأبعاد للتغليف، وتجربة المواد والإضاءة والظلال على العبوات، مما يتيح تصور المنتج النهائي قبل الطباعة والإنتاج.

L60702241	تصميم هوية الشركات	3 (1 - 4)
-----------	--------------------	-----------

مبادئ بناء الهوية البصرية للمؤسسات والشركات، من خلال تصميم الشعارات، اختيار الألوان والخطوط، وتطوير تطبيقات الهوية عبر الوسائط المختلفة لتعزيز العلامة التجارية وتمييزها في السوق.

L60702251	التايوغرافي	3 (2 - 2)
-----------	-------------	-----------

فن استخدام الخطوط في التصميم، من خلال التعرف على أنواع الحروف، خصائصها الجمالية والوظيفية، طرق تنسيقها، وأثرها النفسي والبصري في تعزيز وضوح الرسالة وجاذبيتها ضمن مجالات التصميم الجرافيكي، الإعلان، والوسائط الرقمية. أما في الجانب العملي، فيتم تطبيق المفاهيم باستخدام برنامج Adobe Illustrator لتصميم ومعالجة النصوص بطريقة احترافية، بما يشمل تصميم الشعارات الكتابية (Wordmarks/Logotypes) وإخراج أعمال بصرية مبتكرة تدعم الهوية البصرية.

L60702253	التصوير الرقمي	2 (1 - 2)
-----------	----------------	-----------

المهارات العملية الأساسية في مجال التصوير الفوتوغرافي الرقمي. يتعرف الطالب في الجانب النظري على أساسيات الكاميرات الرقمية، مكونات الصورة، تقنيات الإضاءة، التكوين (Composition)، وأنواع العدسات واستخداماتها. أما في الجانب العملي، فيتم تدريب الطالب على التقاط الصور في ظروف مختلفة، ومعالجة الصور باستخدام برامج متخصصة مثل Adobe Lightroom لإجراء التصحيح اللوني، تحسين الجودة، وتنظيم الألبومات الرقمية، بما يعزز من قدرته على إنتاج صور احترافية تلي متطلبات التصميم والإظهار المعماري والإبداع الفني.

L60702262	الرسوم المتحركة	2 (0 - 4)
-----------	-----------------	-----------

مبادئ التحريك الرقمي باستخدام برنامج Adobe Animate، من خلال تصميم شخصيات ورسوم ثنائية الأبعاد، وتحريك النصوص والعناصر البصرية لإنتاج أعمال تفاعلية للويب والوسائط المتعددة.

L60702255	الاعلان الرقمي	3 (2 - 2)
-----------	----------------	-----------

أسس ومفاهيم الإعلان الرقمي من الناحية النظرية، بما في ذلك استراتيجيات التسويق، أنماط الحملات الإعلانية، وفهم سلوك المستهلك عبر المنصات الرقمية. أما في الجانب العملي، فيتم تدريب الطالب على تصميم إعلانات موجهة Social Media باستخدام Adobe Photoshop و Adobe Illustrator، من خلال إعداد التصميم الإبداعية، معالجة الصور، وإخراج محتوى بصري احترافي يدعم الحملات الإعلانية الرقمية.

L60702252	الفيديو الرقمي	2 (0 - 4)
-----------	----------------	-----------

أساسيات تصوير الفيديو، تقنيات الإضاءة والصوت، ومبادئ التكوين البصري، ثم ينتقل إلى الجانب العملي في المونتاج الرقمي باستخدام برنامج Adobe Premiere Pro، بما يشمل ترتيب المقاطع، إضافة المؤثرات البصرية والانتقالات، تصحيح الألوان، ومعالجة الصوت. كما تركز المادة على تطوير قدرة الطالب في إخراج مشروع فيديو متكامل.

L60702272	تصميم صفحات الانترنت	(4 - 0)2
-----------	----------------------	----------

أساسيات تصميم واجهات وتجربة المستخدم (UI/UX)، بما يشمل تخطيط الصفحات، تنظيم المحتوى، التفاعل البصري، وأهمية تجربة المستخدم في المواقع الرقمية. في الجانب العملي، يتم تطبيق المفاهيم باستخدام برنامج Figma لإنشاء تصميمات تفاعلية لصفحات الإنترنت، بما في ذلك النماذج الأولية (Prototypes)، تصاميم واجهات المستخدم، وتنظيم العناصر البصرية بطريقة احترافية تلي معايير الاستخدام وتجربة التصفح.

L60702262	العروض التقديمية	(4 - 1)3
-----------	------------------	----------

تصميم عروض بصرية احترافية باستخدام برنامج InDesign، من خلال تنسيق النصوص والصور والوسائط المتعددة، وإنتاج عروض تقديمية إبداعية تجمع بين الجاذبية البصرية والدقة في العرض والتواصل الفعال.

L60702264	الرسوم المتحركة ثلاثية الابعاد	(4 - 0)2
-----------	--------------------------------	----------

استخدام برنامج Adobe After Effects في إنشاء الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد، من خلال تطبيق تقنيات التحريك، المؤثرات البصرية، والإضاءة، لإنتاج مشاهد ديناميكية احترافية تخدم مجالات التصميم الجرافيكي، الإعلان، والإنتاج.

L60702266	التصميم ثلاثي الأبعاد	(4 - 0)2
-----------	-----------------------	----------

أساسيات التصميم ثلاثي الأبعاد والتحريك الرقمي باستخدام برنامج Blender. تشمل المادة التعرف على واجهة البرنامج وأدواته، إنشاء المجسمات ثلاثية الأبعاد، إضافة الخامات والإضاءة، تطبيق أساسيات التحريك، وإخراج المشاهد النهائية.

L60702274	تصميم الوسائط المتعددة	(4 - 1)3
-----------	------------------------	----------

مبادئ تصميم وإنتاج الوسائط المتعددة من خلال دمج النصوص والصور والصوت والفيديو والرسوم المتحركة في بيئة رقمية تفاعلية. وتركز على تزويد الطالب بالمهارات الأساسية لإنتاج مشاريع وسائط متعددة، بما في ذلك تصاميم السوشيال ميديا، باستخدام برامج معتمدة مثل Adobe Photoshop، Illustrator، Premiere Pro، و After Effects، لدعم مجالات التعليم، الإعلان، والتصميم الرقمي.

L60702276	مشروع تطبيقي	(2-0)2
-----------	--------------	--------

مشروع تطبيقي في أحد المجالات المعرفية الأساسية للتخصص ينتهي بعمل متكامل خلال الفصل الرابع.

L60702281	الممارسة المهنية 1	(140-0)3
-----------	--------------------	----------

تدريب عملي في شركات ومؤسسات متخصصة، بموجب اتفاقيات ومذكرات تفاهم رسمية.

(140-0)3

الممارسة المهنية 2

L60702282

تدريب عملي في شركات ومؤسسات متخصصة، بموجب اتفاقيات ومذكرات تفاهم رسمية.