الخطة الدراسية لمرحلة الدرجة الجامعية المتوسطة

في تخصص تطبيقات الوسائط المتعددة/ تطبيقي

رمز التخصص: L60810

تتكون الخطـــة الدراسيـــة للدرجة الجامعية المتوسطة في تخصص (تطبيقات الوسائط المتعددة/ تطبيقي) 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)	**تطبيقات الوسائط المتعددة/ تطبيقي**
.2	اسم التخصص (باللغة الإنجليزية)	**Multimedia Applications/ Applied**
.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 + 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 ☐ تطبيقي ■ تقني ☐ ثنائي ☐

هدف البرنامج

يهدف برنامج تطبيقات الوسائط المتعددة/ تطبيقي إلى إعداد كوادر مهنية مؤهلة للعمل في مجالات الوسائط الرقمية وصناعة المحتوى الرقمي، من خلال تزويد الطلبة بالمعارف والمهارات التقنية والتصميمية اللازمة لمواكبة التحولات المتسارعة في هذا القطاع، وتمكينهم من أداء دور فاعل في بيئات العمل الإبداعية.

الأهداف العامة التي يحققها البرنامج :

عند الانتهاء من متطلبات المؤهل، يكون الطالب قادراً على:

1. اكتساب المعرفة النظرية والعملية الأحدث في تطبيقات الوسائط الرقمية.
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 تطبيقات الوسائط المتعددة/ تطبيقي

PLOs: Program Learning Outcomes PLOs

الرقم	مخرج التعلم	المعرفة	المهارة	الكفاية
1	تصميم وتطوير واجهة وتجربة المستخدم(UI-UX)	يشرح مفاهيم التصميم المسطح والمحاكاة الشكلية، تسلسل الهرمي البصري، يوضح الفرق بين أنظمة التشغيل، مبادئ التصميم التفاعلي، نماذج التصميم المسطح والمحاكاة الشكلية، وهيكلية الصفحات	ينفذ نماذج أولية وتصاميم فعلية باستخدام Figma, Adobe XDو HTML/CSS.	يطوّر مواقع وتطبيقات متكاملة مراعية لتجربة المستخدم وسهولة الاستخدام. يصمم حلولاً رقمية تركز على المستخدم وتحقق أهداف تجربة المستخدم،
2	تصميم وصناعة المحتوى البصري الرقمي 2D, 3D, إنفوجراف	يوضح مبادئ التصميم، أسس التحريك، العلاقات البصرية، وزوايا الكاميرا.	ينتج محتوى بصري باستخدام Illustrator, Photoshop, After Effects, ويكتب سيناريوهات ويخرج Storyboardsدقيقة.	ينفذ مشاريع رقمية ذات جودة مهنية تعبر عن رسائل بصرية مؤثرة ومتكاملة من حيث الصورة والصوت والحركة.
3	تنفيذ محتوى بصري تفاعلي وفنون الوسائط الرقمية	يوضح مفاهيم الإدخال التفاعلي (Sensors, Cameras)، إسقاط المجسمات، ونماذج التفاعل.	يطور تطبيقات تفاعلية باستخدامTouch Designer ، ويطبق تقنيات Projection Mappingعلى أسطح فعلية وافتراضية..	ينتج عروض مرئية تفاعلية مهنية مثل الإسقاط البصري والتجارب التفاعلية.
4	الدمج المهني للمعارف في مشروع تطبيقي متكامل	يوضح أهمية الدمج المهني للمعارف في مشروع تطبيقي متكامل	يربط المعارف المكتسبة من مختلف المجالات) تصميم – تحريك – تفاعل – تطوير مواقع.(يخطط وينفذ مشروعًا نهائيًا متعدد الوسائط يعكس المهارات المتكاملة.	تقديم مشروع رقمي متكامل

المجالات المعرفية لمتطلبات الثقافة العامة :

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

المجالات المعرفية لمتطلبات مهارات التشغيل :

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

المجالات المعرفية لمتطلبات العلوم الأساسية للمؤهل :

