كلية العمارة والتصميم
قسم التحريك والوسائط المتعددة

اسم النموذج : خطة المادة الدراسية	رمز النموذج :	QFO-AP-VA-008
الجهة المصدرة: نائب الرئيس للشؤون الأكاديمية	رقم الإصدار: (Rev)	2
الجهة المدققة : اللجنة العليا لضمان الجودة	تاريخ الإصدار:	2021-11-3
	عدد صفحات النموذج :	7

معلومات المادة

رقم المادة	اسم المادة	المتطلب السابق
1230232	تصميم الشخصيات والخلفيات Character design and backgrounds	التشريح الفني 0181112

نوع المادة	وقت المحاضرة	رقم القاعة
متطلب جامعة ☐ متطلب كلية ☐ متطلب تخص إجباري ☐ اختياري	س - ن 11:10-1:10	هندسة العمارة 61402

معلومات عضو هيئة التدريس

الاسم	رقم المكتب	رقم الهاتف	الساعات المكتبية	البريد الإلكتروني
اينس نبيل درادكة	416	0770262697	سبت، اثنين أحد، ثلاثاء 10:10-11:10	inesdaradkeh@hotmail.com idaradkeh@philadelphia.edu.jo

نمط التعلم المستخدم في تدريس المادة

نمط التعلم المستخدم			
☐ تعلم وجاهي	☐ تعلم الكتروني		☐ تعلم مدمج
نموذج التعلم المستخدم			
النسبة المئوية	متزامن	غير متزامن	وجاهي
			100%

وصف المادة

وصف المادة	**تتناول هذه المادة تاريخ الشخصيات الكارتونية ثنائية الابعاد وشخصيات الدمى ثلاثية الابعاد وتقنيات وخامات تصنيعها مع التركيز على ابتكار شخصيات ذات مدلول وكيفية تجهيزها لتسهيل عملية تحريكها وكذلك تصميم الخلفيات التي تتناسب مع المشاهد المختلفة.**

مخرجات تعلم المادة

الرقم	مخرجات تعلم المادة	رمز مخرج تعلم المرتبط للبرنامج
	المعرفة	
K1	معرفة تاريخ الشخصيات الكارتونية ثنائية الأبعاد وشخصيات الدمى ثلاثية الأبعاد وتقنيات وخامات تصنيعها.	Kp1
K2	معرفة ابتكار شخصيات ذات مدلول وكيفية تجهيزها لتسهيل عملية تحريكها.	Kp2
K3	معرفة تصميم الخلفيات التي تتناسب مع المشاهد المختلفة .	Kp3
	المهارات	
S1	أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في رسم الشخصيات سواء سيتم تنفيذها وتحريكها بشكل ثنائي أو ثلاثي الأبعاد.	Sp1
S2	أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في رسم الشخصيات من عدة جوانب أمامية وخلفية وجانبية لتتناسب مع عملية التحريك.	Sp2
S3	أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في رسم الشخصيات سواء سيتم تنفيذها وتحريكها بشكل ثنائي أو ثلاثي الأبعاد.	Sp2
	الاتجاهات	
A1	أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في متابعة ومشاهدة أفلام الكارتون ثنائية الأبعاد بكافة أنواعها سواء الترفيهية أو الارشادية.	Ap2
A2	والاطلاع على الأساليب المختلفة في رسم الشخصيات وطريقة اظهارها وكذلك المشاهد المختلفة من الخلفيات.	Ap2

الكتاب المقرر	
الكتب والمراجع الداعمة	1. **Studying new techniques of composing 2D animation with 3D animation required for Animation Film production, Dr. Ayman Raafat Ismail Elgndy Lecturer at Media Department - Faculty of Science and Arts - German University.** 2. **How To Draw Comics The Marvel Way - Stan Lee and John Buscema:** • ***Chapter 02 : the secretes of Form*** • ***Chapter 03 : The power of Perspective*** • ***Chapter 04 :Let's study the Figures*** • ***Chapter 05 :Let's draw the Figures*** • ***Chapter 08 :Drawing the Human Head***

3. The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators – Richard Williams (*Character Animation in 3D – Steve Robers Chapter 05 : Human walks and runs* 4. White, T. (2006) Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator. Burlington: Focal Press.	
1. How To Draw Faces- Front View: CARTOONING 101 #1 How To Draw Faces- Front View: CARTOONING 101 #1 - YouTube 2. How To Draw Hair For Men & Boys: CARTOONING 101 #8 How To Draw Hair For Men & Boys: CARTOONING 101 #8 - YouTube 3. HOW TO DRAW: LIPS | Basic Steps HOW TO DRAW: LIPS | Basic Steps (ENG Subtitles) - YouTube 4. How To Draw Faces- Side View: CARTOONING 101 #3 How To Draw Faces- Side View: CARTOONING 101 #3 - YouTube 5. CoMic: Complementary Task Learning & Mimicry for Reusable Skills (mlr.press) 6. Culture and 3D animation: A study of how culture and body language affects the perception of animated 3D characters (diva-portal.se) 7. Instant 2D Animation from 3D Motion | Cartoon Animator (reallusion.com)	المواقع الإلكترونية الداعمة
قاعة دراسية (مرسم) ☐ مختبر ☐ منصة تعليمية افتراضية ☐ أخرى	البيئة المادية للتدريس

