الخطة الدراسية لمرحلة الدرجة الجامعية المتوسطة

في تخصص الوسائط المتعددة الرقمية

رمز التخصص: L60805

(تم الموافقة على تعديل هذه الخطة بموجب قرار لجنة الخطة الدراسية رقم 2025/2024/11/19 بتاريخ 2025/8/20، وتطبق اعتباراً من بداية العام الجامعي 2026/2025).

تتكون الخطة الدراسية للدرجة الجامعية المتوسطة في تخصص (الوسائط الرقمية المتعددة) من (72) ساعة معتمدة موزعة على النحو الأتي:-

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

بيانات المسار/ التخصص:

.1	اسم التخصص (باللغة العربية)	**الوسائط المتعددة الرقمية**
.2	اسم التخصص (باللغة الإنجليزية)	Digital Multimedia
.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	
.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 + اللغه الانجليزيه
.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 البرنامج إلى إعداد مصممي ومطوري الوسائط الرقمية المتعددة المؤهلين للتعامل مع احتياجات سوق العمل وخدمة المجتمع وفقاً لمتطلبات المستوى السادس في الإطار الوطني الأردني للمؤهلات.

الأهداف العامة التي يحققها البرنامج :

1. اكتساب المعرفة النظرية والعملية الأحدث في تصميم وتطوير الوسائط الرقمي المتعددة..
2. تطوير مهارات التفكير التحليلي وحل المشكلات من خلال التصميم.
3. إتقان التعامل مع التقنيات والتطبيقات الرقمية الحديثة.
4. تنمية مهارات العمل الجماعي والتعاون داخل فرق متعددة التخصصات.
5. ممارسة التطبيقات الرقمية بمهنية، والالتزام بالمسؤوليات الأخلاقية والاجتماعية المرتبطة بالمجال.

مصفوفة مخرجات التعلم لتخصص الوسائط المتعددة الرقمية

PLOs: Program Learning Outcomes PLOs

الرقم	مخرج التعلم	المعرفة	المهارة	الكفاية
1.	**تصميم وتطوير واجهة وتجربة المستخدم (تصميم المو اقع الإلكترونية، وتصميم تطبيقات الهاتف الجوال وتطويرها) (UI-UX).**	1. يعرف المفاهيم والمصطلحات الأساسية والرئيسية المرتبطة بتصميم واجهة المستخدم، مثل: الفرق بين التصميم المسطح، و تصميم المحاكاة الشكلية كتصميم أزرار سلة المهملات، والصفحة الرئيسية .. (Skeuomorphism and flat design) 2. يعدد فوائد ومزايا أنماط واجهات المستخدم، ومعايير نجاحهامن حيث سهولة الإستخدام(Usability). 3. يحدد الأسس الفنية لبناء واجهة وتجربة المستخدم كأهمية التسلسل الهرمي البصري (Visual Hierarchy) في تصميم واجهة المستخدم . 4. يميز الفرق بين التصميم ل IOS and Android 5. يشرح مبدأ عمل أزرار التنقل(Buttons) 6. يميز بين أنماط تفعيل الأزرار من حيث شكل الحركة، وسرعتها. 7. يعدد مجالات تفاعل الإنسان والحاسوب (الموقع الإلكترونية، تطبيقا ت الهاتف الجوال، واجهات المستخدم كالصراف الآلى، وماكينات إصدار البطاقات، والحجوزات.....إلخ	1. يرسم ويبنى المخططات المبدئية للموقع و القوائم الرئيسية والمتشعبة للموقع الإلكترونى (wire frames). 2. يترجم المخططات المبدئية إلى تصاميم جرافيكية تتسم بالوحدة، والعضوية، وذات تنوع وظيفى ملائم لعناصر واجه المستخدم الرئيسية، والفرعية، والمتشعبة. 3. ينسق وينظم الصفحات الداخلية لواجهة المستخدم (صفحات الموقع الإلكترونى، وتطبيقات الهاتف الجوال 4. يفعل أزرار التنقل بين الصفحات الرئيسية، والمتشعبة (Prototyping) 5. يستخدم لغات البرمجة الأساسية مثل: HTML و CSS و Java Script فى بناء المواقع الإلكترونية 6. يتمكن من استخدام برامج تصميم المواقع الإلكترونية (Adobe XD, Figma) 7. يستخدم الشبكات الوهمية (Grids) فى التصميم وتوزيع عناصر الصفحات.	1. يصمم ويبني واجهات المستخدم بجميع أنواعها، وأشكالها، سهلة الاستخدام وفعالة من خلال الاهتمام بالجانبين البصري والعملي . 2. تصميم وبناء المواقع الإلكترونية. 3. يصمم ويبني تطبيقات الهاتف الجوال. 4. يجهز التطبيق والموقع الإلكترونى للتصدير.
2.	**تصميم وصناعة المحتوى البصرى الرقمى بجميع أشكاله (إنفوجراف، محتوى ثنائى الأبعاد 2D، محتوى ثلاثى**	**1.** يشرح مفهوم الوسائط الرقمية باعتبارها وسيط يجمع ما بين فنون التصميم، والفن السينمائى. 2. يشرح مفهوم الثقافة البصرية المرتبط بالتركيبة السكانية ليتمكن من اختيار الشكل والصورة المناسبة للفئة	1. يكتب سيناريو لمحتوى بصرى بجميع أشكاله، وأنواعه مثل المحتوى الترفيهي(فيلم تحريك قصير)،أو محتوى ترويجى (إعلان لشركة، أو مؤسسة، أو منتج، ..)، محتوى إرشادى، أو محتوى تعليمى تفاعلى.	1. يصمم ويصنع محتوى إنفوجراف (ترجمة بصرية للمعلومات، والبيانات) 2. يصمم ويصنع محتوى بصرى رقمى ثنائى البعد 2d : ترفيهى (فيلم تحريك 2D قصير، إعلان رسوم

