الخطة الدراسية لمرحلة الدرجة الجامعية المتوسطة

في تخصص (التصميم الجر افيكي)

رمز التخصص: (L60702)

(تم المو افقة على تعديل الخطة الدراسية لتخصص التصميم الجر افيكي 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 الأتي:-

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
خامسا	الممارسة المهنية	6
المجمـوع		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	■ المستوى6: الدرجة الجامعية المتوسطة ☐ المستوى5: الشهادة الجامعية المتوسطة ☐ المستوى4: 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	72ساعة 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 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):Program Learning Outcomes PLOs

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 فعّال. 2. يختار وينسق الألوان بما يتناسب مع طبيعة التصميم وأهدافه البصرية لتعزيز الجاذبية والانسجام.	يوظف اساسيات التصميم الجرافيكي في إنتاج التصاميم
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 :

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 للمؤهل	3	2	0	1 ندوة	مبادئ التصميم
	2	1	0	1 ندوة	علم الجمال
	2	1	0	1 ندوة	الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي
	2	1	0	1 تطبيقات عملية	التقنيات والعمليات
المجموع (ساعة معتمدة)	**9**	**5**	**0**	4	

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

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

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	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 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	تطبيقي	
L60700131	مبادئ التصميم	3	2	0	1 ندوة	-
L60700132	علم الجمال	2	1	0	1 ندوة	-
L61400135	الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي	2	1	0	1 ندوة	-
L60700134	التقنيات والعمليات	2	1	0	1 تطبيقات عملية	-
المجموع		9	5	0	4	

رابعاً: متطلبات المسارللمؤهل (39-45) ساعة معتمدة، وهي كالآتي:-

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية			المتطلب السابق
			نظري	عملي	تطبيقي	
L60702146	الرسم الحر	1	0	2 مرسم	0	
L60702143	نظرية اللون	2	0	4 مرسم	0	
L60702141	الرسومات الرقمية 1	2	0	4 مختبر حاسوب	0	
L60702142	الرسومات الرقمية 2	2	0	4 مختبر حاسوب	0	L60702141
L60702144	سيكولوجية التصميم ومنهجيته	2	2	0	0	
L60702152	تصميم التغليف	2	1	2 مختبر حاسوب	0	L60702142
L60702241	تصميم هوية الشركات	3	1	4 مختبر حاسوب	0	L60702142
L60702251	التايبو غرافي	3	2	2 مختبر حاسوب	0	
L60702253	التصوير الرقمي	2	1	2 مختبر حاسوب	0	
L60702261	الرسوم المتحركة	2	0	4 مختبر حاسوب	0	L60702142
L60702255	الاعلان الرقمي	3	2	2 مختبر حاسوب	0	
L60702252	الفيديو الرقمي	2	0	4 مختبر حاسوب	0	

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية			المتطلب السابق
			نظري	عملي	تطبيقي	
L60702272	تصميم صفحات الانتر نت	2	0	4 مختبر حاسوب	0	
L60702262	العروض التقديمية	2	0	4 مختبر حاسوب	0	L60702252*
L60702264	الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد	2	0	4 مختبر حاسوب	0	L60702266*
L60702266	التصميم ثلاثي الأبعاد	2	0	4 مختبر حاسوب	**0**	
L60702274	تصميم الوسائط المتعددة	3	1	4 مختبر حاسوب	0	L60702252*
L60702276	مشروع تطبيقي	**2**	**0**	**2**	**0**	-
المجموع (ساعة معتمدة)		**39**	**10**	**29**	**0**	

*- متطلب متزامن

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

رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة	الساعات الاسبوعية		المتطلب السابق
			نظري	*عملي	
L60702281	الممارسة المهنية 1	3	-	2*5=10	فصل ثالث
L60702282	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	الساعاتالمعتمدة	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	L60700132	علم الجمال	2
L60700131	مبادئ التصميم	3	L60000114	تربية وطنية	2
L61400135	الممارسة المهنية في الاقتصاد الرقمي	2	L60702142	الرسومات الرقمية 2	2
L60702141	الرسومات الرقمية 1	2	L60702144	سيكولوجية التصميم ومنهجيته	2
L60702143	نظرية اللون	2	L60702152	تصميم التغليف	2
			L60702146	رسم حر	1
المجموع		18	المجموع		18