مصادر التعلم

الجدول الزمني للقاء الطلبة والمواضيع المقررة

الأسبوع	الموضوع	أسلوب التعلم*	المهام	المرجع
1	شرح رؤية ورسالة الكلية، واهداف ومخرجات تعلم المادة	مناقشة صفية		دليل الطالب، موقع الجامعة.
2	مقدمة عامة عن تاريخ الرسوم المتحركة	محاضرة من قبل المدرس		
3	المراحل المبكرة لانطلاق الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الابعاد	محاضرة من قبل المدرس / الاستعانة بنماذج اولية عن لوحات السرد	البدء بعمل السكتشات وتتطبيق النسب الصحيحة من خلال الرسم .	

4	**التعرف على أنواع الرسوم المتحركة Traditional Animation, 2D) (Animation, 3D Animation**	محاضرة تتضمن شرح نظري/ فيديوهات داعمة	البدء بعمل السكتشات وتتطبيق النسب الصحيحة من خلال الرسم .	
5	**المعايير الاساسية لتصميم الشخصيات ثنائية وثلاثية البعد**	محاضرة تتضمن الشرح من قبل المدرس.		
6	**التعرف على المبادئ الاساسية للرسوم المتحركة Bouncing ball, Anticipation,) (staging**	محاضرة من قبل المدرس / مشاريع الرسم الفردية.	رسم سكتشات متنوعة من زوايا مختلفة.	
7	**Straight Ahead & pose to pose action, follow through & overlapping Action, slow in & slow (out**	محاضرة من قبل المدرس / مشاريع الرسم الفردية.		
8	**<u>امتحان نصف الفصل</u> عملي داخل القاعة الدراسية ينجز من خلال محاضرتين .**	تعلم من خلال الرسم	رسم تصور واضح للقصص السردية وتوظيف سيناريو مناسب	
9	**Arcs, secondary action,timing, exaggeration, sold drawing, appeal**	تعلم من خلال محاضرة/ الاستعانة بنماذج لقصص مصورة.	رسم سكتشات توضيحية بتسلسل قصصي واضح	
10	**التعرف على كيفية رسم وجه كرتوني بنسب صحيحة (من الخطوط إلي الاشكال)**	تعلم من خلال الرسم	رسم سكتشات متنوعة من زوايا مختلفة.	
11	**التدريب على العصف الذهني السريع**	تعلم من خلال الرسم	رسم سكتشات متنوعة من زوايا مختلفة.	
12	**التدريب على توليد مجسم كرتوني يصلح ليكون داخل فيلم متحرك (تصميم الراس ، تصميم الجسم ، إستخراج تصميم كرتوني)**	تعلم من خلال الرسم	رسم سكتشات متنوعة من زوايا مختلفة.	
13	**متابعة رسم الشخصيات الكرتونية بالاضافة للتطرق الى تعبيرات الوجه وزوايا المنظور**	تعلم من خلال الرسم	رسم سكتشات	
14	**التركيز على دراسة الأعراق المتعددة للشخصيات الكرتونية وإظهار سماتها وملامحها الأساسية المميزة**	تعلم من خلال الرسم	رسم سكتشات	

15	**متابعة خطوات رسم الشخصية الكرتونية وانهائها بالشكل الصحيح**	تعلم من خلال الرسم	رسم سكتشات	
16	**<u>الامتحان النهائي</u>** **إظهار مستوى جيد من مهارات الرسم لوضعيات حركية مختلفة / رسم الرسوم المتحركة بما يتضمن تطوير الشخصيات بصورة فردية.**	تعلم من خلال الرسم .	مناقشة التسليم النهائي للعمل من قبل لجنة متخصصة.	

***تشمل أساليب التعلم: محاضرة، فيديوهات توضيحية، تعلم من خلال الرسم، تعلم من خلال معاينة للوحات سرد قصصي، تعلم تشاركي، مجموعات نقاش، مناظرات، وغيرها**

مساهمة المادة في تطوير مهارات الطالب

استخدام التكنولوجيا
50%
مهارات الاتصال والتواصل
40%
التطبيق العملي في المادة
10%

أساليب تقييم الطلبة وتوزيع العلامات

أسلوب التقييم	العلامة	توقيت التقييم (الأسبوع الدراسي)	مخرجات تعلم المادة المرتبطة بالتقييم
امتحان منتصف الفصل	**30%**	**الاسبوع الثامن**	**K1/ S2**
أعمال فصلية*	**30%**	**مقسمة الى عدة فترات**	**K2/K3/ S1/ S2/ C1**
الامتحان النهائي	**40%**	**الاسبوع السادس عشر**	**K1/ K2/ K3/ S1/ S2/ C1/ C2**
المجموع	**100%**		