المجال المعرفي	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية			المساقات التعليمية
		نظري	عملي	تطبيقي	
3. العلوم الأساسية	3	2	0	1 ندوة	صناعة الإعلام الإبداعي
	2	1	0	1 ندوة	الممارسات المهنية في الإنتاج الإعلامي
	2	1	0	1 ندوة	الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي
	2	1	0	1 تطبيقات عملية	تقنيات الإعلام الرقمي
المجموع (ساعة معتمدة)	9	5	0	4	

المجالات المعرفية للمسار:

المجال المعرفي	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المساقات التعليمية
		نظري	عملي/ تطبيقي	
4.أساسيات التصميم الرقمي والوسائط	2	1	1	مبادئ التصميم للوسائط الرقمية
	2	1	1	الرسم والتصميم بالحاسوب للإنفوجراف
	3	1	2	تصميم الشخصيات
	2	1	1	التيبوغرافى والنشر الرقمى
المجموع (ساعة معتمدة)	9	4	5	
5.تقنيات الإنتاج والمعالجة الرقمية	3	1	2	التطبيقات التقنية للصور الرقمية
	3	1	2	الرسوم الجرافيكية المتحركة
	3	1	2	تقنيات المحتوى المرئي والمسموع

المجال المعرفي	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المساقات التعليمية
		نظري	عملي/ تطبيقي	
	3	1	2	التحريك ثنائي الأبعاد
	3	1	2	تحريك النماذج ثلاثية الأبعاد
المجموع (ساعة معتمدة)	**15**	**5**	10	
6.النمذجة والتصميم ثلاثي الأبعاد	3	1	2	تصميم النماذج ثلاثية الأبعاد
	3	1	2	تصميم الوسائط التفاعليةCGI
المجموع (ساعة معتمدة)	**6**	**2**	**4**	
7. التفاعل الرقمي وتكامل المنصات	**3**	**1**	**2**	استراتيجية واجهة وتجربة المستخدم
	2	**1**	**1**	التصميم لوسائل التواصل الاجتماعي
	2	**1**	**1**	تصميم المواقع الإلكترونية وتطبيقات الهواتف
	2	**0**	**2**	المشروع التطبيقي في الوسائط الرقمية
المجموع (ساعة معتمدة)	**9**	**3**	**6**	
8. 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	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		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 عملية	*اللغة الإنجليزية 99
L60000124	تطبيقات الذكاء الاصطناعي	3	2	0	1 تطبيقات عملية	-
L60000121	الريادة والابتكار	2	1	0	1 ندوة	-
L60000123	مهارات الحياة والعمل	2	1	0	1 ندوة	-
L60000125	مهارات رقمية	2	0	4 مختبر حاسوب	0	**مهارات الحاسوب 99
المجموع		12	6	2	4	

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

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

ثالثاً: متطلبات العلوم الأساسية للمؤهل (الإنتاج الإعلامي الإبداعي والوسائط المتعددة) (6-9) ساعة معتمدة، وهي كالآتي :-

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية			المتطلب السابق
			نظري	عملي	تطبيقي	
L60800131	صناعة الإعلام الإبداعي	3	2	0	**1 ندوة**	-
L60800132	الممارسة المهنية في الإنتاج الإعلامي	2	1	0	**1 ندوة**	-
L61400135	الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي	2	1	0	**1 ندوة**	-
L60800134	تقنيات الإعلام الإبداعي	2	1	0	**1 تطبيقات عملية**	-
المجموع		**9**	**5**	**0**	**4**	