الرقم	مخرج التعلم	المعرفة	المهارة	الكفاية
	الأبعاد 3D، محتوى تصوير سينمائى)	المستهدفة، لإحداث التأثير المباشر فى قلب المشاهد 3. يعدد تقنيات صناعة المحتوى البصرى بأشكاله المتنوعة (إنفوجراف، محتوى ثنائى الأبعاد 2D، محتوى ثلاثى الأبعاد 3D، محتوى تصوير سينمائى، محتوى تفاعلى). 4. يشرح أساسيات التصميم، ويصنف العلاقات البنائية والأسس الإنشائية للتصميم. 5. يشرح مبادىء التصميم للوسائط الرقمية، ويفهم مبادئ التحريك الإثنى عشر. 6. يشرح زوايا الكاميرا، وأحجام اللقطات، وأنواع وأساليب الربط بين اللقطات، والمشاهد. 7. يصنف البرامج المستخدمة فى صناعة المحتوى البصرى بمختلف تقنياته. 7. يصنف مستويات وطبقات الصوت(الصوت، الموسيقى، المؤثرات الصوتية، الغلاف الجوى (atmosphere)	2. يرسم لوحة القصة ويترجم النص إلى سيناريو مرسوم (Story board) 3. يختار تقنية المحتوى البصرى الرقمى المناسب للفئة المستهدفة. 4. يتمكن من استخدام برامج الرسم والتصميم بالحاسوب (adobe illustrator) 5. يستخدم برامج معالجة الصور الرقمية (adobe Photoshop) 5. يستخدم برامج تحريك الرسوم الجرافيكية (Adobe After effects) 6. يستخدم برامج التصميم، والتحريك ثلاثية الأبعاد (Auto desk Maya, C4D) 7. يتمكن من استخدام برامج تأليف وتجميع المشاهد (المونتاج)، ودمج الصوت والموسيقى. 8. يستخدم برامج معالجة الصوت والموسيقى، وتقطيعها، وإعادة تصديرها بالصيغ المناسبة.	متحركة، Motion (Graphic 3. يصمم ويصنع محتوى بصرى رقمى ثلاثى البعد 3D (فيلم تحريك 3D قصير، إعلان تحريك 3D، مقدمة لبرنامج تلفزيونى، أو نشرة إخبارية 3D Motion Graphic ، تحريك الهوية البصرية لشركة أو فاصل لقناة تليفزيونية.
3.	**تنفيذ محتوى بصرى تفاعلى Interactive Media وفنون الوسائط الرقمية Projection, Mapping**	1. يعرف المفاهيم الأساسية الخاصة بصناعة المحتوى البصرى التفاعلى الذي يعتمد على المستقبلات Input، من خلال الكاميرات، والحساسات (Camera and Sensors, Kinect) والمخرجات Output على الشاشات. 2. يشرح متطلبات تشغيل المستقبلات Input، من خلال البرامج المستخدمة مثل (Isadora, Touch Designer) 3. يبين المتطلبات الأساسية الفنية والتقنية لصناعة المحتوى البصرى التفاعلى، وفنون الوسائط الرقمية.	1. يرسم ويبنى المخططات المبدئية للمحتوى البصرى التفاعلى . 2. يختار ويحدد المستقبلات المناسبة للمحتوى البصرى التفاعلى. 3. يتمكن من استخدام برامج صناعة المحتوى البصرى التفاعلى (Isadora, Touch Designer) 4. 5. ينفذ محتوى بصرى تفاعلى بجميع أشكاله الترفيهي منها أو التعليمى 6. يتمكن من إسقاط وإظهار المحتوى البصرى الرقمى على المجسمات الواقعية والإفتراضية Projection, Mapping	1. يصمم محتوى بصرى تفاعلى جذاب وفعال. 2. ينفذ محتوى بصرى تفاعلى مناسب للفئة المستهدفة. 3. يصمم وينفذ فنون الوسائط الرقمية Projection, Mapping

