كلية العمارة والتصميم

قسم التحريك والوسائط المتعددة

مصفوفة ربط المجالات المعرفية والمواد مع نتاجات تعلم

برنامج البكالوريوس (132) ساعة

المجال المعرفي	نوع المادة	اسم المادة و رقمها	نتاجات التعلم للمادة
تاريخ ونظريات الفن والتصميم تاريخ الفن الاسلامي والعالمي ، تاريخ التصميم ، نظريات ومناهج التصميم	متطلب كلية اجباري	تاريخ الفن والعمارة 1210110	**المعرفة** معرفة وفهم اهم وأبرز الطرز المعمارية التي ظهرت في حضارات ما قبل الاسلام من فترة العصر الحجري الى عمارة وادي الرافدين والنيل ...الى الحضارة الاسلامية وخصائص هذه المراحل ومميزاتها. **المهارات** مهارات المقارنة والتحليل للطرز المعمارية في حضارات ما قبل الاسلام مع الحضارات الأخرى مهارات البحث والاكتشاف لمميزات وسمات عمارة حضارات ما قبل الاسلام. **الاتجاهات** قدرة الطالب على تحليل العناصر المعماريه وفهم مصطلحاتها (طراز ،نمط معماري)وتوظيفها واستخدامها والتأثر بها في التصاميم الحديثة
	متطلب قسم اجباري	تاريخ الرسوم المتحركة الوسائط المتعددة 1230111	**المعرفة** معرفة نشأة الرسوم الأولية والرسوم الكارتونية ومعرفة أساليب الرسم وأشهر الرسامين وأشهر أفلام الرسوم المتحركة وشركات الإنتاج العالمية والتعرف على المجالات المختلفة التي تؤدي الرسوم المتحركة دوراً فيها وكذلك الوسائط المتعددة منذ بدايتها ومراحل تطورها وارتباطها بالتقنيات الحديثة وما تؤديه من فوائد في مختلف نواحي الحياة. **المهارات** اتقان الطلبة مهارات البحث والاستقصاء والمقارنة في اساليب وأنماط الرسوم المتحركة والوسائط المتعددة، وكذلك مهارات البحث العلمي المتكاملة. **الاتجاهات** أن يتكون لدى الطلبة اتجاهات في اعمالهم التصميمية بعد أن يدرسوا ويستفيدوا من تاريخ الرسوم المتحركة والوسائط المتعددة.

تاريخ ونظريات الفن والتصميم تاريخ الفن الاسلامي والعالمي ، تاريخ التصميم ، نظريات ومناهج التصميم	متطلب كلية اجباري	**تاريخ الفن والعمارة الإسلامية** **1210110**	**المعرفة** معرفة فلسفة وأصول ونشأة وتطور الفن الاسلامي وأهم الخصائص والمبادئ التي يرتكز عليها ودراسة أبرز الطرز الفنية خلال العصور المتعاقبة ومختلف الاقاليم، ويقوم الطلبة بتنفيذ بعض التطبيقات العملية من خلال دراسته لهذه الطرز. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في تنفيذ الرسوم الزخرفية وتطويرها وكذلك الاستفادة منها بتوظيفها في أعمال تصميمية متحركة حديثة. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة بالتوسع في فنون الزخرفة الاسلامية والاطلاع على انواعها على ارض الواقع من خلال زيارة ومقابلة فنانين في هذا المجال ومشاهدة معارضهم الفنية وكذلك الزيارات الميدانية لأماكن تحتوي على تلك الانواع من الفنون.
تاريخ ونظريات الفن والتصميم تاريخ الفن الاسلامي والعالمي، تاريخ التصميم، نظريات ومناهج التصميم	متطلب قسم اجباري	**نظريات التصميم ومنهجياته** **1230312**	**المعرفة** معرفة نظريات التصميم والحركات التصميمية المعاصرة وتأثرها بالتقنيات الحاسوبية، إضافة إلى أهم المنهجيات المتبعة في التصميم قديماً وحديثاً وأسلوب التحليل الفني والمعايير المعتمدة عامة في تقويم العمل الفني والتصميمي سواء المطبوع أم المرئي. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة نقدية تحليلية في التعامل مع الاعمال الفنية والتصميمية ودراسة المشكلات التصميمية ووضع الحلول الناجعة لها والقدرة على البحث والتطوير. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في اجراء ابحاث تتناول نظريات التصميم القديمة والحديثة. ممارسة العمل التصميمي في مجال التحريك والوسائط المتعددة اعتماداً على منهجيات مدروسة .
	متطلب قسم اختياري	**موضوعات فنية باللغة الإنجليزية** **1230334**	**المعرفة** معرفة أهم المصطلحات والمفاهيم المتخصصة في مجال التحريك والوسائط المتعددة وذلك من خلال دراسة نظرية لأهم الحركات الفنية والمصممين العالميين في المجال والنشاطات والناتج الفني الذي يتم عرضه من خلال الوسائط المتعددة باللغة الانجليزية. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في القراءة والفهم والتحليل لمصادر أو مراجع التحريك والوسائط المتعددة المختلفة باللغة الإنجليزية. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في التعرف على المراجع وكتب التحريك والوسائط المتعددة باللغة الإنجليزية، وكذلك المواقع الالكترونية ،تعزيز الفهم السريع والسهل للمصطلحات المستخدمة في المراجع الإنجليزية.

تاريخ ونظريات الفن والتصميم تاريخ الفن الاسلامي والعالمي، تاريخ التصميم، نظريات ومناهج التصميم	متطلب كلية اجباري	**علم الجمال والسلوك** **1230210**	**المعرفة** معرفة وفهم مفهوم الجمال وماهيته وفلسفته من خلال دراسة أبرز المدارس الفلسفية في هذا المجال(الاستطيقا)، وكذلك تناول اهم المفاهيم الفنية ودراسة اهم آراء فلاسفة علم الجمال ووجهات نظرهم المختلفة. **المهارات** إدراك درجات الحكم الجمالي. إدراك خصائص المشتركات والفوارق بين أنواع الفنون التشكيلية. الاستفادة من المعرفة في المواد الأخرى وربطها بالنظريات. المقارنة الدائمة بين خصوصيات فروع التشكيل. تكوين ذوق جمالي تواصلي. **الاتجاهات** نقد الأعمال الفنية في المعارض الفنية، وفق أسس ذات مرجعية تاريخية. الأخذ بعين الاعتبار فلسفة العمل الفني والتخطيط له مسبقاً عبر نظرة جمالية.
علوم أساسية في الاتصال البصري أساسيات الوسائط المتعددة، معالجة الصور، التيبوجرافي ، تطبيقات الحاسوب في التصميم الجرافيكي ، الرسم والتصوير ، التصميم والتسويق	**نوع المادة**	**اسم المادة و رقمها**	**نتاجات التعلم للمادة**
	متطلب كلية اجباري	**اسس التصميم (1)** **1220110**	**المعرفة** معرفة عناصر وأسس التصميم مع التأكيد على الفكرة البنائية للتصميم، فضلاً عن دراسة العناصر الشكلية واللونية وأثرهما في البناء العام للتصميم من خلال تدريبات تطبيقية على كيفية التعامل مع المساحة والمادة واللون وذلك لتنمية القدرة الابداعية والتعبيرية للطالب في تصميم الرسوم المتحركة والوسائط المتعددة. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في أسس التصميم وتنفيذ التصاميم الأولية من خلال دراسة العلاقات التي تربط البناء التصميمي الذي يعتمد على العناصر المختلفة وتطبيق أسس التصميم. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في التعرف على المراجع والكتب والمواقع الالكترونية الخاصة بأسس التصميم وكذلك الاستفادة من ذلك في التصاميم المتقدمة المتكاملة .
	متطلب كلية اجباري	**اسس التصميم (2)** **1210180**	**المعرفة** معرفة دراسة عناصر وأسس التصميم ثلاثي الأبعاد والتعرف على العلاقة بين الكتلة والفراغ وتشكيلها وربطها بالأعمال المعمارية والتصميمية، من خلال تدريب الطلبة على التحليل لعناصر العمل ودراسة علاقتها ببعضها وتركيبها في التصميم. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في أسس التصميم وتنفيذ التصاميم الأولية من خلال دراسة العلاقات التي تربط البناء التصميمي الذي يعتمد على العناصر المختلفة وتطبيق أسس التصميم الثلاثي الأبعاد.