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

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية			المتطلب السابق
			نظري	عملي	تطبيقي	
L60810141	مبادئ التصميم للوسائط الرقمية	2	1	2	0	-
L60810142	الرسم والتصميم بالحاسوب للإنفوجراف	2	1	2	0	-
L60810151	التطبيقات التقنية للصور الرقمية	3	1	4	0	-
L60810244	التيبوغرافي والنشر الرقمي	2	1	2	0	L60810142
L60810243	تصميم الشخصيات	3	1	4	0	L60810142
L60810253	تقنيات المحتوى المرئي والمسموع	3	1	4	0	L60810244
L60810271	استراتيجية واجهة وتجربة المستخدم	3	1	4	0	L60810142
L60810254	التحريك ثنائي الأبعاد	3	1	4	0	L60810243
L60810261	تصميم النماذج ثلاثية الأبعاد	3	1	4	0	L60810142
L60810272	التصميم لوسائل التواصل الإجتماعي	2	1	2	0	L60810151
L60810252	الرسوم الجرافيكية المتحركة	3	1	4	0	L60810142

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية			المتطلب السابق
			نظري	عملي	تطبيقي	
L60810273	تصميم المواقع الإلكترونية و تطبيقات الهواتف	2	1	2	0	L60810252
L60810255	تحريك النماذج ثلاثية الأبعاد	3	1	4	0	L60810261
L60810262	تصميم الوسائط التفاعلية (CGI)	3	1	4	0	L60810252
L60810274	مشروع تطبيقي	2	0	0	2 مشروع	فصل رابع
المجموع (ساعة معتمدة)		39	14	23	2	

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

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المتطلب السابق
			نظري	*عملي	
L60810281	الممارسة المهنية 1	3	-	2*5=10	فصل ثالث
L60810282	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	L60000112	علوم عسكرية	1
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
L60810141	مبادئ التصميم للوسائط الرقمية	2	L60810142	الرسم والتصميم بالحاسوب للإنفوجراف	2
L60810151	التطبيقات التقنية للصور الرقمية	2	L60810244	التيبوغرافي والنشر الرقمي	3
المجموع		18	المجموع		18

السنة الثانية					
الفصل الدراسي الاول			الفصل الدراسي الثاني		
رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة
L60810243	تصميم الشخصيات	3	L60810272	التصميم لوسائل التواصل الإجتماعي	2
L60810253	تقنيات المحتوى المرئي والمسموع	3	L60810252	الرسوم الجرافيكية المتحركة	3
L60810271	استراتيجية واجهة وتجربة المستخدم	3	L60810273	تصميم المواقع الإلكترونية و تطبيقات الهواتف	2
L60810254	التحريك ثنائي الأبعاد	3	L60810255	تحريك النماذج ثلاثية الأبعاد	3
L60810261	تصميم النماذج ثلاثية الأبعاد	3	L60810262	تصميم الوسائط التفاعلية (CGI)	3
L60810281	الممارسة المهنية 1	3	L60810274	المشروع التطبيقي	2
			L60810282	الممارسة المهنية 1	3
المجموع		18	المجموع		18

جدول طبيعة المكون العملي في متطلبات التخصص

الرقم	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات نظري	الساعات عملي	طبيعة المكون العملي
1	مبادئ التصميم للوسائط الرقمية	2	1	2	تمارين تطبيقية باستخدام برامج التصميم
2	الرسم والتصميم بالحاسوب للإنفوجراف	2	1	2	رسم بيانات مرئية باستخدام برامج مثل Illustrator
3	التطبيقات التقنية للصور الرقمية	3	1	4	معالجة الصور الرقمية باستخدام برمجيات متخصصة
4	التيبوغرافي والنشر الرقمي	2	1	2	تصميم ونشر رقمي باستخدام InDesign
5	تصميم الشخصيات	3	1	4	رسم وتحريك شخصيات رقمية باستخدام أدوات رقمية
6	تقنيات المحتوى المرئي والمسموع	3	1	4	تحرير فيديو وصوت باستخدام برامج Adobe
7	استراتيجية واجهة وتجربة المستخدم	3	1	4	تصميم واجهات باستخدام Figma/Adobe XD
8	التحريك ثنائي الأبعاد	3	1	4	تحريك ثنائي الأبعاد باستخدام Adobe Animateأو Character Animator
9	تصميم النماذج ثلاثية الأبعاد	3	1	4	نمذجة باستخدام Autodesk Maya
10	التصميم لوسائل التواصل الإجتماعي	2	1	2	إنتاج محتوى مرئي لمنصات التواصل باستخدام أدوات تصميم رقمية
11	الرسوم الجرافيكية المتحركة	3	1	4	تحريك وتصميم مؤثرات بصرية باستخدام After Effects 2
12	تصميم المواقع الإلكترونية و تطبيقات الهواتف	2	1	2	برمجة وتصميم واجهات باستخدام HTML/CSSوDreamweaver
13	تحريك النماذج ثلاثية الأبعاد	3	1	4	تحريك مجسمات باستخدام Autodesk Maya Autodesk Maya
14	تصميم الوسائط التفاعلية(CGI)	3	1	4	تصميم تفاعلي باستخدام وأجهزة الاستشعار Touch Designer
15	مشروع تطبيقي	2	0	2	مشروع نهائي تطبيقي متعدد الوسائط تحت إشراف أكاديمي
المجموع (ساعة معتمدة)		39	14	25	

