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
123033300	التصميم الرقمي Digital Design	1230241
نوع المادة		
متطلب جامعة ☐ متطلب كلية ☐ متطلب قسم إجباري ☐ اختياري		

وقت المحاضرة	رقم القاعة
ح - ث 11:10 -12:51	هندسة العمارة 61406

معلومات عضو هيئة التدريس

الاسم	رقم المكتب	رقم الهاتف	الساعات المكتبية	البريد الإلكتروني
اينس نبيل درادكة	416	0770262697	ح،ث،س،ن 11:10-10:10	daradkehines@yahoo.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	**تتضمن هذه المادة 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**

مخرجات تعلم المادة

الرقم	مخرجات تعلم المادة	رمز مخرج تعلم المرتبط للبرنامج
	المعرفة	
K1	معرفة التصميم المتكامل الرقمي سواء كان بشكل ثابت أو متحرك أوتفاعلي.	Kp1
K2	معرفة اختيار مواضيع مختلة تمثل الجوانب الثلاثة وتجهيز مفرداتها ودراستها ومن ثم تنفيذها.	Kp2
K3	معرفة ما يلزم من مؤثرات صوتية وبصرية والتعرف على طرق اخراجها لمختلف الوسائط .	Kp3
	المهارات	
S1	أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في التصميم والإنتاج الرقمي الخاص بالوسائط المتعددة.	Sp1
S2	أن ينفذ المهارات المتعددة من خلال برامج الحاسوب الخاصة.	Sp2
S3	أن يكتسب معرفة الجوانب الوظيفية التي يؤديها وأثره على المستخدم والمتلقي على حد سواء .	Sp2
	الاتجاهات	
A1	أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في متابعة ومشاهدة التصاميم الرقمية.	Ap2
A2	أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في تحليل محتوى التصاميم الرقمية.	Ap2
A3	أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في الاستفادة من النقاط الايجابية في عملية التصميم الرقمي.	Ap2

الكتاب المقرر	
الكتب والمراجع الداعمة	**1. The Art of Maya: An Introduction to 3D Computer Graphics.** **2. The Animator's Survival Kit: Flexibility and Weight: (Richard Williams' Animation Shorts).** **3. How to Cheat in Maya 2017: Tools and Techniques for Character Animation 1st Edition.** **4. Exploring 3d Animation with Maya 7 2nd Edition.**

1. Introduction to ZBrush Retopology: https://www.educba.com/zbrush-retopology/ 2. adobe substance 3D painter: 3D painting software - Adobe Substance 3D Painter 3. Highend3D: High Quality 3D Models, Scripts, Plugins: www.highend3d.com	المواقع الإلكترونية الداعمة
قاعة دراسية (مرسم) ☐ مختبر حاسوب ☐ 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 التصميم ثلاثي الأبعاد (3D Modeling) والمفاهيم المتعلقة بعالم صناعة التصاميم ثلاثية الابعاد Demonstrate understanding of general modeling approaches	محاضرة من قبل المدرس	محاضرة من قبل المدرس	
3	التعرف على بيئة العمل ثلاثي الابعاد وشرح المفاهيم المتعلقة بالتصاميم ثلاثية الابعاد Culture & Subcultur design-) Stylized design).	محاضرة من قبل المدرس / الاستعانة بنماذج من رسوم متحركة مصورة	يطلب من الطلبة تسليم نماذج مصورة عن المفاهيم المطلوبة لضمان التفرقة بينها	
4	التعرف على برمجية : Maya Software من خلال شرح الاوامر واللوائح الرئيسية فيها.	محاضرة تتضمن شرح نظري/ وعملي وفيديوهات داعمة		