المجالات المعرفية لمتطلبات الثقافة العامة :

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

المجالات المعرفية لمتطلبات مهارات التشغيل :

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

المجالات المعرفية لمتطلبات العلوم الأساسية للمؤهل :

المجال المعرفي	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المساقات التعليمية
		نظري	عملي/ تطبيقي	
3. العلوم الأساسية	3	2	1 ندوة	صناعة الإعلام الإبداعي
	2	1	1 ندوة	الممارسات المهنية في الإنتاج الإعلامي
	2	1	1 ندوة	الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي
	2	1	1 تطبيقات عملية	تقنيات الإعلام الرقمي
المجموع (ساعة معتمدة)	**9**	**5**	**4**	

المجالات المعرفية للمسار:

المجال المعرفي	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المساقات التعليمية
		نظري	عملي/ تطبيقي	
4.أساسيات التصميم الرقمي والوسائط	2	1	2	مبادئ التصميم للوسائط الرقمية
	2	0	4	الرسم والتصميم بالحاسوب للإنفوجرافيك
	2	0	4	تصميم الشخصيات
	2	0	4	التحريك ثنائي الأبعاد
	2	1	2	تصميم النماذج ثلاثية الأبعاد
المجموع (ساعة معتمدة)	10	2	8	
5.تقنيات الإنتاج والمعالجة الرقمية	2	1	2	كتابة السيناريو ولوحات السرد
	2	0	4	التصوير الرقمي
	2	0	4	التصوير السينمائي والمونتاج
	2	0	4	معالجة الصور الرقمية
	2	1	2	الرسوم الجرافيكية المتحركة

المجال المعرفي	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المساقات التعليمية
		نظري	عملي/ تطبيقي	
	3	1	4	تحريك النماذج ثلاثية الأبعاد
المجموع (ساعة معتمدة)	13	3	10	
6. التفاعل الرقمي وتكامل المنصات	2	1	2	النشر الرقمي
	2	1	2	التيبوغرافي في الوسائط الرقمية
	2	2	0	استراتيجية واجهة وتجربة المستخدم
	2	1	2	التصميم التفاعلي
	2	0	4	تصميم المواقع الإلكترونية وتطويرها
	2	1	2	فنون الوسائط الرقمية
	2	0	4	تصميم تطبيقات الهواتف
	2	0	2	مشروع تطبيقي
المجموع (ساعة معتمدة)	16	6	10	
7. الممارسة المهنية	3	0	10	الممارسة المهنية 1
	3	0	10	الممارسة المهنية 2
المجموع (ساعة معتمدة)	6	0	6	

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	
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 (12) ساعة معتمدة، وهي كالآتي:-