الوصف المختصر لمواد الخطة الدراسية لتخصص تطبيقات الوسائط المتعددة/ تطبيقي

L60000112	علوم عسكرية	1(1-0)

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

L60000112	تربية وطنية	2(2-0)

الثوابت الوطنية الأردنية وعلى راسها العقيدة الاسلامية السمحاء، ومبادئ الثورة العربية الكبرى والدستور الاردني والميثاق الوطني وفكر القيادة الهاشمية المستنير، بأبعاده 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.

L60000111	الثقافة الإسلامية	3(3-0)

تعريف 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.

L60000122	اللغة الإنجليزية التطبيقية	3(3-1)

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

L60000124	تطبيقات الذكاء الاصطناعي	3(3-1)

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.

L60000121	الريادة والابتكار	2(2-1)

المبادئ الأساسية لريادة الأعمال. المفاهيم المرتبطة بريادة الأعمال، تطوير الأفكار المبتكرة والإبداعية وتحويلها إلى مشاريع قابلة للتنفيذ. كما يعرف بالأدوات الضرورية لتقييم السوق والمنافسة، وبناء وتطوير الفرق، وإعداد خطط العمل والتمويل.

L60000123	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

L60000125	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(2-1)

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

L61400135	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:

L60800134	تقنيات الإعلام الإبداعي	2(1-1)

الأدوات الرقمية والتقنيات المستخدمة في إنتاج الوسائط المتعددة والمحتوى الإعلامي الإبداعي، مثل التصوير الرقمي، تحرير الفيديو، التصميم الجرافيكي، والصوتيات. توظيف البرمجيات الاحترافية في تنفيذ المشاريع الإعلامية، وتنمية المهارات التقنية والإبداعية اللازمة لإنتاج محتوى متكامل يلبي متطلبات السوق الحديثة.

L60810141	مبادئ التصميم للوسائط الرقمية	2(2-1)

مفهوم التصميم، أسس وعناصر وتقنيات التصميم في الوسائط الرقمية، تصميم أشكال ثنائية وثلاثية الأبعاد، تنسيق التصميم، تطبيقات عملية.

L60810142	الرسم والتصميم بالحاسوب للإنفوجراف	2(2-1)

تصميم وتنفيذ رسومات المتجهات، توظيف الرسومات في تصميم الإنفوجرافيك، استخدام أدوات وإمكانات برنامج Adobe Illustrator.

L60810151	التطبيقات التقنية للصور الرقمية	3(4-1)

توليد ودمج الصور الرقمية، معالجة الصور بتقنيات الذكاء الاصطناعي، القص والتركيب والتداخل، إضافة المؤثرات الخاصة، استخدام برنامج Adobe Photoshop

L60810244	التيبوغرافي والنشر الرقمي	2(2-1)

أسس التيبوغرافي العربي واللاتيني، تصميم التكوينات البصرية، إنتاج الكتب الإلكترونية والمجلات والصحف التفاعلية، استخدام برنامج Adobe InDesign ، الجوانب التقنية للنشر الرقمي

L60810243	تصميم الشخصيات	3(4-1)

رسم وتصميم الشخصيات الاعتبارية والتجارية، إظهار الشخصيات من زوايا مختلفة، التباين في الشكل والتفاصيل، أوضاع الجسم في حالتي الثبات والحركة، مبادئ التشريح الفني.