			الاتجاهات أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في التعرف على المراجع والكتب والمواقع الالكترونية الخاصة بأسس التصميم وكذلك الاستفادة من ذلك في التصاميم المتقدمة المتكاملة.
علوم أساسية في الاتصال البصري أساسيات الوسائط المتعددة، معالجة الصور، التيبوجرافي ، تطبيقات الحاسوب في التصميم الجرافيكي ، الرسم والتصوير ، التصميم والتسويق	متطلب كلية اجباري	**الرسم الحر** **1220210**	**المعرفة** معرفة ادوات وخامات الرسم المختلفة وطرق استخدامها وتطبيقها في رسم الطبيعة ورسم مشاهد مختلفة تظهر فيها الحركة المستمدة من جوانب الحياة اليومية في المدن والقرى وغيرها. **المهارات** مهارات الرسم اليدوي للطبيعة الصامتة وموديلات الاشخاص. مهارات الرسم باستخدام تقنيات الألوان المختلفة كالزيتي والاكريليك والمائي. **الاتجاهات** التوجه لتطوير مهارات الرسم والتلوين والاستفادة منها في عمليات التصميم والاظهار. التوجه لزيارة المعارض الفنية والاستفادة منها في عمليات التصميم التوجه للاطلاع على نماذج فنية لفنانين محليين و عالميين.
	متطلب قسم اجباري	**الرسم والتصميم بالحاسوب** **1230124**	**المعرفة** معرفة برمجيات الحاسوب المختصة بالرسم التصميم من خلال الحاسوب ونتحدث هنا عن برنامجناAdobe Illustrator مع التركيز على تقنيات الادوات والاوامر المختلفة ومدى امكانية الاستفادة منها في عمليات التصميم المختلفة مع إجراء تمارين ثنائية وثلاثية الأبعاد تمثل التقنيات المختلفة في البرنامج. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في أسس التصميم وتنفيذ التصاميم الأولية من خلال دراسة العلاقات التي تربط البناء التصميمي الذي يعتمد على العناصر المختلفة وتطبيق أسس التصميم. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في التعرف على المراجع والكتب والمواقع الالكترونية الخاصة ببرامج الرسم والتصميم بالحاسوب والممارسة المستمرة للاحتفاظ بالمهارات التي تعلموها للاستفادة منها في التصاميم المتقدمة المتكاملة .
	متطلب قسم اجباري	**تقنيات معالجة الصور** **1230221**	**المعرفة** معرفة التقنيات المختلفة لمعالجة الصور من خلال القطع والدمج ومعالجة الأسطح وإضافة المؤثرات والتحويرات المختلفة، وإنشاء الملامس والسطوح بما يتناسب مع متطلبات تصميم الرسوم المتحركة والوسائط المتعددة ومن خلال برامج الحاسوب الخاصة كبرنامج Adobe Photoshop **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في معالجة الصور من خلال برامج الحاسوب وإجراء التراكيب المختلفة التي يمكن الاستفادة منها في عمليات التصميم المتحرك وكذلك اجراء عملية القطع والتركيب وابتكار مشاهد بصرية جديدة من خلال معالجة الصور.

علوم أساسية في الاتصال البصري أساسيات الوسائط المتعددة، معالجة الصور، التيبوجرافي ، تطبيقات الحاسوب في التصميم الجرافيكي ، الرسم والتصوير ، التصميم والتسويق			**الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في التعرف على المراجع والكتب والمواقع الالكترونية الخاصة ببرامج معالجة الصور بالحاسوب والممارسة المستمرة للاحتفاظ بالمهارات التي تعلموها للاستفادة منها في التصاميم المتقدمة المتكاملة .
	متطلب قسم اجباري	**نظرية اللون** **1230121**	**المعرفة** معرفة خاصية اللون ومكوناته فيزيائياً وكيميائياً من خلال تطبيقات عملية تسهم في استخدامه في التصاميم المختلفة مع دراسة للعلاقات اللونية وتدرجاتها وتاثرها بالضوء والظل، فضلاً عن دراسة أهم نظريات اللون وتطبيقاتها. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في استخدام اللون في تنفيذ التصاميم المختلفة. فهم العلاقة بين عملية الادراك والاحساس اللوني. إدراك الجوانب التعبيرية والرمزية للون. إدراك العلاقات اللونية ومجالات استخدام اللون في تصميم التحريك والوسائط المتعددة. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في القدرة على البحث والتطوير والتحليل. مواكبة المستجدات العالمية في مجال اللون واستخداماته. القدرة على فهم العلاقات اللونية في كافة انواع التصميم سواء كانت مرئية أم مطبوعة.
	متطلب قسم اجباري	**التشريح الفني** **1230123**	**المعرفة** معرفة أدوات وخامات الرسم المختلفة وطرق استخدامها وعمل تمرينات يدوية لرسم الطبيعة والعناصر بطلاقة وحرية وكذلك رسم مشاهد مختلفة لنماذج تظهر فيها الحركة المستمدة من جوانب الحياة اليومية في المدينة والقرية وغيرها بالإضافة لدراسة تشريح جسم الانسان والحيوانات المختلفة والتي تتضمن العلاقات النسبية لأعضاء كل منها. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في الرسم وتنفيذ التصاميم الأولية، ومهارات رسم جسم الانسان ضمن أسسا لتشريح الأكاديمية وكذلك الحيوانات والطيور للاستفادة منها في إنشاء التصاميم المرئية المتكاملة. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في القدرة على البحث والتطوير والتحليل من خلال الكتب والمراجع والمواقع الالكترونية الخاصة بمجال الرسم والتشريح الفني، والاطلاع على تجارب الفنانين المختصين ومعارضهم الفنية .
		التيبوجرافيا الرقمية **1230222**	**المعرفة** معرفة 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 وتنفيذها بواسطة الكمبيوتر.