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**	2 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 (الإنتاج الإعلامي الإبداعي والوسائط المتعددة) (9) ساعة معتمدة، وهي كالآتي:-

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المتطلب السابق
			نظري	عملي	
L60800131	صناعة الإعلام الإبداعي	3	2	1 ندوة	
L60800132	الممارسة المهنية في الإنتاج الإعلامي	2	1	1 ندوة	
L60300135	الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي	2	1	1 ندوة	
L60800134	تقنيات الإعلام الإبداعي	2	1	1 تطبيقات عملية	
المجموع		9	5	4	

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

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المتطلب السابق
			نظري	عملي	
L60805141	مبادئ التصميم للوسائط الرقمية	2	1	2	
L60805151	كتابة السيناريو ولوحات السرد	2	1	2	
L60805152	التصوير الرقمي	2	0	4	
L60805154	التصوير السينمائي والمونتاج	2	0	4	
L60805142	الرسم والتصميم بالحاسوب للإنفوجرافيك	2	0	4	
L60805251	معالجة الصور الرقمية	2	0	4	
L60805253	الرسوم الجرافيكية المتحركة	2	1	2	
L60805241	تصميم الشخصيات	2	0	4	
L60805261	النشر الرقمي	2	1	2	
L60805265	التيبوغرافي في الوسائط الرقمية	2	1	2	
L60805262	استراتيجية واجهة وتجربة المستخدم	2	2	0	

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المتطلب السابق
			نظري	عملي	
L60805242	التحريك ثنائي الأبعاد	2	0	4	
L60805265	تصميم النماذج ثلاثية الأبعاد	2	1	2	
L60805264	التصميم التفاعلي	2	1	2	
L60805266	تصميم المواقع الإلكترونية وتطويرها	2	0	4	
L60805252	تحريك النماذج ثلاثية الأبعاد	3	1	4	
L60805267	فنون الوسائط الرقمية	2	1	2	
L60805268	تصميم تطبيقات الهواتف	2	0	4	
L60805260	مشروع تطبيقي	2	0	2	فصل رابع
المجموع (ساعة معتمدة)		**39**	**11**	**28**	

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

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المتطلب السابق
			نظري	*عملي	
L60805271	الممارسة المهنية 1	3	-	2*5=10	فصل ثالث
L60805272	الممارسة المهنية 2	3	-	2*5=10	فصل رابع
المجموع (ساعة معتمدة)		**6**	-	**6**	

عدد الاسابيع 14

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

5*2*14=140 ساعة

الخطة الاسترشادية

السنة الاولى					
الفصل الدراسي الاول			الفصل الدراسي الثاني		
رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة
L60000111	الثقافة الإسلامية	3	L60805142	الرسم والتصميم بالحاسوب للإنفوجرافيك	2
L60000123	مهارات الحياة والعمل	2	L60000122	اللغة الإنجليزية التطبيقية	3
L60000125	مهارات رقمية	2	L60000124	تطبيقات الذكاء الاصطناعي	3
L60000121	الريادة والابتكار	2	L60000114	تربية وطنية	2
L60800131	صناعة الإعلام الإبداعي	3	L60800132	الممارسة المهنية في الإنتاج الإعلامي	2
L60300135	الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي	2	L60800134	تقنيات الإعلام الابداعي	2
L60805141	مبادئ التصميم للوسائط الرقمية	2	L60805152	التصوير الرقمي	2
L60805151	كتابة السيناريو ولوحات السرد	2	L60805154	التصوير السيتمائي والمونتاج	2
المجموع		18	المجموع		18

تأسست عام 1997

السنة الثانية					
الفصل الدراسي الاول			الفصل الدراسي الثاني		
رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة
L60000112	العلوم العسكرية	1	L60805262	استراتيجية واجهة وتجربة المستخدم	2
L60805251	معالجة الصور الرقمية	2	L60805242	التحريك ثنائي الأبعاد	2
L60805253	الرسوم الجرافيكية المتحركة	2	L60805264	التصميم التفاعلي	2
L60805241	تصميم الشخصيات	2	L60805266	تصميم المواقع الإلكترونية وتطويرها	2
L60805261	النشر الرقمي	2	L60805252	تحريك النماذج ثلاثية الأبعاد	3
L60805263	التيبوغرافي في الوسائط الرقمية	2	L60805268	تصميم تطبيقات الهواتف	2
L60805265	تصميم النماذج ثلاثية الأبعاد	2	L60805260	المشروع التطبيقي	
L60805267	فنون الوسائط الرقمية	2	L60805272	الممارسة المهنية 2	
L60805271	الممارسة المهنية 1	3			
المجموع		18	المجموع		18