5	**تطبيق عملي يشتمل على إظهار المهارات في تصميم النماذج ثلاثية الابعاد لايصال فكرة ما.** **Show skill in building Models that are meaningful to serve delivering your thoughts and ideas**	محاضرة تتضمن الشرح من قبل المدرس وتطبيق عملي .	تطبيق عملي من قبل الطلبة	
6	**متابعة التطبيقات العملية والعمل على حل مشاكلها التصميمية والسعي لتطويرها بما يتناسب مع فكرتها ووظيفتها في التصميم.**	محاضرة عملية من قبل المدرس	تطبيق عملي من قبل الطلبة	
7	**التطرق لمعرفة كيفية التفكير والتخطيط للوصول إلى نموذج ثلاثي الأبعاد سواء من المنظور الفني أو التقني.** **Demonstrate understanding of how to think and plan, both from a technical, and conceptual perspective.**	محاضرة عملية من قبل المدرس	تطبيق عملي من قبل الطلبة	
8	**<u>امتحان نصف الفصل</u>** **عملي داخل القاعة الدراسية ينجز من خلال محاضرتين مع تسليم كافة التمارين خلال الفصل الدراسي**	تعلم من خلال التطبيق العملي على جهاز الحاسوب		
9	**التعرف على الاساسيات السبعة للتمثيل الحركي** **The seven Essential of Acting: Timing &Spacing, Arc movement, Eas in&Ease out, overlapping &follow through action.**	تعلم من خلال محاضرة/ الاستعانة بنماذج مرئية	محاضرة من قبل المدرس	
10	**تصميم عملي يشتمل على مجسمات ثلاثية الأبعاد تناسب البيئة الافتراضية مثل الاثاث البسيط**	محاضرة عملية من قبل المدرس	اتقان الطلبة لكافة التصميمات المطروحة	
11	**متابعة عملية تصميم مجسمات ثلاثية الأبعاد لها علاقة بالواقع الإفتراضي المراد تصميمه**	تطبيق عملي من قبل المدرس	تطبيق عملي من قبل الطلبة	
12	**التطرق لأهم الأوامر في برنامج Maya مثل : Extrude command, Text, & SVG, Insert edge loop**	تطبيق عملي من قبل المدرس	تطبيق عملي من قبل الطلبة	
13	**عمل مجسم ثلاثي الأبعاد لمنزل كارتوني(floor plan) من خلال استخدام أمر Mesh tool**	تطبيق عملي من قبل المدرس	تنفيذ عملي من قبل الطلبة	
14				

	التعرف على أساليب استخدام ال : UV Maping	تطبيق عملي من قبل المدرس	تنفيذ عملي من قبل الطلبة	
15	**التعرف على كيفية دمج أجزاء المجسمات ببعضها البعض باستخدام الامر : Bridge**	تطبيق عملي من قبل المدرس	تنفيذ عملي من قبل الطلبة	
16	**<u>الامتحان النهائي</u>** **إظهار مستوى جيد من مهارات التصميم ثلاثي الابعاد بما يتضمن تطوير المجسمات بصورة فردية.**		مناقشة التسليم النهائي من للعمل 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 التصميم المتكامل الرقمي سواء كان بشكل ثابت أو متحرك أوتفاعلي.**	محاضرات	مشروع فردي
K2	**معرفة اختيار مواضيع مختلة تمثل الجوانب الثلاثة وتجهيز مفرداتها ودراستها ومن ثم تنفيذها.**	محاضرات	مشروع فردي
K3	**معرفة ما يلزم من مؤثرات صـوتية وبصـرية والتعرف على طرق اخراجها لمختلف الوسائط .**	محاضرات	مشروع فردي
المهارات			
S1	**أن يكتسب الطلبة مهارات متعددة في التصميم والإنتاج الرقمي الخاص بالوسائط المتعددة.**	محاضرات	مشروع فردي
S2	**أن ينفذ المهارات المتعددة من خلال برامج الحاسوب الخاصة.**	محاضرات	مشروع فردي
S3	**أن يكتسب معرفة الجوانب الوظيفية التي يؤديها وأثره على المستخدم والمتلقي على حد سواء .**	محاضرات	مشروع فردي
الاتجاهات			
C1	**أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في متابعة ومشاهدة التصاميم الرقمية.**	تعلم من خلال التمارين	مشروع فردي
C2	**أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في تحليل محتوى التصاميم الرقمية.**	تعلم من خلال التمارين	مشروع فردي
C3	**أن يتكون اتجاه لدى الطلبة في الاستفادة من النقاط الايجابية في عملية التصميم الرقمي.**	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 يسـمح للطالب بالتغيب أكثر من (15%) من مجموع السـاعات المقررة للمادة، أي ما يعادل سـت محاضـرات أيام (ن ر)، وسـبع محاضـرات أيام (ح ث م). وإذا غاب الطالب أكثر من (15%) من مجموع السـاعات المقررة للمادة دون عذر مرضـي 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 **AP2**	**القدرة على العمل في الاسواق العربية والمحلية سواء كان بشكل فردي او جماعي.** **مواكبة لتطورات المحلية و العالمية فكرياً وتقنياً.**	**التصميم الرقمي 1230333**	تصميم فردي بواسطة الحاسوب 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.

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.