علوم أساسية في الاتصال البصري أساسيات الوسائط المتعددة، معالجة الصور، التيبوجرافي ، تطبيقات الحاسوب في التصميم الجرافيكي ، الرسم والتصوير ، التصميم والتسويق	متطلب قسم اجباري		**المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في تصميم الحروف سواء العربية أو اللاتينية وتوظيفها في مجال التصميم الرقمي سواء في العناوين الثابتة أو المتحركة وكذلك في العناوين الفرعية والنصوص التيبوجرافية وإمكانية ابتكار تكوينات ذات صبغة جمالية. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في القدرة على البحث والتطوير والتحليل من خلال الكتب والمراجع والمواقع الالكترونية الخاصة بمجال التيبوجرافيا الرقمية، والاطلاع على تجارب المصممين المختصين ونتاجهم التصميمي عبر المواقع الالكترونية.
	متطلب قسم اختياري	**التسويق الالكتروني** **1230421**	**المعرفة** معرفة أهم اسس ومبادئ الترويج والتسويق الإلكتروني والمفاهيم المتطورة والحديثة في المجال، والتأثير الفعال لتصميم الوسائط المتعددة في الحملات الاعلانية والترويجية المختلفة. وكذلك معرفة مفهوم الاتصال بين المنتج والمستهلك والوسائط والاساليب المتنوعة للاتصال المباشر وغير المباشر. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في البحث والاستقصاء حول أهم الاساليب التي تتبعها الشركات والمؤسسات العالمية في مجال الترويج والتسويق الالكتروني وللاستفادة من الاساليب البصرية والمرئية المستخدمة في عملية التصميم. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في القدرة على البحث والتطوير والتحليل من خلال الكتب والمراجع والمواقع الالكترونية الخاصة بمجال الترويج والتسويق الالكتروني، والاطلاع على التجارب المميزة في المجال من خلال المواقع الالكترونية الخاصة.
تصميم وصناعة الرسوم المتحركة الرسوم المتحركة، التصميم ثنائي الأبعاد، التصميم ثلاثي الأبعاد، التصميم الرقمي، الانتاج السينمائي، تصميم وصناعة الدمى المتحركة، storyboarding	**نوع المادة**	**اسم المادة و رقمها**	**نتاجات التعلم للمادة**
	متطلب قسم اجباري	**الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد (1)** **1230331**	**المعرفة** معرفة الطرق التقليدية في انتاج الرسوم المتحركة بدءاً من رسم الشخصيات الكارتونية يدوياً وتكوين سلسلة من الرسوم التي ستمثل الحركة اعتماداً على فكرة أو موضوع معين ومن ثم ادخال كافة الرسوم لجهاز الحاسوب لمعالجتها وتكوين المشهد المتحرك مضافاً اليه المؤثرات الصوتية والبصرية. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في تصميم وانتاج الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد من خلال رسم وتصميم الشخصيات والمشاهد وتحريكها بواسطة الحاسوب اعتماداً على ما تعلموه في رسم الشخصيات والخلفيات وكتابة السيناريو ولوحات السرد واضافة الاصوات والمؤثرات الصوتية والبصرية للأفلام القصيرة.

			الاتجاهات أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في متابعة ومشاهدة أفلام الكارتون ثنائية الأبعاد بكافة أنواعها سواء الترفيهية أو الارشادية والاطلاع على الأساليب المختلفة سواء في الجوانب البصرية أو الجوانب الفكرية.
تصميم وصناعة الرسوم المتحركة الرسوم المتحركة، التصميم ثنائي الأبعاد، التصميم ثلاثي الأبعاد، التصميم الرقمي، الانتاج السينمائي، تصميم وصناعة الدمى المتحركة، storyboarding	**متطلب قسم اجباري**	**الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد (2)** **1230332**	**المعرفة** معرفة الطرق الحديثة في انتاج الرسوم المتحركة وذلك من خلال تقنيات الحاسوب المختلفة في عمليات رسم الشخصيات وإنشاء عملية التحريك، حيث يقوم الطلبة بتصميم وبتنفيذ فيلم كارتوني متكامل يعالج قضية معينة ويتضمن الفيلم اعداد كافة الأصوات سواء في التعليق أو الحوار وكذلك المؤثرات الأخرى كصوت الرياح والأمطار والاجسام وغير ذلك. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في تصميم وانتاج الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد من خلال رسم وتصميم الشخصيات والمشاهد وتحريكها بواسطة الحاسوب اعتماداً على ما تعلموه في رسم الشخصيات والخلفيات وكتابة السيناريو ولوحات السرد واضافة الاصوات والمؤثرات الصوتية والبصرية للأفلام القصيرة. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في متابعة ومشاهدة أفلام الكارتون ثنائية الأبعاد بكافة أنواعها سواء الترفيهية أو الارشادية والاطلاع على الأساليب المختلفة سواء في الجوانب البصرية أو الجوانب الفكرية.
تصميم وصناعة	**متطلب قسم اجباري**	**الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد (1)** **1230431**	**المعرفة** معرفة الأفلام الكارتونية ثلاثية الأبعاد والتي يتم تصميم شخصياتها وعناصرها من خلال برامج التصميم ثلاثية الأبعاد ومن ثم اضافة الألوان والملامس لتلك الشخصيات والعناصر وتحريكها وإضافة المؤثرات الصوتية والبصرية للحصول على فيلم متكامل يتم عرضه من خلال عدة وسائط **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في تصميم وانتاج الرسوم المتحركة ثلاثيةالأبعاد من خلال رسم وتصميم الشخصيات والمشاهد وتحريكها بواسطة الحاسوب اعتماداً على ما تعلموه في رسم الشخصيات والخلفيات وكتابة السيناريو ولوحات السرد واضافة الاصوات والمؤثرات الصوتية والبصرية للأفلام القصيرة. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في متابعة ومشاهدة أفلام الكارتون ثلاثية الأبعاد بكافة أنواعها سواء الترفيهية أو الارشادية والاطلاع على الأساليب المختلفة سواء في الجوانب البصرية أو الجوانب الفكرية.

الرسوم المتحركة الرسوم المتحركة، التصميم ثنائي الأبعاد، التصميم ثلاثي الأبعاد، التصميم الرقمي، الانتاج السينمائي، تصميم وصناعة الدمى المتحركة، storyboarding	متطلب قسم اختياري	**الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد (2)** **1230432**	**المعرفة** معرفة تصميم وتنفيذ فيلم كارتوني ثلاثي الأبعاد يتضمن ابتكار الشخصيات وتصميم المشاهد الداخلية والخارجية وكافة المفردات اللازمة من اثاث وأجسام بالاضافة لعناصر البيئة من اشجار وغير ذلك حيث يتم تنفيذ عمليات التحريك واضافة الأصوات ومؤثراتها المختلفة، ويتضمن الفيلم فكرة تعالج قضية معينة. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في تصميم وانتاج الرسوم المتحركة ثلاثيةالأبعاد من خلال رسم وتصميم الشخصيات والمشاهد وتحريكها بواسطة الحاسوب اعتماداً على ما تعلموه في رسم الشخصيات والخلفيات وكتابة السيناريو ولوحات السرد واضافة الاصوات والمؤثرات الصوتية والبصرية للأفلام القصيرة. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في متابعة ومشاهدة أفلام الكارتون ثلاثية الأبعاد بكافة أنواعها سواء الترفيهية أو الارشادية والاطلاع على الأساليب المختلفة سواء في الجوانب البصرية أو الجوانب الفكرية.
تصميم وصناعة الرسوم المتحركة الرسوم المتحركة، التصميم ثنائي الأبعاد، التصميم ثلاثي الأبعاد، التصميم الرقمي، الانتاج السينمائي، تصميم وصناعة الدمى المتحركة، storyboarding	متطلب قسم اجباري	**تصميم الشخصيات والخلفيات** **1230232**	**المعرفة** معرفة تاريخ الشخصيات الكارتونية ثنائية الأبعاد وشخصيات الدمى ثلاثية الأبعاد وتقنيات وخامات تصنيعها مع التركيز على ابتكار شخصيات ذات مدلول وكيفية تجهيزها لتسهيل عملية تحريكها وكذلك تصميم الخلفيات التي تتناسب مع المشاهد المختلفة. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في رسم الشخصيات سواء سيتم تنفيذها وتحريكها بشكل ثنائي أو ثلاثي الأبعاد ورسمها من عدة جوانب أمامية وخلفية وجانبية لتتناسب مع عملية التحريك وكذلك معرفة تصميم الخلفيات الخاصة بالمشاهد للفيلم المتحرك من طبيعة ومباني بشكل منظوري داخلي وخارجي وغير ذلك. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في متابعة ومشاهدة أفلام الكارتون ثنائية الأبعاد بكافة أنواعها سواء الترفيهية أو الارشادية والاطلاع على الأساليب المختلفة في رسم الشخصيات وطريقة اظهارها وكذلك المشاهد المختلفة من الخلفيات.
	متطلب قسم اجباري	**التصميم الرقمي** **1230333**	**المعرفة** معرفة التصميم المتكامل الرقمي سواء كان بشكل ثابت أو متحرك أوتفاعلي وذلك من خلال اختيار مواضيع مختلة تمثل الجوانب الثلاثة وتجهيز مفرداتها ودراستها ومن ثم تنفيذها واضافة ما يلزم من مؤثرات صوتية وبصرية والتعرف على طرق اخراجها لمختلف الوسائط.