الوصف المختصر لمواد الخطة الدراسية لتخصص الوسائط المتعددة الرقمية

L6000112	علوم عسكرية	1(1-0)

يحدد ويحدث المحتوى وكذلك المرجع المعتمد من قبل مديرية التربية والتعليم والثقافة العسكرية

L6000114	تربية وطنية	2(1-1)

مجموعة الثوابت الوطنية الأردنية وعلى راسها العقيدة الاسلامية السمحاء، ومبادئ الثورة العربية الكبرى والدستور الاردني والميثاق الوطني وفكر القيادة الهاشمية المستنير، بـHابعاده العربية والاسلامية والانسانية وتجربة الامة 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.

L6000111	الثقافة الاسلامية	3(3-0)

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.

L6000120	اللغة الإنجليزية التطبيقية	3(2-1)

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

L6000128	تطبيقات الذكاء الاصطناعي	3(2-1)

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.

L6000127	الريادة والابتكار	2(1-1)

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.

L6000129	مهارات الحياة والعمل	2(1-1)

مفهوم المهارات الحياتية وتصنيفها، الكفايات والمهارات التي يحتاجها الطلبة والمطابقة لاحتياجات سوق العمل سواءاً أكانت ادارية أم الكترونية للانخراط والنجاح في سعيهم للحصول على تعليم افضل ونتائج ايجابية 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

L6000161	مهارات رقمية	2(4-0)

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

L60800131	صناعة الإعلام الإبداعي	3(1-2)

الصناعات الإبداعية ومجالات إنتاج الوسائط الإبداعية المحددة. تشمل المواضيع التي تغطيها الوحدة: قطاع الصناعة الإبداعية، ومجالات إنتاج الوسائط الإبداعية، واقتصاديات القطاع، وأنواع الشركات، والأدوار داخل إنتاج الوسائط الإبداعية، والعلاقات بين شركات إنتاج الوسائط الإبداعية وأدوارها، وتاريخ الصناعة، والتخطيط للمستقبل

L60800132	الممارسة المهنية في الإنتاج الإعلامي	2(1-1)

دراسة المهارات اللازمة للنجاح في مسيرة مهنية في الصناعات الإبداعية. و ذلك من خلال استكشاف مهن إنتاج الوسائط الإبداعية، من خلال البحث في السوابق التاريخية والمعاصرة.، مناقشة الأهداف المهنية الشخصية وعلاقتها بمجموعة الأدوار والمجالات في الصناعات الإبداعية. تحديد خطط التطوير الشخصي، مع تسليط الضوء على المجالات التي تدعم الأهداف المهنية المحددة والمهارات العامة و التفكير النقدي في تحقيق أهداف التطوير الشخصي والتخطيط للمستقبل

L60300135	الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي	2(1-1)

- 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:

L60805141	مبادئ التصميم للوسائط الرقمية	2(1-2)

مفهوم ومبادئ التصميم للوسائط الرقمية وأدواته، وتعريف الطالب بفكرة التصميم وأسسه وعناصره وكيفية التعامل مع الاشكال ببعدين وثلاثة ابعاد أبعاد ومجال تطبيقاتها، والتعرف على الصيغ المتنوعة للعلاقات الجمالية في مجال التصميم وخلق تكوينات متناسقة.