L60810253	تقنيات المحتوى المرئي والمسموع	3(4-1)

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

L60810271	استراتيجية واجهة وتجربة المستخدم	3(1-4)

استراتيجيات تصميم واجهات المستخدم، مبادئ تجربة المستخدم، تفاعل المستخدم مع الحاسوب، العوامل التقنية والعملية في تحسين سهولة الاستخدام، تصميم واجهات مستخدم متكاملة

L60810254	التحريك ثنائي الأبعاد	3(1-4)

تصميم وتحريك الشخصيات، التقاط الحركة الحية(Mocap) ، مزامنة تعبيرات الوجه والشفاه، استخدامBehaviors ، تركيب الشخصيات على الخلفيات، إخراج اللقطات وفق السيناريو وخطة التحريك.

L60810261	تصميم النماذج ثلاثية الأبعاد	3(1-4)

بناء الأشكال ثلاثية الأبعاد، تصميم الخلفيات، تطبيق الخامات، استخدام الإضاءة في المشهد، إنشاء تصميمات مجسمة باستخدام برنامج.Autodesk Maya

L60810272	التصميم لوسائل التواصل الإجتماعي	2(1-2)

أسس وضوابط تصميم المحتوى، إنشاء المنشورات والإعلانات، إنتاج مقاطع الفيديو القصيرة، استخدام أدوات التصميم المتخصصة، تكييف المحتوى حسب متطلبات المنصات المختلفة.

L60810252	الرسوم الجرافيكية المتحركة	3(1-4)

أساسيات الرسوم الجرافيكية المتحركة، إنتاج التصاميم المتحركة، المؤثرات البصرية، استخدام برنامجAdobe After Effects ، تسجيل ومعالجة الصوت باستخدامAdobe Audition

L60810273	تصميم المواقع الإلكترونية وتطبيقات الهواتف	2(1-2)

بناء مواقع ديناميكية، تصميم واجهات وتجربة المستخدم، استخدام HTML وCSS، تطوير مواقع تفاعلية، تدريب عملي باستخدامAdobe Dreamweaver ، تصميم وتطوير تطبيقات متوافقة مع الأجهزة المختلفة

L60810255	تحريك النماذج ثلاثية الأبعاد	3(1-4)

أساليب بناء الأشكال ثلاثية الأبعاد، تصميم الخلفيات، تطبيق الخامات، توظيف الإضاءة في المشهد، استخدام برنامج Autodesk Maya في التصميم المجسم

L60810262	تصميم الوسائط التفاعلية (CGI)	3(1-4)

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

L60810262	مشروع تطبيقي	2(0-2)

إنتاج محتوى رقمي تفاعلي أو حملة رقمية متكاملة، تصميم واجهات المستخدم، الرسوم المتحركة، النماذج ثلاثية الأبعاد، التفاعل مع المنصات الرقمية، تنفيذ مشروع تطبيقي شامل تحت إشراف أكاديمي.

L60810281	الممارسة المهنية 1	3(0-140)

تدريب عملي في شركات ومؤسسات متخصصة، اكتساب الخبرة في الإنتاج الرقمي، التصميم، التحريك، تطوير المحتوى الرقمي، تنفيذ مشاريع فعلية تحت إشراف مهني وأكاديمي

L60810282	الممارسة المهنية 2	3(0-140)

تطبيق عملي في بيئة عمل حقيقية، اكتساب خبرة في الإنتاج الرقمي، التصميم، التحريك، وتطوير المحتوى، تنفيذ مشاريع ميدانية بإشراف مهني وأكاديمي ضمن اتفاقيات التعاون مع جهات متخصصة.