			المهارات أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في التصميم والإنتاج الرقمي الخاص بالوسائط المتعددة وتنفيذه من خلال برامج الحاسوب الخاصة ومعرفة الجوانب الوظيفية التي يؤديها وأثره على المستخدم والمتلقي على حد سواء. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في متابعة ومشاهدة التصاميم الرقمية وتحليل محتواها والاستفادة من النقاط الايجابية فيها للاستفادة منها في عملية التصميم الرقمي .
	متطلب قسم اجباري	**كتابة السيناريو ولوحات السرد** **1230231**	**المعرفة** معرفة كتابة السيناريو والحوار بلغة توصل فكرة الفيلم ومن ثم تصميم لوحات السرد (Storyboard)التي تترجم السيناريو للغة بصرية أولية تحدد الخطوط العامة لمشاهد الفيلم ومحتواها من شخصيات وخلفيات وألوان. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في كتابة السيناريو بما يتناسب مع فكرة الفيلم المتحرك وشخصياته والرسالة التي سيؤديها وكذلك مهارت ترجمة السيناريو للغة بصرية تتمثل في رسومات أولية والتي هي لوحات السرد من أجل تحديد الخطوط العامة للفيلم. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في متابعة ومشاهدة أساليب كتابة السيناريو الفاعل وكذلك اعداد لوحات السرد للأفلام الكارتونية المميزة والأكثر مشاهدة من خلال الوسائط المتعددة وذلك للاستفادة منها في إنتاجهم للرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد سواء الترفيهية أو الارشادية والتعليمية .
	متطلب قسم اجباري	**الانتاج السينمائي** **1230433**	**المعرفة** معرفة مفاهيم وأسس الإنتاج السينمائي وذلك من خلال التعرف على أسس التصوير واختيار اللقطات والمشاهد واستخدام زوايا الكاميرا المختلفة وعمليات الإخراج والمونتاج من خلال التطبيقات العملية في انتاج افلام قصيرة هادفة. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في التصوير السينمائي وتقنياته اعتماداً على الفكرة والموضوع الذي يتناولونه لاختيار الطرق والتقنيات المناسبة لعملية التصوير وانواع اللقطات وزواياها المختارة، وكذلك تقنيات المونتاج والمؤثرات الصوتية والبصرية. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في متابعة ومشاهدة الأفلام بأنواعها الوثائقي والاخباري والترفيهي وكذلك المهرجانات الخاصة بالأفلام والجوائز التي يتم منحها ومن جهة أخرى آراء النقاد السينمائين التي من شأنها أن تفيدهم في عمليات الانتاج.

	متطلب قسم اجباري	**التصوير الرقمي** **1230223**	**المعرفة** معرفة انواع الكاميرات الرقمية المختلفة وكل ما هو حديث منها وتركيب أجزائها ومعرفة وظيفة كل جزء منها وأنواع العدسات ووظائفها بالإضافة إلى تعلم أساليب التصوير الرقمي الثابت والمتحرك واسس إنشاء التكوينات التي تتناسب مع موضوع التصميم للوسائط المتعددة وإعداد نماذج ثابتة ومتحركة. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في التصوير الرقمي وتقنيات الكاميرات المختلفة من عدسات فلاتر، ومن جهة أخرى اختيار المواضيع المناسبة لأعمالهم التصميمية واختيار الزوايا المناسبة وكذلك سرعة التقاط صور للحظات العابرة أو المفاجئة واختيار التكوينات المناسبة. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في متابعة ومشاهدة مواقع التصوير الرقمية المحلية والعالمية والمعارض الفنية الخاصة وأعمال المصورين العالميين والمسابقات والجوائز التي يتم منحها في هذا المجال للاستفادة من كل ذلك في اعمالهم في مجال التصويلر الرقمي .
نوع المادة	**اسم المادة و رقمها**	**نتاجات التعلم للمادة**
تصميم الوسائط المتعددة تصميم الألعاب الرقمية، تصميم واجهات التطبيق، الصوت والفيديو الرقمي، المؤثرات المرئية، تصميم وسائط الاعلان المرئي، تصميم صفحات الويب.	متطلب قسم اجباري	**تصميم الألعاب الرقمية** **1230441**	**المعرفة** معرفة أسس ومفاهيم الألعاب الرقمية وأنواعها وكيفية اعداد التصاميم لها بكافة متطلباتها البصرية من شخصيات ومشاهد بصرية والتعرف الى طرق برمجتها وتحريك أجزاء منها لتؤدي الهدف الذي صُممت من أجله. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في تصميم الشخصيات والأدوات والمشاهد المناسبة في تصميم الألعاب الإلكترونية وحسب الموضوع أو الفكرة واتقان التقنيات والبرمجيات اللازمة لتفعيل تلك الألعاب وكذلك المؤثرات البصرية والصوتية اللازمة لعملية التفاعل معها. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في مشاهدة ومتابعة الألعاب الالكترونية النتشرة عبر الفضاء الالكتروني وخاصة تلك التي لاقت رواجاً عالميا للاطلاع على تصاميمها من كافة النواحية البصرية والبرمجية .
	متطلب قسم اجباري	**تصميم المواقع الالكترونية (1)** **1230343**	**المعرفة** معرفة أنواع صفحات ومواقع الإنترنت الشخصية وغيرها من مواقع الجامعات والمؤسسات والشركات والصحف، ومن ثم دراسة مبادئ تصميم تلك الصفحات والمواقع الثابتة منها والمتحركة، مع تطبيقات متختلفة تتضمن عملية التصميم وربط الصفحات المختلفة واضافة بعض المقاطع المتحركة للصفحة والمقاطع الصوتية.