مواءمة مخرجات تعلم المادة مع أساليب التعلم والتقييم

الرقم	مخرجات تعلم المادة	أسلوب التعلم*	أسلوب التقييم**
	المعرفة		
K1	**معرفة تاريخ الشخصيات الكارتونية ثنائية الأبعاد وشخصيات الدمى ثلاثية الأبعاد وتقنيات وخامات تصنيعها.**	محاضرات	مشروع فردي
K2	**معرفة ابتكار شخصيات ذات مدلول وكيفية تجهيزها لتسهيل عملية تحريكها.**	محاضرات	مشروع فردي
K3	**معرفة تصميم الخلفيات التي تتناسب مع المشاهد المختلفة .**	محاضرات	مشروع فردي
	المهارات		
S1	**أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في رسم الشخصيات سواء سيتم تنفيذها وتحريكها بشكل ثنائي أو ثلاثي الأبعاد.**	محاضرات	مشروع فردي
S2	**أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في رسم الشخصيات من عدة جوانب أمامية وخلفية وجانبية لتتناسب مع عملية التحريك.**	محاضرات	مشروع فردي
S3	**أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في رسم الشخصيات سواء سيتم تنفيذها وتحريكها بشكل ثنائي أو ثلاثي الأبعاد.**	محاضرات	مشروع فردي
	الاتجاهات		
C1	**أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في متابعة ومشاهدة أفلام الكارتون ثنائية الأبعاد بكافة أنواعها سواء الترفيهية أو الارشادية.**	تعلم من خلال التمارين	مشروع فردي
C2	**والاطلاع على الأساليب المختلفة في رسم الشخصيات وطريقة اظهارها وكذلك المشاهد المختلفة من الخلفيات.**	تعلم من خلال التمارين	مشروع فردي

سياسات المادة

السياسة	متطلبات السياسة
النجاح في المادة	الحد الأدنى للنجاح في المادة هو (50%) والحد الأدنى للعلامة النهائية هو (35%).
الغياب عن الامتحانات	• كل من يتغيب عن امتحان فصلي معلن عنه بدون عذر مريض أو عذر قهري يقبل به عميد الكلية التي تطرح المادة، توضع له علامة صفر في ذلك الامتحان وتحسب في علامته النهائية. • كل من يتغيب عن امتحان فصلي معلن عنه بعذر مريض أو قهري يقبل به عميد الكلية التي تطرح المادة، عليه أن يقدم ما يثبت عذره خلال أسبوع من تاريخ زوال العذر، وفي هذه الحالة على مدرس المادة أن يعقد امتحاناً تعويضياً للطالب. • كل من تغيب عن امتحان نهائي بعذر مريض أو عذر قهري يقبل به عميد الكلية التي تطرح المادة عليه أن يقدم ما يثبت عذره خلال ثلاثة أيام من تاريخ عقد ذلك الامتحان.
الدوام (المواظبة)	لا يسمح للطالب بالتغيب أكثر من (15%) من مجموع الساعات المقررة للمادة، أي ما يعادل ست محاضرات أيام (ن ر)، وسبع محاضرات أيام (ح ث م). وإذا غاب الطالب أكثر من (15%) من مجموع الساعات المقررة للمادة دون عذر مرضي أو قهري يقبله عميد الكلية، يحرم من التقدم للامتحان النهائي وتعتبر نتيجته في تلك المادة(صفراً)، أما إذا كان الغياب بسبب المرض او لعذر قهري يقبله عميد الكلية التي تطرح المادة ، يعتبر منسحباً من تلك المادة وتطبق علية أحكام الانسحاب.
النزاهة الأكاديمية	تولي جامعة فيلادلفيا موضوع النزاهة الأكاديمية اهتمامًا خاصًا، ويتم تطبيق العقوبات المنصوص عليها في تعليمات الجامعة بمن يثبت عليه القيام بعمل ينتهك النزاهة الأكاديمية مثل: الغش، الانتحال (السرقة الأكاديمية)، التواطؤ، حقوق الملكية الفكرية.

مخرجات تعلم البرنامج التي يتم تقييمها في المادة

الرقم	مخرجات تعلم البرنامج	اسم المادة التي تقيم المخرج	أسلوب التقييم	مستوى الأداء المستهدف

AP1	**القدرة على العمل في الاسواق العربية والمحلية سواء كان بشكل فردي او جماعي.**	**تصميم الشخصيات والخلفيات**	رسم فردي ينفذه الطالب كأحد مهام المادة، ويتم تقيمه في الاسبوع السادس عشر من الفصل الدراسي.	100% من الطلاب يحصلون على علامة 68% أو أعلى في سلم تقييم الأداء.
AP2	**مواكبة لتطورات المحلية و العالمية فكرياً وتقنياً.**	**0181233**		

وصف متطلبات تقييم مخرجات تعلم البرنامج في المادة

رقم المخرج	الوصف التفصيلي لمتطلب تقييم المخرج
AP1	مهمة تطبيقية في الأسبوع الحادي عشر من الفصل الدراسي.

سلم تقييم أداء متطلب تقييم مخرجات تعلم البرنامج في المادة

100% من الطلاب يحصلون على علامة 68% أو أعلى في سلم تقييم الأداء.