L60805151	كتابة السيناريو ولوحات السرد	2(1-2)

إنشاء قصص أصيلة وسردها باستخدام أدوات رقمية مثل الكاميرات الرقمية والحاسوب وقد تشمل القصة على نص، رسومات، صور، رسوم متحركة، الصوت، أوالفيديو. ويقوم الطالب بتنفيذ تصاميم تسرد قصصهم بشكل رقمي، ويمكن استقصاء أفكار القصص من تجارب شخصية أو عائلية، أو أحداث حقيقية أو خيالية

L60805152	التصوير الرقمي	2(0-4)

أسس التصوير الضوئي وأهميته و وكذلك آلات التصوير التقليدية والرقمية واجزائها وآلية عملها، كما تحتوي على جانب لتوظيف الصورة الفوتوغرافية في إعداد تصميمات إبداعية تعكس قدرات الطلاب العلمية والعملية.

الاسس العلمية والتقنية للتصوير الضوئي والرقمي، أدواته وتجهيزاته الفنية المختلفة من أجل إكساب الطالب المهارة االلازمة لاستخدام الصورة ومعالجتها في الاطار المطبوع وفي الاطار الرقمي من أجل التوظيف الامثل في مجاالات التصميم المختلفة ، نبذة تاريخية عن نشوء وتطور التصوير الضوئي والرقمي.

L60805154	التصوير السينمائي والمونتاج	2(0-4)

تسجيل وتحرير ومزج الصوت والفيديو، استخدام أدوات وتقنيات رقمية متقدمة، تحسين جودة المحتوى، تطوير تجارب تفاعلية، تطبيق البرامج المتخصصة في إنتاج محتوى للوسائط الرقمية

L60805142	الرسم والتصميم بالحاسوب للإنفوجر افيك	2(0-4)

استخدام تطبيقات الحاسوب في التصميم وتطوير المبادئ الأولية والمتقدمة للتصميم باستخدام الحاسوب. يركز المساق على تطوير قدرات التعبير باستخدام البرامج المختلفة للرسم الثنائي للانفو جرافيك وانواعه والتعريف بأساليب جديدة للانتقال تحويل المعلومات والبيانات المعقدة إلى صور مرئية لتوصيل النقاط الرئيسية بشكل أسهل وأكثر فعالية.. وأهمّ ما يميّز الانفوجرافيك عن غيرها من صور الشروحات التقليدية هو العنصر الجاذب، فلا بُد من إضفاء بعض التصاميم والألوان

والعبارات والأساليب المميزة لجذب انتباه القارئ أو العميل. وعلى الرغم من أن عنصر الجذب من الأركان الأساسية في الانفوجرافيك، إلا أنه يجب أن يكون مترافقًا مع شرح واضح ودقيق وواقعي للهدف. مع تطبيقات Adobe Illustrator

L60805251	معالجة الصور الرقمية	2(0-4)

مبادئ الصور الرقمية النظرية و العملية و صناعة الصور الرقمية والتعمق في معرفة الالوان , و نظرياتها واختيار نظام الالوان الصحيح حيث يتمكن الطالب من انشاء رسومات رائعة وتصميمات مذهلة من خلال أحدث اصدار من برنامج الفوتوشوب,وايضا يتم التركيز على معالجة الصور رقميا و تصحيح الصور و تحسينها واستخدام الفلاتر في معالجة الصور , كما يتم تعلم إنتاج التصاميم المختلفة. و تنمية مهارات الطالب بأشكال متعددة لمعالجة الصورة بأكثر من طريقة وبشكل دقيق و هذه يتم تطبيقه من خلال التعمق في برنامج الفوتوشوب.

L60805253	الرسوم الجر افيكية المتحركة	2(1-2)

تعريف الرسوم المتحركة التي يتم إنشائها من خلال برامج التصميم على الكمبيوتر، والتي تكون مُدمجة مع بعض المؤثرات الصوتية، والهدف منها هو إيصال فكرة معينة. وهي عبارة عن فيديوهات موشن جرافيك

مفهوم الموشن جرافيك وأقسامه: الجرافيك الرسوم وهي عبارة عن رسومات وصور "Vector" تُنشأ من خلال برامج التصميم. الموشن ا لتحريك وهو بإختصار عبارة عن تحريك لهذه الرسومات ودمج بعض المؤثرات والأصوات في الخلفية إضافةً إلى التعليق الصوتي لتصبح على شكل فيديو إحترافي، وذلك بإستخدام برامج تصميم مناسبمثل Adobe After effect