تصميم الوسائط المتعددة تصميم الألعاب الرقمية، تصميم واجهات التطبيق، الصوت والفيديو الرقمي، المؤثرات المرئية، تصميم وسائط الاعلان المرئي، تصميم صفحات الويب.			**المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في تصميم العناصر والوحدات المرئية اللازمة لتصميم صفحات المواقع الالكترونية ومن خلال البرمجيات اللازمة ومهارات عملية ربط الصفحات والانتقال السلس فيما بينها ومراعاة الجوانب الوظيفية للمستخدم لكافة الانواع من الشخصي الى الحكومي والمؤسسات المختلفة. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في متابعة صفحات المواقع الالكترونية اللمميزة ومتابعة التقنيات الحديثة المستخدمة في تنفيذها والجوائز الممنوحة لأفضل المصممين والمواقع المنشرة عبر الفضاء الالكتروني.
	متطلب قسم اجباري	**تصميم واجهات المستخدم** **1230342**	**المعرفة** معرفة اسس ومفاهيم إنشاء صفحات تفاعلية لمستخدمي الانترنت بمختلف المجالات وكذلك واجهات التطبيقات المختلفة للهواتف والألوح الذكية وبرامج الحاسوب المختلفة مع التركيز على الجوانب الجمالية التي تميز تصميم كل واجهة عن غيرها من خلال الألوان والخطوط والرسوم والجوانب الوظيفية التي تسهل من عملية استخدام الواجهة بفاعلية. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في تقنيات واساليب تصميم الواجهات التفاعلية سواء للصفحات الالكترونية او التطبيقات المختلفة ومن خلال البرامج المتعددة وكذلك المهارات الفنية اللازمة لإضفاء الجمالية على تلك الواجهات والوظيفية التي سيعتمد عليها المستخدم لتحقيق الغايات المطلوبة. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في مشاهدة ومتابعة الواجهات المميزة للمواقع الالكترونية والتطبيقات المشهورة من خلال الفضاء الالكتروني والتواصل مع شركات ووكالات التصميم المختصة في هذا المجال للاستفادة من تجاربهم في عمليات التصميم لواجهات المستخدم .
	متطلب قسم اجباري	**تصميم الوسائط الاعلانية** **1230241**	**المعرفة** معرفة التقنيات والأساليب التقنية التي تترجم المعلومات المختلفة إلى لغة بصرية مبسطة والتي يمكن عرضها من خلال الوسائط المختلفة سواء في التلفزيون أو مواقع التواصل الاجتماعي وتشمل تلك التقنيات والأساليب طريقة التحريك لكافة المفردات التصميمية من خلال ظهورها الزمني وسرعتها بالاضافة للمؤثرات الصوتية والبصرية. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في التصميم للوسائط المختلفة كالتلفزيون وشاشات العرض الكبرى ووسائط التواصل الاجتماعي آخذين بعين الاعتبار ميزات كل وسيط من حيث الوقت والتقنيات والمواصفات اللزمة لكل منها.

			الاتجاهات أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في مشاهدة ومتابعة المحتويات المختلفة من اعلانات وبرامج لكافة الوسائط الاعلانية من خلال البحث والتحليل وكذلك الاطلاع على أفضل ما يتم عرضه للاستفادة من محتواها ومن جهة اخرى متابعة المسابقات الخاصة في هذا المجال وأفضل المصممين.
تصميم الوسائط المتعددة تصميم الألعاب الرقمية، تصميم واجهات التطبيق، الصوت والفيديو الرقمي، المؤثرات المرئية، تصميم وسائط الاعلان المرئي، تصميم صفحات الويب.	متطلب قسم اجباري	**المؤثرات الصوتية** **1230345**	**المعرفة** معرفة تصميم المؤثرات الصوتية وإضافتها للفيلم المتحرك والتحكم بها ضمن الفترة الزمنية المحددة وتسجيل اصوات الشخصيات بشكل يتماشى مع احداث الفيلم. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في علم الصوتيات وأنواعها سواء البشرية أو الحيوانية أو أصوات الطبيعة ومن جهة أخرى مهارات التقنيات المستخدمة في تسجيل الأصوات وتحويلها لصيغ متعددة بما يتناسب مع الفيلم المتحرك سواء للشخصيات أو الأجسام المستخدمة وكذلك مهارات انشاء المؤثرات الصوتية المختلفة لتوظيفها أيضا في الفيلم المتحرك أو الفواصل المرئية. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في متابعة استخدامات الصوت في الأفلام المختلفة سواء التي يؤديها الممثلون أو التي يتم تصميمها وإنشاؤها لكافة الوسائط الإعلانية ومن جهة أخرى متابعة التقنيات الحديثة الخاصة بعلم الصوتيات من أجهزة وبرمجيات وأستوديوهات ؟
	متطلب قسم اجباري	**المؤثرات البصريه** **1230346**	**المعرفة** معرفة تصميم المؤثرات البصرية التي تضفي فاعلية للفيلم المتحرك وكيفية استخدام الشاشة الخضراء في عملية التصوير ودمج المقاطع. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في مجال المؤثرات البصرية وأنواعها ومن جهة أخرى مهارات التقنيات المستخدمة من برمجيات وأساليب بما يتناسب مع الفيلم المتحرك سواء للشخصيات أو الأجسام المستخدمة وكذلك مهارات انشاء المؤثرات البصرية المختلفة لتوظيفها أيضا في الفيلم المتحرك أو الفواصل المرئية. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في متابعة استخدامات المؤثرات البصرية في الأفلام المختلفة سواء التي يؤديها الممثلون أو التي يتم تصميمها وإنشاؤها لكافة الوسائط الإعلانية ومن جهة أخرى متابعة التقنيات الحديثة الخاصة ب المؤثرات البصرية من أجهزة وبرمجيات وأستوديوهات .
	متطلب قسم اختياري	**تصميم المواقع الالكترونية (2)** **1230442**	**المعرفة** معرفة ودراسة المواقع الإلكترونية الكبرى ومقارنتها بمواقع الكترونية عالمية وتحديد عناصر القوة والضعف في الجانبين الجمالي والوظيفي ووضع حلول لمواطن الضعف وكذلك التعرف على البرامج الحديثة في تصميم المواقع الالكترونية المتقدمة.

تصميم الوسائط المتعددة تصميم الألعاب الرقمية، تصميم واجهات التطبيق، الصوت والفيديو الرقمي، المؤثرات المرئية، تصميم وسائط الاعلان المرئي، تصميم صفحات الويب.			**المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في تصميم العناصر والوحدات المرئية اللازمة لتصميم صفحات المواقع الالكترونية الكبرى ومن خلال البرمجيات اللازمة ومهارات عملية ربط الصفحات والانتقال السلس فيما بينها ومراعاة الجوانب الوظيفية للمستخدم. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في متابعة صفحات المواقع الالكترونية الكبرى ومتابعة التقنيات الحديثة المستخدمة في تنفيذها والجوائز الممنوحة لأفضلها ومتابعة استخدام الذكاء الاصطناعي في تصميمها.