السنة الثانية					
الفصل الدراسي الاول			الفصل الدراسي الثاني		
رقم المادة	اسم المادة	الساعاتالمعتمدة	رقم المادة	اسم المادة	الساعات المعتمدة
L60700134	التقنيات والعمليات	2	L60702252	الفيديو الرقمي	2
L60702241	تصميم هوية الشركات	3	L60702272	تصميم صفحات الانتر نت	2
L60702251	التايبو غرافي	3	L60702262	العروض التقديمية	2
L60702253	التصوير الرقمي	2	L60702264	الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد	2
L60702261	الرسوم المتحركة	2	L60702266	التصميم ثلاثي الأبعاد	2
L60702255	الاعلان الرقمي	3	L60702274	تصميم الوسائط المتعددة	3
L60702281	ممارسة مهندية 1	3	L60702276	مشروع تطبيقي	2
			L60207282	الممارسة المهنية 2	3
المجموع		18	المجموع		18

جدول طبيعة المكون العملي في متطلبات التخصص

الرقم	اسم المادة	الساعاتا لمعتمدة	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 و كيفية التقاط الصور و استخدام 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 Animateلإنشاء الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد وتحريك النصوص والعناصر البصرية.
10	الاعلان الرقمي	3	2	2	مختبر حاسوب – تصميم وتنفيذ الحملات الإعلانية عبر الوسائط الرقمية باستخدام Adobe Illustrator وAdobe Photoshop، إعداد

الرقم	اسم المادة	الساعاتا لمعتمدة	نظري	عملي	طبيعة المكون العملي
					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 الانتر نت	2	0	4	مختبر حاسوب - يتدريب الطالب على تصميم لواقع الويب والتطبيقات، باستخدام Figma لتصميم واجهات وتجربة المستخدم، إنشاء نماذج أولية وتطبيق عناصر تفاعلية.
13	العروض التقديمية	2	0	4	مختبر حاسوب - يتدريب 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, وAfter 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)

L60000112	علوم عسكرية	1(1-0)

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

L60000114	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.

L60000111	الثقافة الاسلامية	3(0-3)

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(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

L60000124	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.

L60000121	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.

L60000123	مهارات الحياة والعمل	2(1-1)

مفهومالمهارات 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

L60700131	مبادئ التصميم	3(2-1)

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.

L60700132	علم الجمال	2(1-1)

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.

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

L60700134	التقنيات والعمليات	2(1-1)

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.

L60702146	الرسم الحر	1(0 – 2)

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 لاحقًا في الأعمال الرقمية والتصاميم الاحترافية.

L60702143	نظرية اللون	2(0 – 4)

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.

L60702141	الرسومات الرقمية 1	2(0 – 4)

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.

L60702142	الرسومات الرقمية 2	2(0 – 4)

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.

L60702144	سيكولوجية التصميم ومنهجيته	2 (2 – 0)

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، مرورًا بتوليد الأفكار وتجريبها، وصولًا إلى تطوير حلول إبداعية تعزز الوظيفة والجاذبية الجمالية للتصميم.

L60702152	تصميم التغليف	2(1 – 2)

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	التايبوغرافي	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 تلبي 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 Mediaباستخدام Adobe Illustrator وAdobe Photoshop، من خلال إعداد التصاميم 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	2(0 – 4)

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 تلبي معايير الاستخدام وتجربة التصفح.

L60702262	العروض التقديمية	3(1 – 4)

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	2 (0 – 4)

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	2 (0 – 4)

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	3 (1 – 4)

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

L60702276	مشروع تطبيقي	2(2-0)

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

L60702281	الممارسة المهنية 1	3(140-0)

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

L60702282	الممارسة المهنية 2	3(140-0)

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