L60805241	تصميم الشخصيات	2(0-4)

كيفية رسم الشخصيات بكافة تفاصيلها ومن زوايا مختلفة مع ملاحظة الاختلاف في إظهار التفاصيل من خلال فهم وضعية الاعضاء أثناء الحركة وترابطها التغيرات في مختلف الاعضاء اثناء الحركة كما تهدف هذه المادة إلى توظيف المهارات المكتسبة إنشاء خلفيات للرسوم المتحركة والتركيز على الجانب الفني والاساليب المختلفة المستخدمة في المشهد بحيث يتم خلق بيئة متناسبة مع طبيعة المشهد.

L60805261	النشر الرقمي	2(1-2)

استراتيجيات وسائل التواصل الاجتماعي، وإدارة المحتوى، وتقنيات الاتصال الفعالة في العصر الرقمي. من خلال أن يصبحوا رواة قصص رقميين ماهرين، ويستخدم بعض منصات النشر الالكتروني و بعض برامج النشر الرقمي المختلفة .

L60805265	التيبوغرافي في الوسائط الرقمية	2(1-2)

دراسة التصميم الحديث المرتكز على البناء الشكلي لمجموعات الحروف، بما يتناسب مع المتطلبات المعاصرة للوسائط الجرافيكية المتعددة. وتتضمن المادة دراسة النسب والأسس التي يقوم عليها التصميم التيبوغرافي ، مع اجراء تطبيقات عملية يدوية واخرى بواسطة الكمبيوتر.

L60805262	استراتيجية واجهة وتجربة المستخدم	2(0-2)

محتوى وأهداف تجربة المستخدم ، تصميم حلول لحل مشكلات مستخدم محددة. استراتيجية واجهة المستخدم، الجوانب المرئية والتفاعلية للمنتج. ويشمل ذلك التخطيط الاستراتيجي وتكامل عناصر التصميم، بما في ذلك مظهر المنتج وعرضه وإشراك العملاء.

L60805242	التحريك ثنائي الأبعاد	2(0-4)

المفاهيم والأساليب الأساسية لإنشاء رسوم متحركة ثنائية الأبعاد باستخدام تقنية الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد. يستكشف الطلاب المبادئ الاثني عشر للرسوم المتحركة باستخدام أدوات برمجية ثنائية الأبعاد لإنشاء رسوم متحركة قصيرة وسرد قصص جذابة بصريًا. سيقوم الطلاب بإنشاء قطعة رسوم متحركة كاملة لمحفظتهم.كما يمكن استخدام برمجية ADOBE ANIMATE وبرمجية AFTER EFFECT

L60805265	تصميم النماذج ثلاثية الأبعاد	2(1-2)

كيفية إنشاء وتصميم كائنات وشخصيات ثلاثية الأبعاد باستخدام المواد والأنسجة والأسطح والإضاءة. يقوم الطلاب بعد ذلك بإنشاء مشاهد ثلاثية الأبعاد وتحريك الكائنات والشخصيات في هذه المشاهد باستخدام برامج الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد AUTODISK MAYAالمتوافق مع معايير الصناعة.

L60805264	التصميم التفاعلي	2(1-2)

أسس التصميم التفاعلي، تطوير واجهات رقمية تفاعلية، استخدام المدخلات وأجهزة التقاط الحركة، تطبيق المفاهيم في مشاريع رقمية، استخدام برنامجTouch Designer

L60805266	تصميم المو اقع الإلكترونية وتطويرها	2(0-4)

مهارات تصميم صفحات الإنترنت وتنسيقها باستخدام لغة البرمجة . java scriptو تتضمن المادة المواضيع التالية:خوادم الويب، تصميم النماذج باستخدام لغة HTML، كما تتضمن عمل تنسيقات لونية واضافة لمسات جمالية باستخدام CSS . كما تهدف هذه البرمجة بمنح موقع الويب شكله الجميل وتصميمه الفريد الذي سيميزه عن غيره من المواقع. كما تهدف هذه المادة الى تعريف الطالب بأن كل من هاتين اللغتينCSS و HTML الأساس لكل موقع; كما تعد ال HTMLأساس كل عناصر صفحة الويب; أما ال CSS فهي أساس تصميم وشكل الموقع، فبدونها ستظل مواقع الويب نصًا عاديًا على خلفيات بيضاء.