	نوع المادة	اسم المادة و رقمها	نتاجات التعلم للمادة
مشروع التخرج	متطلب قسم اجباري	**مشروع التخرج (1)** 1230462	**المعرفة** معرفة إعداد بحث يتناول الفكرة والمشكلة التي سيعالجها المشروع ومقارنتها بدراسات سابقة وتحديد الأهداف ووضع خطوط أولية للأفكار التصميمية التي تتناول مواضيع من واقع مجتمعنا وتقدم حلول فعالة كالقضايا الاجتماعية وقضايا البيئة. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في البحث العلمي المتكامل ابتداءاً من ملاحظة المشكلة وتحديدها ووضع الأهداف وكافة الاجراءات اللازمة لإيجاد الحلول الناجعة من خلال تصميم مرئي متكامل. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في عمليات البحث والتقصي لرصد المشكلات المختلفة في مجال التحريك والوسائط المتعددة واجراء المقارنات بين الحالات المختلفة والاطلاع على التجارب المميزة في المجال.
	متطلب قسم اجباري	**مشروع التخرج (2)** 1230463	**المعرفة** معرفة التطبيق العملي الشامل لِما جاء في مشروع التخرج (1) وذلك بإنتاج الأفلام المتكاملة والتي تحمل الأفكار التي تم تحديدها والأهداف والرسالة والتي سيتم عرضها من خلال الوسائط المتعددة. **المهارات**

			أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في كافة التقنيات من مهارارت الرسم وتصميم الشخصيات والتصويروعمليات التحريك والاضافات الصوتية والبصرية وعمليات المونتاج والاخراج اللازمة لانتاج عمل تصميمي متحرك هادف. **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في متابعة ومشاهدة الأفلام المتحركة المتكاملة الهادفة وإجراء عمليات التحليل والنقد للاستفادة منها في تجاربهم العملية التي سيمارسونها ، ومن جهة أخرى المشاركة في المهرجانات والمسابقات ضمن مجال التحريك والوسائط المتعددة .
	التدريب العملي 1230461		**المعرفة** معرفة اجوانب العملية من خلال التدريب في المؤسسات الرسمية والخاصة في مجال التحريك والوسائط المتعددة (120 ساعة على الاقل) من اجل استيعاب التطبيقات المقررة على ارض الواقع. **المهارات** مهارات العمل في مكاتب وشركات التصميم والعمل الميداني. **الاتجاهات** التوجه لسوق العمل بمختلف مجالاته.
المواد المساندة مقدمة في تكنولوجيا المعلومات أساسيات برمجة الحاسوب	**نوع المادة**	**اسم المادة و رقمها**	**نتاجات التعلم للمادة**
	متطلب قسم اجباري مساند	**مقدمة في نظم وتكنولوجيا المعلومات** **0731110**	**المعرفة** معرفة مفاهيم نظم المعلومات وبعض تطبيقاتها في الأعمال وإدارة المنظمات، كما توضح المادة الأدوار الأساسية والمهمة التي تلعبها تكنولوجيا المعلومات في بيئة العمل العالمية والدور الاستراتيجي لنظم المعلومات في المنظمات الحديثة. وتتضمن المادة المواضيع التالية: مفاهيم نظم وتكنولوجيا المعلومات، تطبيقات نظم المعلومات في الإدارة وفي إكساب منظمات الأعمال المعاصرة للتفوق الاستراتيجي، نظم المعلومات الإدارية، نظم معلومات المؤسسات، تكنولوجيا المعلومات وأجهزة وبرمجيات الحاسوب، إدارة تنظيم البيانات والمعلومات، الاتصالات وشبكات الحاسوب، منهجيات بناء نظم المعلومات. **المهارات** أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في تطبيقات نظم وتكنولوجيا المعلومات وعمليات توظيفها في المجالات المختلفة **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في الاطلاع مجالات تطبيق نظم وتكنولوجيا المعلمات في كافة المجالات ومدى فاعليتها .
	متطلب قسم اجباري مساند	**أساسيات البرمجة 1** **0750113**	**المعرفة** معرفة الطرق المختلفة في تصميم صفحات الويب من خلال اللغات التالية التالية - PHP - : JavaScript - HTML

			المهارات ان يكتسب الطلبة مهارات البرمجة المختلفة واتقانها في عمليات تصميم صفحات الويب المختلفة ومن خلال اللغات المستخدمة **الاتجاهات** أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في الاطلاع على صفحات الويب المختلفة وتحليلها من حيث التركيب واللغة التي تم الاعتماد عليها في عملية التصميم ومقارنتها بصفحات اخرى للوقوف على ميزات كل لغة مستخدمة في عملية البرمجة .

كلية العمارة والتصميم

قسم التحريك والوسائط المتعددة

مصفوفة ربط أهداف البرنامج مع مخرجات تعلم البرنامج

برنامج البكالوريوس (132) ساعة

أهداف البرنامج	مخرجات تعلم البرنامج									
	Kp1	Kp2	Kp3	Kp4	Sp1	Sp2	Sp3	Ap1	Ap2	Ap3
	معرفة الطلبة بالحقول العلمية والثقافية ومفاهيم تصميم التحريك والوسائط المتعددة وتاريخها .	معرفة الطلبة باستخدام مختلف مجالات التحريك والوسائط المتعددة.	معرفة الطلبة بأساسيات تصميم التحريك والوسائط المتعددة.	معرفة الطلبة باستخدام برمجيات الحاسوب المختلفة في تصميم التحريك والوسائط المتعددة واتقانها.	اكتساب المهارات الفنية اليدوية والحاسوبية في عمليات تنفيذ تصميم التحريك والوسائط المتعددة وحسب متطلبات السوق.	اكتساب المهارات الفكرية والتصميمية وتمكين الطلبة من تنفيذ التصاميم المتحركة المختلفة من تصاميم وفواصل ثنائية وثلاثية الأبعاد.	اكتساب مهارات البحث والتقصي في مشكلات التصميم المتحرك وتقديم ما يتناسب مع متطلبات السوق.	التوجه للعمل في الاسواق العربية والمحلية سواء كان بشكل فردي او جماعي في مجال تصميم التحريك والوسائط المتعددة.	مواكبة التطورات العالمية والمحلية فكرياً وتقنياً في مجال تصميم التحريك والوسائط المتعددة .	ان يكونوا ملتزمين بأخلاق المهنة في مجال تصميم التحريك والوسائط المتعددة .وما يرتبط به من عقود ومواصفات.
1- إكساب الطلبة المعارف النظرية والعملية في مجال التحريك والوسائط المتعددة .	√	√	√	√						
2- إكساب الطلبة المهارات التقنية من خلال التطبيق العملي في كافة جوانب عمليتيْ التعليم والتعلّم.				√	√	√	√			
3- إكساب الطلبة المقدرة على إدراك المتغيرات في مجال التصميم المرئي في كافة الوسائط المتعددة وانجاز التصاميم المتكاملة.				√			√	√	√	√
4- تنمية مهارات الطلبة وكفاياتهم و تعزيز أخلاقيات المهنة لديهم لتعزيز فرص نجاحهم في عملهم المستقبلي على الصعيديْن المحلي والدولي.					√	√		√	√	√
5- تأهيل الطلبة للحصول على الشهادات المهنية المتخصصة في مجال التحريك والوسائط المتعددة.				√		√		√	√	