L60805252	تحريك النماذج ثلاثية الأبعاد	3(1-4)

تصميم ثلاثي الأبعاد يعني الاستفادة من عمق الفضاء الرقمي لإنشاء تركيبات قابلة للتصديق تعمل في نفس الوقت على توسيع حدود الواقع. فهو يسمح بإطلاق العنان للخيال وإضفاء الحيوية على الأفكار

كما تهدف هذه المادة الى تعليم الطلبة الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد وتقنيات النمذجة ، بالإضافة إلى بعض الحيل الخاصة بالتصاميم و تعريف الطلبة على كيفية تصميم تمثال من الأشكال الهندسية الملونة وتحريكه باستخدام برنامج Cinema 4D. في النهاية، ستعرف كيفية إنشاء صورة GIF متحركة من البداية إلى النهاية، وتحويل فكرة بسيطة إلى عرض نهائي لمشاركتها على وسائل التواصل الاجتماعي.

L60805267	فنون الوسائط الرقمية	2(1-2)

أساسيات تصميم الوسائط وتطبيق عناصر ومبادئ التصميم من خلال استخدام برامج الوسائط. سيقوم الطلاب بالتقاط الوسائط الرقمية وتعلم كيفية التعامل معها لإنشاء تصميمات ديناميكية. سيعرّف هذا المقرر الطلاب أيضًا على المفاهيم النظرية والأساسية للوسائط المتعددة وتطبيقاتها والتقنيات المستخدمة. تشمل الموضوعات التي سيتم تناولها خمسة عناصر للوسائط المتعددة مثل النص والصوت والرسوم المتحركة والصورة والفيديو وفن الوسائط المتعددة. سيقوم الطلاب بإنشاء عدد من التصميمات الأساسية، بما في ذلك إنتاج مدونة، وموقع ويب، وبث إذاعي (صوتي)، وفيديو وثائقي. تهدف هذه المهام فقط إلى تقديم منصات مختلفة للتصميم الرقمي لمساعدة الطالب في التعرف على الوسائط الرقمية المستخدمة في التسويق والأعمال في القرن الحادي والعشرين.

L60805268	تصميم تطبيقات الهو اتف	2(0-4)

تصميم تطبيقات الهاتف باستخدام برمجيات ADOBE XD و FIGMA وذلك من خلال حيث التطبيق بمراحله المحتلفة بحيث يتم دراسة وفهم الوجاهات الموجودة في فكرة التطبيق ، وتحديد المشاكل ونقاط الضعف.و رسم سكيتش (wireframe) للتطبيق قبل تنفيذه وذلك لتتمكن من رؤيته بشكل افضل. ثم بعد الموافقة على الوير فريم، يتم صنع واجهات المستخدم (ui) للتطبيق وهذا من خلال إضافة الصور والألوان واللوجو الخاص بالتطبيق عمل بروتوتايب (prototype) تصميم تفاعلي للتطبيق وتربيط الشاشات لتجربتها قبل عملية البرمجة.

L60805268	مشروع تطبيقي	2(2-0)

تصميم وتنفيذ مشروع تطبيقي في أحد المجالات المعرفية للتخصص.

L60805271	الممارسة المهنية 1	3(140-0)

التدريب في إحدى المؤسسات أو المكاتب المهنية الاستشارية المعتمدة والمتخصصة في الوسائط المتعددة والتصميم الجرافيكي، وتكون فترة التدريب موثقة بالشهادات الأصولية، ومرفقة بنسخ مصورة من الأعمال المنجزة وتكون مدة التدريب ثلاثة أشهر.

L60805272	الممارسة المهنية 2	3(140-0)

التدريب في إحدى المؤسسات أو المكاتب المهنية الاستشارية المعتمدة والمتخصصة في الوسائط المتعددة والتصميم الجرافيكي، وتكون فترة التدريب موثقة بالشهادات الأصولية، ومرفقة بنسخ مصورة من الأعمال المنجزة وتكون مدة التدريب ثلاثة أشهر.