* Kp: معرفة، Sp: مهارات، Ap: اتجاهات

كلية العمارة والتصميم

قسم التحريك والوسائط المتعددة

مصفوفة تقييم مخرجات تعلم البرنامج

برنامج البكالوريوس (132) ساعة

اسم المادة (رقم المادة)	مخرجات تعلم البرنامج									
	Kp1	Kp2	Kp3	Kp4	Sp1	Sp2	Sp3	Ap1	Ap2	Ap3
	معرفة الطلبة بالحقول العلمية والثقافية ومفاهيم تصميم التحريك والوسائط المتعددة وتاريخها .	معرفة الطلبة باستخدام مختلف مجالات التحريك والوسائط المتعددة.	معرفة الطلبة بأساسيات تصميم التحريك والوسائط المتعددة.	معرفة الطلبة باستخدام برمجيات الحاسوب المختلفة في تصميم التحريك والوسائط المتعددة واتقانها.	اكتساب المهارات الفنية اليدوية والحاسوبية في عمليات تنفيذ تصميم التحريك والوسائط المتعددة وحسب متطلبات السوق.	اكتساب المهارات الفكرية والتصميمية وتمكين الطلبة من تنفيذ التصاميم المتحركة المختلفة من تصاميم وفواصل ثنائية وثلاثية الأبعاد.	اكتساب مهارات البحث والتقصي في مشكلات التصميم المتحرك وتقديم ما يتناسب مع متطلبات السوق.	التوجه للعمل في الاسواق العربية والمحلية سواء كان بشكل فردي او جماعي في مجال تصميم التحريك والوسائط المتعددة.	مواكبة التطورات العالمية والمحلية فكرياً وتقنياً في مجال تصميم التحريك والوسائط المتعددة .	ان يكونوا ملتزمين بأخلاق المهنة في مجال تصميم التحريك والوسائط المتعددة .وما يرتبط به من عقود ومواصفات.
تاريخ الفن والعمارة 1210110										
تاريخ الفن والعمارة الاسلامية 1210210										
اسس التصميم (1) 1220110										
اسس التصميم (2) 1210180			مهمة تطبيقية							
الرسم الحر 1220210										
علم الجمال والسلوك 1230210										

تاريخ الرسوم المتحركة والوسائط المتعددة 1230111	تقييم مقالي									
نظرية اللون 1230121		تقييم موضوعي								
التشريح الفني 1230123		عرض تقديمي								
الرسم والتصميم بالحاسوب 1220124			مهمة تطبيقية							
تقنيات معالجة الصور بالحاسوب 1230221			مهمة تطبيقية							
التيبوغرافيا الرقمية 1230222										
التصوير الرقمي 1220223										
كتابة السيناريو ولوحات السرد 1230231										
تصميم الشخصيات والخلفيات 1230232										
تصميم الوسائط الاعلانية 1230241				مهمة تطبيقية						
نظريات التصميم ومنهجياته 1230312	تقييم اختيار من متعدد									
الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد(1) 1230331					تمرين عملي					
الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد(2) 1230332										
التصميم الرقمي 1230333							مهمة تطبيقية			
تصميم واجهات المستخدم 1230342					تمرين عملي					

تصميم المواقع الالكترونية (1) 1230343			مهمة تطبيقية						
المؤثرات الصوتية 1230345								مهمة تطبيقية	
المؤثرات البصرية 1230346				عرض تقديمي					
الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد(1) 1230431				عرض تقديمي					
الانتاج السينمائي 1230433					مهمة تطبيقية				
تصميم الألعاب الرقمية 0181441								مهمة تطبيقية	
التدريب العملي 1230461									
مشروع التخرج (1) 1230462							استطلاع رأي لجان التحكيم		
مشروع التخرج (2) 1230463									استطلاع رأي لجان التحكيم
مقدمة في نظم وتكنولوجيا المعلومات 0731110									

أساسيات البرمجة 1 0750113									
التسويق الالكتروني 1230421									تقييم اختيار من متعدد

الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد(2) 1230432										
تصميم المواقع الالكترونية (2) 1230442										

- استخدم أسلوبي التقييم المباشر وغير المباشر.
- يجب تقييم كل مخرج تعلم مرتين على الأقل.
- يجب أن يتناسب أسلوب التقييم مع نوع مخرج التعلم.
- من المستحسن أن يتم تقييم مخرج التعلم في نفس المادة التي تم تغطية المخرج بها إضافة إلى مادة أخرى.

كلية العمارة والتصميم

قسم التحريك والوسائط المتعددة

مصفوفة ربط مخرجات التعلم مع المواد التي تم تقييمها بها

برنامج البكالوريوس (132) ساعة

الرقم	مخرجات تعلم البرنامج	اسم المواد التي تقيّم المخرج	طريقة التقييم بالتفصيل	مستوى الأداء المستهدف
المعرفة				
K_P1	معرفة الطلبة بالحقول العلمية والثقافية ومفاهيم تصميم التحريك والوسائط المتعددة وتاريخها .	نظريات التصميم ومنهجياته 1230312	تقييم اختيار من متعدد من عشر علامات ضمن الامتحان النهائي.	100% من الطلاب يحصلون على علامة 7 أو أعلى.
		تاريخ الرسوم المتحركة والوسائط المتعددة123011	تقييم مقالي من عشر علامات ضمن الامتحان النهائي.	100% من الطلاب يحصلون على علامة 7 أو أعلى.
K_P2	معرفة الطلبة باستخدام مختلف مجالات التحريك والوسائط المتعددة.	التشريح الفني 1230123	عرض تقديمي من عشر علامات ضمن امتحان منتصف الفصل.	75% من الطلاب يحصلون على علامة 6 أو أعلى.
		نظرية اللون 1230121	تقييم موضوعي من عشر علامات ضمن امتحان منتصف الفصل.	100% من الطلاب يحصلون على علامة 6 أو أعلى.
K_P3	معرفة الطلبة بأساسيات تصميم التحريك والوسائط المتعددة.	أسس التصميم (2) 1210180	مهمة تطبيقية في الأسبوع الحادي عشر من الفصل الدراسي من عشر علامات.	100% من الطلاب يحصلون على علامة 6 أو أعلى.
		تصميم المواقع الالكترونية (1) 1230343	مهمة تطبيقية في الأسبوع الحادي عشر من الفصل الدراسي عشر علامات.	100% من الطلاب يحصلون على علامة 6 أو أعلى.
K_P4	معرفة الطلبة باستخدام برمجيات الحاسوب المختلفة في تصميم التحريك والوسائط المتعددة واتقانها.	الرسم والتصميم بالحاسوب 1230124	عرض تقديمي من عشر علامات ضمن امتحان منتصف الفصل.	75% من الطلاب يحصلون على علامة 6 أو أعلى.
		تقنيات معالجة الصور بالحاسوب 1230221	عرض تقديمي من عشر علامات ضمن امتحان منتصف الفصل.	75% من الطلاب يحصلون على علامة 6 أو أعلى.

الرقم	مخرجات تعلم البرنامج	اسم المواد التي تقيّم المخرج	طريقة التقييم بالتفصيل	مستوى الأداء المستهدف
المهارات				
S_p1	اكتساب المهارات الفنية اليدوية والحاسوبية في عمليات تنفيذ تصميم التحريك والوسائط المتعددة وحسب متطلبات السوق.	الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد(1) 1230331	تمرين عملي في المحاضرة	100% من الطلاب يحصلون على علامة 6 أو أعلى.
		تصميم واجهات المستخدم 1230342	تمرين عملي في المحاضرة	100% من الطلاب يحصلون على علامة 6 أو أعلى.
S_p2	اكتساب المهارات الفكرية والتصميمية وتمكين الطلبة من تنفيذ التصاميم المتحركة المختلفة من تصاميم وفواصل ثنائية وثلاثية الأبعاد.	الرسوم المتحركة ثلاثية(1) الأبعاد 1230431	عرض تقديمي من عشر علامات ضمن امتحان منتصف الفصل.	75% من الطلاب يحصلون على علامة 6 أو أعلى.
		المؤثرات البصرية 1230345	عرض تقديمي من عشر علامات ضمن امتحان منتصف الفصل.	75% من الطلاب يحصلون على علامة 6 أو أعلى.
S_p3	اكتساب مهارات البحث والتقصي في مشكلات التصميم المتحرك وتقديم ما يتناسب مع متطلبات السوق.	الانتاج السينمائي 1230433	مهمة تطبيقية في الأسبوع الحادي عشر من الفصل الدراسي عشر علامات.	100% من الطلاب يحصلون على علامة 6 أو أعلى.
		تصميم الوسائط الاعلانية 1230241	مهمة تطبيقية في الأسبوع الحادي عشر من الفصل الدراسي عشر علامات.	100% من الطلاب يحصلون على علامة 6 أو أعلى.

الرقم	مخرجات تعلم البرنامج	اسم المواد التي تقيّم المخرج	طريقة التقييم بالتفصيل	مستوى الأداء المستهدف
الكفايات				
A_p1	التوجه للعمل في الاسواق العربية والمحلية سواء كان بشكل فردي او جماعي في مجال تصميم التحريك والوسائط المتعددة.	مشروع التخرج (1) 1230462	استطلاع رأي لجان التحكيم	يحصل 100% من الطلاب على تقدير (جيد) في استطلاع رأي لجان التحكيم.
		التصميم الرقمي 1230333	مهمة تطبيقية في الأسبوع الحادي عشر من الفصل الدراسي عشر علامات.	100% من الطلاب يحصلون على علامة 6 أو أعلى.
			امتحان الكفاءة الجامعي	يتقن 100% من الطلاب كفاية المعرفة بالقواعد والسلوكيات الأخلاقية.
A_p2	مواكبة التطورات العالمية والمحلية فكرياً وتقنياً في مجال تصميم التحريك والوسائط المتعددة .	تصميم الألعاب الرقمية 1230441	مهمة تطبيقية في الأسبوع الحادي عشر من الفصل الدراسي.	75% من الطلاب يحصلون على علامة 68% أو أعلى في سلم تقييم الأداء .
		المؤثرات الصوتية 1230346	عرض تقديمي من عشر علامات ضمن امتحان منتصف الفصل.	75% من الطلاب يحصلون على علامة 6 أو أعلى.
			امتحان الكفاءة الجامعي	يتقن 100% من الطلاب كفاية القدرة على التعلم والتكيف.
A_p3	ان يكونوا ملتزمين بأخلاق المهنة في مجال تصميم التحريك والوسائط المتعددة .وما يرتبط به من عقود ومواصفات.	مشروع التخرج (2) 1230463	استطلاع رأي لجان التحكيم	يحصل 100% من الطلاب على تقدير (جيد) في استطلاع رأي لجان التحكيم.
		التسويق الالكتروني 1230421	تقييم اختيار من متعدد من عشر علامات ضمن الامتحان النهائي.	100% من الطلاب يحصلون على علامة 7 أو أعلى.
			استطلاع رأي خريجي البرنامج العاملين.	يحصل 100% من الطلاب على تقدير (جيد) في استطلاع رأي خريجي البرنامج العاملين.
			امتحان الكفاءة الجامعي	يتقن 100% من الطلاب كفاية العمل في فريق والمهارات القيادية.

كلية العمارة والتصميم

قسم التحريك والوسائط المتعددة

مصفوفة ربط مخرجات تعلم البرنامج مع المواد الدراسية

برنامج البكالوريوس (132) ساعة

اسم المادة (رقم المادة)	مخرجات تعلم البرنامج*									
	Kp1	Kp2	Kp3	Kp4	Sp1	Sp2	Sp3	Ap1	Ap2	Ap3
	معرفة الطلبة بالحقول العلمية والثقافية ومفاهيم تصميم التحريك والوسائط المتعددة وتاريخها .	معرفة الطلبة باستخدام مختلف مجالات التحريك والوسائط المتعددة.	معرفة الطلبة بأساسيات تصميم التحريك والوسائط المتعددة.	معرفة الطلبة باستخدام برمجيات الحاسوب المختلفة في تصميم التحريك والوسائط المتعددة واتقانها.	اكتساب المهارات الفنية اليدوية والحاسوبية في عمليات تنفيذ تصميم التحريك والوسائط المتعددة وحسب متطلبات السوق.	اكتساب المهارات الفكرية والتصميمية وتمكين الطلبة من تنفيذ التصاميم المتحركة المختلفة من تصاميم وفواصل ثنائية وثلاثية الأبعاد.	اكتساب مهارات البحث والتقصي في مشكلات التصميم المتحرك وتقديم ما يتناسب مع متطلبات السوق.	التوجه للعمل في الاسواق العربية والمحلية سواء كان بشكل فردي او جماعي في مجال تصميم التحريك والوسائط المتعددة.	مواكبة التطورات العالمية والمحلية فكرياً وتقنياً في مجال تصميم التحريك والوسائط المتعددة .	ان يكونوا ملتزمين بأخلاق المهنة في مجال تصميم التحريك والوسائط المتعددة .وما يرتبط به من عقود ومواصفات.
تاريخ الفن والعمارة 1210110	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
تاريخ الفن والعمارة الاسلامية 1210210	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0
أسس التصميم (1) 1220110	1	2	1	0	1	1	1	0	1	1
أسس التصميم (2) 1210180	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0
الرسم الحر 1220210	3	0	1	0	0	0	0	0	0	0
علم الجمال والسلوك 1230210	0	2	2	0	0	0	1	0	0	0
تاريخ الرسوم المتحركة والوسائط المتعددة 1230111	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
نظرية اللون 1230121	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0
التشريح الفني 1230123	1	1	2	0	1	0	0	0	0	1
الرسم و التصميم بالحاسوب 1230124	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2

تقنيات معالجة الصور بالحاسوب 1230221	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2
التيبوجرافيا الرقمية 1230222	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2
التصوير الرقمي 1230223	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2
كتابة السيناريو ولوحات السرد 1230231	1	2	2	1	1	2	0	2	1	1
تصميم الشخصيات والخلفيات 1230232	0	2	1	1	1	1	1	1	2	1
تصميم الوسائط الاعلانية 1230241	0	1	0	2	2	3	2	0	1	2
نظريات التصميم ومنهجياته 1230312	2	0	1	0	0	0	0	1	0	0
الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد (1) 1230331	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2
الرسوم المتحركة ثنائية الأبعاد (2) 1230332	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1
التصميم الرقمي 1230333	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2
تصميم واجهات المستخدم 1230342	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1
تصميم المواقع الالكترونية (1) 1239343	0	1	1	0	1	1	2	1	1	2
المؤثرات الصوتية 1230345	0	1	0	1	1	0	1	1	2	2
المؤثرات البصرية 1230346	0	1	0	2	3	2	2	2	2	1
الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد(1) 1230431	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1
الانتاج السينمائي 1230433	0	1	0	2	2	3	2	2	2	2
تصميم الألعاب الرقمية 0181441	0	1	0	1	1	1	0	2	2	2
التدريب العملي 1230461	0	1	0	2	1	1	2	2	2	2
مشروع التخرج (1) 1230462	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1

2	2	1	2	2	0	0	0	0	0	مشروع التخرج (2) 1230463
0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	مقدمة في نظم وتكنولوجيا المعلومات 0731110
0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	أساسيات البرمجة 1 0750113
1	1	1	1	2	0	0	0	2	0	موضوعات فنية باللغة بالإنجليزية 1230334
1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	التسويق الالكتروني 1230421
0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد(2) 1230432
1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	تصميم المواقع الالكترونية (2) 1230442
35	36	36	36	37	23	27	29	33	26	المجموع

*** Refer to the amount of coverage the outcome in the course. 0: (None) ،1: Little (1 week)،2: Moderate (2-5 weeks) ،3: A lot (6-15weeks).**